

# **Пространство и время в кино**

# Художественное пространство

- Художественное пространство кадра строится по модели реального мира (приближаясь к нему или, наоборот, отталкиваясь, т.е. в определенном смысле тоже становясь ментальной моделью этой реальности). При этом пространство кадра подвижно, а кроме того, зрительское сознание сочетает смежные кадры в единое пространство и эти факторы позволяют расширять это пространство и за рамки кадра.
- *Закадровое пространство* оказывается не менее семиотически значимым, чем *внутрикадровое*, а кадры, в свою очередь, сливаясь в нашем сознании, способствуют созданию связного, геометрически непротиворечивого пространства.

## Определите страну, где происходят события?



Художественное пространство фильма «Человек – амфибия»



Художественное пространство фильма «Человек – амфибия»



Художественное пространство фильма «Человек – амфибия»



Художественное пространство фильма «Человек – амфибия»



Художественное пространство фильма «Человек – амфибия»



Кинозал.ТВ

Художественное пространство фильма «Человек – амфибия»





Художественное пространство фильма «Человек – амфибия»



Художественное пространство фильма «Человек – амфибия»



Художественное пространство фильма «Человек – амфибия»

# Художественное пространство

- При этом такое пространство может по своим характеристикам сильно отличаться от реального мира, но если его устройство останется логически непротиворечивым, то зритель воспримет это как должное; с другой стороны, нарушение логических связей этого пространства дает сильный эстетический эффект.
- Помимо предметной обстановки кадра, художественное пространство образуется с помощью *диалога* – ситуации, когда одни элементы способны и воздействовать на другие элементы, и изменяться сами под их воздействием.

# Художественное пространство

- Наиболее простой случай диалога – диалог двух персонажей (не только словесный, но и визуальный: мимика, жесты), обмен точками зрения. При этом чтобы пространство диалога казалось нам «естественным», т.е. приобретало объемность, некой точке съемки А должна быть соотнесена некая точка съемки В в закадровом пространстве (это соотнесение обычно достигается с помощью выстраивания перспективы). Например, при «нейтральном» разговоре двух персонажей актеры размещаются так, чтобы взгляд одного уходил немного за рамку кадра вправо, а взгляд другого – немного влево. Такими двумя встречными точками зрения создается «нейтральное» пространство. [С другой стороны, это дает простор для игры точками зрения и пространством диалога.]

- Пространство в кино поначалу трактовалось в театральной манере, т. е. изображалось как фон, указывающий на место или историческое время действия. Постепенно все более осознавалась эстетическая значимость изображаемого на экране пространства. Появились такие приемы его изображения, как использование острых ракурсов, подвижность кинокамеры, изменение внутрикадрового движения.
- Значительный вклад в раскрытие выразительных возможностей пространства, построенного на динамичном соотношении плоскости экрана и объема снимаемой среды, внесли С. М. Эйзенштейн, В. Я. Пудовкин и другие советские кинематографисты.

# Художественное пространство

- Организация пространства кинокамерой получила название «внутрикадрового монтажа», который был с успехом использован, в частности, в американских фильмах 40—50-х гг.
- Выразительные пространственные решения могут достигаться с помощью применения при съемках широкоугольной оптики, техники комбинированных съемок и др.
- Использование пространства зависит от видов и жанров кино.
- В документальных лентах снимаемая среда передается на экране более непосредственно. Для художественных фильмов характерна многозначность пространственных решений. В мультипликационном кино с наибольшей полнотой осваивается плоскость экрана.

# Время

- Время является одним из самых важных выразительных средств кинематографа. Однако стоит несколько расширить это понятие, так как есть несколько аспектов времени в фильме, которые очень тесно связаны между собой. Но не все они одинаково очевидны. Например, зрителями легко осознается историческое время, фигурирующее в картине, и время жизни персонажей, но в случае исторического времени аудитория осознает лишь маркеры эпохи (при этом зрителю порой очень важны взаимосоответствия этих маркеров), а не «цвет времени» и его структуру — то есть фактическую, а не чувственную сторону.



