



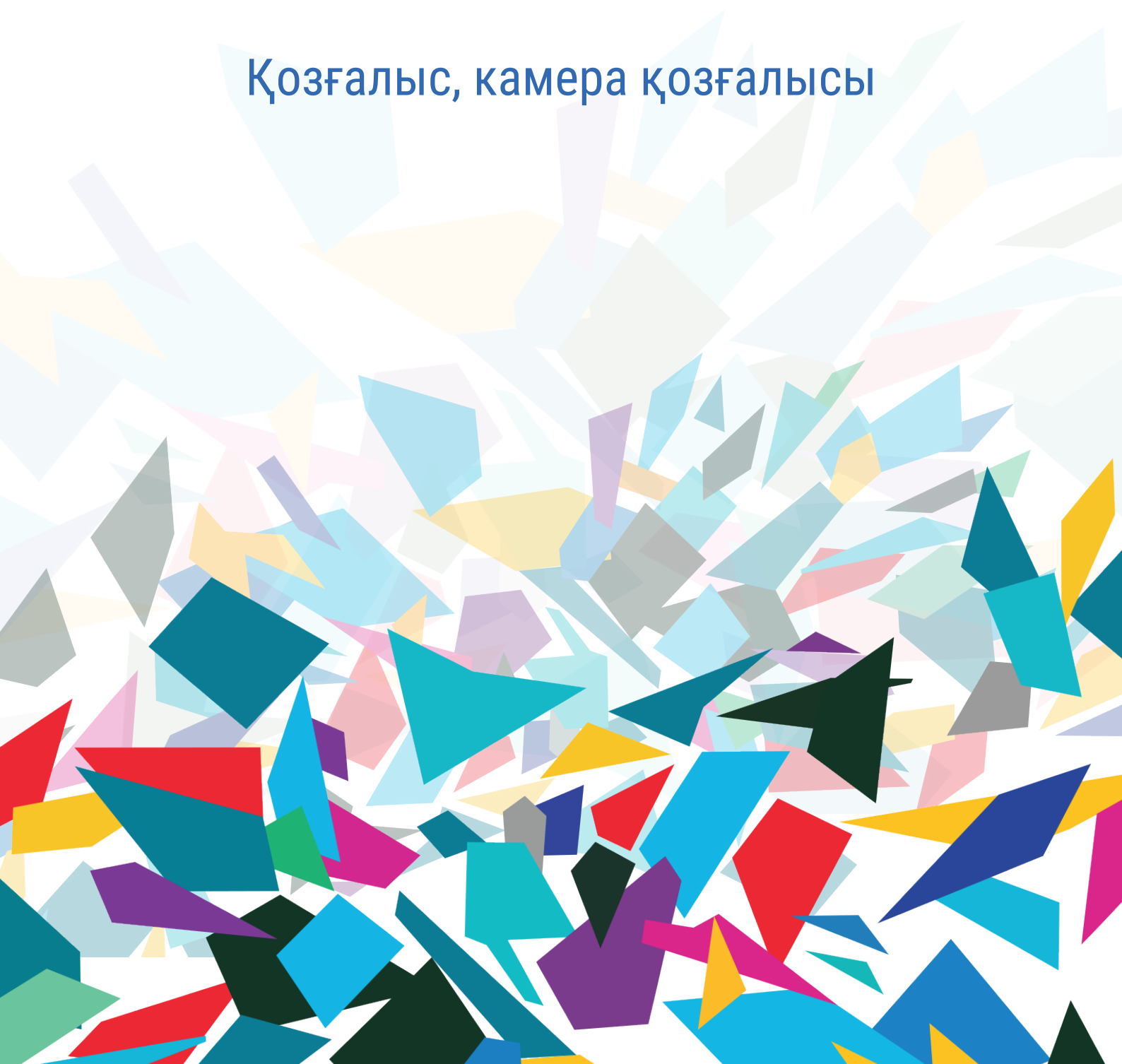
18-дәріс



ҚАЗАҚСТАННЫҢ
АШЫҚ
УНИВЕРСИТЕТІ

КИНО ӨНЕРІНЕ КІРІСПЕ

Қозғалыс, камера қозғалысы





Кітап: Кино өнеріне кіріспе
Дәріс: Қозғалыс, камера қозғалысы
Дәріс авторы: Молдияр Ергебеков

Негізгі идеялар:

1. Кинематография сөзі әлемге француз тілі арқылы тараған болса да, шыққан тегі көне грек тілі. Кинема – қозғалыс, ал графия – жазамын деген мағыналары бар.
2. Кинематографияда қозғалыс негізгі үш себептен туындайды.
3. Бейнедегі болмыстардың жақтаудың ішіндегі қозғалыстарының бағыттары да әр түрлі сезімдерді тудырады.
4. Кино өнерінің ең маңызды ерекшелігі болмыстардың қозғалысын түсіріп алатын және сонымен бірге өзі де қозғалатын камераның қозғалысы болып табылады.
5. Камера қозғалысының көптеген түрлері бар.

