



ГЦНТ

ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ЦЕНТР
НАРОДНОГО ТВОРЧЕСТВА
КРАСНОЯРСКОГО КРАЯ



КУЛЬТУРНОЕ шефство

Сборник материалов по итогам краевой
культурно-просветительной акции



Министерство культуры Красноярского края
Краевое государственное бюджетное учреждение культуры
«Государственный центр народного творчества Красноярского края»

КУЛЬТУРНОЕ шефство

Сборник материалов по итогам краевой
культурно-просветительной акции

Красноярск
2021

ББК 77.02

К 90

К 90 Культурное шефство: сборник материалов по итогам краевой культурно-просветительной акции / сост. С.Э. Корнейчук; отв. за выпуск Л.Н. Романова; ГЦНТ. — Красноярск: ООО «Типография КАСС», 2021. — 32 с.

В сборник вошли методические материалы на основе лекций, мастер-классов, семинаров по проектной деятельности, работе с молодёжью, сценарному мастерству, механизму работы с программами видеомонтажа и др., проведённых в рамках краевой культурно-просветительной акции «Культурное шефство», организованной Государственным центром народного творчества Красноярского края и направленной на оказание комплексной методической помощи руководителям и специалистам клубных учреждений, работающим в сельской местности.

Издание предназначено специалистам культурно-досуговой сферы.

ББК 77.02

© Краевое государственное
бюджетное учреждение культуры
«Государственный центр народного
творчества Красноярского края», 2021

СОДЕРЖАНИЕ

Вступительное слово	4
К.В. Мартюк	
Кратко о важном	7
Д.А. Нуянзин	
Выразительные средства режиссёра	11
С.Э. Корнейчук	
Современные тренды в молодёжных игровых программах	14
Е.С. Айкина	
Механизм работы с программами видеомонтажа.....	17
О.П. Замотаева	
Как превратить идею в проект и получить поддержку от государства?	27
О.А. Камскова	
Дом культуры моей мечты!.....	29

ВСТУПИТЕЛЬНОЕ СЛОВО

С целью оказания комплексной методической помощи руководителям и специалистам учреждений культуры клубного типа, работающим в сельской местности, с 2010 года Государственным центром народного творчества Красноярского края (далее — ГЦНТ) проводится Краевая культурно-просветительная акция «Культурное шефство».

В 2021 году акция проходила в два этапа: с 21 по 23 июня и с 1 по 3 декабря. Для 16 специалистов из 16 муниципальных образований Красноярского края (Ачинский, Ирбейский, Туруханский, Нижнеингашский, Партизанский, Курагинский, Иланский, Ермаковский, Каратузский, Енисейский, Мотыгинский, Богучанский, Тасеевский, Манский, Назаровский, Идринский районы) были проведены экскурсии по детскому технопарку «Красноярский Кванториум» и Красноярскому хореографическому колледжу, познавательная программа «История Успенского мужского монастыря г. Красноярска», семинары и мастер-классы по основным направлениям развития клубного дела в Красноярском крае, ведению учётно-отчётной документации, вокалу, народным играм, хореографии, сценарному мастерству и режиссуре, механизмам работы с художественной фотографией и программам видеомонтажа при подготовке культурно-массовых мероприятий, декоративно-прикладному творчеству, проектированию.

Ведущими семинаров и мастер-классов стали заслуженные деятели культуры и квалифицированные специалисты клубной деятельности Красноярского края:

Романова Любовь Николаевна, директор ГЦНТ;

Елисеева Елена Степановна, заслуженный работник культуры Российской Федерации, лауреат премии Красноярского края в области традиционной народной художественной культуры, руководитель образцового фольклорного ансамбля «Родничок», студенческого фольклорного ансамбля «Яблочный спас»;

Калинина Светлана Валентиновна, заведующая отделом народного творчества ГЦНТ, кандидат филологических наук, педагог муниципальных, зональных и краевых семинаров для руководителей фольклорных ансамблей и специалистов отрасли;

Мартюк Ксения Вячеславовна, режиссёр культурно-массовых мероприятий и театрализованных представлений, лауреат и организатор краевых, всероссийских и международных конкурсов;

Нуязин Дмитрий Анатольевич, главный режиссёр Ачинского драматического театра, член Союза театральных деятелей Российской Федерации;

Качаева Галина Викторовна, актриса Красноярского театра кукол, член Союза театральных деятелей Российской Федерации;

Кириллова Светлана Анатольевна, заслуженная артистка Российской Федерации, член Международного Союза хореографов, заведующая сектором любительского хореографического искусства ГЦНТ;

Оболдина Наталья Александровна, заведующая отделом методики и аналитики ГЦНТ;

Айкина Елена Сергеевна, ведущий методист отдела народного творчества ГЦНТ;

Лукьянец Оксана Евгеньевна, методист сектора музыкального любительского искусства ГЦНТ;

Замотаева Оксана Петровна, методист проектно-методического отдела Дома офицеров;

Концур Дания Александровна, ведущий методист сектора любительского изобразительного и декоративно-прикладного искусства, кино-, видеотворчества и ДПИ ГЦНТ;

Тоскина Анна Владимировна, ведущий методист отдела народного творчества структурного подразделения ГЦНТ — Культурно-исторического центра;

Моисеенко Ирина Владимировна, заместитель директора ГЦНТ по проектно-методической деятельности;

Корнейчук Светлана Эдуардовна, заведующая культурно-досуговым отделом ГЦНТ;

На открытии Акции директор ГЦНТ Л.Н. Романова презентовала концепцию развития клубного дела в Красноярском крае до 2030 года. На занятиях под руководством компетентных специалистов участники на практике отрабатывали упражнения по народному и эстраднему вокалу, изучивали хореографические рисунки, изготавливали кулоны и броши из керамики с оттисками растений, практиковали участие в народных традиционных играх, разрабатывали игровые программы и мероприятия, обучались выразительным средствам режиссуры, работали с театральной куклой, монтировали видеоролики, узнавали нюансы создания художественной фотографии, «защищали» пробные авторские социокультурные проекты, выезжали на экскурсии, обменивались опытом и активно участвовали в методическом диалоге со специалистами ГЦНТ в рамках презентации работы Маганского сельского Дома культуры Берёзовского района.

