

Joonas Härmä

VISUAALINEN KUVAKERRONTA

Opinnäytetyö
Tietojenkäsittelyn koulutusohjelma

Maaliskuu 2010




MIKKELIN AMMATTIKORKEAKOULU

Mikkeli University of Applied Sciences

KUVAILULEHTI

 MIKKELIN AMMATTIKORKEAKOULU Mikkelin University of Applied Sciences	Opinnäytetyön päivämäärä 8. Maaliskuu 2010
Tekijä(t) Joonas Härmä	Koulutusohjelma ja suuntautuminen Tietojenkäsittely, mediatekniikka
Nimeke Visuaalinen kuvakerronta	
Tiivistelmä Idea opinnäytetyöhön lähti puhtaasti omasta kiinnostuksesta kuvalliseen ilmaisuun ja videokuvaukseen. Tutkimusongelmana on oppia ymmärtämään mahdollisimman selkeästi monimuotoista kuvakerrontaa. Opinnäytetyössä on perehdytty yleisesti länsimaiseen kuvakerrontaan. Tietyt kuvakerronnan säännöt ja määritelmät pätevät niin pienissä uutisinserteissä kuin kokoillan elokuvissakin. Työn pääpaino on kuvaus-tilanteen ja sitä edeltävän suunnittelun kuvakerronnassa. Teoriaosuudessa perehdyn kuvakerronnan perusasioihin ja myöhemmin edistyneempiin asioihin. Käyn läpi myös tärkeimmät ja perinteisimmät kuvailmaisuun liittyvät kameratekniset keinot. Teoriaosuudessa olen käyttänyt itse hankkimaani tutkimusmateriaalia. Opinnäytetyön käytännön osuudessa syntyi DVD, jossa käsitellään muutamia eri kuvakerrontaan liittyviä asioita. Opinnäytetyössä avustajina olivat Mikkelin ammattikorkeakoulun opiskelijoita. DVD on tarkoitettu mediatekniikkaa aloitteleville opiskelijoille opetusmateriaaliksi. Kirjallinen osuus sopii myös manuaaliksi esimerkiksi CampusTv:n työympäristöön, missä tehdään erilaisia ohjelmakokonaisuuksia Internet - sivuilla toimivaan televisioon.	
Asiasanat (avainsanat) Elävä kuva, kuvakerronta, videokuvaus.	
Sivumäärä 49+3	Kieli Suomi
URN	
Huomautus (huomautukset liitteistä) Sanasto, kohtausluettelo, kuväskirjoitus, DVD	
Ohjaavan opettajan nimi Tomi Numento	Opinnäytetyön toimeksiantaja Informaatio- ja mediateknologian laitos.

DESCRIPTION

 MIKKELIN AMMATTIKORKEAKOULU Mikkeli University of Applied Sciences		Date of the bachelor's thesis 8 March 2010
Author(s) Joonas Härmä	Degree programme and option Business Information Technology	
Name of the bachelor's thesis Visual video expression		
Abstract <p>The idea for this bachelor's thesis came purely from my own interests in visual expression and video shooting. The research problem was learning to understand diverse visual expression as clearly as possible. The bachelor's thesis introduced western visual expression, most of its rules and expressions apply in small news inserts as well as in movies. The study concentrated on shooting situation and its planning.</p> <p>The theory part dealt with the basics of video expression and then more advanced details. It also introduced the most common camera techniques involving with visual video expression. I used a lot of my own research material.</p> <p>As a result of my study I created a DVD including few different basics of video shooting and visual expression. The DVD was made for students who wish to start their studies of media technology. The theory part could also be used as a manual, for example, in CampusTv's working environment where students create different programs for Internet TV.</p>		
Subject headings, (keywords) Motion picture, visual video expression, video shooting		
Pages 49+3	Language Finnish	URN
Remarks, notes on appendices Glossary, scene list, storyboard, DVD		
Tutor Tomi Numento	Bachelor's thesis assigned by Mikkeli University of Applied Sciences, Department of Information and Media technology	

SISÄLTÖ

1	JOHDANTO.....	1
2	KUVAKERRONTA.....	2
2.1	Elävän kuvan historia.....	2
2.2	Kuvakoot.....	4
2.3	Kuvakulmat	8
2.4	Rajaus, sommittelu ja komponointi	11
2.5	Kerronnallisia elementtejä.....	14
2.5.1	Montaasi	14
2.5.2	Kuvattava kohde	16
2.5.3	Kolme vuorovaikutusmallia	18
2.5.4	Elliptinen kerronta	19
2.5.5	Kuvat ja pienet siirtymät	20
2.5.6	Valo ja väri	21
2.6	Käsikirjoitus	24
2.6.1	Kuvakäsikirjoitus	25
2.6.2	Draamallisia rakenteita	26
2.7	Leikkaus.....	28
3	KAMERATEKNISET TEHOKEINOT	30
3.1	Kameran liike	33
3.2	Näkökulma – videokamerat vs. järjestelmäkamerat	35
4	KÄYTÄNNÖN OSUUS	36
4.1	Kalusto ja ohjelmat	36
4.2	DVD:n sisältö.....	38
4.3	Suunnittelu ja kuvaus.....	40
4.4	Leikkaus.....	42
5	PÄÄTÄNTÖ	45
6	LÄHTEET	47

1 JOHDANTO

Opinnäytetyön aiheena on käsitellä kuvakerrontaa; kuvakokojen, kuvakulmien, rajausten, sommittelun, kameranliikkeiden, valon, värien ja kamerateknisten keinojen merkitystä kuvalliseen ilmaisuun. Lisäksi tarkoitusta on käsitellä pintapuolisesti leikkauksista ja käsikirjoittamista. Tavoitteena on perehtyä syvällisemmin kuvakerrontaan, mutta ongelmana on aiheen rajaaminen, koska on vaikeaa määritellä mitään yleispäteviä kuvaustyyliä tai tapoja ilmaista kuvallisesti. Tämä johtuu siitä, että jo eri maissa ja eri genreissä on niin paljon poikkeavuuksia visuaalisen kuvakerronnan suhteen.

Opinnäytetyössä käydään läpi perinteistä länsimaista elokuvallista kerrontaa, mutta myös täysin yleispäteviä asioita, joita voi hyödyntää monissa muissakin kuvaustilanteissa. Tutkimusongelmana opinnäytetyössäni on oppia ymmärtämään monimuotoista kuvakerrontaa mahdollisimman laajasti, mutta selkeästi.

Teoriaosuudessa käyn läpi kuvakerrontaa mahdollisimman laajasti. Ensimmäisessä luvussa tehdään lyhyt katsaus elävien kuvien historiaan ja toinen luku on tarkoitettu kokonaan kuvakerronnallisille asioille. Kolmessa ensimmäisessä alaluvussa käydään kuvakerronnallisia perusasioita. Luvussa kerronnallisia elementtejä pureudutaan syvällisemmin erilaisiin kerronnan muotoihin.

Lisäksi tutustaan käsikirjoittamisen perusteisiin ja storyboardin eli kuvakäsikirjoituksen laatimiseen. Kolmannessa luvussa esitellään kamerateknisiä keinoja, joilla on vaikutus kuvalliseen ilmaisuun. Mielestäni video ja valokuvaus harrastus kulkee useimilla käsi kädessä, joten esittelen lopuksi mielenkiintoisen uuden näkökulman kaikille video ja valokuvauksesta kiinnostuneille. Käytännön osuudessa kerron DVD:n teon eri vaiheista.

CampusTv:ltä sain käyttööni tarvitsemani laitteistot ja ohjelmat. Tutkimusaineistona on pääosin itse ottamiani kuvia, mutta myös muutamia kirjallista skannaamiani kuvia. Liitteenä opinnäytetyössä on DVD, joka sisältää videomateriaalia erilaisista kuvakerronnallisista materiaaleista käytettäväksi opetustarkoitukseen. DVD:llä käydään läpi muutamia tärkeitä kuvakerrontaan liittyviä perusasioita ja lopuksi esitellään oma kerronnallinen teos.

2 KUVAKERRONTA

Visuaalisen kuvakerronnan päätarkoitus on saada katsoja samastumaan tarinaan. Kuvakerronnan pääelementit tulee valita sen mukaan miten tarinaa halutaan katsojille kertoa. Kuvakerronnallisiin elementteihin lukeutuvat mm. kuvakoot, kameranliikkeet ja ajot, kuvakulmat, rajaus ja sommittelu sekä valaisu. Muita kuvakerronnallisia asioita ovat musiikki, äänimaailma, lavasteet ja näyttelijän suoritukset. (Keränen 2005, 189.) Tässä opinnäytetyössä pääpaino on kuitenkin visuaalisella kuvakerronnalla ja sen edistyneimmillä tekniikoilla, joita käydään läpi seuraavissa kappaleissa.

2.1 Elävän kuvan historia

Nyky aikaista elävää kuvaa ymmärtääkseen on hyvä ottaa selville hieman mistä on aikoinaan lähdetty. Elävän kuvan historiaa tutkimalla voidaan todistaa, etteivät ilmaisen perusasiat ole muuttuneet, eivätkä tule muuttumaan erilaisten kuvaus, tallennus ja levitystekniikojen muuttuessa. (Pirilä & Kivi 2005, 67.) Tässä luvussa käydään läpi elävän kuvan historian merkittävimpiä tapahtumia.

Elävä kuva alkoi rakentua valokuvien pohjalta 1800-luvun puolivälin jälkeen. Tiedemiehet kokeilivat erilaisia keinoja, kuinka valokuvia pystyttiin ottamaan mahdollisimman monta peräkkäin ja näin ollen tallentaa filmille liikettä. Ranskalainen tiedemies Étienne-Jules Marey keksi ikään kuin vahingossa elokuvan peruselementit vuonna 1882. Hän keksi valokuvakiväärin, joka pystyi ottamaan 25 kuvaa kahdentoista kuvan sekuntivauhdilla. (Herkman 2002, 35.)

