



ЛЕКЦІЯ 3.  
КІНОМИСТЕЦТВО (ЕКРАННІ  
МИСТЕЦТВА) ТА ВІЗУАЛЬНА  
КУЛЬТУРА  
КІНО, ВІДЕО, ЕКРАННІ МЕДІА

# Література



## Інформаційні ресурси

- ▣ Інтернет-джерела.  
<http://ekmair.ukma.edu.ua/handle/123456789/1691> <http://www.ktm.ukma.edu.ua>
- ▣ <https://prostir-kino.com.ua/>
- ▣ <http://www.ukrpress.info/2019/02/19/suchasne-ukrayinske-kino-zdobutki-i-problemi/>
- ▣ <https://moviegram.com.ua/france-cinema/>
- ▣ <https://ua.112.ua/profiles/--1870.html>  
<http://arthousetraffic.com>



- ▣ 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].



- ▣ 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



- MMORPG забезпечуються чатами, голосовим зв'язком та щільно поєднуються із соціальними сервісами на зразок «Twitter», «Instagram», «YouTube» і «Facebook».



# 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.
- ▣

- ▣ 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

# Завдання:

- ▣ **1.Кіноіндустрія – історичне джерело (апеляція до історичної пам'яті)**