Надеемся, что такое информационное погружение в разные спектры клубной работы, направленное на повышение профессиональной компетенции специалистов учреждений культуры клубного типа Красноярского края, будет способствовать обеспечению доступности культурной услуги на селе, расширению видов деятельности и, соответственно, созданию благоприятных условий для реализации проектов и инициатив населения, увеличению степени вовлечённости различных социальных групп в деятельность клубных формирований, созданию благоприятных условий для взаимодействия молодёжи и старшего поколения.

На страницах нашего издания можно будет познакомиться с некоторыми материалами семинаров и мастер-классов.

*С.Э. Корнейчук,
заведующая отделом
культурно-досуговой деятельности ГЦНТ*

КРАТКО О ВАЖНОМ

Методические рекомендации по подготовке мероприятия

Что важно при подготовке мероприятия? Очень многое! Но мы сегодня поговорим о сценарии.

С чего начинается написание сценария? С выбора темы, определения формы мероприятия, целевой аудитории, места проведения. Далее — подбор материала с использованием различных источников (книги, газеты, архивы, справочники, интернет-ресурсы и т. д.). Можно найти готовый сценарий в Интернете, но, чтобы он был интересен зрителю, его в любом случае необходимо адаптировать к конкретным условиям и обязательно использовать местный материал (реальные герои, правдивая история).

В основе сценария — идея, мысль, которую надо донести до зрителя. Очень часто идея рождается после мозгового штурма, когда коллективно набрасываются, на первый взгляд, казалось бы, несуразные предложения, но потом именно они могут стать оригинальным режиссёрским ходом и интересной сюжетной линией. Чтобы зритель не уснул во время мероприятия, сценарий должен быть композиционно выстроен (рис. 1) и предполагать использование в работе выразительных средств (свет, звук, проектор, экран и пр.)

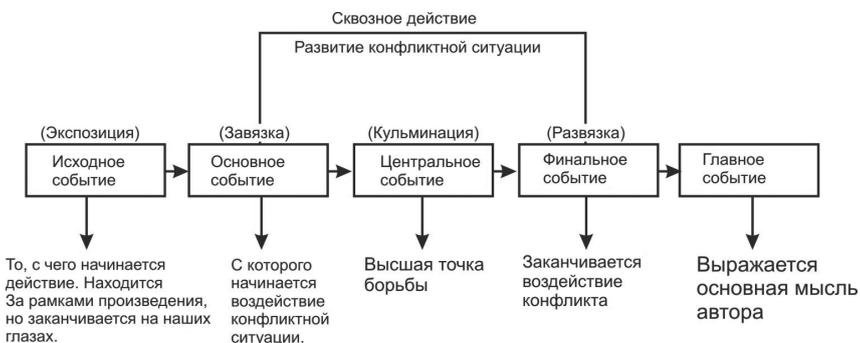


Рис. 1. Композиция сценария

В рамках мероприятий, посвящённых Дню села, чествованию работников различных организаций, проводится церемония награждения. Чтобы она не получилась затянутой, необходимо:

разделить всех награждаемых на группы в зависимости от иерархии наград; подготовить наградные документы (грамоты, дипломы и т. д.), разложив их в необходимой последовательности в соответствии со сценарием награждения;

назначить ответственного, в обязанности которого включить курирование награждаемых (оповестить заранее, проверить их присутствие на мероприятии, предупредить о предполагаемом времени выхода на сцену, контролировать их нахождение за кулисами перед награждением и т. д.);

при отсутствии награждаемых на церемонии отложить их награды до вручения после мероприятия; текст благодарственного письма, если он одинаковый у группы лиц, зачитать только один раз перед награждением первого участника церемонии; между блоками награждения вставлять концертные номера.

Как разработать свой авторский конкурс или игровую программу

Как правило, одной из составляющих праздничных мероприятий являются игровые программы или конкурсы. Можно взять готовый конкурс и видоизменить его, адаптировать под свою идею. А можно с коллегами «поштурмить», и обязательно родится своя авторская программа.

План составления игровой (конкурсной) программы

Определитесь с **темой** игровой программы: кому (конкретный герой, жители села, дети, пожилые люди, сотрудники организации) или чему (День защиты детей, День семьи, День молодёжи и т. п.) она будет посвящена.

Придумайте **сюжетную линию**, согласно которой будете составлять игровые блоки и включать их в общую канву сценария. Это может быть прохождение определённых этапов,

зарабатывание баллов, поиск чего-либо, интеллектуальная основа, мастер-классы и т. п.

Определите **целевую аудиторию** (дети, молодёжь, пожилые люди, смешанная аудитория и др.), **место** (зрительный зал, фойе, улица, стадион и др.) и **время** проведения мероприятия.

Продумайте, по какому **принципу** будет проходить набор участников: заранее с помощью отборочных туров в социальных сетях; спонтанно перед началом праздника (участникам выдаются разноцветные ленты, браслеты и т. п.); непосредственно на самом мероприятии. При этом участниками могут быть **отдельные игроки** (каждый сам за себя), **командные** (вся команда до финала программы идёт в полном составе), **командные на выбывание** (на каждом этапе выбывает по одному или несколько участников и т. п.).

Решите, каким образом будете выявлять победителей (жюри, ведущий, зрители, лотерея и т. п.). Сформулируйте критерии оценки конкурсных этапов игроков — по количеству баллов, по времени, по аплодисментам зрителей и т. п. Определитесь с поощрением игроков. Если вы решили награждать победителей сладкими призами, вручите их в финале игровой программы, а не после окончания туров, т. к. здесь есть риск немедленного поедания сладостей, что может «слопать» программу и смазать кульминацию.

