Лекція 2. Екранні мистецтва: кіно, телебачення, відео. Кіно як «історичне джерело»: від німого екрана до використання з метою пропаганди.

Народження кіно: Від братів Люм'єр до ранніх наративів. Кіно як фіксація та репрезентація реальності. Німе кіно як соціальний документ: Аналіз німецького експресіонізму, радянського монтажу (Ейзенштейн) та американського кіно 1920-х. Кіно та тоталітаризм. Використання кіно як інструменту державної пропаганди (Лені Ріфеншталь, радянська кінодокументалістика). Приклади «історичних» фільмів, створених на замовлення режиму. Ідеологія та пропаганда : пошук сеансів. Вестерн, історичні фільми, фантастика. Концепція жанру. Жанр як договір між глядачем та виробником; жанр як механізм повторення та закріплення ідеології.

У сфері **сучасної екранної культури існують два напрямки** (бінарні опозиції):

- масова екранна культура
- екранна арт-культура.

Через свої візуальні стратегії вони презентують подвійність сприйняття та бажань сучасної людини:

- бажання відпочинку від реальності
- бажання правдивої інформації про реальність.
- Культурний баланс суспільних тенденцій.

Масова екранна культура через візуальну стратегію ілюзорного реалізму та завдяки принципу безпосередності *дарує людині втечу від повсякденних турбот та проблем.*

А екранна **арт-культура**, навпаки, через візуальну стратегію культурної критики, завдяки принципу гіпермедіації, повертає людину з віртуального простору **в реальне життя, до складних та пікових життєвих ситуацій.**

Масова екранна культура використовує художні засоби реалізму як додаток, поєднує їх **з фантастичними образами**, щоб на певний період часу людина повірила у реальність віртуального світу.

Внаслідок **поєднання реальності та віртуальності** здійснюється певний **ритуальний ефект**, результатом якого **є формування фетишів** на **предметному та ідейному рівні**.

людина як учасника екранної культури: **пасивну позицію** споживача (масова екранна культура) та **активну аналітичну позицію** (екранна арт-культура).

динамізм та візуальна стратегієя естетизації насилля та смерті, які продовжують принципи культуроіндустрії зі *створення механічної розваги*.

Візуальна стратегія динамізму

просторового комп'ютерного моделювання у відео творах та внутрішньорівневого оповідання у відеоіграх

через **прості швидкі реакції** програмування інтенсивної розваги,

А візуальна стратегія (використання) образів насилля та смерті маніпулює, викликає негатив або задоволення. (показати коло емоцій)

призводять **до певних культурних наслідків**, а саме до формування людини, для якої найбільш важливими **(1) є миттєво-інтенсивні моменти** переживання,

(2) факти насилля та смерті не мають етико-аксіологічного значення.

6. Принципи візуальних стратегій екранної культури

- звернення до граничних життєвих ситуацій і станів для виявлення ключових життєвих сутностей та суспільно-культурних проблем, доповнюється візуальною стратегією естетики повільного та візуальною стратегією жорстокості.
- екранна арт-культури також функціонує як частина культурних та суспільно-політичних рухів, які виступають проти масових та локальних ситуацій, які існують на даний момент у світі.