



Рисунок 2 – Модельные переплетения

а – для белого цветового эффекта (листья), б – для черного цветового эффекта (листья),  
 в – для черного цветового эффекта (рамка и обводка животного), г – для темно-серого  
 цветового эффекта (животное), д – для светло-серого цветового эффекта,  
 е – для белого цветового эффекта (животное).

Все разработанные переплетения являются двухслойными с различными способами соединения слоев: перемещением по контуру заданного узора (рис. 2 а, б, е); «снизу-вверх» (рис. 2 в, г); «сверху-вниз» (рис. 2 д, е). В переплетении (рис. 2 е) связь слоев осуществляется через раппорт полотняного переплетения. Использование в одной ткани разных способов соединения позволяет придать ткани рельефность, выделить отдельные элементы рисунка, расставив акценты в нем на наиболее значимых элементах. [1]

Изделия были представлены на художественном совете РУПТП «Оршанский льнокомбинат» и приняты в производство с высокой оценкой.

#### Список использованных источников

1. Казарновская Г. В. Проектирование двухсторонних чистольняных пледов / Г. В. Казарновская, А. В. Мандрик // Вестник Витебского государственного технологического университета, 2018. – № 1(34), с. 24.

УДК 659

## ВОПРОСЫ ПРОСТРАНСТВА И ВРЕМЕНИ В КИНЕМАТОГРАФЕ

*Наговицына Т.В., доц., Пугачева А.Р., студ.*

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

Реферат. В статье рассматриваются понятия «Пространство» и «Время» в кинематографе, а также их влияние на восприятие зрителем визуальной картинки.

Ключевые слова: хронотоп, время, пространство, кинематограф, персонаж.

Часто ли в фильмах мы придаем важность тому месту, в котором происходит действие и времени, на протяжении которого происходит действие?

Если мы говорим о приключенческом жанре или мелодраме, то там мир вокруг часто сменяется, кадры бегут друг за другом, а всё вокруг персонажа в основном может вызывать эстетическое ощущение. Но когда режиссер ограничивается лишь определённым пространством, то оно часто становится продолжением самого персонажа, его ощущений, желаний, внутреннего конфликта и так далее. Если же подводить к общей картине, то, безусловно, работа с локациями и временем является ключевым фактором в фильмах. Порой мы не замечаем, насколько сильно на нас влияют обстановка и пейзажи, но именно они говорят о многом.

Хронотоп (от греч. *chronos* – время и *topos* – место) – сочетание пространственно-временных характеристик действия. Локализация времени и пространства дают возможность создателям подобного рода картин осуществлять классицистический принцип трех единств: места, времени и действия. Хронотоп – понятие, введенное в гуманитарные науки М. М. Бахтиным и означающее художественное пространство и художественное время, взятые в их взаимодействии друг с другом.

Фактически это основные координаты, образующие художественный мир текста искусства.

Художественное пространство кадра строится по модели реального мира (приближаясь к нему или, наоборот, отталкиваясь, то есть 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 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.

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.

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», то есть приобретало объемность, некоей точке съемки А должна быть соотнесена некая точка съемки В в закадровом пространстве (это соотнесение обычно достигается с помощью выстраивания перспективы).

Время – более неподатливая часть хронотопа, так как кино, как и любой другой вид визуального искусства, по умолчанию знает только настоящее время (изображает то, что происходит на экране в данный момент) и изъяснительное наклонение. Однако с помощью ряда технических средств, таких как наплыв, размывание изображения, игра светом, ретроспективный и ассоциативный монтаж и т. д., кино условно преодолевает это препятствие. Время в фильме условно и не равно реальному. Оно может растягиваться и сжиматься, потому что любое событие можно показать и стремительно проносящимся, и повторённым в прошедшем или будущем. В фильме создаётся своё собственное, кинематографическое, время и пространство. Порой временные и пространственные рамки эпического сюжета настолько расширяются, что теряют очерченные границы, он принимает вневременной и внегеографический характер. Обычно это наблюдается в произведениях – в повествовательном киносюжете. Но все же главное отличие в обрисовке повествовательного хронотопа заключается в том, что в нем образ времени и пространства составляется не из смены исторических событий и перемещений масс, как в эпическом сюжете, а из подробностей жизни небольшой группы людей, подробностей, иногда мельчайших, но точно рисующих время и место действия фильма. В лирическом киносюжете время, как и в драматическом сюжете, – настоящее. Именно в лирическом сюжете наглядно выражается возможность выстраивания духовного, вертикального хронотопа.

Кино называют искусством времени в формах пространства. Передавая свободное движение во времени, писал В. Пудовкин, кино «в полной мере может изображать всю сложность мира, делать ясными глубокие связи между явлениями, легко переносясь в пространстве и легко поворачиваясь во времени». Соотнесение различных пространственно-временных пластов помогает ярче, рельефнее выразить идейно-эстетический смысл произведения.