Фильмдер:

Армагеддон (1998)

ҚОЗҒАЛЫС

Бұл сабағымыздың тақырыбы қозғалыс және камера қозғалысы.

Кинематографиядағы қозғалыс

Кинематографияда жансыз суреттердің бір-бірінің артынша тізбектелуінің салдарынан туындайтын қозғалысты бір жаққа қояр болсақ, қозғалыстардың негізгі үш себептен туындайтынын көреміз:

1. Болмыстардың орын ауыстыруы;
2. Камераның орын ауыстыруы, өз осі бойынша әрекет етуі;
3. Кадрлардың тізбектелуі (монтаж).

БОЛМЫСТАРДЫҢ ҚОЗҒАЛЫСЫ

Болмыстардың қозғалысының кин өнеріндегі ерекшеліктері

Камерамызды бір нүктеге орналастырып еш қимылдатпастан жұмыс істетейік. Камерамыздың объективі бұл жерде тұрып көрініс алаңына кіретін сахнаны өзгермейтін бір ракурстан және көру нүктесінен түсіреді (жазып алады); бейненің жақтауы еш қозғалмайды. Камераның алдындағы болмыстар қозғалыссыз, жансыз болмыстар болатын болса бейне тоңып қалғандай қозғалыссыз болады. Алайда бұл көру алаңындағы кейбір болмыстар орын ауыстырар болса, жансыз болмыстар әр түрлі себептермен қимылдайтын болса, ана жерден мына жерге орын ауыстырар болса бейненің жақтауы ішінде қозғалыс пайда болады. Бұл қозғалыс тек қана кино өнеріне тән қозғалыс емес. Мысалы театрда, би өнерінде осыған ұқсас қозғалыс бар. Бұл дегеніміз болмыстардың, объектілердің табиғи қозғалысы болып табылады.

Алайда киногер бұл табиғи қозғалыстың өзін кинематографияның әр түрлі ерекшеліктерін пайдалана отырып оларға әр түрлі көріністер бере алады. Яғни бар назарын қараңғы бір залда экран жақтауына аударған көрермен жақтаудың ішіндегі ең кішкене қимылдың өзін байқай алады. Киногер бұл жақтаудың ішінде болмыстарды үлкендігіне немесе кішілігіне қарай, жылдамдықтарына қарай, біреу немесе екеу немесе бірнеше болуларына қарай, көп немесе аз жарықтандыруларына қарай, бейне жақтауларымен қарым қатынастарына қарай әр түрлі тұрғыдан реттеп; қозғалыстың бағытын, формасын таңдап, әр түрлі нәтижелерге қол жеткізе алады. Өйткені бұлардың әр бірінің көрерменде ояндыратын әсерлері әр түрлі.

Мысалы болмыстардың үлкендік және кішілік жағдайын қолға алайық. Кішкентай болмыстардың қозғалысы бұл қозғалыстың жылдамдығы аз болса да үлкен болмыстарға қарағанда анағұрлым жылдам көрінеді. Осылайша жылдамдық сезімінің тууына жол ашады. Кішкентай ғана бір доптың домалауы мен қар көшкіні немесе жартастың домалауының тудыратын сезімдері бірдей емес.

Болмыстардың жылдамдықтарын азайтып көбейтейік. Кішкентай болғандығы үшін жылдамдық сезімін ояндыратын доп егер жылдам болатын болса көрермендегі жылдамдық сезімін одан әрі қоздырады. Ал егер дәл сол доп өте жәй домалайтын болса көрерменде сабырсыздық сезімдерін тудырады. Дәл осындай жылдамдық өзгерістерін үлкен болмыстарға жасайтын болсақ, егер ірі жартастар ауыр-ауыр домалар болса алдына келгенді езіп жаншитын өте қорқынышты бір күшке байланысты сезімдер қалыптасады. Егер жылдамдығы одан әрі көбейетін болса бұл күштің алдына тосқауыл бола алмаушылық сезімі туады.



