



В. Ф. Познин

ЭКРАННОЕ
ПРОСТРАНСТВО
И ВРЕМЯ

В. Ф. Познин

ЭКРАННОЕ
ПРОСТРАНСТВО
И
ВРЕМЯ

2021

УДК 778.5.01

ББК 85.370

П 47

Познин В. Ф.

Экранное пространство и время. Структурно-типологический и перцептуальный аспекты. ИД «Петрополис», Санкт-Петербург, 2021. — 389 с.

Рецензенты;

доктор искусствоведения, профессор *И. И. Югай*

(Санкт-Петербургский гуманитарный университет профсоюзов);

кандидат искусствоведения, профессор, кинорежиссер *И. В. Евтеева*

(Санкт-Петербургский институт культуры и искусства);

Кандидат психологических наук, доцент *И. И. Скриплюк*

(Санкт-Петербургский государственный университет).

Сегодня мы все чаще воспринимаем поступающую информацию об окружающей действительности через «окно в мир», то есть в виде разного рода экранов. Поэтому исследование того, как с помощью изображения и звука формируется экранное пространство и времени, представляется актуальным и нужным.

Опираясь на обширный эмпирический материал, автор рассматривает методы и приемы создания на экране иллюзии реального пространства и времени, уделяя особое внимание психологии восприятия экранных образов.

Данная монография рассчитана прежде всего на специалистов, чья деятельность связана с кино и телевидением, а также на студентов, чья будущая профессия связана с экранным творчеством, но, будет интересна и широкому кругу читателей.

Издано при финансовой поддержке Союза кинематографистов России

© В. Ф. Познин, 2021

ISBN 978-5-9676-----0

© ИД «Петрополис», 2021

Содержание

<i>Введение</i>	6
ГЛАВА 1. ОСОБЕННОСТИ ВОСПРИЯТИЯ ИЗОБРАЖЕНИЯ И ЗВУКА	19
1.1. Процесс визуального восприятия	19
Психофизиологический аспект восприятия экранного изображения	20
Роль жизненного опыта зрителя	23
Иллюзии, создаваемые нашим зрением.....	25
О композиции кадра.....	29
1.2. Специфика аудиального восприятия	30
Характеристики звука.....	32
Особенности восприятия экранного звука	36
1.3. Роль памяти в восприятии экранных образов	43
ГЛАВА 2. ИЗОБРАЗИТЕЛЬНЫЕ КОМПОНЕНТЫ, ФОРМИРУЮЩИЕ ЭКРАННОЕ ПРОСТРАНСТВО	52
2.1. Двухмерное пространство кадра	53
Пространство, ограниченное двумя параллелями	53
Горизонталь и вертикаль кадра	64
Понятие композиционного равновесия	68
Панорамирование и съемка с движения как способ расширения экранного пространства.....	76
2.2. Создание на плоскости иллюзии третьего измерения	90
Линейная перспектива.....	92
Линейная перспектива и оптика	93
Линейная перспектива и съемка в ракурсе	96
Тональная перспектива	98
Динамическая перспектива	99
Оптическая перспектива.....	100
Эстетизация экранного пространства при использовании отражающих и прозрачных сред.....	102
2.3. Роль света в формировании экранного пространства	106

2.4. Роль цвета в восприятии экранного пространства.....	113
О некоторых характеристиках цвета.....	116
О предметном цвете.....	120
Психофизиологическое и эмоциональное восприятие цвета.....	125
О символике цвета.....	128
Живопись и киноискусство	138
Творческое использование цвета в современном кино	145
2.5. Перцептуальное пространство, формируемое посредством монтажа.....	149
Монтаж и ф-феномен	151
Режиссер как иллюзионист.....	153
Эффект последействия	156
ГЛАВА 3. ЗВУКОВОЕ ПРОСТРАНСТВО ЭКРАНА	163
3.1. Звук в кино: технология, творчество, специфика восприятия	163
3.2. Функции звука в создании экранного пространства	178
3.3. Взаимодействие изображения и звука	190
«Горизонтальный» звукозрительный монтаж.....	199
ГЛАВА 4. ЭКРАННОЕ ПРОСТРАНСТВО	204
4.1. Художественное пространство игрового фильма.....	204
О художественном пространстве и национальном менталитете.....	217
4.2. Пространство метафорических смыслов.....	221
Метафора и сравнение.....	221
Метафора языковая и экранная.....	222
О языковой метафоре.....	223
Кинематографическое сравнение или метафора?	225
Роль культурного опыта при восприятии кинометафоры	227
Метафора локальная и концептуальная	233
Метонимия как триггер метафоры	239
Развернутая концептуальная метафора	241
Особенности экранной метафоры	242
Метафоры статичные и динамические.....	244
Роль звука в создании кинометафоры	245
О неоднозначности метафоры.....	247
4.3. Телевизионное пространство	250
Технологии аудиовизуальных СМИ и восприятие их аудиторией.....	251

Восприятие зрителем телевизионного пространства	254
Особенности воздействия телевизионной информации.....	255
Роль телевидения в формировании вкусов и потребностей аудитории.....	259
Специфические особенности телевизионного пространства.....	260
Телевизионное пространство как замена реальности	264
<hr/>	
ГЛАВА 5. ЭКРАННОЕ ВРЕМЯ.....	268
5.1. Время в игровом фильме.....	268
Перцептуальное время	272
Имитация реального времени	277
5.2. Время в документальном фильме.....	283
«Горизонтальная» и «вертикальная реальность» как способ формирования экранного времени	287
Время как драматург.....	290
Возвращение к герою	293
<hr/>	
ГЛАВА 6. ВРЕМЯ И ПРОСТРАНСТВО В ЭКРАННОМ ХРОНОТОПЕ	297
Доминанта времени	302
Доминанта пространства	305
Нелинейный нарратив современных фильмов.....	312
Имагинативный хронотоп	316
Онейический хронотоп	318
Способы сочетания хронотопов в нелинейном нарративе	319
Переход в иное экранное пространство как трюк	325
Роль звука в экранном хронотопе	326
<hr/>	
ГЛАВА 7. ВИРТУАЛЬНОЕ ЭКРАННОЕ ПРОСТРАНСТВО	333
7.1. Виртуальное пространство в игровых фильмах.....	336
Виртуальная реальность как способ создания на экране не существующих в действительности объектов и явлений	336
7.2. Виртуальное пространство псевдодокументалистики.....	349
Заключение	369
Алфавитный указатель фильмов.....	371
Литература.....	381