Ensimmäiset elävän kuvan taltioimiseen tarkoitetut kamerat ja niiden heijastamiseen valkokankaalle tarkoitetut projektorit patentoitiin vuosina 1894–1895. Elävän kuvan keksijää on mahdotonta nimetä, koska sen syntymiseen osallistui monia kokeilijoita. Sanotaankin, että jonkinlaisen elokuvan luojajumalan osoittaminen riippuu täysin siitä, mitä elokuvalla tai elävällä kuvalla halutaan ymmärtää. (Herkman 2002, 35 – 36.)

Kuuluisimpia elävän kuvan pioneereja ovat kuitenkin ranskalaiset Auguste ja Louis Lumière, jotka järjestivät elokuvaesityksen Pariisissa 18.12.1895. Heidän ensimmäinen esitetty teos oli *L'Arrivée d'un train en Gare de la Ciotat* (vapaasti suomennettuna: Junan tulo La Ciotat'n asemalle). Elävän kuvan ihmeellisyydestä tuona aikana kertoo

huhu, että ensimmäisessä näytöksessä aiheutui kaaos, koska katsojat luulivat junan ajavan heidän päälle. Ranskalaisten veljesten lisäksi eläviä kuvia esitti jo reilun vuoden aiemmin saksalainen Ottomar Anschütz ja muutamaa kuukautta ennen ranskalaisia saksalaisveljekset Max ja Ernst Skladanowsky. Lumière-veljeksille suurin kunnia menee historiassa osaksi siksi, että he perivät katsojiltaan ensimmäistä kertaa maksun. (Herkman 2002, 37.)

Ensimmäisiä eläviä kuvia voidaan pitää lähinnä dokumentteina, niiden tarkoituksena oli kuvata arkipäivän toimintaa sellaisenaan. Yleisö oli haltioissaan jo pelkästään liikkuvasta kuvasta, joten tarinan kerrontaa ei juurikaan vielä osattu ottaa huomioon. Lumière -veljesten ensiteoksen sanotaan kuitenkin omaavan fiktiivisiä piirteitä, koska kuvaajat joutuivat hoputtamaan työntekijöitä, jotta koko työväen poistuminen tehtaan porttien aukaisemisesta ja niiden sulkemiseen mahtuisi kokonaan filmille. Tällä tavoin jopa hieman vahingossa, elävässä kuvassa esiintyi heti ensi teoksissa jonkinasteista todellisuuden manipulointia ja tarinankerrontaa. (Herkman 2002, 37.)

Attraktioelokuvat

Elokuvatutkija Tom Gunning on tutkinut varhaisimpia elokuvia ja nimennyt ne attraktioelokuviksi. Käsite tulee siitä, ettei varhaisimmilla elokuvilla ollut päämääränä kertoa tarinoita, vaan herättää ihmetystä ja mielenkiintoa. Uusi teknologia riitti aluksi attraktioiden tekemiseen, mutta pian elokuvissa alettiin käyttää kerronnallisempia elementtejä, kuten shokeeraavia eläinten tappamiskohtauksia. 1900-luvun alussa siirryttiin kuitenkin nopeasti enemmän kerronnallisempaan suuntaan, koska pelkästä liikkuvasta kuvasta höystettynä sirkustempuilla ei riittänyt enää viehätystä katsojille. (Herkman 2002, 38.)

Hollywood

Vaikka varhaiset elokuvat olivatkin pääasiassa eurooppalaisten innovaatioiden tulos, yhdysvaltalainen markkinakoneisto kaappasi vallan viimeistään 1910-luvun aikana. Täten Yhdysvaltojen länsirannikolle alkoi kasvaa vuonna 1908 oikea elokuvatehdas Hollywood ja muutaman vuoden päästä lähes koko Yhdysvaltojen elokuvatuotanto oli keskittynyt sinne. Yhdysvaltojen markkinajohtajuutta auttoi ensimmäinen maailmansota. Maailmansodan aikana elävä kuva luokiteltiin Euroopassa sotapropagandan väli-

neeksi, esimerkiksi Suomessa venäläiset vallanpitäjät kielsivät kuvaustuotannon kokonaan. (Herkman 2002, 41.)

Sensuuri

Production Code on sensuuri, joka on kiusannut Hollywood-elokuvia aina 1930-luvulta 1960-luvulle saakka. Sensuuri haittasi elokuvakerrontaa ja synnytti maneereja, joita voi ehkä vieläkin havaita pinttyneinä amerikkalaisiin elokuvaan. Niin sanottu koodikirja sisälsi ohjeita siitä, kuinka esitetään moraalisesti korkeatasoista elämää, kaikenlaisten rivojen sekä väkivaltaisten asioiden esittäminen oli kiellettyä. Kun sensuuri lopulta 1960-luvulla murtui, sen seurauksena syntyi valtavasti mm. splatter ja pornoviihdettä. (Hayes 2009.)

Kamera vapautuu

Ensimmäiset elävät kuvat taltioitiin suurilla, paikallaan olevilla kameroilla. Jo pelkästään kuvien liikkuminen riitti aiheuttamaan ihmetystä. Elokuvankerronnan historiaa voidaankin kutsua kameran vapautumisen historiaksi. Kameratekijät alkoivat elää mukana tapahtumissa enemmänkin inhimillisenä, osallistuvana ilmaisutekijänä, kuin paikallaan ihmettelevänä tallentajana. (Pirilä & Kivi 2005, 79.)

Digitaalisen kuvan aika

Digitaalinen mediakulttuuri on kasvanut 1990-luvun alusta räjähdysmäisesti. Digitaalinen media on mahdollistanut esimerkiksi todella vaikuttavat kuvamanipulaatiot, jotka ovatkin tämän päivän elokuva ja tv-tuotannoissa arkipäivää ja itsestään selvyiksi. Mutta kaikesta huolimatta edes tämän päivän uusin villitys, 3D-elokuvat, eivät ole hätkähdyttämään katsojia samalla tavalla kuin Lumièren-veljesten junan saapuminen asemalle yli 100 vuotta sitten. (Takanen ym. 2009.)

2.2 Kuvakoot

Voidaksemme uppoutua syvemmälle kuvakerronnan saloihin on syytä tarkastella hieman perusasioita. Elävän kuvan tuotannoissa työskentelyn perusedellytys on erilaisten kuvakokojen osaaminen. Työskentely on huomattavasti sujuvampaa, kun tekijöillä on

yhteiset mielikuvat eri kuvakoista. Mitään täydellistä matemaattista kuvakokojärjestelmää ei voida määrittellä, koska kysymys on kuitenkin aina rajauksesta, joten asteikko on muuntuva ja itse kunkin kuvaajan oman harkinnan mukainen. (Korvenoja 2004, 44.)

Kuvakokojärjestelmän mittakaavana on ihminen, eli kuinka tiiviinä tai laajana ihminen on rajattu kuvapinnalle. Järjestelmän rajauserä on valittu siten, että ne noudattavat ihanteellista tapaa niin sanotusti katkaista eli rajata ihminen. Ihmissilmälle ei ole luonnollista, että ihminen rajataan taitekohdista, kuten kaulasta, lantiosta, kyynärpäistä tai polvista. Väärät tai väärässä paikassa väärinkäytetyt rajaukset saattavat aiheuttaa katsojassa tunnereaktioita, jotka eivät ole toivottavia. (Korvenoja 2004, 44.)

TV- ja elokuvatuotannoissa yleisesti hyväksytty järjestelmä on nimeltään kahdeksan kuvan järjestelmä. (Pirilä & Kivi 2005, 113.) Seuraavaksi käydään läpi eri kuvakoot kerronnallisesta näkökulmasta, koska tällä tavalla on helpompi sisäistää eri kuvakokojen merkitykset ja käyttötarkoitukset. Kerronnallista esimerkeissä on etenevä tarina, jossa henkilö saapuu toisen henkilön luokse tapaamiseen.



KUVA 1. Yleiskuva = YK

Yleiskuva (kuva 1) on mahdollisimman laaja kuva, jossa näytetään kokonaisuus paikasta jossa ollaan. TV-sarjoissa ja elokuvissa yleisesti käytetty uuden kohtauksen alussa, kuvataan tapahtuma ympäristö, esimerkiksi talo johon tapahtumat sijoittuvat. (Wilson 2000.)



KUVA 2. Laaja kokokuva = LKK

Laajassa kokokuvassa (kuva 2) ihminen näytetään ympäristössään. Henkilö on tunnistettavissa, mutta ympäristöllä on edelleen suuri merkitys. (Keränen 2005, 189.)



KUVA 3. Kokokuva = KK

Kokokuvassa (kuva 3) näkyy luonnollisesti ihminen kokonaisuudessaan, ympäristön merkitys vähenee. Pään päällä ja jalkojen alla ei turhaa tilaa. (Wilson 2000.)



KUVA 4. Laaja puolikuva = LPK

Laaja puolikuva (kuva 4) on yleisin peruskuva ihmisestä, rajaus tehdään reiden puolivälistä ylöspäin. (Hakala ym. 2009.)



KUVA 5. Puolikuva = PK

Puolikuvassa (kuva 5) eleet ja liikkeet ovat selkeästi havaittavissa. Näytetään noin puolet ihmisestä. Rajaus tehdään suunnilleen navan kohdalta, eikä pään päälle jätetä turhaa tilaa. (Pirilä & Kivi 2005, 112. Wilson 2000.)



KUVA 6. Puolilähikuva = PLK

Puolilähikuvassa (kuva 6) tärkeintä on ihminen ja hänen kasvoillaan on suurempi merkitys, joten rajaus suunnilleen kainalon tai rinnan kohdalta, pään päälle ei turhaa tilaa. (Korvenoja 2004, 46 – 47.)



KUVA 7. Lähikuva = LK

Lähikuvassa ihmisten kasvojen merkitys kasvaa entisestään, ilmeet ja tunnetilat ovat helpommin havaittavissa. Pään päälle ei jätetä turhaa tilaa tai voidaan jopa leikata pääläestä niin kuin kuvassa 7. (Pirilä & Kivi 2005, 112.)