# Время

- Категории «пространства - времени» (или хронотопа) в кино являются сферой воплощения художественного замысла, доминирующим принципом организации материала в стилевой системе фильма.
- Пронизывая все звенья художественного процесса, пространство и время получают в каждом конкретном случае своё специфическое воплощение, ибо художник, реализуя замысел, строит своё концептуальное художественное пространство - время, становящееся сферой существования авторской идеи.
- В восприятии и осознании пространства - времени преломляются мировоззренческие принципы художника. На этом уровне организуется способ расположения переживаемого, осмысляемого и оцениваемого жизненного материала, выстраиваются, упорядочиваются элементы произведения. Кино, преодолевая разрыв между изображением пространства и времени, создаёт своё особое «кинопространство» и «киновремя».
- По определению В. Пудовкина, экранное время и пространство - понятия, как бы интегрированные из элементов времени и пространства реальных, выхваченных из действительности и слитых в особое структурное целое.

# Время

- Представление человека о пространстве и времени исторически изменчиво, динамично. Пространство-время средневекового человека — точка зрения Бога на мир и человека на Бога, то есть — ценностная метафизическая «вертикаль».
- Искусство, в свою очередь, отображая это понимание пространства-времени, осуществляется также через вертикаль, являющуюся стилевой доминантой готики. Новое представление о пространстве и времени несёт Ренессанс. Меняется точка зрения, и человек созерцает уже не Бога, а себя. Это ценностная точка зрения материалистической «горизонтالي», когда человек попытался заменить собой Бога, подменил духовное и метафизическое постижение мира - физическими категориями и параметрами.
- Один из излюбленных приёмов изображения хронотопа в современном кинематографе — мотив дороги, когда герои в ходе развития сюжета преодолевают пространство-время одновременно в двух системах координат: физической и метафизической (сверхфизической).

# Как задать ход времени в кино с помощью монтажа

- **О том, что такое «токсичное время» и как оно реализуется с помощью кинематографических средств, мы узнаем от мастера Лаборатории режиссуры монтажа Московской школы нового кино Илья Томашевич**



*Кадр из фильма «Алиса в стране чудес»*

# Время

- **Время** – более неподатливая часть хронотопа, т.к. кино, как и любой другой вид визуального искусства, по умолчанию знает только настоящее время (изображает то, что происходит на экране в данный момент) и изъявительное наклонение. Однако с помощью ряда технических средств [наплыв, размывание изображения, игра светом, ретроспективный и ассоциативный монтаж и т.д.] кино условно преодолевает это препятствие.

# Время

- **То же самое происходит и со временем жизни персонажей: зритель понимает, какие события в жизни героев имеют место, и пытается отслеживать отрезки времени, проходящие между эпизодами — ему важно понимать порядок времени, но от него ускользает время как артикуляция определенных эмоций и настроений, транслируемых фильмом.**

**Можно сказать так: пока зритель следит за фактом времени, время, непосредственно присутствующее в фильме, как токсичное вещество, активно взаимодействует со временем самого зрителя. На самом деле именно это «токсичное время» и является основным содержанием фильма.**



*Кадр из фильма «Загадочная история Бенджамина Баттона»*

# Время

- Автору никогда не стоит забывать о том, с каким именно временем в фильме он работает. Задача сводится к тому, чтобы зритель понимал, что происходит в фильме, а автор тем временем добивался нужного ему воздействия с помощью того, как именно воспроизводятся факты.
- При этом зритель всегда склонен находиться на территории понимания — там, где он находится в безопасности и будто бы на равных с автором. В то же время автор завлекает зрителя на небезопасную территорию чувств и эмоций, постоянно нарушая предполагаемые границы его взаимодействия с фильмом.
- В связи с этим автор должен взять на себя ответственность осознающего истинную природу фильма перед тем, кто эту природу не осознает.



# Время

- **Итак, мы определили два аспекта времени, назовем их так: «фактическое время» и «токсичное время» — то есть время, за которым следит зритель, и время, которое воздействует на зрителя.**

**Теперь попробуем на примерах объяснить это разделение. Каждый пример будет состоять из трех пунктов: фактическое время, кинематографические средства и результат — то есть «токсичное время».**

# Время

- **1. Линейное время без пропусков (это, пожалуй, самый распространенный тип времени)**
- ***Примеры:*** «Свидание за ланчем» Адама Дэвидсона, Эмилия Мюллер, Ивона Марсиано, «Бездельник» Ричарда Линклейтера;
- **двухчасовой фильм «Мой ужин с Андре» (My Dinner with Andre) Луи Маля, который рассказывает об обеде, длящемся на протяжении всех двух часов фильма.**
- ***Фактическое время:*** например, один день из жизни персонажа или одно событие, однокадровые фильмы.

