

**Документальное и игровое кино: общее и специфическое**

**Научный руководитель – Цацуев Александр Михайлович**

***Ogorodnikova Anastasia Георгиевна***

*Студент (бакалавр)*

Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Высшая школа телевидения (факультет), Москва, Россия

*E-mail: emeraldring@yandex.ru*

В киноведческом сознании сложилась определенная иерархия видов, которую можно было бы представить в виде пирамиды, на вершине которой гордо обозначено игровое кино, документальное же вместе с научно-популярным и мультипликационным составляют ее основание.

Разница между документальным и художественным фильмом может быть огромной или небольшой. При этом необходимо отличать документальное кино от художественных исторических фильмов. В любом случае, и то, и другое рождает уникальные видения нашего мира, наших культур, нашей жизни и любви.

Цель работы - определить главные аспекты схожести и различий данных видов кинематографа, вникнуть в самую суть и сделать определенные выводы.

Понятие документальной истины лучше всего понимать как ту истину, которая обнаруживается в том, как мы ментально организуем наше восприятие. Теоретическое понимание документального кино все больше отдаляется от представления о внутренней реальности, содержащейся в тексте фильма, и все больше приближается к пониманию того, как читаются тексты. Однако идея определения документального фильма как рецептивной стратегии не должна сводить на нет рассмотрение кинотекста в качестве основного фокуса рассмотрения. В основе этого лежит понятие истины.

Документальные фильмы больше связаны с реальностью, например, социальными фактами в обществе и политическими вопросами, чтобы предоставить общественности или зрителям хорошее понимание этих вопросов, но художественные фильмы представляют нереальное видение некоторых вопросов. С точки зрения реализации актеры отличаются с обеих сторон, документальные фильмы зависят от социальных людей, которые на самом деле не контактировали с актерами. Эти различия иллюстрируют важность для обоих видов и то, что они могут предоставить зрителям то, что им нужно от доверия, чтобы продемонстрировать события или вводящие в заблуждение взгляды.

Манский утверждает: Игровое, не игровое — вообще разницы никакой нет, на мой взгляд. Главное — чувства, которые вызывает или не вызывает картина. Вот Зара Абдуллаева предложила пару лет назад такой термин — «постдок». Собственно говоря, постдок подразумевает и игровое, и документальное, любое кино, базирующееся на реальности, интерпретируемое художником в художественное произведение.

**Источники и литература**

- 1) 1) [https://elibrary.ru/query\\_results.asp](https://elibrary.ru/query_results.asp)
- 2) 2) <http://vertov.ru/news/747/index.html>
- 3) 3) <http://www.timeout.ru/msk/feature/20266>
- 4) 4) Книга «Постдок: неигровое/игровое...» Зара Абдулаева
- 5) 5) « Краткая История Кино Искусства» Р.Ю. Юренев
- 6) 6) Книга О.Ф. Нечай « Основы Киноискусства»
- 7) 7) С.И. Фрейлих «Теория кино»
- 8) 8) Джеймс Нэрмор — «Кубрик»
- 9) 9) Томас Эльзессер, Мальте Хагенер — «Теория кино. Глаз, эмоции, тело»