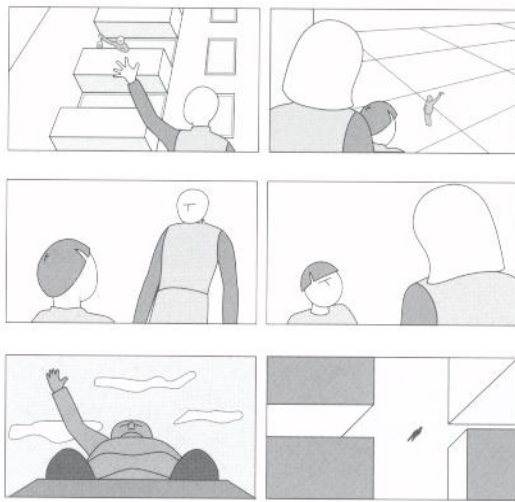
KUVA 8. Erikoislähikuva = ELK

Erikoislähikuva tuo esiin yksityiskohtia, tilanteeseen liittyvästä tärkeästä asiasta. Se voi olla ihmisen suu, silmät (Hakala ym. 2009) tai kuvassa 8 nähtävä kättelytilanne. Erikoislähikuva on oikein käytettynä todella tehokas kuvakoko. (Pirilä & Kivi 2005, 112.)

2.3 Kuvakulmat

Kuvakokojen lisäksi kuvakulmilla on suuri merkitys kuvallisessa ilmaisussa. (Keränen 2005, 191.) Kuten kuvakokojen valinta, myös kuvakulmien valinta on sommittelua ja rajaamista käytännön tasolla. Kuvattavat asiat ja toiminnot määräävät yleisesti ne kuvakulmat joiden kautta kuvauskohde ja sen toiminta välittyy katsojalle selkeimmin. (Pirilä & Kivi 2005, 116.)

Yleensä kuvataan noin ihmisen silmän korkeudelta, mutta voidaan myös käyttää erikoisempia kuvakulmia jotka saattavat tuoda sisältöön uusia näkökulmia. Yläkulmasta kuvattu kohde saadaan näyttämään helposti pienemmältä ja mitättömältä. Vastaavasti alakulmasta kuvattuna kohde saattaa tuntua katsojasta mahtavammalta ja dominoivalta. (Wilson 2000.) Kuvakulmat voivat olla toimintaympäristön sanelemia, kuten kuvan 9 ensimmäisessä kuvaparissa. Kuvakulmien vaihteluilla voidaan myös selventää kohteiden välisiä fyysisiä eroja, esimerkiksi aikuisen ja lapsen kokoeroa. Tai niillä voidaan kuvata ylemmyyttä, voittoa, riemua ja vastaavasti esimerkiksi alemmuutta ja yksinäisyyttä. (Pirilä & Kivi 2005, 120.)



KUVA 9. Esimerkkejä kuvakulmista (Pirilä & Kivi 2005, 120.)

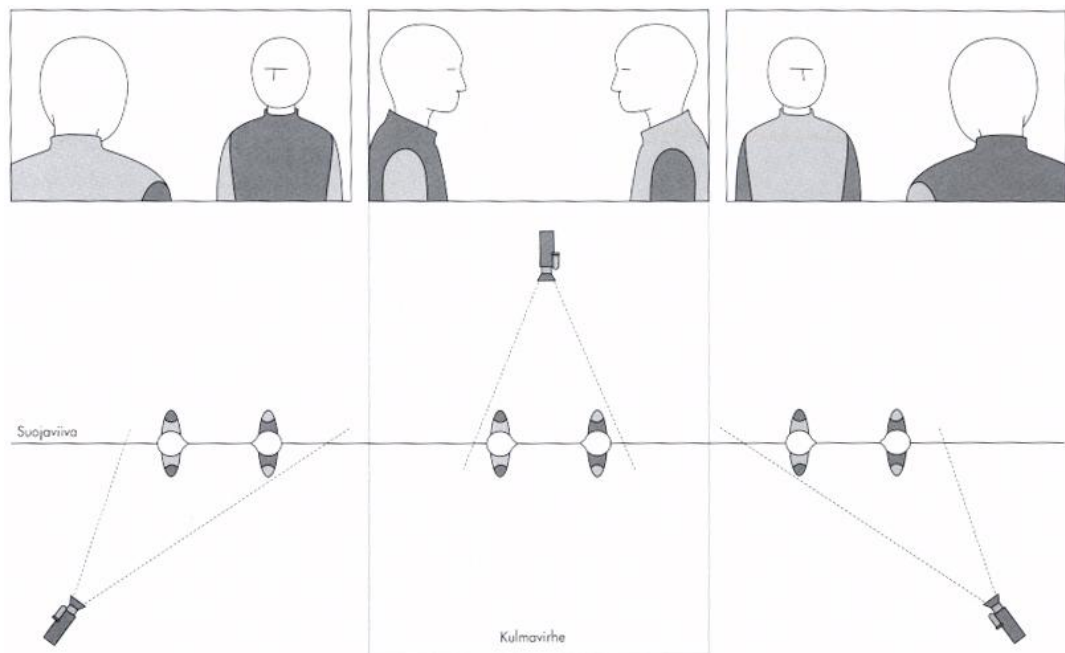
Kuvakulmien käytössä tulee olla tarkkana, koska mielivaltaisesta käytöstä voi seurata epämääräinen yleisvaikutelma. Kuvakulmien valinnat tuleekin olla perusteltuja ja niiden tyyliin täytyy liittyä jokin motiivi. Erilaisia kuvakulmia miettiessä tulee ottaa huomioon myös suojaviivan merkitys jota käsitellään seuraavaksi. (Pirilä & Kivi 2005, 116 – 117.)

Suojaviiva

Suojaviiva on kuviteltu käsite ja keskeisimpiä asioita kuvauksessa ja leikkauksessa. Suojaviivan merkitystä voidaan havainnollistaa parhaiten esimerkillä. Kuvitellaan tilanne, jossa kaksi henkilöä keskustelee. Suojaviiva muodostuu tällöin näiden kahden henkilön välille. Samalla se on kuvaajan apuväline, jolla hän pystyy huolehtimaan siitä, että pysyy koko ajan viivan samalla puolella. Jos suojaviivaa rikotaan, se rikkoo katsojan käsityksen henkilöiden keskinäisistä asemista. Vieläkin näkee tv-sarjoissa otoksia, jossa kahden henkilön välistä suojaviivaa rikotaan. Suojaviivan rikkominen

luo katsojalle kuvan, että henkilöt olisivat vaihtaneet paikkaa. (Pirilä & Kivi 2005, 117.)

Kohtauksessa kerronnan kannalta olennaisten kohteiden välille syntyy suojaviivoja. Kuvassa 10 huomataan perinteinen kulmavirhe, kamera on siirtynyt suojaviivan väärälle puolelle. Näitä suojaviivoja ei ole syytä ylittää suoraan leikkaamalla. Mutta esimerkiksi kohteen ja kameran liikkeitä kumoavat suojaviivan vaikutuksen. (Pirilä & Kivi 2005, 119.)



Kuva 10. Suojaviivaa rikotaan (Pirilä & Kivi 2005, 119.)

Esimerkiksi jääkiekko-ottelussa katsoja on vielä helpompi sekoittaa suojaviivan rikomisella. Jos kamerat on sijoitettu eri puolelle hallia, tällöin katsoja menee helposti sekaisin, jos kameran välisiä kuvia leikataan, kun joukkueet hyökkäävät eri kameroiden kuvissa eri suuntiin. Suojaviivan niin sanottuja sallittuja ylityksiä on kaksi, joko suoritetaan kamera-ajo suojaviivan yli tai kuvataan suojaviivan päällä ja leikataan se kuva siirtymän väliin. (Korvenoja 2004, 126 – 128.) Suojaviiva sääntöä on kuitenkin mahdollista rikkoa tietoisesti, jos se on kerronnan tyylin kannalta tärkeää. Suojaviivaa rikkomalla pystytään luomaan hämääviä ja sekavia tilanteita. (Pirilä & Kivi 2005, 120.)

2.4 Rajaus, sommittelu ja komponointi

Rajauksella tarkoitetaan yksinkertaisesti sitä, mitä asioita halutaan tarjota katsojan nähtäväksi. Rajauksella vaikutetaan teoksen kannalta merkittäviin elementteihin, epäolennaiset asiat jätetään rajauksen ulkopuolelle. Kuvaajaan omana valintana onkin, mikä sitten on olennaista ja epäolennaista. (Korvenoja 2004, 61.) Rajaus ei tarkoita pelkkää kuvan teknistä ja esteettistä rajaamista vaan kysymys on laajasta ja monimutkaisesta journalistisesta ja dramaturgisesta ratkaisusta. (Pirilä & Kivi 2005, 103.)

Kuvattaessa ainutkertaisia tapahtumia joissa on nopeasti tehtävä valintoja sen suhteen mitä jätetään rajaukseen, on syytä ottaa huomioon, ettei välttämättömän tärkeää ole aina juuri sen päätapahtuman seuraaminen, vaan myös muut sisällölliset tekijät. Rajaaminen on siis hyvin laaja ja monitasoinen asia. Tekijän on otettava huomioon lukematon määrä sisältöön ja kerrontaan liittyviä seikkoja. Hänen on tiedettävä mihin yhteyteen kuvattavaa materiaalia aiotaan käyttää jo kuvaustilanteessa. (Pirilä & Kivi 2005, 105.)

Kuvan sommittelun tarkoitus on kertoa miten kuvassa esiintyvät kohteet on sijoitettu kuva-alan sisälle, samat asiat pätevät niin video kuin valokuvauksessakin. Sommittelun päämääräinen tarkoitus on luoda visuaalisesti vaikuttavia, katsojassa mielenkiintoa herättäviä kuvia. Yleisimpiä visuaalisia elementtejä joita voi sommitellessaan kuvia ottaa huomioon ovat viivat, muodot, pintamateriaalit, tasapaino, symmetria (liite 1), syvyys, värit, perspektiivi (liite1), mittakaava ja valaistus. (Lehtinen 2007.)