- **Средства:** последовательная цепочка эпизодов (или вовсе один эпизод). При переходе от эпизода к эпизоду акцент делается на том, что ничего принципиально важного зритель не пропустил.

Принцип этот близок к демонстрации фокусником пустых рук: мол, вам все известно, от вас ничего не скрыто, никакого мошенничества. Также можно провести аналогию с доказательством теоремы — когда из одного непосредственно следует другое. Это достигается с помощью буквальной преемственности кадров и эпизодов. Единство звукового фона, света, цвета, дистанции с персонажами, пластической структуры кадров и эпизодов. Большую роль играют взгляды и реакции персонажей, как бы «сшивающие» пространство и время. Время как бы нанизывается на буквальную преемственность кадров, они словно передают друг другу эстафету, тем самым организуя последовательный ход времени.

**Результат:** эффект достоверности и убедительности, реалистичность.



*Кадр из фильма «Мой ужин с Андре»*

# «Растянутое» время

- **Примеры:** лестница из «Броненосца Потемкина» Сергея Эйзенштейна и последний кадр «Американского солдата» Райнера Вернера Фассбиндера (нельзя сказать, что это характерные случаи использования «растянутого» времени, но здесь нам важно само сочетание примеров).
- **Фактическое время:** в обоих случаях время эпизода больше времени самого события — это характерная черта так называемого «растянутого» времени. В первом случае это расстрел толпы на лестнице, во втором — смерть одного из персонажей от выстрела, которая активно переживается другим персонажем (будто он не может поверить, что первый человек мертв).

- ***Средства:*** за основу в обоих случаях взято конечное событие (в одном случае расстрел, в другом — смерть и оплакивание), которое рано или поздно должно закончиться, но никак не заканчивается. В обоих случаях время расширяет свои границы, и события не просто происходят, а длятся — высказывание тем самым достигает трагедийного, эпического уровня. Мы попадаем в иные, отличные от «бытовых» время и пространство, где законы реальности искажены.

В первом случае мы видим большое внимание к деталям, экспрессивные ракурсы, повтор фрагментов (солдаты раз за разом спускаются и раз за разом стреляют). Механистичность солдат, «поступь смерти» и ее неминуемость противопоставляются человечности, которую олицетворяют дети и женщины на лестнице: этот конфликт развивается не за счет того, что мы получаем какую-то новую информацию — то есть не горизонтально — а за счет углубления в суть эпизода, предоставления зрителю все новых подробностей, роста экспрессивности — вертикально. При этом солдаты как персонажи почти не развиваются, а углубляется линия народных страданий, у которых как бы нет дна, так как каждый новый элемент перекрывает предыдущие по силе воздействия.

