



ЛЕКЦІЯ 2.
КІНОМИСТЕЦТВО (ЕКРАННІ
МИСТЕЦТВА) ТА ВІЗУАЛЬНА
КУЛЬТУРА
КІНО, ВІДЕО, ЕКРАННІ МЕДІА

Література



▣ Рекомендована література

- ▣ Брюховецька Л.І. Кіномистецтво: навч. посіб. для студ. вищ. навч. закл. / Лариса Брюховецька.— К.: Логос, 2011.— 391 с.— Бібліогр.: с.385– 389.
- ▣ Мисливський В. Кіно словник. Харківський державний університет мистецтв, 2007. Яськів Олег. Вечір з кіно / Олег Яськів. – Харків : Фоліо, 2018. – 528 с.
- ▣ Зубавіна І. Б. Кінематограф незалежної України: тенденції, фільми, постаті / Ірина Зубавіна ; Акад. мистец. України, Ін-т пробл. сучасного мистец. — Київ : Фенікс, 2007. — 304 с.
- ▣ Зубавіна І. Б. Екранна культура: засоби моделювання художньої реальності (час і простір у кінематографі): монографія. — К., 2006. — 272 с.
- ▣ Скуратівський В. Екранні мистецтва у соціокультурних процесах ХХ століття: Генеза. Структура. Функція, тт. 1-2. — К.: Поезія, 199



Розвиток екранних засобів від кінематографу до мобільних пристроїв призвів до трансформації людини та збільшення можливостей маніпуляцій.



- ▣ у процесі поринання в екран, людина не стає самотньою, а, навпаки, отримує можливість спілкуватись
- ▣ А. Горних та А. Усманова зазначають, що подібний вид телекартинки з додатковими «вікнами» виявляє тенденцію до мозаїчно-шизофренічної структури, до перетворення основного кадру в ще один кадр-у-кадрі поряд з іншими [відволікання уваги].



▣ Молодіжні телеканали використовують техніку соціальних мереж і додають до свого відео зображення чат-вікна, у яких глядачі можуть спілкуватись за допомогою СМС-повідомлень чи соціальних мереж.



- ▣ ТБ глядачі у результаті отримують відчуття, що існують, крім телепростору, ще одночасно у сфері комунікації. Також, мобільні вікторини й голосування відіграють у цьому важливу роль.
- ▣ Сьогодні, мобільний телефон є невіддільною частиною телеіндустрії.

(?)

Що дає для історика?

- ▣ Для історичних досліджень кіно є важливим джерелом:
- ▣ різновид національної культури,
- ▣ авторські рефлексії видатних майстрів кіно,
- ▣ демонстрація моральних цінностей та психології людини,
- ▣ екранна інтерпретація важливих, часто трагічних подій ХХ поч. ХХІ століття
- ▣ потужний засіб впливу на масову свідомість, нав'язування цінностей, формування образів та ідеологічних конструкцій
- ▣

Принципу дії мережі Інтернет та кіно змінили відеоігри.

- ▣ • Досить довго ігровий та реальний світ практично не перетиналися.
- ▣ • Вони ніби існували у різних площинах.
- ▣ • Реальні друзі не брали участь у розвагах у віртуальному світі.
- ▣ Соціальні мережі дозволили все це об'єднати.
- ▣ Головна перевага цього в очах користувачів полягає у можливості поєднати спілкування з друзями та знайомими. По суті, це як спільний похід у кіно чи на концерт.
- ▣

- ▣ Тому сьогодні до числа найпопулярніших типів відеоігор відносяться масові багатокористувацькі рольові онлайн ігри MMORPG (massively multiplayer online role-playing game). Це вид онлайн-ових рольових ігор, де мільйони користувачів щодня
- ▣ взаємодіють, кооперуються і встановлюють взаємини за допомогою своїх аватарів.
- ▣ MMORPG забезпечуються чатами, голосовим зв'язком та щільно поєднуються із соціальними сервісами на зразок «Twitter», «Instagram», «YouTube» і «Facebook».

▣ У сучасних серіалах еkleктичність стає засобом для створення більш місткої й швидкої розповіді. Використання її можна, зокрема, побачити у серіалах «Картковий будинок» (2013-2018 рр.) та «Шерлок» (2010 р. - ...). У них, наприклад, активно використовується накладання візуального інтерфейсу мобільних повідомлень.

▣ ПІДСИЛЮЄ ВПЛИВ

- ▣ **Короткі титри, геометричні схеми у поєднанні з відео зображенням використовують набагато менше часу на передачу інформації, ніж текст у звуковому чи друкованому вигляді. Поява кінематографу використовується досить потужно владою протягом 20-21 ст., активно починаючи з міжвоєнного періоду (для посилення своїх режимів)**
- ▣ **Приведіть приклади!!!**

УКРАЇНА В РОСІЙСЬКИХ ФІЛЬМАХ!

Історія промивання мізків народу

https://www.youtube.com/watch?v=e_vkr6wG3BY0&t=131s

УКРАЇНА В РОСІЙСЬКИХ ФІЛЬМАХ!

Після 2014 року

https://www.youtube.com/watch?v=bE_i2IJa9Vc

▣ Завдання:

- ▣ **1. Кіноіндустрія – історичне джерело (апеляція до історичної пам'яті)**
- ▣ **2. Будь які інші візуальні джерела – цікавий матеріал для досліджень!!!!**
- ▣ **3. Авторське відео «Сучасна українсько-російська війна»**