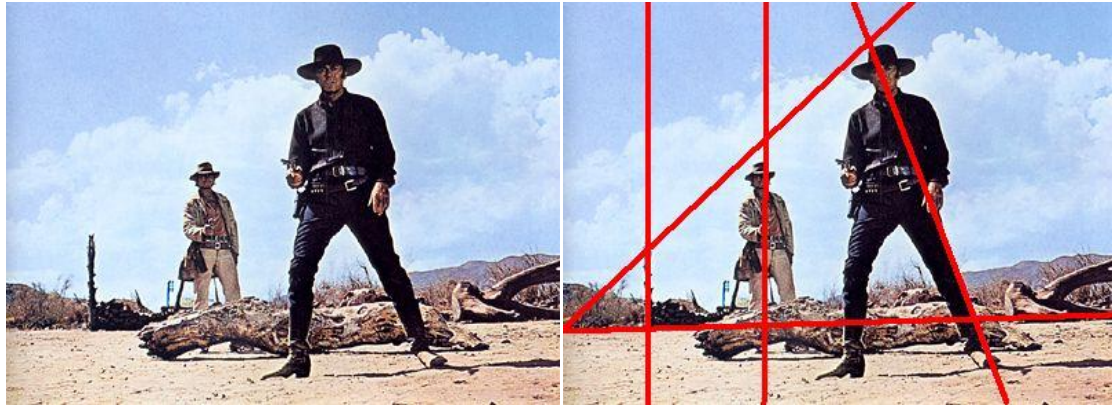
Sommitteluun on olemassa lukuisia sääntöjä joita on käytetty jo antiikin ajoista asti. Sääntöjen oikeoppisuutta on mahdoton noudattaa jatkuvasti, mutta niiden osaaminen on perusasia kuvien sommittelussa. Seuraavaksi esitellään sommittelun perussääntöjä.

Kultainen leikkaus

Kultainen leikkaus on hyvä perussääntö kuvan sommittelussa. Kultainen leikkaus syntyy jaettaessa jana kahteen osaan siten, että pidemmän osan suhde lyhyempään osaan on sama kuin koko janan suhde pidempään osaan. Kulusta leikkausta käytettiin jo renessanssin aikaan taideteoksissa tuomaan niihin esteettistä harmoniaa. Tänäkin päi-

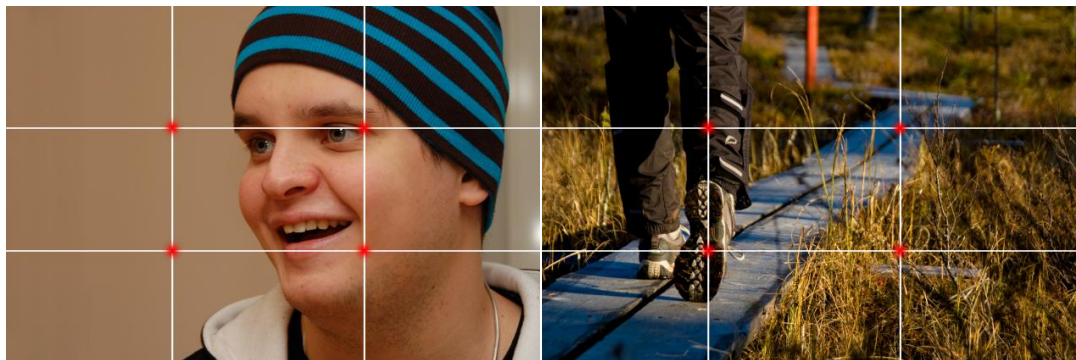
vänä kultaisen leikkauksen omaavia kuvia pidetään esteettisesti miellyttävinä. (Korvenoja 2004, 66.)

Esimerkkinä Sergio Leonen elokuvasta Huuliharppukostaja (Once Upon a Time in the West) henkilöt ovat asettuneet kultaisen leikkauksen mukaisiin kohtiin. Vaakasuunnassa kultaisessa leikkauksessa ovat kaatuneet puut ja ruohotaso. Lisäksi aseet tehostavat henkilöiden katseiden ja käsien avulla kuvan liikesuuntaa. (Inkinen 2002.)



KUVA 11. Elokuvan huuliharppukostaja henkilöt kultaisessa leikkauksessa (Nudge.)

Kultaisen leikkauksen tarkkaa matemaattista määritelmää on miltei mahdoton noudattaa kuvaustilanteessa. Kolmasosasäännöksi kutsutaan kultaisen leikkauksen yksinkertaisempaa tapaa sommitella kuva. Käytännössä kohteet voidaan sommitella kolmasosasäännön mukaisesti jolloin huomiopisteiksi muodostuvat yleensä risteyskohdat (kuvassa punaiset pallot), koska viivojen risteyskohdat ovat hyvin lähellä kultaisen leikkauksen pisteitä. Ihminen sommitellaan harvemmin keskelle, poikkeuksena kuitenkin esimerkiksi uutiset. (Helenius 2006.)



KUVA 12. Kasvokuva ja tilannekuva, joissa on hyödynnetty kolmanneksen sääntöä

Huomiopiste

Huomiopiste on elävän kuvan kerronnan ja ilmaisun käsite. Se on olennainen jatkuvuuden ja sujuvuuden kannalta. Katsoja hakee vaistomaisesti kuvasta tiettyä, tarkkaa kohtaa, jonka hän mieltää merkitykseltään tärkeimmäksi yrittäessään saada selville kuvien ja siirtymien tarkoitusta. Tätä kohtaa, jonka ympärille keskittyy kunkin kuvan keskeisin sisältö, kutsutaan huomiopisteeksi. (Pirilä & Kivi 2005, 125.) Yksinkertaisesti ajateltuna se on kohta kuvassa, johon katsojan huomio ensimmäiseksi kiinnittyy. Ihmisiä kuvattaessa huomiopiste muodostuu yleensä kasvoihin, niiden ilmeisiin ja erityisesti silmiin. (Korvenoja 2004, 67.)

Huomiopistettä voidaan kutsua tietyssä tilanteessa myös liikepisteeksi. Yleensä liike vangitsee katseen. Jos kuvassa on liikettä, muodostuu liike lähes aina huomiopisteeksi. Huomiopisteen sijoittelussa ei ole suositeltavaa käyttää jatkuvasti ja toistuvasti samaa kohtaa, koska se saattaa luoda ahdistavan vaikutelman. Huomiopisteiden rytmi, liike ja vaihtelu tulee olla kunnossa, jotta voidaan luoda kuvaan elävä vaikutelma. (Pirilä & Kivi 2005, 125 – 127.)

Plastinen sommittelu

Pirilä & Kivi (2005, 108) kertovat, että kuvan kerronnallinen raja-
aus ei riitä. On otettava huomioon myös kuvan plastiset sommittelutekijät. Plastisilla tekijöillä tarkoitetaan kuvassa olevien asioiden pelkistämistä geometriseen muotoon. Kuvattavat kohteet ajatellaan pelkistettyinä objekteina, talot voivat olla neliöitä ja puut kartioita. Tällaisten abstraktien asioiden ilmaisu on plastista sommittelua. Kuvaamistilanteessa näitä elementtejä säädellään niiden liikkeiden, muotojen, lukumäärien ja koon mukaan. Kuvaajan on hallittava plastiset sommittelutekijät rytmisesti sekä ilmaisullisesti.

Myös tilaa voidaan ajatella plastisena. Tilan koko, muoto, syvyys, leveys ja korkeus vaikuttavat ympäristön hahmottumiseen ja siihen miten katsoja kokee kolmiulotteisen tilan. Elävän kuvan tilantuntua voidaan kuitenkin pitää neliulotteisena, korkeuden, leveyden ja syvyyden lisäksi mukana on aika. Vaikka kuvaa näytetäänkin kaksiulotteisella pinnalla, on kolmatta ulottuvuutta, eli syvyysvaikutelmaa mahdollista korostaa erilaisilla syvyysuunnassa tapahtuvilla liikkeillä, kuten kamera-ajoilla. (Pirilä & Kivi

2005, 41.) Kun draamalliset ja plastiset tekijät on järjestetty oikein tukemaan toisiaan, on teos esteettinen, silmää miellyttävä kokonaisuus. (Pirilä & Kivi 2005, 110.)

Komponointi

Komponoinnilla (liite 1) tarkoitetaan kuvan hienosäätöä, se on niin sanottu kolmas askel rajauksen ja sommittelun jälkeen. Komponoinnilla järjestetään kuvan kaikki visuaaliset osatekijät siten, että kuvasta tulee esteettinen ja mielihyvää tuottava kokonaisuus. Kompositiossa tulee ottaa huomioon kuvaruudun muoto, siinä esiintyvät elementit sekä kuvassa tapahtuva liike. TV-kameratyönperusteissa (Korvenoja 2004, 61) määritellään edellä käyty kolme asiaa seuraavasti: rajaus määrää mitä näkyy. Sommittelu määrää miten näkyy ja kompositio määrää miksi näkyy.

Kuvaa niin sanotusti rakennetaan ja järjestellään, silloin on kiinnitettävä huomiota ympäristön luomiin viivoihin ja valolinjoihin. Nämä viivat ja linjat eivät saisi ”katkoa” kohteen kaulaa tai halkoa päätä. Ohjaajan kuulee usein sanovan uusille tai vähemmän kokeneille kuvaajille: ”Komppaa kuvaa paremmin”. Kompositio on kuvan kokonaisuus. Esimerkiksi jos kuvassa henkilön taustalla oleva kuva pirunsarvista osuu henkilön pään kohdalle, luoden mielikuvan, että kohteen päästä nousisi pirun sarvet. Tällainen tahaton komiikka kiinnittää katsojan huomion väriin asioihin ja häiritsee sisällön seuraamista. (Korvenoja 2004, 84 - 86.)

2.5 Kerronnallisia elementtejä

Kun kuvakerronnalliset perusteet ovat hallussa, voidaan siirtyä syvemmälle kuvakerronnan syövereihin. On olemassa lukuisia asioita, joita ei voida kertoa sanoin tai dialogien avulla, mutta ne voidaan ilmaista kuvakerronnallisin keinoin. Seuraavissa luvuissa käsitellään kuvailmaisun ja kerronnan kannalta olennaisia asioita.