Не забывайте о **зрелищности** вашего праздника. Используйте чистый, яркий, красивый, большой реквизит. Подключайте художественные средства: музыкальное и световое сопровождение, по возможности, экран, проектор и т. п. Все задания конкурсов должны быть не обидны и интересны не только участникам, но и зрительской аудитории. Также хотелось бы обратить ваше внимание на технику безопасности. Необходимо полностью исключить конкурсы с реквизитом, который может принести вред здоровью участников (колюще-режущие предметы, надувание воздушных шаров, поднятие тяжести и т. п.) или испортить их одежду (пластилин, краска, жидкость), конкурсы с использованием продуктов пи-

тания (поедание и выпивание чего-либо на скорость, кормление чем-либо с закрытыми глазами и т. д.). И конечно, очень важно помнить про эстетику того, что происходит на сцене и за что мы, как работники культуры, несём ответственность. Поэтому необходимо исключить даже намёк на безвкусию или двусмысленность (конкурсы с бутылками с карандашами, удержание двумя участниками предмета животами и пр.).

В заключение хотим ещё раз напомнить, что сценарий может написать каждый, главное — огромное желание и любовь к своей профессии! Желаем всем качественной творческой реализации ваших идей.

К.В. Мартюк,
*режиссёр культурно-массовых мероприятий
и театрализованных представлений, лауреат и организатор
краевых, всероссийских и международных конкурсов*

ВЫРАЗИТЕЛЬНЫЕ СРЕДСТВА РЕЖИССЁРА

Режиссёр в переводе с французского [франц. *régisseur* от лат. *rego* — управляю] означает управляющий. И действительно, он организует весь творческий процесс, взаимодействуя с десятками людей разных профессий — сценаристом, художником, звукорежиссёром, актёрами, ассистентами и многими другими.

Но есть ещё и зритель, с которым режиссёр даже не знаком, но управляет его глазами и ушами, эмоциями и мыслями, заставляя в нужном месте грустить или смеяться, или видеть то, чего на сцене реально в данный момент нет. Но откуда берётся это режиссёрское всемогущество, какими тайными знаниями и способностями обладает режиссёр? Наверное, что-то магическое заключено в самой личности «управляющего», но есть и «секретное оружие», виртуозно владея которым, режиссёр и заставляет зрителя сопереживать происходящему на сцене или в зале. Это секретное оружие — выразительные средства режиссёра: мизансцена, то есть расположение и перемещение людей на сцене, атмосфера, которая создаётся при помощи звукового, светового, музыкального оформления, костюмов персонажей, темпоритм. Немаловажную роль в системе воздействия на зрителя играют и динамические спецэффекты.

Современные средства оформления массовых представлений весьма многообразны, и это открывает перед организаторами мероприятий новые интересные возможности. Главное — найти то, что поможет максимально точно передать задуманное. При этом многие выразительные средства просты в использовании и не требуют больших финансовых затрат, то есть вполне доступны даже при минимальном бюджете. Мы хотим представить несколько таких примеров, которые можно применить в вашей творческой деятельности.

Золотой дождь

Этот спецэффект можно сделать, используя обыкновенный длиннозерновой рис, предварительно выкрасив его в золотистый цвет и высушив. Над световым прожектором изготавливается механизм в виде короба, в который засыпается рис. Короб медленно переворачивается и рис высыпается. Подачу риса рекомендуется осуществлять при чётко направленном на него свете: при падении рис отскакивает от пола, за счёт этого создаётся полная иллюзия дождя.

Снег, осенние листья и пепел

Для имитации снега на сцене можно использовать разорванные в мелкие клочки белые целлофановые пакеты «майки», мелкие клочки белой бумаги, а если включить вентилятор, то будет создаваться впечатление метели.

Также для создания снежного ветра можно приобрести в любом интернет-магазине искусственный сухой снег. Далее следует назначить человека, который будет стоять за сценой и, в одной руке держа снег, другой рукой веером развивать его на сцену. Можно также использовать вентилятор, но для этого потребуется плоский поддон, в котором будет находиться сухой снег либо мелкие клочки белых пакетов или бумаги.

Таким же образом можно создать видимость пепла, только для этого использовать серые тонкие пакеты, а для осенних листьев, соответственно, целлофановые пакеты жёлтого цвета.

Ручей

Для создания видимости ручья вам понадобится поддон. На его дно укладывается целлофан (10 см), а сверху битое зеркало и стекло, поддон подсвечивается прожекторами. Рекомендуется дополнительно записать звук ручья или за сценой переливать и «болтать» воду в ёмкостях, таким образом, создавая имитацию течения ручья.

Посох Деда Мороза и гирлянда в рукавичке

Для создания этого спецэффекта надо украсить рукавицу Снегурочки гирляндой на батарейках с механизмом включения и выключения внутри рукавицы. В кульминационный момент, когда должна загореться новогодняя ёлка, Снегурочка незаметно включает механизм, подходит к ёлке и под традиционную кричалку «Ёлочка, гори!», касается рукавицей ёлки, на которой в это время загорается гирлянда, незаметно включенная ассистентами. Для впечатления настоящего волшебства по аналогии можно осуществить этот приём с посохом Деда Мороза.

Используя наши советы, важно помнить, что если в представлении отсутствует общая идея, концепция, то элементы световой феерии, лазеры и спецэффекты не гарантируют успех режиссёру, а значит и не найдут отклика у зрителя. Желаем вам удачного воплощения специфических эффектов, которые смогут сделать ваше мероприятие выразительнее и ярче.

*По материалам семинара-практикума Д.А. Нуянзина,
главного режиссёра Ачинского драматического театра*

СОВРЕМЕННЫЕ ТРЕНДЫ В МОЛОДЁЖНЫХ ИГРОВЫХ ПРОГРАММАХ

Современные технологии, а в особенности интернет, в значительной мере преобразили мир, и это свершившийся факт. Сегодня нужны совсем другие навыки и умения, отличные от тех, которые были ещё 5 лет назад. Изменения коснулись и сферы досуга. Появились новые формы мероприятий, всё чаще специалистами-клубниками используется в обращении термин «онлайн-». А то, что в сфере молодёжного досуга произошли значительные перемены, не вызывает сомнений. В наше время специалистам клубных учреждений необходимо учитывать предпочтения и современные тенденции в организации свободного времени молодёжи, что обусловлено, в частности, одной из функций досуга — отвлечением молодёжи от антикультурных проявлений (пьянства, наркомании) и деструктивного разрушительного поведения, вызванного социальным одиночеством, скукой, депрессией.