Кітап: Кино өнеріне кіріспе
Дәріс: Қозғалыс, камера қозғалысы
Дәріс авторы: Молдияр Ергебеков

Бұған ақырзаманды тақырып етіп алған фильмдер мысал бола алады.

Армагеддон (1998) 0:44-2:00

Қозғалыстағы болмыстардың бір, екі немесе бірнеше болуларының тудырар сезімдері де әр түрлі болып келеді. Жоғарыдағы жартас мысалын жалғастырар болсақ бір ғана жартас пен бірнеше жартастың домалауының көрерменде тудыратын сезімдері әр түрлі. Сонымен қатар бұл жартастар бір бағытта бірдей жылдамдықта домалап бара жатса жүйелілік сезімі туады, ал егер бір-біріне қарсы жақтан домалап бара жатса жылдамдық сезімін, соғысу сезімін тудырады.

Сонымен бірге болмыстардың жақтаудың ішіндегі қозғалыстарының бағыттары да әр түрлі сезімдерді тудырады. Экранның түбінен (көкжиек сызығынан) экранның алдына қарай қозғалу немесе керісінше қозғалудың берер әсерлері әр түрлі. Бұл қозғалыстар жақындау, алыстау, үлкею, кішірею, жоғалу, жоқ болу сынды әр түрлі нәтижелердің тууына жол ашады.

Сонымен қатар әр түрлі сезімдер тудыруда қозғалыстың формасы да маңызды болып табылады. Болмыс бір қозғалысты қайталай беретін болса монотон сезімі пайда болады. Болмыстың қозғалысы форманы өзгертеді, бұған жылдамдықтағы өзгерістер де қосылатын болса әр түрлі тартымдылықтағы қозғалыстар пайда болады.

Баяулатылған және жылдамдатылған жылдамдық

Объектив сынды камераның жұмыс істеуін қамамасыз ететін техникалық жабдықтар да киногердің кейбір фильм қулықтарын пайдалануына жол ашады. Мысалы қозғалысты әдеттегіден өзгеше көрсету. Яғни киногер қозғалысты әдеттегіден баяу немесе жылдам көрсете алады. Бұл жағдай көбіне ғылыми фильмдерде, деректі фильмдерде орын алады. Осылайша көзге көрінбейтін жылдамдық көріле алатын жағдайға жетеді. Сонымен қатар баяулатылған немесе жылдамдатылған көріністерді драмалық қойылымды көркем фильмдерде де қолдана алады. Жылдамдатылған көріністердің әсіресе комедиялық фильмдерде көптеп қолданысқа түсетінін айта кеткен жөн.

КАМЕРАНЫҢ ҚОЗҒАЛЫСЫ

Бұл жерге дейін камераны еш қозғалыссыз, бір орнында тұрғандай етіп алдық; камера мен тема арасындағы арақашықтықтың, көру нүктесі мен камера ракурсының фильм түсіріліп жатқан кезде еш өзгермегенін ойладық. Камера осылай жұмыс істейтін болса статикалық түсірілімдерді қалыптастыратындығын айттық. Мұндай статикалық түсірілімдерде қозғалыс пайда болатын болса бұл қозғалыс камераның салдарынан емес камераның алдында тұрған болмыстардың қозғалыстарының салдарынан пайда болатындығын көрсеттік. Болмыстардың қозғалысының тек кино немесе видео өнеріне ғана тән емес екендігін де көрген болатынбыз.

Кино өнерінің ең маңызды ерекшелігі болмыстардың қозғалысын түсіріп алатын және сонымен бірге өзі де қозғалатын камераның қозғалысы болып табылады. Яғни камераның қозғалысы камераның көру алаңындағы қозғалыстағы болмыс болса да болмаса да, көрініске жан береді. Осылайша камераның алдында қозғалыссыз тұрған табиғат, тау тас, жанды жансыз барлық нәрсе қозғалысқа түседі. Ал егер болмыс қозғалысқа ие болмыс болатын болса және бұған камераның да қозғалысы қосылар болса, нәтижеде пайда болған қозғалыс анағұрлым әсерлі болады.