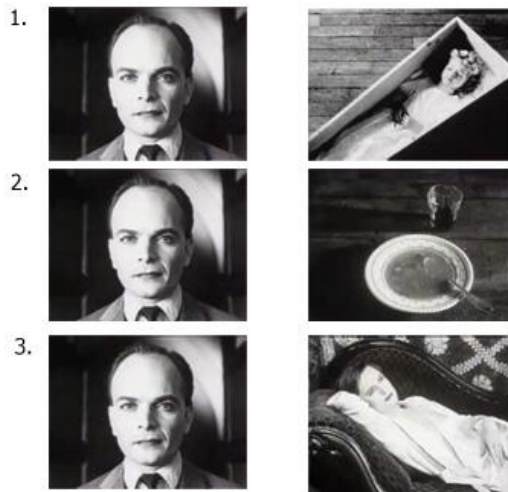
2.5.1 Montaasi

Montaasi on elokuvallisen kerronnan peruselementtejä. Yksinkertaisesti ajateltuna montaasi tarkoittaa kuvan ja äänen leikkausta. 1900-luvun alun neuvostoliittolaiset elokuvantekijät esittivät montaasin ajattelun kuitenkin laajana ja monitahoisena työkaluna. (Pirilä & Kivi 2005, 11.) Tuon ajan suurimpiin neuvostoliittolaisiin elokuvaoh-

jaajiin kuulunut Sergei Eisenstein ja elokuvateoreetikko Lev Kuleshov keksivät montaasin todellisen tehokkuuden ilmaisun muodossa. Heidän määrittelemä montaasi viittaa enemmänkin luomistapahtumaan kuin kuvien järjestelyyn. (Pirilä & Kivi 2008, 18.) Sujuvuus ja jatkuvuus voidaan unohtaa, sillä tehokkuus piilee kerrontaelementtien väljyydessä ja suurissa kontrastieroissa (Pirilä & Kivi 2005, 11).

Montaasin pääidea on kerrontaelementtien välissä oleva ”tyhjä tila”. Tämän tyhjän tilan täyttävät katsojan omat ajatukset ja visiot. Tällä tavoin teokset syntyvät eloon, katsojan ja teoksen välissä on vuorovaikutusta. Katsoja kokee olevansa mukana tapahtumissa ja jollain tavalla myös vaikuttamassa niihin. Yksisuuntainen informaatio käy nopeasti tylsäksi ja jättää katsojan tyyliä sivusta seuraajaksi. Elävä kuva on ainoa ilmaisumuoto, joka pystyy tallentamaan ja muokkaamaan todellisuutta. Montaasiajatteluun pohjautuvat teokset aktivoivat elämysten kokemista. Elokuvaa ei katsota vaan se koetaan. (Pirilä & Kivi 2005, 12 – 18.)

Havainnollistavana esimerkkinä tästä montaasiajattelusta voidaan pitää niin sanottua Kuleshovin efektiä. Se tarkoittaa tyhjän alueen täyttämistä leikkauksen välissä. Lev Kuleshov (1899–1970) esitteli ajatuksiaan sarjalla otoksia, joissa oli miehen ilmeetömät kasvot, jotka vuorottelivat arkussa olevan lapsen, ruokalautasen ja naisen välillä. Kuleshovin mukaan katsoja näki miehessä eri tunnetiloja riippuen siitä, mihin kuvaan miehen kasvot oli leikkaamalla yhdistetty. Mies itse ei todennäköisesti edes tiennyt mihin hänen ilmeensä oli leikkaamalla yhdistetty, eikä hän esittänyt mitään tunnetiloja sen pohjalta. Katsoja kuitenkin näkee miehessä erilaisia tunnetiloja. Uskomattominta koko ajatuksessa on se, että katsoja ei itse ymmärrä, että tämä reaktio tapahtuu hänen omassa päässään. Katsoja luulee, että näyttelijä saa reaktion aikaiseksi. Kuvassa 13 ensimmäisessä kuvaparissa mies näyttää surevalta, toisessa kuvaparissa hän näyttää nälkäiseltä ja kolmannessa himoitsevan naista, vaikka ilme on kaikissa täysin sama. (Kubrickfilms.)



KUVA 13. Kuleshovin efekti (Duarte.)

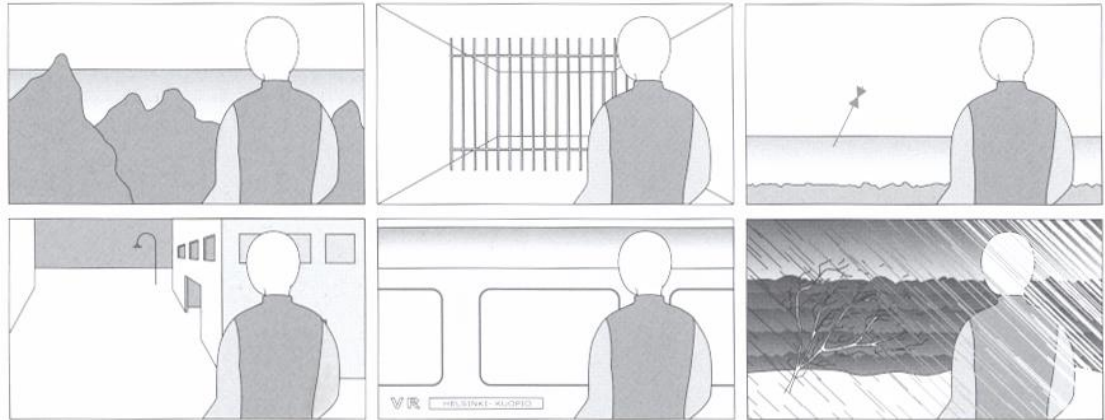
Yksinkertaisesti ajateltuna montaasiteoriassa lasketaan kaksi otosta yhteen, vastaus ei ole kahden otoksen summa vaan kolmas uusi ilmaisullinen ulottuvuus. Montaasiteekniikan nerokas ajatus toimii kaikissa nykyajan elävän kuvan genreissä. Montaasiteorian oivallus antaa vieläkin mahdollisuudet jatkuvasti uusiin ja innovatiivisiin ajatuksiin. (Pirilä & Kivi 2005, 14 – 17.)

2.5.2 Kuvattava kohde

Kuvattava kohde on kerronnan kannalta olennainen tekijä. Kohteena voi olla esimerkiksi ihminen, esine tai jokin alue. Se on asia, johon katsojan huomio ensisijaisesti kohdistuu. Katsoja yhdistelee elokuvaa tai ohjelmaa katsoessaan teoksesta saatavia elämyksiä omiin kokemuksiinsa ja tunteisiinsa. Katsoja haluaa antaa kohteelle suurempaa ja syvällisempää merkitystä. Tämän takia kohteesta muodostuu aina enemmän kuin pelkkä objekti, se on ikoni, metafora tai symboli.

Kohde ja huomiopiste muodostuvat yleensä samaksi. Kohde on kuitenkin laajempi ilmaisullinen käsite kuin huomiopiste. Kohde on kameran edessä nähtävän maailman elementti, joka saa merkityksensä ympäristön ja itse kohteen vuorovaikutuksesta. Kohde toimii aina tietyssä ympäristössä ja sillä on suuri merkitys, mikä on kohteen ja ympäristön välinen suhde sekä jännite. Tämä on kohteen ja ympäristön vuorovaikutusta, jossa on mukana plastiset ja kerronnalliset tekijät. Kohteen ja ympäristön montaasilla luodaan tietoisia jännitteitä. (Pirilä & Kivi 2005, 46 – 48.) Kuvassa 14 esimerkkejä kuinka ympäristön ja kohteen jännitteet toimivat. Esimerkki kohteen ja ym-

päristön jännitteestä: ”Missä ympäristössä haastattelu tehdään? Esittääkö tehtaan ympäristöpääällikkö asiansa toimistossaan vai saastuneella alueella keskellä kuolleita kaloja?” (Pirilä & Kivi 2005, 48.)



KUVA 14. Kohteella on aina ympäristönsä (Pirilä & Kivi 2005, 48.)

Kohteena on mitä yleisimmin ihminen, tai jokin toimiva, liikkuva elävä objekti. Teoksen tekijän tehtävänä on rajata kuva selkeästi niin, että katsoja pystyy ongelmitta hahmottamaan kerronnan kannalta merkittävät kohteet. (Pirilä & Kivi 2005, 49.) On olemassa erilaisia keinoja miten kohdetta pystytään tuomaan teoksen huomiohierarkiassa enemmän esiin. Esimerkiksi epäolennaiset ja häiritsevät asiat tulisi rajata kuvasta pois. (Korvenoja 2004, 64.) Mikäli näin ei toimita, epätietoinen katsoja kiinnittää huomiota kerronnan kannalta epäolennaisiin asioihin. Kohteita miettiessä on myös hyvä muistaa kuuden elementin teoria, jonka mukaan ihminen pystyy samanaikaisesti erottamaan enintään kuusi, toisista poikkeavaa kuvallista elementtiä. Jos elementtejä on enemmän, niitä on sommiteltava ja yhdisteltävä ryhmiksi siten, että jokaisella elementtiryhmillä on jokin yhdistävä tekijä. (Pirilä & Kivi 2005, 49 - 51.)

Ihminen on kohteena ainutlaatuinen, hänen koko olemuksensa toimii viestin välittäjänä ihmiseltä toiselle. Ihmisen monipuolisia ilmaisumahdollisuuksia voidaan pitää rajattomina elävässä kuvassa. Katsojalla on tapana projisoida omia kokemuksiaan ja tunteitaan teoksessa nähtävään hahmoon tai hahmoihin. Hahmoilla tarkoitan ihmisiä, mutta myös eläimiä, esineitä, mitä tahansa asioita, joita voidaan esimerkiksi animaatioiden avulla saada toimimaan ja käyttäytymään inhimillisesti. (Pirilä & Kivi 2005, 52.)

2.5.3 Kolme vuorovaikutusmallia

Katsojan ja elokuvan tai ohjelman esiintyjän (kohteen) välisessä suhteessa käytetään jotakin kolmesta vuorovaikutusmallista. Nämä vuorovaikutusmallit ovat objektiivinen ja subjektiivinen kamera, sekä suoraan kameralle esiintyminen. Seuraavaksi käydään läpi kolmen vuorovaikutusmallin peruseriaatteita.

