

стримом схем. Кино, разрушающее границы жанра. Оно способствует размышлениям, но не удовлетворению. Ещё одна особенность – малодоступность, редкость.

«Другое» кино рассчитано на действительно современного, образованного человека, с неординарным мышлением или на того, кто видит смысл не в бюджете и красоте тел, а в игре актеров, атмосфере кино.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. «Другое» кино в современной художественной культуре [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [//works.doklad.ru/view/tWqIWxccPsc/all](http://works.doklad.ru/view/tWqIWxccPsc/all). – Дата доступа: 20.03.2021.

2. Артхаус – что это такое? Определение, значение, перевод [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [//chto-eto-takoe.ru/arthouse#:text=%D0%90%D1%80%D1%82%D1%85](http://chto-eto-takoe.ru/arthouse#:text=%D0%90%D1%80%D1%82%D1%85). – Дата доступа: 20.03.2021.

УДК 77

ЭСТЕТИКА КАДРА В ДОКУМЕНТАЛЬНОМ КИНО

Онуфриенко С.Г., ст. преп., Еркова Ю.А., студ.

*Витебский государственный технологический университет,
г. Витебск, Республика Беларусь*

Документальное кино (или неигровое кино) – вид кинематографа, это фильм, в основу которого легли съёмки подлинных событий и лиц. Документальное кино может быть разных видов: событийная хроника, кинолетопись (съёмки, создаваемые не для оперативных новостных журналов, а для истории), кинофиксация для специальных целей (научные съёмки, милицейские протоколы, видеонаблюдение), авторская журналистика, наконец – искусство. От игрового кино документальный фильм отличает главным образом отсутствие актёрской игры, поэтому его нередко называют неигровым.

Документальное кино – это сложный жанр, подготовка и работа над которым занимает длительное время: отбирается жизненный и документальный материал, на основе которого создаётся сценарий. Структура документального фильма многообразна: используются как постановочная, так и репортажная съёмка, натурные и интерьерные съёмки, архивные видео- и фотоматериалы.

Процесс зарождения замысла будущего короткометражного фильма является самым первым, а поэтому и самым важным этапом. Необходимо проанализировать глобальные идеи, интересные темы. Основополагающим элементом любого вида искусства является идея. Идея – это то, что автор хочет сказать, и гений «художника» заключается в способности, будь то холст, чистый лист бумаги или пленка кинокамеры, облечь эту идею в форму и донести ее до человека. С появлением идеи возникает тема. Тема, это то, о чем пойдет речь в произведение. В документальном фильме может быть поднято несколько тем, но идея при этом будет только одна.

При создании документальных фильмов приходится решать многие специальные вопросы, прежде всего вопросы, связанные с фиксацией повседневной жизни людей, с фиксацией событий, предусмотреть которые заранее невозможно: со съёмкой на на-

туре, в естественных декорациях. Такая съемка во многом отличается от условий, существующих в павильоне киностудии, где все предусмотрено и подчинено воле организаторов творческого процесса. В кинематографе широко используются различные приемы съёмки (ракурсная съемка, съемка с ускоренной или замедленной скоростью, динамичное панорамирование и т. д.). В документальном кино часто используется метод художественной реконструкции событий. При работе над документальным фильмом грамотное использование освещения помогает акцентировать внимание зрителя на определенных аспектах визуальной информации. В простых приемах документалисту необходимо найти возможность собственного высказывания, сюжет фильма может быть простым, его можно в двух словах рассказать. Работа с художественными приемами делает его уникальным.

СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ИСТОЧНИКОВ

1. Документальное кино [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://www.krugosvet.ru/enc/kultura_i_obrazovanie/teatr_i_kino/DOKUMENTALNOE_KINO.html. – Дата доступа: 15.04.2021.
2. Художественные приемы в документалистике [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://nauchkor.ru/pubs/hudozhestvennye-priemy-v-dokumentalistike>. – Дата доступа: 19.04.2021.

УДК 004.92

ПРИНЦИПЫ БЛАГОУСТРОЙСТВА ЭКСТЕРЬЕРНОГО ПРОСТРАНСТВА КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

Самутина Н.Н., к.т.н., доц., Шинвизе А.А., студ.
*Витебский государственный технологический университет,
г. Витебск, Республика Беларусь*

В течение двух десятилетий человечество было свидетелем эволюции вселенной компьютерных игр. При этом сам процесс остался относительно неизменным. Существуют определенные принципы благоустройства экстерьерного оборудования компьютерных игр, каждый из которых отвечает за передачу собственно той информации, которая является неотъемлемой частью. Игровая среда может быть эффективным методом рассказывания историй. У игрока должен быть выбор на протяжении всего пути, поэтому именно физическое пространство, экстерьер, представляет собой большую часть работы по передаче истории, которую пытаются рассказать дизайнеры. У любых элементов в игре должны быть причины. Дизайнеры связывает между собой события, место, цвет, освещение и текстуру, заставляя действовать пользователя.

Экстерьер компьютерной игры как метод передачи информации требует наличие следующих принципов: зависимость от времени, наличие экстерьерного оборудования и навигация. В привычном смысле, время не влияет на пространство, но его искусственно заменяют действия и развитие способностей, которые также регулируют темп. Навигация может быть высокоуровневая (видно невооружённым взглядом, наглядные метки,