Камераның қозғалысы бейнедегі болмыстардың тек қана физикалық жандылығын арттырмайды. Ол сонымен бірге әр түрлі көру нүктелері арқылы, ракурсын өзгерте отырып, темамен арақашықтығын өзгерте отырып, болмыстарды, бейнелерді көрерменге өте басқаша етіп ұсына алады. Көрермен театрдағы көрермен сияқты өз орнынан еш қозғалмаса да камераның қозғалыстарының арқасында көз алдыларында үнемі өзгеріп отыратын болмыстар, бейнелер, алаңдар болады. Бұл тұрғыдан қарар болсақ, камераның қозғалыстары шексіз мүмкіншіліктерді тудырады десек те болады.

Камераның қозғалыстарын екі топқа бөліп қарастыруға болады:

1. Бірінші топқа кіретін қозғалыстар: Камераның тұрған жеріндегі қозғалыстары. Бұл жағдайда камера орналастырылған жерінен еш қимылдамайды, статикалық жағдайда болады. Алайда ұшаяққа (триподқа) орналасқан камера түсірілім кезінде әр түрлі қозғалыстарды жасай алады. Бұл қозғалыстарға “панорамалау” (pan shot) дейміз.



Кітап: Кино өнеріне кіріспе
Дәріс: Қозғалыс, камера қозғалысы
Дәріс авторы: Молдияр Ергебеков

2. Екінші топқа кіретін қозғалыстар: Камераны кез келген бір көлікке орналастырып, бұл көлік арқылы орын ауыстыруы арқылы қалыптасатын қозғалыс түрлері. Камераның бұл әдіспен қалыптастыратын әр түрлі қозғалыстарының жалпы аты “сырғыту” (tracking) болып табылады.

Панорамалау және оның түрлері

Камера ұшаяғының екі түрлі осі бар. Жерге параллель болып табылатын горизонталды ось және жермен перпендикуляр қатынасты болатын вертикальды ось. Бұл осьтер арқылы камераның көптеген қозғалыстары туады. Осылайша горизонталды және вертикалды панорамалаудың бар екенін көреміз.

1. Горизонталды панорамалау: Горизонталды панорамалаудың ең маңызды ерекшелігі жақтаудың ішіндегі болмыстарды және бейнелерді жақтаудың шекарасының тысына шығару, олардың орнына жаңа болмыстар мен жаңа бейнелерді енгізу болып табылады. Горизонталды панорамалау көрермен қозғалмаса да көрерменнің көру алаңын оңға немесе солға қарай аудырады. Олай болса горизонталды панорамалау бәрінен де бұрын сипаттағыш, мазмұндағыш ерекшелікке ие; алайда кейде-кейде драмалық ерекшелікке те ие. Өйткені горизонталды панорамалау кезінде тосыннан, жан түршіктірер, қорқынышты бір элемент бірден қарсы алдымызға шығуы да мүмкін.

Горизонталды панорамалау өте тез жасалынатын болса жақтаудағы болмыстар, бейнелер де тез арада орын ауыстырады және белгілі бір жылдамдықтан кейін бұлыңғырланып кетеді. Горизонталды панорамалаудың бұл түрі негізгі екі іске жарайды: Біріншісі, субъективті баяндауды іске асырып, бейнедегі кез келген бір адамның орнына өтіп, оның сезімдерін көрсете алады. Мысалы адамның басының айналуы, талып қалуы айналасындағы барлық нәрсенің барған сайын жылдам айналуы арқылы, яғни тез панорамалау арқылы беріледі. Екінші қолданыс аясы, жылдам горизонталды панорамалау арқылы оқиғалар арасында өтпел (көпір) жасай аламыз.

2. Вертикальды панорамалау: Вертикальды панорамалау көбінесе бейненің жақтауына симай қалған биіктіктердің сипатталуы үшін қолданылады. Панорамалаудың бұл түрі де горизонталды панорамалау сынды көрерменге төменді немесе жоғарыны көрсететін болғандығы үшін сипаттаушы, мазмұндаушы ерекшелікке ие болумен қатар кейде де болса драмалық ерекшелікке ие бола алады.

3. Диагоналды панорамалау: Панорамалаудың басқа бір түрі. Камера бейненің жақтауының диагоналды нүктелеріне қарай жылжиды.

Сырғыту және оның түрлері

Камера кез келген бір көліктің үстіне орналастырылып немесе оператордың иығының үстіне қойылып тұрған жерінен басқа бір жерге апарылатын болса әр түрлі сырғыту түрлерін тудыра алады. Бұл сырғыту түрлерін де екі топқа бөліп қарастыруға болады:

Бірінші топта камера мен тема арасындағы арақашықтық үнемі өзгеріп отырады. Камера темаға жақындайды я болмаса алыстайды. Бұған тереңдетілген сырғыту дейміз. Тереңдетілген сырғытудың екі түрі бар: Алға сырғу және артқа сырғу.