Objektiivinen kamera toimii ulkopuolisena ja jättää samalla katsojankin ikään kuin seuraamaan tilanteita sivusta. Hän katsoo tilanteita kameran silmän kautta. (Laitinen ym. 2009.) Katsojan on silti helppo samaistua tapahtumiin. Objektiivista kameraa käytettäessä, kuvassa olevat henkilöt esiintyvät toisilleen. Katsojan mahdollisuudeksi jää seurata tapahtumia kameran paikalta ja draaman voimakentiksi muodostuvat esiintyjät ja niiden väliset suhteet. Perinteisessä elokuvakerronnassa kuvajoukkoja sommitellaan miltei pelkästään objektiivisen kameran lähenevillä ja loittonevilla kuvakokoujoukoilla. (Pirilä & Kivi 2005, 53.)

Objektiivisen kameran vastakohta, eli subjektiivinen kamera, toimii tapahtumien keskellä. Katsoja seuraa tapahtumia kuin olisi yksi näkymätön hahmo mukana toiminnassa tai kamera on ikään kuin jonkun esiintyjän sisällä. Subjektiivista kameraa käytetään yleisesti siten, että aluksi kuvataan henkilöä joka kääntää päänsä selkeästi ulos rajauksesta tai suoraan kohti kameraa eli siihen mitä hän, esiintyjä, näkee. (Korvenoja 2004, 110 – 113.) Tästä kuvaustyylistä käytetään myös nimitystä POV eli ”point of view” (liite1). Kun elokuvaa seurataan niin sanotusti esiintyjän silmistä, voidaan käyttää hänen läsnäoloon erilaisia tehostekeinoja mm. askelten ääniä, huohottavaa hengitystä ja silmän korkeudella tapahtuvaa kamera-ajoa. (Pirilä & Kivi 2005, 53 – 55.)

Kolmas vuorovaikutusmalli on suoraan kameralle esiintyminen. Useissa haastattelutilanteissa törmää ongelmaan, jossa haastateltava ei oikein tiedä mihin pitäisi katsoa. Jos kuvaustilanteessa on selkeästi näytetty haastattelija tai esimerkiksi haastattelijan mikrofoni näkyy kuvassa, on hieman typerän näköistä, jos haastateltava puhuu kameralle. Haastatteluja ei pitäisi koskaan antaa suoraan kameralle. Vaikka itse haastattelija ei olisikaan paikalla, on haastateltava ohjeistettava puhumaan ns. ohi kameras-ta, vaikkapa kuvausryhmän jäsenelle. Monissa tosi-TV-sarjoissa nähdään niin sanottu haastattelutilanne, jossa ei ole varsinaista haastattelijaa. Uutissähkeissä ja inserttien

(liite 1) välijuonnoissa on kuitenkin vakiintunut tapa puhua suoraan katsojalle. (Korvenoja 2004, 110 – 113.)

Fiktiivisissä tuotannoissa näyttelijät kuitenkin esiintyvät toisilleen ja niissä on tarkoitus säilyttää suljettu kerrontatila. Ei ole silti harvinaista, että joissakin teoksissa esiintyjä ottaa kontaktia katsojaan. Esiintyjä saattaa kääntyä katsomaan kameraan ja saattaa osoittaa tunteitaan intiimisti kahden kesken katsojalle. Suoraan kameralle esiintyminen fiktiivisissä tuotannoissa on siis tekijän valitsema ilmaisu ja tyylikeino. Kerronta häiriintyy pienistäkin tahattomista vilkaisuista kohti kameraa pilaten mahdollisesti koko otoksen. (Pirilä & Kivi 2005, 55.)

Elokuvan perinpohjainen teho perustuu katsojan ja teoksen väliseen vuorovaikutukseen. Se ei kuitenkaan tarkoita sitä, että esiintyjä saa vuorovaikutuksen toimimaan pelkästään suoraan kameralle intiimeitä tunteita esittämällä. Katsojan sitoutuminen teokseen on monimuotoinen, mutkikas prosessi. (Pirilä & Kivi 2005, 55.)

2.5.4 Elliptinen kerronta

Ellipsi tarkoittaa kieliopillisesti jonkin asian poisjättämistä ja puuttumista. Elliptinen kerronta on laaja elävän kuvan ilmaisukeino. Elliptinen kerronta lähtee siitä, että osa tietoisesta ja olennaisesta jätetään pois tai korvataan vaikkapa vain viittauksella. Elliptisen kerronnan pääidea on sama kuin montaaissa, siinä luotetaan katsojan kykyyn rakentaa mielikuvia asioista, vaikkei niitä näytettäisikään. (Pirilä & Kivi 2008, 57.)

Elokuvan suurimpia ongelmia on, että kameran edessä olevasta todellisuudesta voidaan näyttää vain osa. Esimerkiksi elokuvan kuvauksissa keskitytään pääteemaan, kaikki olennaiset asiat ja kohteet on kuvattava ja niiden tulee olla nähtävillä lopullisessa teoksessa. Kameran on tarkoitus seurata tilanteita tapahtumien keskipisteessä. Dokumenttielokuvissa kuvataan ihmisten puhuvia päitä, kun he kertovat jostakin asiasta ja henkilöiden tekemisiä seurataan tarkasti. Tekijän mielestä olennaisista kerronnassa on tallentaa henkilön kasvot ja heidän puhe. Pitkät ja tunteisiin vetoavat ilmaisut kameralle voivat tuottaa näyttelijälle kuitenkin vaikeuksia. (Pirilä & Kivi 2005, 28.)

Elliptisen kerronnan rakenne ja ajatus kääntää nämä ongelmat pääläelleen. Elliptisessä kerronnassa luotetaan, että katsoja pystyy osallistumaan teoksen pääteemaan omien

ajatustensa ja visioidensa kautta. Miksi sitten dokumenttielokuvissa pitäisi näyttää puhuvaa päätä, onko se perusteltua? Vai voidaanko sen tilalla näyttää jotain dramaturgisesti (liite 1) mielenkiintoisempaa, kuin pää ja puhe. Eikö puheen ohessa voisi käyttää kuvituskuvaa siitä, mistä henkilö puhuu tai reaktioita ihmisissä joita puhe koskettaa. (Pirilä & Kivi 2005, 30.)

Elliptinen kerronta perustuu niin sanotusti toisarvoisiin elementteihin. Uskotaan, että kokonaisuus, tarina, juoni tai asia voidaan ymmärtää yhtä hyvin pelkkien vihjeiden avulla. Tällainen kerrontatapa ei riko teoksen illuusiota vaan luo kiintoisan jännitteen rajauksen sisäisen ja ulkopuolisen maailman välille. Tunneperäisen tai tietoon pohjautuvan materiaalin tuputtaminen koetaan usein vastenmieliseksi. Elliptiset kehittelyt, joiden rakentamiseen katsoja itse pystyy osallistumaan aktiivisesti ja luovasti, koetaan mielekkäinä. Onnistuessaan elliptiset kerrontaratkaisut säästävät myös aikaa ja rahaa. Ajatellaan tilanne jossa auto työnnetään järveen vuoren harjalta, elliptisesti rakennettuna auton putoamista veteen ei näytetä. Näin säästetään autoon menneet rahat, kun sitä ei tarvitse oikeasti hajottaa. (Pirilä & Kivi 2008, 57 - 59.)

Elliptinen kerronta on erittäin laaja käsite. Esimerkiksi kahden otoksen välisen siirtymän pois jättäminen on jo ellipsiä, mutta sitä voidaan viedä äärimmäisyyksiin jättämällä todella olennaisiakin asioita pois. Elliptinen kerronta voikin tarjota mahdollisuuden kehittää monimutkaista tarinaa katsojien aivoissa. (Pirilä & Kivi 2008, 59) Kaikissa kerronnan ratkaisuissa on kuitenkin muistettava se tärkeä asia, että elokuva on montaasia. Katsoja menettää mielenkiintonsa jos tarjolla on vain selostavaa kerrontaa ja jännityksetöntä kuvavirtaa. (Pirilä & Kivi 2005, 30.)

2.5.5 Kuvat ja pienet siirtymät

Kuvaustilanteessa kuvassa esiintyvät elementit voidaan jakaa kahteen eri määritelmään. Staattisia elementtejä kutsutaan yksinkertaisesti kuviksi ja dynaamisia elementtejä pieniksi siirtymiksi. Mitä tahansa teosta kuvatessa, tulisi tietää mitä kuvia on tarkoitus kuvata. Millaisia siirtymiä käytetään ja mitkä ovat näiden elementtien paikat lopullisessa teoksessa. (Pirilä & Kivi 2005, 67 - 70.)

Kuva on visuaalinen perusyksikkö. Samana pysyvä kuvakoko, tilan rajaus ja staattisuus ovat sen tunnusmerkkejä. Kuvan sommittelu pysyy samana eikä siinä tapahdu

kerronnallisesti merkittäviä muutoksia. Se ei kuitenkaan ole esimerkiksi valokuvaan verrattavissa oleva pelkkä visuaalinen sommitelma, yksittäinen kuvaruutu. Kuva on kerronnallinen kokonaisuus, joka saa merkityksensä sitä ennen ja jälkeen olevien siirtymien kautta. (Pirilä & Kivi 2005, 70.)

Nykyään kerronnassa ovat yleistyneet monimuotoiset ja pitkät otokset. Elävä otostila on syrjäyttänyt klassisen kuvajaon. Tällainen osallistuva ja liikkuva kameratyöskentely on kaikin puolin erittäin haastavaa, sillä myöskään se ei salli rytmivirheitä eikä motivoimattomia muutoksia. Klassista kuvajakoa ja kuvajoukkojen sommittelua ei tule kuitenkaan unohtaa sillä ne ovat edelleen otostilan kulmakiviä, jotka eivät väisty taika vanhene. (Pirilä & Kivi 2005, 71.)

Pienet siirtymät ovat kuvissa ja niiden väleissä nähtäviä kerronnan muutoksia. Näitä voivat olla esimerkiksi kuvissa esiintyvien henkilöiden ja kameran liikkeet. Tällaiset siirtymät ovat dynaamisia rytmiosuuksia kuvien (staattisten elementtien) välissä, kerronnallisia ja plastisia muutoksia, jotka siirtävät toimintaa seuraavaan kuvaan. (Pirilä & Kivi 2008, 99.) Samaan tapaan valon, värin ja ympäristön muutokset sekä esimerkiksi sisätiloista vaihdos ulkotiloihin ovat pieniä siirtymiä. (Pirilä & Kivi 2005, 72.)