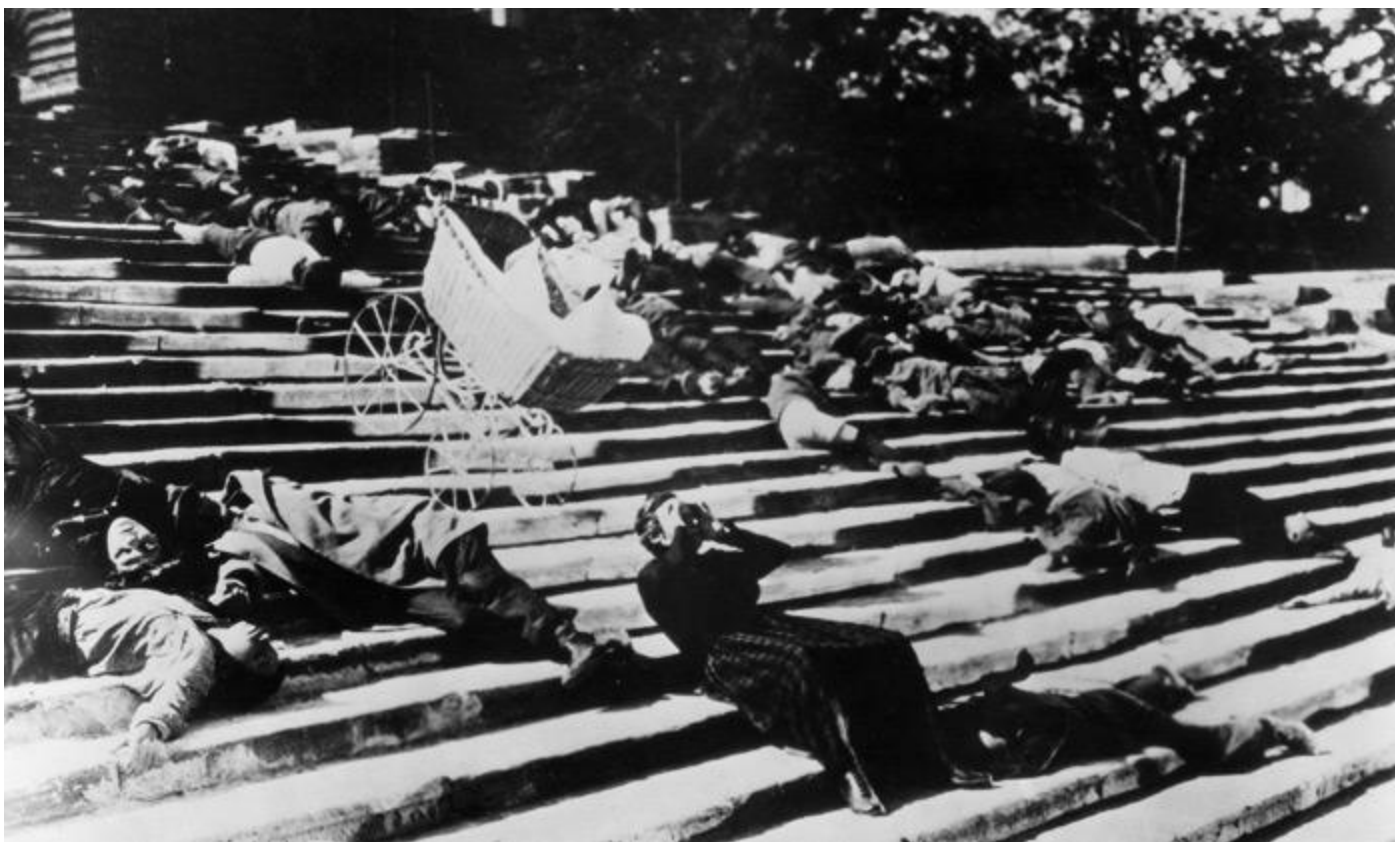


*Кадр из фильма «Броненосец Потемкин»*



*Кадр из фильма «Броненосец  
Потемкин»*





*Кадр из фильма «Броненосец  
Потемкин»*

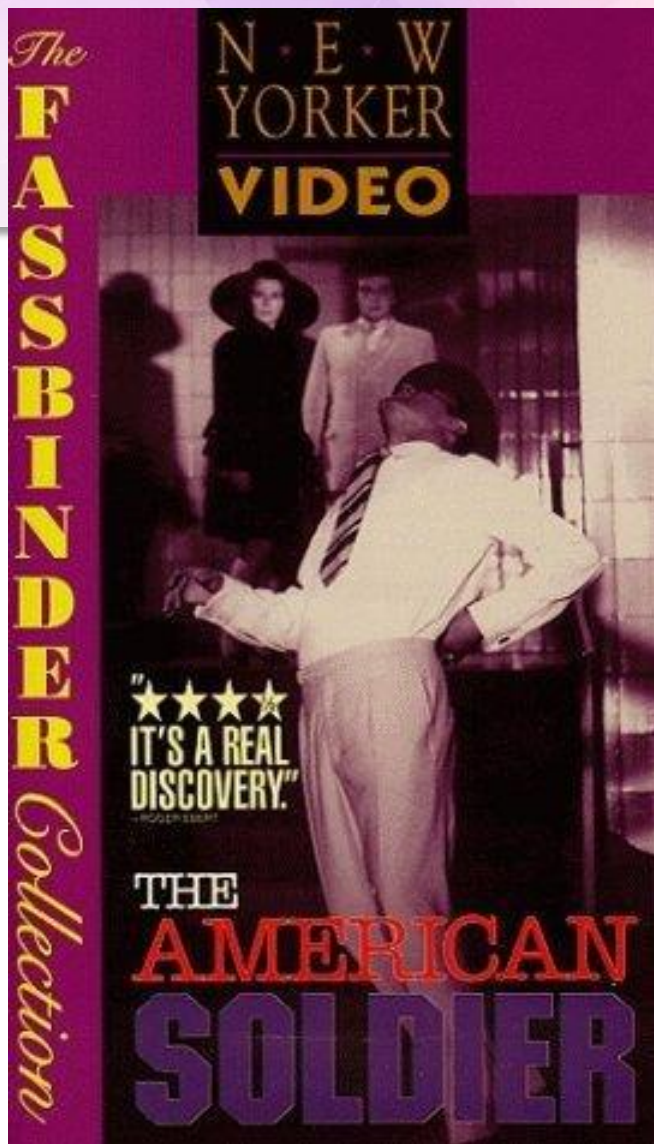


The Battleship Potemkin (1925)

*Кадр из фильма «Броненосец  
Потемкин»*



Видеоролики по ссылке:  
ЮТУБ Броненосец Потемкин. Сцена на лестнице.  
ЮТУБ Броненосец Потемкин. Снисхождение.



Во втором случае на общем плане мы наблюдаем какое-то движение. Это два человека. В одного из них стреляли, другой словно пытается привести первого в чувство. Он раз за разом неловко переворачивает бесчувственное тело. На лестнице стоит девушка в шляпе, которая не предпринимает никаких действий, лишь смотрит. Возможно, это шоковое состояние. За кадром куплет за куплетом звучит циклическая песня, которая по окончании припева каждый раз замирает, словно это конец, но после паузы продолжается с новой силой. Это один кадр, который длится около 5 минут. Если сначала в наблюдаемых действиях двух мужчин мы различаем нечто подобное оказанию первой помощи, то дальнейшее развитие этого «танца» расширяет границы нашего понимания ситуации, хотя ничего нового в кадре не происходит

- Это, как и в первом случае, вертикальное восхождение. Наше понимание происходящего изменяется от оказания первой помощи к оплакиванию. Двое мужчин на полу сливаются в единое тело, которое не вполне мертво, но и не оживает.

Эти два примера призваны продемонстрировать те возможности, которые дает работа со временем в фильме. Если смотреть в корень, то цель, к которой стремится автор, и средства ее достижения в этих двух примерах очень схожи при полном отличии внешней атрибутики, стиля и так далее. Здесь время нанизывается на повторяемость отдельных элементов, цикличность же позволяет восприятию переходить при каждом повторе на новый уровень.