Екінші топта камера мен тема арасындағы арақашықтық еш өзгермейді. Камера темаға параллель сырғиды. Бұған параллель сырғу дейміз. Параллель сырғудың да екі түрі бар: Горизонтальды сырғу және вертикальды сырғу (Мысалы лифт.).

Камера қозғалысының басқа да түрлері

Андушы қозғалыс: Тема қайда барса камера сонда. Басқаша айтар болсақ камера қозғалыстағы бір объектіні кадрдың ішінде қстап тұру мақсатында онымен бірге қозғалады. Бұл жағдайда андушы қозғалыс деп аталатын бейнені түсірудің бір түрі пайда болады.

Кран арқылы түсіру: Камера жерден жоғарыға қарай жылжиды. Камера қалыпты жағдайда көбінесе жоғары көтеретін немесе төмен түсіретін механикалық кран арқылы жұмыс істейді. Кран арқылы түсіру



лифт арқылы түсіру сияқты тек қана жоғары төмен қозғалмайды. Ол сонымен қатар алға арқа, тіпті диагональ сызықпен жоғарыдан төменге, төменнен жоғарыға қарай жылжи алады. Кран арқылы түсірудің басқа түрлері ұшақ немесе тікұшақ арқылы түсіру.

Оптик сырғу: Немесе басқаша айтар болсақ Zoom. Оптик сырғуды, камера қозғалысының жеке бір түрі ретінде қолға алға жөн. Негізінде оптик сырғу камераның алға немесе артқа қарай жылжуы болып табылады. Алайда оптик сырғуда камераның өзінің алға немесе артқа жылжуына керек жоқ. Оптик сырғуда қозғалыс линзаның көмегімен іске асады.

Камера қозғалысы неліктен маңызды?!

Камера қозғалысы кинематография тарихының бастау алған кезінен бастап режиссерлер мен көрермендердің назарын өзіне тартуда. Неліктен? Бейнелік тұрғыдан камера қозғалысының бірнеше әсерлі ықпалы бар. Бұл қозғалыс көбінесе бейненің кеңістігіндегі ақпараттың күшін арттырады. Нысандар статик жиектерге қарағанда ашық әрі жанды болмыстарға айналады. Сырғымалы қозғалыстар мен кран арқылы қозғалыстар бейненің жақтауын үнемі өзгертіп отырумен қатар, әр түрлі перспективаларды қалыптастырады. Камера нысандарды айнала түсіргенде нысандар үш өлшемді ерекшелікке ие болады. Панорамалау немесе тилт кадрлары кеңістікті әрі горизонтал әрі вертикал түрде ұсынады.

Сонымен қатар камера қозғалыстарына біздің қозғалыстарымыздың орнын басқан қозғалыстар екенін көру қиын емес. Нысандар ісіп-кепкен немесе солып қалған болып көрінбейді. Оларға жақындаймыз немесе алыстайтын сияқтымыз. Әрине ешқашан фильм көріп отырғанымызды ұмытпаймыз. Десек те камера қозғалысы бізді көп нәрсеге сендіреді. Бұл сендіру ісінің қуатты болғаны соншалықты, режиссерлер көбінесе камера қозғалыстарын жеке стилге, субъектив қозғалысқа айналдырады. Баяндау стилі ретінде бейнені қозғалыс үстіндегі бір кейіпкердің көзі арқылы көрсетеді. Яғни камера қозғалысы бір көзқарасқа ие кадрды көріп отырғанымызды түсінгенімізді қалайтын болуы әбден мүмкін.

Қосымша ресурстар:

1. Ellis, Jack C. (1995). A History of Film. 4th Edition. Boston, London, Toronto, Sydney, Tokyo & Singapore: Allyn and Bacon.
2. Nowell-Smith, Geoffrey (1999). The Oxford History of World Cinema. Oxford University Press.
3. Pechter, William S. (1971). Twenty-four Times a Second: Films and Film-makers. New York. Evaston & London: Harper & Row Publishers.
4. Pirie, David (Ed.) (1981). Anatomy of the Movies. Inside the Film Industry: The Money, the Power, the People, the Craft, the Movies. New York: Macmillan Publishing Co., Inc.
5. Robinson, David (1974). The History of World Cinema. New York: Stein and Day Publishers.