Вместе с тем существует противоречие между социально-культурными интересами молодёжи и возможностями их удовлетворения в существующей клубной системе, где у большинства учреждений нет выхода в интернет и слабая материально-техническая база. Как, не используя экран, проектор и гаджеты, придумать современную детскую или молодёжную игровую программу? Оказывается, не так уж сложно.

Сегодня редко можно встретить человека, а тем более подростка, у которого нет личной страницы хотя бы в одной из популярных ныне социальных сетей. Предлагаем вам взять эту тему для разработки игровой программы.

Итак, если вы выбрали тему «**Социальные сети**», очень популярную среди молодёжи, то вам необходимо:

дать привлекательное название программе, в зависимости от того, какую социальную сеть (соцсеть) вы выбрали, например: «Самая хайповая шоу программа для юных блогеров «Тик-Ток пати», «Детская игровая программа «100 лай-

ков в Likee», «Вечеринка в «Одноклассниках» и др. Вы можете выбрать несколько соцсетей, посвятив каждой отдельно свой игровой блок, и назвать программу, например, «Блогерская вечеринка» и т. д.;

быть «в теме», для того чтобы говорить с молодёжью на одном языке, т. е. знать хотя бы основные термины из соцсетей, например: репост, краш, топ, флор, рек и др., понимать механизмы действия социальной сети, ориентироваться в современных трендах и так называемом «музыкальном творчестве» популярных певцов и блогеров: Клавы Кокки, NILETTO, Егора Шипа, Хабиба и пр.;

обыграть реквизит и задания в современном стиле: например, при проведении командной эстафеты участники могут передавать друг другу сообщения в виде бумажных смайлов (отправлять письма), закидывать в рекомендации, ленту (баскетбольное кольцо, корзину) лайки и репосты (мячики, теннисные шары); можно устроить танцевальный баттл под коротенькие песни или музыку, популярные в соцсетях; предложить игрокам сложить большие пазлы — эмблемы соцсетей — на скорость, забросить в шляпы или корзинки монеты (конфеты) как спонсорские инвестиции, изобразить того или иного современного исполнителя под фонограмму; дать задание командам придумать челлендж на определённую тему и снять видеоролик, устроить конкурс на самое креативное сэлфи и т. д.

Для оформления мероприятия можно сделать из картона небольшую рамку с логотипами соцсетей и использовать её как фотозону.

При подготовке игровой программы важно помнить о просветительской функции. Даже если программа посвящена трендовым направлениям, вы не должны только развлекать её участников, рекомендуем вводить в программу викторины (квизы), для того чтобы ваша аудитория, особенно если это дети и молодёжь, имела возможность узнать что-то новое и интересное.

Творческая фантазия и просторы интернета подскажут вам, как, казалось бы, сложное сделать доступным, т. к. задача клубника — организовать открытую, дружелюбную и творческую атмосферу для всех посетителей клубного учреждения.

С.Э. Корнейчук,
*заведующая отделом культурно-досуговой
деятельности ГЦНТ*

МЕХАНИЗМ РАБОТЫ С ПРОГРАММАМИ ВИДЕОМОНТАЖА

При подготовке культурно-массовых мероприятий специалистам клубных учреждений зачастую приходится выступать в разных ролях — быть сценаристами, режиссёрами, декораторами, видеооператорами и т. д. В настоящее время ни одно мероприятие не проходит без видеосопровождения. Приглашать сторонних специалистов не всегда представляется возможным, поэтому предлагаем вам познакомиться с основами видеомонтажа, освоив которые, вы сможете сделать мероприятие более динамичным, ярким и интересным для зрителей.

Прежде чем перейти непосредственно к самой работе над монтажом, необходимо подготовить качественный исходный материал. Чем выше качество исходных видео, тем выше будет качество произведённого контента. Запросы современного потребителя цифровых услуг довольно высоки, и продукт, который мы предлагаем зрителю, должен отвечать его требованиям, быть современным, легко воспринимаемым и приятным глазу.

Один из обязательных принципов съёмки видео — стабилизация изображения, и в этом помогут стедикамы и штативы. Стедикам — это переносная система стабилизации съёмочной камеры для кино-или видеосъёмки в движении, главное предназначение которой — сделать вашу картинку плавной и приятной глазу. Стедикамы бывают ручные и электронные, для профессиональных камер (рис. 1) и для мобильных телефонов (рис. 2). Минимизируйте съёмки с рук, используйте стедикам не только когда вам нужно снимать в движении, но и при всех остальных условиях, когда использование классического штатива невозможно.

Когда материал отснят, можно начинать с ним работать. Существует много программ, которые позволяют отредактировать и выстроить видео в соответствии с техническим заданием к мероприятию.



Рис. 1



Рис. 2

Рассмотрим пошаговый алгоритм работы в них на примере редактора MOVAVI Slideshow Maker.

Это очень лёгкая для освоения программа с базовым функционалом и интуитивно понятным и простым интерфейсом.

Устанавливаем и запускаем программу. Открывается стартовое окно (рис. 3).

Выбираем ручной режим создания фильмов. Он позволит воспользоваться всеми инструментами программы для более качественного монтажа.