***Результат:*** придание значительности и важности событию; эстетизация; действенная, а не формальная эпичность; насуточно переживаемая трагедийность.

-

# И снова о композиции

- **Композиция — это то, как различные элементы (актеры, детали пейзажа и декораций, реквизит и прочее) располагаются по отношению друг к другу.**
- **В начале развития кинематографа композиция кадра подражала театральным постановкам. Режиссеры располагали актеров лицом к зрителю, кадры были ощутимо длиннее, а камера двигалась редко и чаще всего снимала только общие планы.**
- **По мере того, как кинематограф становился все популярнее, а на рынке появлялось продвинутое оборудование, кинематографисты начали осознавать, что внезапный переход на крупный план или смена ракурса зрителей не шокирует. Постепенно режиссеры и операторы начали развивать пространство кадра, делая его более объемным. Персонажи начали вести себя реалистичнее.**
- **Со временем камера начала двигаться свободнее и показывать информацию совсем по-другому, а авторы осознали, что при помощи определенных композиционных техник можно не только управлять зрительским вниманием, но и создавать собственный визуальный стиль.**

# Значение композиции

- В первую очередь **композиция позволяет направить внимание публики на нужную деталь.** Кроме того, режиссеры и операторы могут показывать истории со своей уникальной точки зрения, подчеркнуть важность конкретного персонажа или элемента сцены, богатой на детали.
- Помимо этого композиция помогает передать информацию и подтекст. Задав определенное расстояние между персонажами и важным реквизитом, к примеру, мы можем сразу же передать более глубокий смысл сцены.
- Все-таки кино — **искусство визуальное, и в нем нужно в первую очередь показывать, а не рассказывать.** Нет лучше способа показать противостояние двух людей за власть, размышления героя о непреодолимых препятствиях на пути или успех сильной женщины, чем красиво поставленный кадр.