Pienet siirtymät vievät eteenpäin juonta, joten niillä tulee aina olla motiivi, joka liittyy tapahtumien ja merkitysten ketjuun. Elävä kuva on siirtymien taidetta. (Pirilä & Kivi 2008, 99.) Siirtymät korostaa teoksen rytmiä ja nostaa tunnepitoiset kokemukset maksimaaliseen tehoonsa. Lisäksi ne vahvistavat katsojan elämystä ja todellisuuden illuusiota jolloin teoksen ja katsojan vuorovaikutus voimistuu. Katsoja on tapahtumien keskellä, ajassa ja paikassa. (Pirilä & Kivi 2005, 72.)

2.5.6 Valo ja väri

Tässä kappaleessa käsitellään valoa ja värejä kerronnallisina elementteinä. Valo on suurin yksittäinen elementti, joka vaikuttaa kuvan sisältöön. Ilman valoa ei ole visuaalista maailmaa. Valojen käsittelyssä perusajatus on sommittelutekijöiden muuttaminen, jolla saadaan aikaan valojen ja varjojen määrää, suuntaa, heijastuksia yms. Erilaisia valaistuksia kokeilemalla alkavat tavallisesti tylsätkin objektit näyttämään mielenkiintoisimmilta. Käytössämme on uskomaton valoskaala pilkkopimeästä puhki palaavan kirkkauteen, täten valojen muuntelumahdollisuudet ovat rajattomat. (Pirilä &

Kivi 2005, 131 – 132.) Esimerkiksi vähäisellä valolla voidaan luoda ihmisestä salaperäinen tai ehkäpä ja tunteeton ja pahaenteinen. Vastakohtaisesti hehkuvalla ja pehmeällä valaistuksella saadaan luotua ystävällinen ja lempeä tunnelma. Ylivalottunut kirkkaus voi ilmaista vapautta, vilpittömyyttä tai avoimuutta. (Hedgecoe 1992, 38 – 39.)

Valojen sommittelu on dramaturgista (liite 1) ilmaisua. Huonosti suunniteltu, epätaustainen valaisu antaa haparoivan yleisvaikutelman teoksesta. Valaistuksen jatkuvuus, eli teoksen siirtymien välissä olevat valaistuserot koetaan virheinä, ja ne ovat kuvauksen lopputuloksen kannalta keskeisimpiä asioita. On kuitenkin huomioitava, että täydellisyyteen pyrkivä valaisu vie paljon aikaa ja valokaluston mukana kuljettaminen tuo aina oman lisänsä työhön. Liiallinen valotekniikka voi pahimmillaan myös pilata kameran edessä tapahtuvan luonnollisen toiminnan. Monet tv-ohjelmat ja elokuvat on valaistu erittäin runsailla valoilla, joilla pyritään korkeaan tekniseen laatuun. Tällaista valaistusta käytettäessä lopputulos on yleensä hengetön ja epärealistinen. Kaikesta huolimatta valaistus on hyvin suunniteltuun kuvailmaisuun liittyvä oleellinen elementti jota ei tulisi vähätellä. (Pirilä & Kivi 2005, 133 - 135.)

Käytännön valaisu ja kuvaustilanteissa on otettava huomioon ihmissilmän mukautumiskyky. Ihmisen aivoilla on taipumusta korjata kuvattavaa asiaa eri valaistusolosuhteissa. Tämän takia erikoisemmissa valaisutilanteissa tilannetta tulisi katsoa kameran etsimen läpi, jolloin saadaan todellinen kuva tilanteesta. (Helenius 2006.)

Perusvalot

Yhden henkilön perusvalaisua voidaan kutsua kolmipistevalaisuksi, siitä saa käsityksen, kuinka monimutkaista on suurempien tilanteiden valaisu. (Korvenoja 2004, 163.) Perusvaloihin kuuluu päävalo, tasoitusvalo ja takavallo. Päävalon on tarkoitus valaista kohde ja tuoda esiin kohteen muoto, se myös määrää valaistuksen voimakkuuden ja muut valot suhteutetaan siihen. Taulukosta 1. näkyy valojen voimakkuus suhteet toisiinsa. Tasoitusvalo nimensä mukaisesti pehmentää ja tasoittaa päävalon aiheuttamia voimakkaita varjoja. Takavalon tarkoitus on tuoda kohde irti taustasta, sekä valaista tämän päälakea ja hartioita. Se korostaa ääri viivoja ja tuo kuvaan syvyyttä. 100 % taulukossa ei tarkoita, että päävalo porottaisi aina täydellä teholla. Valot suhteutetaan toisiinsa suurin piirtein näiden prosenttien mukaisesti. (Helenius 2006.)

TAULUKKO 1. Perusvalojen voimakkuus suhteet (Helenius 2006.)

Päävalo	100 %
Tasoisvalo	50 %
Takavalo	10 - 30 %

Kuvassa 15 on tehty kolmipistevalot studio-olosuhteisiin. Päävalo (1) sijoitetaan kameran (4) jommallekummalle puolelle. Se kummalla puolen päävalo on, riippuu siitä, onko tilassa luonnonvaloa. Jos luonnonvaloa ei ole, voidaan valaista kummalta puolen vaan. Tasoisvalon (2) paikka on toisella puolen kameraa kuin päävalo. Takavalo (3) sijoitetaan kohteen taakse, hieman sen yläpuolelle. (Korvenoja 2004, 164 – 165.)

Kolmipistevalaisu on yleinen periaate televisiovalaistukselta, mutta sopii myös esimerkiksi valokuvauksessa muotokuvien valaisuun.



KUVA 15. Kolmipistevalot studiossa

Väri ja valo kulkevat aina käsi kädessä sillä värit muovautuvat valon laadusta ja määrästä. Värien käyttö on selkeä kerronnallinen elementti. Värien avulla on mahdollisuus pelkistää tai korostaa kerronnan kannalta olennaisimpia yksityiskohtia. Yleisimpiä värisävyjä ovat kylmän sininen ja lämpimän kellertävä, nämä ja lukuisat muut eri värisävyt muovautuvat luonnon omissa uniikeissa valaistustilanteissa. Luonnonoloista syntyviä värimaailmoja voidaan käyttää kerronnallisina elementteinä tai luomaan erilaisia tunnelmia. (Pirilä & Kivi 2005, 138 – 141.) Väreillä on myös vaikutus ihmisen alitajuntaan ja tunteisiin (Pirilä & Kivi 2005, 131). Mahdollisuudet värien käytössä ovat rajattomat, yksinäisyyttä voidaan kuvata tummilla ja kylmän sinertävillä sävyillä,

viattomuutta ja neitseellisyyttä voidaan ilmaista valkoisilla väreillä ja voimakkaat värit kertovat yleensä ilosta. Väreillä on mahdollista luoda tietty tyyliisuunta teokseen ja kuvastaa vaikkapa henkilöiden luonteenpiirteitä. (Pirilä & Kivi 2005, 141 – 145.)

2.6 Käsikirjoitus

Hyvän tv-ohjelman tai elokuvan takana on lähes aina hyvä käsikirjoitus. Käsikirjoituksella ei sellaisenaan ole mitään ilmaisullista tai taiteellista arvoa, vaan sen laatu on nähtävissä vasta lopullisesta tuotoksesta. Hyvin tehtyä käsikirjoitusta pidetään hyvän ohjelman tai elokuvan välttämättömänä asiana, vaikka ei voidakaan sanoa, että hyvä käsikirjoitus takaisi automaattisesti hyvän lopputuloksen. Se on kuitenkin se ensimmäinen tukipilari, jonka varaan koko teoksen tuotanto rakentuu. (Aaltonen 2002, 12.)

Käsikirjoitukseen on syytä paneutua huolellisesti, näin pystytään hahmottamaan oikeaa rakennetta ja rajaamaan sisältöä. Nämä ovat asioita joiden tulisi olla kunnossa ennen varsinaisia kuvauksia. Kun kuvaukset alkavat, suuremmissa tuotannoissa paljon ihmisiä töistä, mikä taas maksaa enemmän. Käsikirjoittaminen taas on halpaa, se vaatii maksimissaan muutaman ihmisen työpanoksen. Ongelmat onkin siis syytä ratkaista ennemmin käsikirjoittaessa kuin vasta kuvauspaikalla. Hyvä käsikirjoitus siis parantaa, sekä nopeuttaa ohjelman tekemisen kaaren muita vaiheita. (Aaltonen 2002, 12 – 14.)

Käsikirjoituksen tärkeimmiksi tehtäviksi voidaan luetella kokonaisuuden hahmottaminen, kommunikointi mm. rahoittajan ja työryhmän kanssa, sekä tuotannollinen funktio. (Aaltonen 2002, 14.) Käsikirjoittaja ja ohjaaja ymmärtävät ohjelman keskeisimmän sisällön ja muodon, epäolennaiset asiat karsitaan ja rakenne hioutuu, näin hahmottuu kokonaisuus. Käsikirjoitus vaiheessa on vielä helppo kokeilla erilaisia ratkaisuja. (Aaltonen 1994, 11.)

Käsikirjoituksen avulla kommunikoidaan työryhmän kanssa. Erityisen tärkeää on, että ohjaaja ja käsikirjoittaja pystyvät esittämään näkemyksensä muille ryhmässä työskenteleville luoville jäsenille, kuten kuvaajalle. Tällä tavoin yhteinen sävel säilyy tuotannossa. Käsikirjoitus on myös hyvä apuväline kommunikointiin tuotannon ulkopuolisten ihmisten kanssa. Ohjelman tilaajat, rahoittajat tai tulevat käyttäjät voivat tarkistaa ohjelman sisältöä ja puuttua siihen ajoissa. Tuotannollisena funktiona käsikirjoitus on

tärkeässä roolissa. Sen avulla voidaan puntaroida rahan ja ajan tarve ohjelman tekemiseen.

(Aaltonen 1994, 12.)