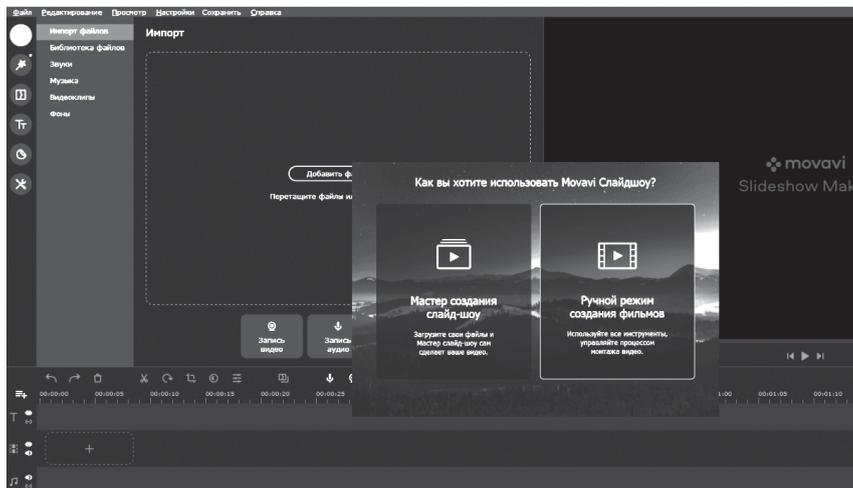


Рис. 3

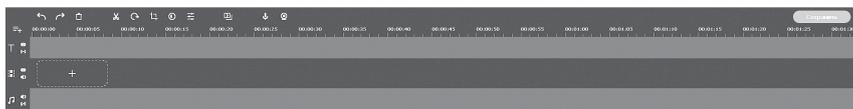


Рис. 6

программы монтажа, проще говоря, мы «отдаём» файлы программе для работы с ними.

Чтобы загрузить в программу файлы, с которыми предстоит работать, необходимо нажать на кнопку «Добавить файлы» и в появившемся окне выбрать необходимые видео (рис. 5).

После того, как все необходимые файлы добавлены в программу, их нужно переместить на таймлайн.

2. Таймлайн — это временная дорожка, на которой вы располагаете видеофрагменты, аудио, переходы и т. п. в том порядке, в котором вам необходимо (рис. 6).

После того как файлы импортированы и добавлены на таймлайн в необходимом порядке, рабочая среда должна выглядеть вот так (рис. 7).

3. Панель инструментов — располагается в верхней левой части экрана. Она состоит из нескольких разделов: библиотек фильтров, переходов, титров и других инструментов для более детальной работы с каждым видео в отдельности.



Рис. 7

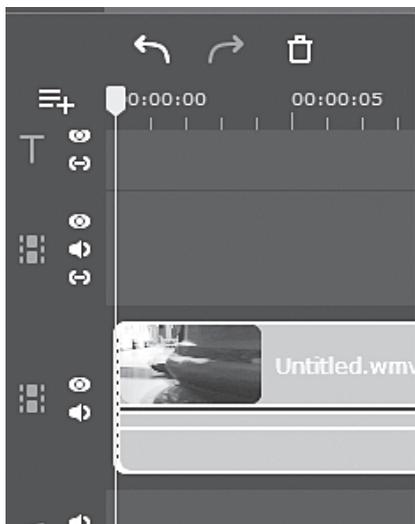


Рис. 8

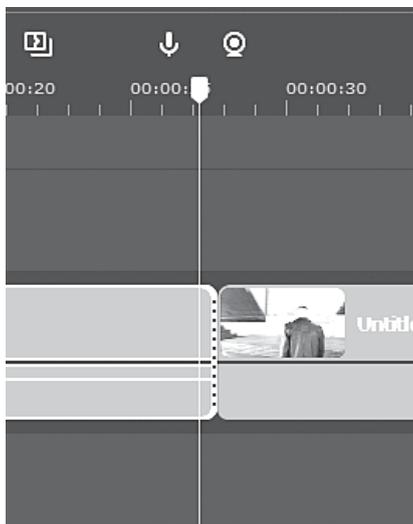


Рис. 8a

В начале и в конце роликов, которые выпускают учреждения по тому или иному информационному поводу, например, о предстоящих мероприятиях, принято размещать логотипы. Для этого необходимо импортировать изображения в форматах jpeg, tiff, png и др. и разместить их на таймлайне точно так же, как и видеофайлы, и менять длительность их воспроизведения перемещением границы файла. При этом важно следить за тем, чтобы ориентация картинки с логотипом и её формат (соотношение сторон) совпадали с ориентацией и форматом (соотношением сторон) видеофайлов. Например, если у видеофайла формат 16:9 и горизонтальная ориентация, то и у картинки с логотипом должен быть формат 16:9 и горизонтальная ориентация.

Далее начинаем работать с каждым видео по отдельности. Наверняка понадобится обрезать видео. Для этого можно воспользоваться одним из инструментов:

1. Если нужно разрезать видео в определённом (любом) месте, например, удалить из середины несколько секунд, используйте инструмент «Ножницы» (сочетание горячих клавиш Ctrl+B, при этом надо помнить, что горячие клавиши

в каждой программе разные, и «Ножницы» в другом редакторе могут вызываться другой командой, поэтому перед началом работы советуем изучить эти сочетания и активно их использовать).

2. Если нужно подрезать видео с начала или с конца, можно просто потянуть границу файла влево (рис. 8) или вправо на таймлайне (рис. 8а).

Видео обрежется до нужного момента, а остальные файлы автоматически сдвинутся на вырезанный промежуток времени.

После того, как видеофайлы будут обрезаны, возможно, понадобится поработать с переходами от одного видео к другому. Профессионалы видеомонтажа советуют не злоупотреблять большим количеством активных переходов и использовать прямые склейки, но тем не менее иногда без переходов не обойтись. В этом случае кроме навыка использования переходов ещё важно найти ту самую золотую середину — добиться динамичности и в то же время не перегрузить картинку.