*Кадр из фильма «Секретное досье» (2018) / Фото: 20th Century Fox*



# Простейшие элементы композиции

- **Правило третей**
- **Правило третей, возможно, основное в композиционном строении. Его достаточно просто выучить, и с его помощью проще сделать кадры привлекательнее. Разделите кадр на три части горизонтально и вертикально, а затем расположите объект съемки на точках пересечения линий. Все очень просто. Правило третей создает ассиметричное изображение, которое смотрится естественнее, тогда как идеальные геометрические формы подсознательно ассоциируются с человеческой деятельностью.**
- **Полезно будет удерживать глаза героев на одной из горизонтальных линий. В таком случае даже если актер не находится строго на точках пересечения, его глаза все равно будут смещены от центра. А глаза зритель склонен искать в первую очередь.**



*Кадр из фильма «Властелин колец: Братство кольца» (2001)*

# Свет и тень

- **Помните, что главная цель композиции — направить зрительский взгляд. Для этого можно использовать световой контраст. Разместив персонажа в самой яркой области кадра или, напротив, оставив только его силуэт на ярком фоне, вы сможете отделить его от остальных элементов и помочь зрителю сразу найти самое важное.**
- **Эта техника не такая универсальная, как правило третей. Если вы будете заигрывать со светом слишком много, вы можете вызвать совершенно не те эмоции, к которым стремились изначально. Используйте ее с умом, чтобы свет и тень сочетались с темой вашего фильма.**



*Кадр из фильма «007: Координаты «Скайфолл»»(2012)*

# Ракурсы и перспектива

- Мы живем в трехмерном пространстве. Поэтому и кинематограф должен использовать все его особенности (речь идет не о трехмерном изображении). Расстояние между персонажами в кадрах «восьмерки», расположение горизонта или света в конце тоннеля создает перспективу. Благодаря перспективе, мы создаем ракурсы. Невидимые линии естественным образом направляют взгляд в определенную точку.
- Этот принцип полезен, когда нужно передать определенную эмоцию или тему. Расстояние между людьми может быть буквальным, а может работать как метафора. Объект или цель может постоянно быть где-то вне досягаемости, протагонист может стоять посреди двух враждующих персонажей, тем самым оказываясь в центре конфликта.



*Кадр из фильма «Рейд» (2011)*

# Цель композиции

- Также мы можем подчеркнуть статус того или иного объекта, выбрав расстояние до объектива. «Размер объекта съемки должен быть равен его значению для истории», — говорил Альфред Хичкок.
- Но дело не только в том, чтобы переносить камеру вперед и назад. Мы можем двигать ее вверх и вниз, чтобы персонаж казался больше или меньше. Это один из простейших способов показать его силу. Композиция направляет взгляд, и из этой функции рождается все остальное — стиль, подтекст, темы и так далее.
- Если просто снимать красивые картинки, у которых не будет структуры — зрительское внимание рассеется и в конце концов кадр, каким бы прекрасным он ни был, попросту развалится от количества информации. Наделите его структурой. А затем вы можете нанизывать на нее другие элементы.



*Кадр из фильма «Рождественская история»  
Вопрос: какого вы роста в этой сцене?*



# Домашнее задание

- На чем основано кинематографическое пространство?
- Что значит закадровое пространство и как оно влияет на зрителя?
- Чем отличается пространство в документальном кино от художественного?
- Какая категория позволяет воплотить замысел режиссера?
- Каким может быть время в кинематографе?
- Всегда ли время, изображаемое в кино, соответствует фактическому времени?
- Зачем нужна композиция в кадре?
- С помощью каких средств режиссер добивается своей цели?