Лекція 4 Авторське кіно та нові хвилі: зміна мови репрезентації та сенсу

Авторське кіно та Нові хвилі: зміна мови та сенсу Авторське кіно. Режисер як «автор». Зміна фокусу від студії до особистості. Європейські нові хвилі. Французька Нова хвиля: Деконструкція класичного наративу, ручна камера, імпресіонізм. Реакція на «кіно якості». Чехословацька Нова хвиля та«Відлига». Кіно як інструмент критики соціалістичного режиму та пошуку гуманізму. Стилістичні інновації: Як нові кінематографічні мови (монтаж, зйомка, звук) відображали культурні та політичні злами 1960–1970-х. історичного та соціального наративу (наприклад, «Чорнобиль», «Корона»).

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**. (докажіть?)

З одного боку, за допомогою **смс-повідомлень** глядач отримує більшу **інтерактивність** коли його голос вирішує щось з приводу екранного телепростору.

З іншого, за допомогою них, він, споглядає передачу та спілкується з іншими глядачами. Тобто, **у процесі поринання в екран, людина не стає самотньою, а, навпаки, отримує можливість спілкуватись** з іншими і кожне її слово у такому спілкуванні має більшу вагу й увагу ніж у житті.

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].**

фрагментарності – це естетика Інтернет простору.

телебачення намагатиметься ремедіювати (поєднати) більш новий медіа – **Інтернет**

Принципу дії мережі Інтернет 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 **онлайнових 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».**

Сьогодні це **не стільки питання техніки** (чати і форуми на серверах ігор), скільки **можливість відчути причетність товариства**.

Наприклад, **у відеогрі «Hitman Absolution» (2012 р.)** вбудована **статистика результатів місії** – по всім гравцям регіону. Цей факт **збільшує вагу кожного «ігрового кроку» людини**, адже в будь-який момент вона може **поділитися переживаннями з друзями чи розповісти про власний ігровий подвиг**.

У **сучасних серіалах еклектичність 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.** Цікаво, що цей метод не руйнує **процес входження глядача у простір історії,** а навпаки **підсилює його.** Даний феномен пов’язаний із тим, що **візуальна форма смс-повідомлень є для сучасної людини звичною практикою**, ***невіддільним видом її сьогоднішнього способу сприйняття інформації***.

У **серіалі «Шерлок» інформатизація** екрану **використовується** і для передачі внутрішніх теоретичних роздумів головного героя.

До основного відео зображення **додаються: титри, геометричні схеми, анімаційні знаки, картографічні зображення тощо**. У більшості з цих випадків ми отримуємо те, коли один медіа використовує для вираження свого контенту метод вираження, подання, або сприйняття іншого медіа. **Поєднання різних візуальних джерел в кіноіндустрії підсилюють впливи!!!!!** (Так у сцені, коли Шерлок оглядає тіло вбитого, з'являються титри із назвами доказів, які він знаходить. І коли одним з таких доказів стає запах, то титр, після показу глядачу, розсіюється подібно газоподібному тілу.) Головна **мета цієї техніки**, звичайно, – **привернення уваги глядача**, але разом з тим вона реалізує для останнього і **подвійну роль**: **збільшує унікальність його досвіду і економить його час**.

Через особливість своєї зображальної природи, кінематограф став знаряддям екранізації літературних творів, починаючи від самого свого виникнення. Опис кімнати, який у письменника займає цілу сторінку, у кіно займає декілька секунд екранного часу. Тобто, **екран може передати людині більше інформації, ніж друкований текст.** Але певний період часу для режисерів було проблемою перенесення внутрішнього монологу героя. Вони могли використовувати закадровий голос, але до нього потрібно було підбирати відеоряд: можна було показати зображення героя у цей момент, або накласти голос на певний оглядовий план. Але тоді втрачались інформаційні можливості кіно. Еклектичність зображення у серіалі Шерлок вирішила цю проблему. **Короткі титри, геометричні схеми у поєднанні з відео зображенням використовують набагато менше часу на передачу інформації, ніж текст у звуковому чи друкованому вигляді.**

Глядач, таким чином, **отримує можливість осягнути і пережити за допомогою екрану набагато більше подій**. Завдяки цьому людина отримує **ефект розширення часу** – за одну хвилину вона охоплює **набагато більше інформації ніж за ту же хвилину у звичайному житті**.

Крім того, вся **додаткова візуальна інформація**, в основному, існує **тільки для глядача** і він вступає у певне більш інтимне спілкування з головним героєм.

Новий інформаційний принцип (подання інформації)

не розриває **гармонійність** вигаданого простору

не руйнує феномен **співпереживання**, а навпаки посилює його.

Всі додаткові екранні медіа-шари, зазвичай, не бачать інші персонажі й тому нічого не знають про думки та роздуми головного героя. Але про них знає глядач, оскільки бачить все, що відбувається на екрані й тому стає змовником героя у його планах. **Глядач ніби таємно отримує їх і тим самим стає власником унікальної інформації.**

Крім **поверхнево видимих екранних художніх засобів по реалізації візуальної стратегії інформатизації екранного простору**, є інші, більш **приховані.** Один з них пов'язаний не стільки із новими техніками, скільки із використанням старого художнього прийому – **вибору плану кадру**. підсилює (ефект)

Поява кінематографу використовується досить потужно владою, активно починаючи з міжвоєнного періоду (для посилення своїх режимів) **Приведіть приклади!!!**

- Режим А. Гітлера (фільми які дивився сам, які створювалися кіноіндустрією з Геббельсом на чолі, які показували населенню)
- Іспанія режим Ф.Франко (зміни режиму, зміни підходів до кіноіндустрії) (Історія)
- Італія «Культ Муссоліні» (Звеличення)