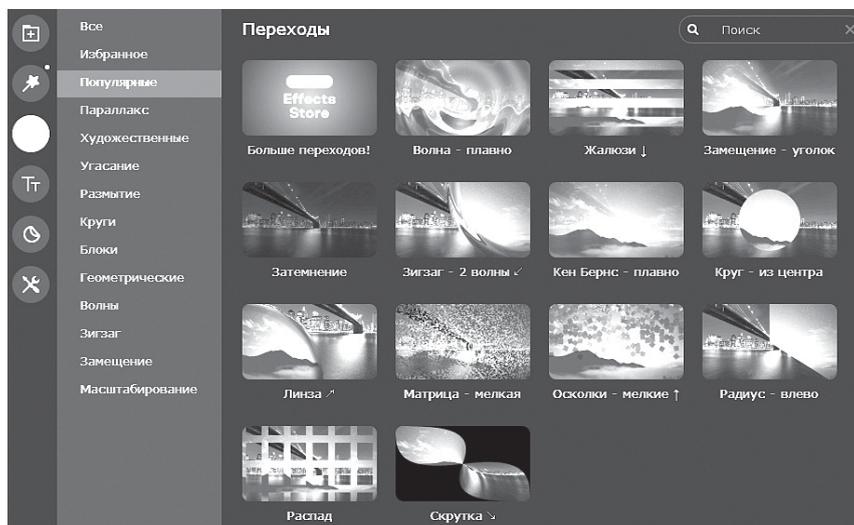


Рис. 9. Библиотека переходов



Рис. 10

Обычно в каждом видеоредакторе есть набор базовых эффектов перехода, которого более чем достаточно для несложного монтажа.

Современные мировые тенденции в дизайне требуют от оформления цифровых продуктов consistency, т. е. согласованности данных друг с другом, целостности данных, а также внутренней непротиворечивости, поэтому, опираясь на свой художественный вкус и на определённые законы дизайна, важно выбирать согласованные между собой элементы (например, не использовать в одном видеоролике переходы-затемнения и переходы-«жалюзи»).

В MOVAVI Slideshow Maker библиотека переходов (рис. 9) разбита на разделы по стилям, что облегчает пользователю процесс выбора. Старайтесь использовать один переход между всеми видеофайлами или переходы из одного раздела библиотеки переходов.

Чтобы применить переход, переместите его на таймлайн между двумя видео (рис. 10).

По принципу добавления видеофайлов можно добавить и аудиофайлы. Дорожка для аудиофайлов на таймлайне находится под дорожкой с видеофайлами (рис. 11).

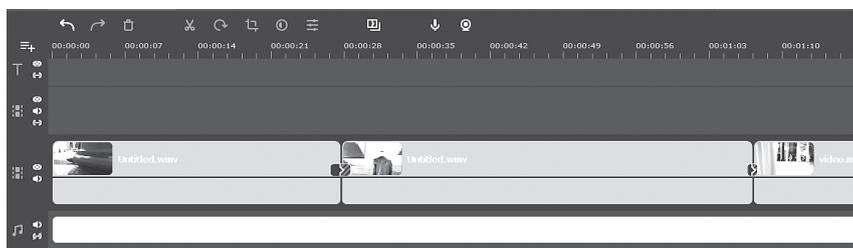


Рис. 11

Принципы обрезки аудиофайлов такие же, как и у видеофайлов: можно использовать инструмент «Ножницы» или сдвинуть границы в начале или конце.

Для облегчения восприятия информации зрителем к видео можно добавить текст или титры: проиллюстрировать ими какую-либо статистическую информацию, заменить объёмный текст диктора или продублировать его, поскольку краткая информация в письменном виде всегда воспринимается легче, чем на слух. При этом текст на экране не должен противоречить тому, что говорит голос за кадром. Звук и изображение должны помогать друг другу.

Титры добавляем через Панель инструментов→вкладка «Титры»→Стандартная библиотека титров. Выбранный текст необходимо переместить на верхнюю дорожку таймлайна в нужный временной отрезок. Длительность нахождения текста на экране можно менять так же, как и у всех других файлов, просто потянув за границы влево или вправо.

Чтобы изменить текст, надо нажать два раза на надпись, чтобы она стала активной для редактирования. При этом на панели слева вместо библиотеки фильтров появится окно редактирования текста. На панели редактирования текста можно выбрать шрифт, размер и цвет, а также вид выравнивания. Добавив необходимую информацию (при необходимости можно растянуть границы текста, чтобы не было переносов в середине слова), переносим текст на отведённое ему место в кадре.

При размещении текста важно следить за тем, чтобы его было легко прочитать. Желательно, чтобы текст находился на однородном фоне, не «прилипал» к границам кадра, не был слишком мелким и в то же время занимал небольшую часть кадра. При наложении титров на изображение буквы и фон должны быть контрастных тонов. Титры должны меняться с такой скоростью, чтобы можно было не спеша их прочесть вслух.

Кроме того, можно сделать цветокоррекцию, используя встроенные фильтры. Так же, как и наборы базовых перехо-

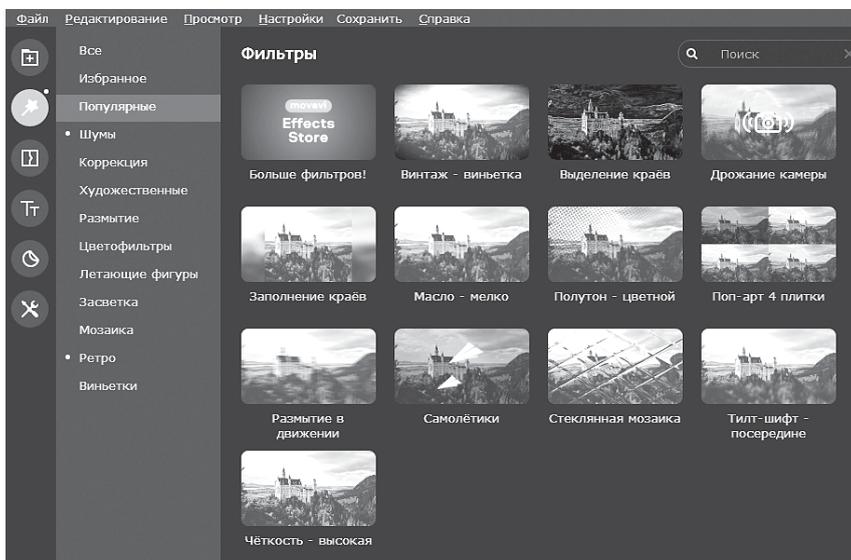


Рис. 12

дов, наборы базовых фильтров есть в каждом видеоредакторе (рис. 12).

Чтобы применить фильтр, надо переместить его на видео на таймлайне. Применённый фильтр отобразится так, как на рис. 13.