Когда речь заходит о художественном времени в кино, принято выделять историческое время. Историческое время – это реальное, объективное время, взятое в его целостности, в соотнесении прошлого, настоящего и будущего, получившее отражение в художественном произведении, – то есть эпоха, период истории или современности, освещенные в фильме. Сюжетное время охватывает непосредственно содержание действия, организуется монтажной композицией фильма, являясь результатом тщательного отбора отснятого материала. Зрительское время – это время, в течение которого зритель воспринимает фильм и осмысливает его на основе своего жизненного и эстетического опыта.

То, что называется ритмом фильма, создается с помощью картин, которые мы смотрим в кино. Когда в фильме используется медленная или быстрая съемка, меняется время, снимаются кадры, которые невозможно видеть в реальном мире, то при помощи этой техники создается чувство иного времени. Например, мы с помощью замедленной съемки демонстрируем, как растут растения, или, например, быстрая съемка помогает нам показать движения птицы в воздухе. Движение в зрительной сфере – это, прежде всего, движение пространственных форм, представляющих какие-то изображаемые пространственные предметы. Это движение происходит в двояком пространстве: в реальном кинозале – это движение на экране двухмерных черно-белых пятен, движение в двух измерениях нашего реального пространства. Но одновременно оно

представляет движение изображаемых в трех измерениях предметов в имеющем три измерения изображаемом пространстве киномира. Другими словами: через показанное в двух измерениях движение мы воспринимаем пространство, предметы и их движение в трех измерениях. Эффекты приближения или удаления камеры производят особенно сильное впечатление движения вглубь, в третье измерение киномира. Пространство, в котором производились съемки, безусловно, было реальным пространством. Но когда зритель смотрит кинокадры, для него это несущественно. Он ощущает показываемое пространство и предметы в этом пространстве не как воспроизведенные, а как принадлежащие к изображаемому пространству киномира. Только в документальных фильмах отношение зрителя к изображаемому пространству и к показываемым предметам иное: кадры с экрана он воспринимает как реальное пространство и реальные предметы, показываемые средствами кино; он принимает их «всерьез». Это означает, что в игровых фильмах установка кинозрителя делается не на реальное, фотографически воспроизведенное пространство студии или пленэра, где производились съемки, а на воображаемое пространство, где происходит действие фильма.

Воображаемое пространство киномира некоторыми своими качествами отличается от пространства реального мира. Мы не должны забывать, что даже снятые самыми совершенными аппаратами кинокадры дают изображения, увиденные одним глазом, в то время как нормально мы зрительно воспринимаем предметы в пространстве двумя глазами. Зритель идентифицирует свое собственное видение с глазом камеры так же, как он идентифицирует ухо микрофона со своим собственным ухом. То, что он видит и как он это видит, соответствует замыслу режиссера, который для своей цели избирает именно эту точку наблюдения, этот монтаж, это освещение, а не другие. Пространство в фильме нам показывают всегда фрагментарно. Размер экрана сильно его ограничивает. Но зритель этого ограничения не замечает: он воспринимает показываемые ему фрагменты как представляющие все пространство.

Итак, кино обогащает наше восприятие пространства, показывая нам вещи, каких никогда до сих пор мы не видели и никогда без него не увидели бы; оно обогащает наш пространственный опыт, ибо оно может показать нам все, что выходит за рамки нашей повседневной перспективы; оно обогащает наше восприятие пространства незнакомой нам из повседневной жизни динамикой; благодаря активному проникновению кинокамеры в поле зрения оно показывается нам как поле действия.

УДК 659

## ЭТАПЫ РАЗВИТИЯ КУКОЛЬНОЙ МУЛЬТИПЛИКАЦИИ. STOP-MOTION

*Наговицына Т.В., доц., Люцкая А.И., студ.*

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

*Реферат. В статье рассматривается история и этапы развития кукольной анимации, а также возможность создания stop-motion в условиях учебного процесса.*

Ключевые слова: кукольная анимация, stop-motion, мультипликация, покадровая съемка.

Кукольная анимация, кукольная мультипликация – метод объёмной мультипликации. При создании используются сцена-макет и куклы-актёры. Сцена фотографируется покадрово, после каждого кадра в сцену вносятся минимальные изменения (например, изменяется поза куклы). При воспроизведении полученной последовательности кадров возникает иллюзия движения объектов. Кукольная анимация позволяет самый широкий выбор материалов и техники выполнения декораций, фигур, объектов.

Среди наиболее выдающихся ранних мультипликаторов можно выделить Уиллиса О'Брайена (англ.)рус., известного своими спецэффектами к блокбастерам «Затерянный мир» (1925) и «Кинг-Конг» (1933), Александра Птушко, который участвовал в создании многих довоенных советских мультфильмов, в том числе знаменитого фильма «Новый Гулливер», сочетавшего в себе мультфильм и живую актёрскую игру, а также Иржи Трнку, Гермину Тырлову и Карела Земана – основоположников чешской школы объёмной мультипликации.