При использовании и титров, и фильтров необходимо руководствоваться теми же правилами, что и при использовании переходов, придерживаясь принципа консистентности, избегая использования разных титров и фильтров в одном ролике.

Итак, видеоролик готов! Теперь нужно его сохранить. Для начала сохраняем проект (рис. 14) — готовый рабочий файл со всеми выбранными настройками, переходами и фильтрами. Чтобы что-то изменить, добавить или убрать, нужно будет открыть именно этот файл для внесения изменений.

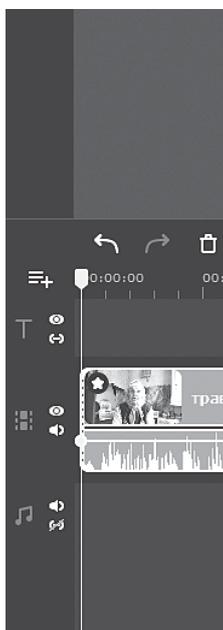


Рис. 13

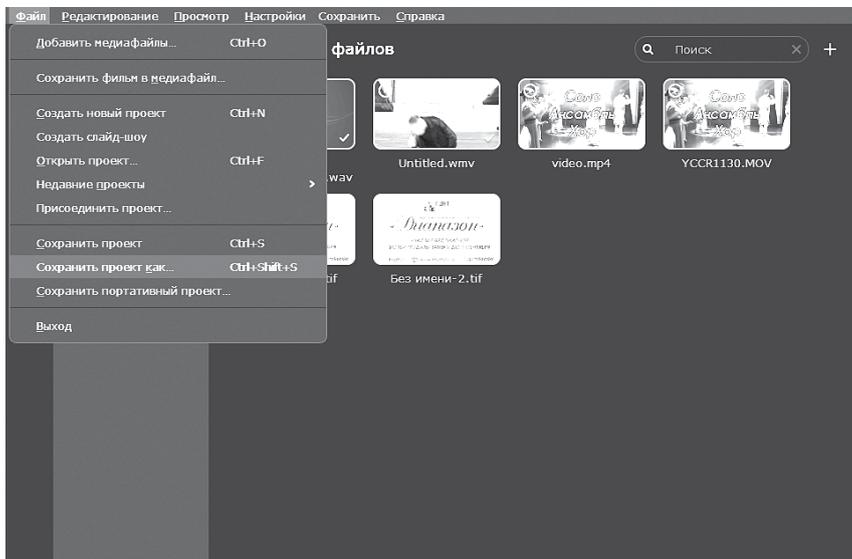


Рис. 14

Далее необходимо экспортировать получившееся видео. Для этого выбрать в верхней панели пункт меню Файл→Сохранить фильм в медиафайл. После этого откроется окно сохранения видео на компьютер. В нём необходимо ввести название и выбрать папку, в которую сохранится видео. По умолчанию в этом редакторе стоит формат mp4, можно оставить его, в строке «Качество» необходимо выбрать «Лучшее» и нажать «Старт». Важно подождать, пока видео сохранится, и далее можно использовать его по назначению.

Надеемся, что данный материал будет полезен в вашей работе, и ждём ваших роликов на страницах ваших учреждений в социальных сетях.

Е.С. Айкина,
ведуший методист
отдела народного творчества ГЦНТ

КАК ПРЕВРАТИТЬ ИДЕЮ В ПРОЕКТ И ПОЛУЧИТЬ ПОДДЕРЖКУ ОТ ГОСУДАРСТВА?

(по материалам семинара по социокультурному проектированию)

Бывает так, что у вас в голове возникла интересная идея, но всегда что-то мешает её реализовать?

А если разобраться, то творческого человека ничего не останавливает, не ограничивает его креатив, кроме его самого. Ведь идея пока только в вашей голове, и коллеги о ней даже не догадываются!

Но есть уникальная возможность реализовать свою идею как проект через грантовую поддержку Президентского фонда культурных инициатив (далее — Фонд). Дважды в год в экспертный совет Фонда принимаются заявки от учреждений различной организационно-правовой формы.

Часто слышим от коллег про страхи и опасения: трудно заполнить заявку, денег не дадут, непонятны условия. Давайте разбираться.

Как превратить идею в проект?

Рассказать единомышленникам о своей идее;
сформулировать название, цель, задачи, результат проекта;

определить целевую аудиторию и начать ее изучать;
провести анкетирование / опрос для понимания пользы вашего проекта, его актуальности;

определить количество и роль каждого из участников проекта (проектная команда);

не забыть про участие волонтеров, добровольцев, партнеров;

оформить идею в презентацию проекта (5—6 слайдов с контактами и видеоролик о проекте).

Поздравляю! Вы готовы поведать о своей идее миру!

Как получить грантовую поддержку проектной идеи?

Зарегистрировать личный кабинет на сайте фондкультурныхинициатив.рф;

начать заполнять форму заявки на сайте;

изучить положение конкурса, направления и тематику проектов для поддержки;

собрать команду единомышленников — потенциальных участников проекта;

заручиться поддержкой организаций — будущих партнёров проекта (письма поддержки);

пройти бесплатную консультацию по заполненной заявке у специалиста Фонда или в Ресурсно-методическом центре КГАУ «Дом офицеров»;

отправить электронную заявку в установленные Фондом сроки;

ждать результаты конкурсного отбора заявок (список победителей конкурса);

реализовать проект;

отчитаться в Фонд о проекте.

Программа поддержки заявителей включает:

консультирование (онлайн, по телефону, офлайн) — Ресурсно-методический центр КГАУ «Дом офицеров», г. Красноярск, тел. 8 (391) 234-09-02, rmo24.do@gmail.com;

семинары по грантовым конкурсам (онлайн /офлайн), регистрация по ссылке <https://forms.gle/VHrmLdZhHszhZRyi7>;

аудиокурс для заявителей, чтобы понять критерии оценки заявок экспертами: <https://www.youtube.com/channel/UC-YwYmOWcP7JZw3StZ2Sdkg>.

Желаю всем удачи в реализации своих идей!

О.П. Замотаева,
*методист Проектно-методического отдела
КГАУ «Дом офицеров»*

ДОМ КУЛЬТУРЫ МОЕЙ МЕЧТЫ!

Маганский СДК — это структурное (обособленное) подразделение МБУК «ЦКС Берёзовского района», которое обслуживает 3 поселения муниципального образования: с. Маганск, д. Свищево, п. Маганский. Специалистам Маганского СДК, как и многих других домов культуры, находящихся в сельской местности, пришлось столкнуться с преодолением таких трудностей, связанных с предоставлением качественной культурной услуги, как однотипность мероприятий, отсутствие клубных формирований, соответствующих запросам населения, холодное неэстетичное здание, необлагороженная прилегающая территория, устаревшая аппаратура. Чтобы преодолеть эти трудности, необходимо было полностью переосмыслить деятельность учреждения и решить ряд задач.

1. Привлечь профессиональные кадры в Дом культуры и создать клубные формирования в соответствии с запросами населения. В результате на сегодняшний день в СДК 13 востребованных кружков, студий, сообществ и формирований, интересных разновозрастным жителям поселений. В 2019 году впервые в истории Маганского сельсовета фольклорному ансамблю «Волюшка» присвоено почётное звание Красноярского края «Образцовый художественный коллектив».

2. Разработать проект «Дом культуры моей мечты!». Цель проекта — создание социокультурного комплекса на территории Маганского сельсовета как центра развития возможностей каждого жителя. Для достижения этой цели Маганский СДК подружился с организациями Берёзовского района, заинтересованными в создании социокультурного комплекса на территории Маганского сельсовета. 19 сентября 2019 года подписано Соглашение о сотрудничестве между 9 учреждениями муниципалитета, среди которых Администрация Маганского сельсовета, Муниципальное бюджетное учреждение культуры «Централизованная клубная система Берёзовского района», Муниципальное бюджетное учреждение культуры «Межпоселенческая библиотека» Берёзовского рай-

она, Муниципальное бюджетное учреждение молодёжный центр «Созвездие» Берёзовского района, Краевое государственное бюджетное учреждение «Маганское лесничество», Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Маганская средняя общеобразовательная школа», Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Берёзовская средняя общеобразовательная школа № 5», Станичное казачье общество «Преображенское» Берёзовского района, Краевое государственное автономное учреждение «Маганский психоневрологический интернат». В итоге реализовано 156 мероприятий для дошкольников, школьников, молодёжи, взрослого населения и пожилых людей с использованием различных форм работы. Местная администрация выделила средства на ремонт крыши, электропроводки и потолка на сумму 500 000 рублей.

3. Вовлечь в совместную деятельность жителей территории и предпринимателей через участие в акции «Добродел», направленной на благоустройство и ремонт Маганского СДК. Результат: на благотворительной основе отремонтирован зал, сцена, фойе, залита бетоном уличная сцена, созданы уличные столы для пинг-понга и шахмат.

4. Подружиться с организациями и профессионалами, заинтересованными в организации интересного и полезного культурного досуга в наших поселениях. В результате совместно с нашими партнёрами и единомышленниками, среди которых Государственный центр народного творчества Красноярского края, творческое сообщество «Босые души», цирковое сообщество «Мы бродячие артисты», иерей Введенского храма п. Берёзовский отец Александр, заведующие библиотеками с. Маганск и п. Берёзовский Кокорина И.В., Коваль Н.И., проведено 19 мероприятий для разновозрастной категории населения.

5. Принять участие в краевых и районных конкурсных программах и проектах. Результат: молодёжное сообщество «Добродел» Маганского СДК в 2020—2021 гг. одержало победу и реализовало 5 молодёжных инфраструктурных проектов

«Территория Красноярский край» на сумму 126 420 рублей. Значительным успехом в 2020 году для Маганского СДК стало участие в конкурсном отборе муниципальных образований Красноярского края для предоставления средств субсидии бюджетам муниципальных образований Красноярского края на развитие и укрепление материально-технической базы. За счёт субсидии в размере 2 238 606 рублей была приобретена современная аппаратура. Следующей немаловажной победой для учреждения стало участие Администрации Маганского сельсовета в конкурсе «Поддержка местных инициатив» государственной программы Красноярского края «Содействие развитию местного самоуправления» в 2021 году с проектом «Дом культуры моей мечты!» Запрашиваемая сумма составила около 1 500 000 рублей. Население и предприниматели активно поддержали проект, совместно было собрано софинансирование в размере более 200 000 рублей. В итоге отремонтирован фасад здания, выложена площадка из брусчатки перед входом, заменены входные двери. В 2020 году Маганский СДК стал победителем в конкурсе на получение денежного поощрения лучшими муниципальными учреждениями культуры, находящимися на территории сельских поселений Красноярского края. Размер субсидии составил 100 000 рублей.

Успешная реализация проекта «Дом культуры моей мечты» позволила повысить показатели качества культурной услуги в Маганском СДК. Но самый главный результат — наш социокультурный комплекс создал платформу для реализации инициатив каждого жителя поселений.

О.А. Камскова,
*заведующий Маганским СДК, структурным (обособленным)
подразделением МБУК «Централизованная клубная система
Берёзовского района»*

КУЛЬТУРНОЕ шефство

Сборник материалов по итогам краевой
культурно-просветительной акции

Ответственный за выпуск — Л.Н. Романова
Составитель — С.Э. Корнейчук
Редакторы — Т.Н. Светюха, Е.А. Лемберг,
Компьютерная вёрстка — Д.В. Обухов

Краевое государственное бюджетное учреждение культуры
«Государственный центр народного творчества Красноярского края»
660021, г. Красноярск, ул. Ленина, 167
тел./факс (391) 221-78-04
www.krasfolk.ru

Формат 60×84/16
Печать офсетная. Бумага офсетная
Тираж 500 экз. Заказ № 3181

Изготовлено в ООО «Типография КАСС»
г. Красноярск, ул. Маерчака, 65, стр. 23
тел. (391) 259-59-60