2.6.1 Kuvakäsikirjoitus

Kuvakäsikirjoitus eli storyboard tehdään, jotta ymmärtäisimme kuvaustilanteessa miten tulee toimia. Kuvakäsikirjoituksen tekemiseen osallistuu yleensä ohjaaja ja kuvaaja(t) ja sen tarkoitus on hahmotella kohtausta visuaalisesti. (Aaltonen 2002, 183.) Kuvakäsikirjoituksessa kohtaus luonnostellaan kuviksi (kuva 16). Tekijät miettivät miten visuaalisella ilmaisulla voidaan välittää katsojalle mahdollisimman tehokkaasti kohtauksen sisältö. Kuvakäsikirjoituksen ei ole tarkoitus olla piirtämistäiteeltään vakuuttava vaan pääasia on, että siitä saa selvää ja idea välittyy. Hyvin piirretyt kuvat eivät kuitenkaan ole huono asia, sillä tietyissä tilanteissa tuotannot myydään eteenpäin näyttäen asiakkaalle storyboardia, josta asiasta muuten tietämättömän on helppo omaksua teoksen ajatus. (Aaltonen 1994, 149.)

Esimerkiksi kuvakäsikirjoituksesta otin Josh Sheppardin Bullfight -kohtauksen luonnostelman. Josh Sheppard on kuvakäsikirjoittanut mm. elokuvia Austin Powers – Kultamuna (2004) ja Cloverfield (2008). Kuvassa 16 nähtävä Josh Sheppardin piirtämä kuvakäsikirjoitus on selkeä ja siitä on helppo hahmottaa koko kohtauksen sisältö.



KUVA 16. Kuvakäsikirjoitus (Sheppard 2009.)

2.6.2 Draamallisia rakenteita

Tässä luvussa esitellään erilaisia malleja koko teoksen perustaksi. Perinteinen Aristoteleen runousopista vuoltu malli käydään läpi syvällisemmin, koska se on hyvä perustamillei mille tahansa teokselle. Lisäksi tutustutaan Gustav Freytagin klassisen draaman kaavaan ja käydään läpi elokuvan dramaturginen malli ruotsalaisen Ola Olssonin tapaan. Olssonin ja Freytagin jaottelut on tarkoitettu draaman analysointia varten. Olen-

naista on ymmärtää rakenne ja oppia kertomaan tarinoita draamallisesti miellyttävällä tavalla. (Laitinen ym. 2009.)

Aristoteleen malli

Antiikin Kreikan filosofi Aristoteles kirjoitti runousopin jo noin 350 eaa. Teos on suunniteltu alun perin tragedian oppikirjaksi, mutta siitä on ajan saatossa tullut pätevä apuväline kaiken elävän kuvan suunnittelussa ja käsikirjoituksessa. Aristoteleelta on kerätty ohjeita, jotka pätevät niin elokuvaan kuin dokumentteihin tai pieniin uutissähkeisiin. (Korvenoja 2004, 157.)

Aristoteleen runousopin mukaan hyvällä teoksella on alku keskikohta ja loppu. Teoksen tulee olla yhtenäinen ja tiivis kokonaisuus, jota ei tarvitse selitellä. Loppu on oltava tapahtumien johdonmukainen seuraus ja selkeästi tarinan lopettava osuus. Teosta voidaan pitää hyvänä kun siihen ei tarvitse lisätä mitään eikä poistaa mitään siten, että kokonaisuus kärsisi. (Korvenoja 2004, 157.)

Yleisön samaistuminen päähenkilöön luodaan muutamalla asialla. Päähenkilö on pohjimmiltaan hyvä, mutta tekee inhimillisiä virheitä. Teoksessa esiintyvien henkilöiden tulee altistua tarinalle eikä päinvastoin. Henkilöt voivat olla stereotyyppisiä, mutta juonen tulee olla universaali. Luonteenpiirteitä on hyvä näyttää henkilöiden toiminnan kautta eikä niitä tulisi erikseen selitellä tai kertoa. (Korvenoja 2004, 158.)

Alussa on hyvä olla jokin ongelma, jonka selvittäminen on sitten varsinaisen teoksen tehtävä. Hyvässä teoksessa on käännekohtia, joissa päähenkilölle tapahtuu yllättäviä ja uusia asioita. Se herättää katsojassa säälin ja pelon tunteita. Juuri ennen loppua hyvässä teoksessa jännitys laukeaa ja katsoja vapautuu tarinan aiheuttamista säälin ja pelon tunteuksista. (Korvenoja 2004, 158.) Hän oppii itsestään, ihmisistä ja inhimillisistä kokemuksista uusia ulottuvuuksia (Pirilä & Kivi 2008, 119).

Gustav Freytagin kaava

1. Ekspositio eli esittely
2. Konflikti eli ristiriita
3. Komplikaatio eli kehittäminen

4. Kriisi tai kliimaksi
5. Loppuratkaisu tai katastrofi

Gustav Freytagin klassisen draaman malli on perinteinen Hollywood –tuotannoissa. Toiminta jakautuu laskevaan ja nousevaan toimintaan. Puolivälissä tapahtuva käännekohta on erityisen tärkeä. (Laitinen ym. 2009.)

Ola Olssonin malli

1. Alkusysäys
2. Esittely
3. Syventäminen
4. Ristiriitojen kärjistys
5. Ratkaisu
6. Häivytytys

Elokuva alkaa alkusysäyksellä herättäen katsojan mielenkiinnon ja antaen samalla myös vahvan näytön, että elokuva on katsomisen arvoinen. Esittelyssä käydään läpi päähenkilöt ja heidän luonteenpiirteet. Syventämisessä pyritään luomaan vuorovaikutusta katsojan ja päähenkilön välille. Ristiriitojen kärjistys tarkoittaa käännekohtaan johtavaa toiminnan kärjistystä josta ei ole enää paluuta entiseen. Sen jälkeen tulee ratkaisu, mitä tapahtuu, kuka voittaa? Häivytytys on elokuvan päättävä osio jossa rauhoitellaan katsoja ja päästetään hänet jännityksen aiheuttamista tunnekuohuista vapaaksi. (Pirilä & Kivi 2008, 119.)

2.7 Leikkaus

Leikkaus on olennainen osa kuvakerrontaa, mutta sisällöltään niin laaja aihealue, että siitä voisi kirjoittaa useita kymmeniä sivuja. Tämän opinnäytetyön pääpaino on kuvaustilanteen ja sitä edeltävän suunnittelun kerronnassa. Pidän leikkausta kuitenkin niin tärkeänä asiana, että käyn seuraavassa luvussa sitä hieman läpi kerronnallisesta näkökulmasta.

Nykypäivän leikkaustyö, olipa kyseessä sitten draama, uutisinsertti (liite 1), dokumentti tai musiikkivideo, tehdään non-lineaarisesti (liite 1) nopeilla ja tehokkailla edi-

tointiohjelmilla ja tietokoneteknologian myötä editointi alkoi yleistyä myös harrastelijoiden piireissä. Myös ammatti- ja harrastelijoiden piireissä levisi uuden viehätys ja villitys. Elokuvakerronnan kielioppi ja muut kerronnalliset elementit saivat kyytiä. Ilmaisuuksien ja estetiikan eivät kuitenkaan ole uuden tekniikan myötä muuttuneet mihinkään, ainoastaan työvälineet ovat muuttuneet. Enää ei ole kysymys pelkästä leikkaamisesta vaan myös jälkikäsitteystä. Jälkikäsitteelyyn liittyy monia lopulliseen ulkoasuun liittyviä korjaus- ja parannustoimenpiteitä. Tärkeää on kaikesta huolimatta muistaa, että ilmaisullinen leikkaus on edelleen teoksen lopullisessa sommittelussa ainutkertainen. (Pirilä & Kivi 2008, 25 – 26.)

Seuraavassa leikkauksen perusasioita määrittelee konkarileikkaaja Edward Dmytryk (1908 – 1999). Skarvia (liite 1) ei koskaan tule tehdä ilman hyvää syytä. Mikäli ei ole sataprosenttisen varma ruuduntarkasta leikkauskohdasta, kannattaa valita pidempi vaihtoehto. Liikkeestä tai liikkeeseen kannattaa leikata aina, kun se on mahdollista. Kuluneiden ja kliseisten leikkausratkaisujen sijasta tulisi valita tuore ratkaisu. Kohtauksien tulisi alkaa ja loppua jatkuvaan toimintaan. Itse otos on arvokkaampi kuin kuvaklaffaus, eli kuvien yhteen liittäminen. Ensin tulee sisältö ja sitten vasta muoto. (Pirilä & Kivi 2008, 30.)

Leikkaustyötä on yritetty helpottaa erilaisilla kaavoilla ja malleilla. Niitä voidaankin pitää käyttökelpoisina kiireellisissä tapauksissa ja ohjelmissa, joissa käytetään sen tunnusomaista kuvakerrontaa. Luova leikkaus on kuitenkin kaukana kaavoista ja ohjenuorista sillä siinä ei ole tarkoitus noudattaa millin tarkasti aiempia suunnitelmia tai käsikirjoitusta. Luovassa leikkaustyössä lähestytään teosta käytettävissä olevasta materiaalista, sen maailmasta, ja sen luovasta työstämisestä. (Pirilä & Kivi 2008, 31.)

Taulukossa 2 näkyy Walter Murchin mukainen leikkaustyön tärkeysjärjestys.

TAULUKKO 2. Walter Murchin leikkaustyön tärkeysjärjestys (Pirilä & Kivi 2008, 31.)

Tunteet	51 %
Tarina	23 %
Rytmi	10 %
Katseen suunnat	7 %
Tilan kaksiulotteisuus	5 %
Toiminnan kolmiulotteisuus	4 %

Leikkauksessa rakennetaan teokselle rytmiä. Leikkaajalla on käytössään koko kuvakerronnan otoskirjo: miten kerrontaa kuljetellaan kuvatilassa, miten kuvatilan ulkopuolinen ilmaisu hahmotellaan, mitä jätetään katsojan omien mielikuvien varaan? Rytmi on leikkauksen sydän. Leikkaajan tulisi tunnistaa materiaalinsa rytmiset tekijät, jotka muodostuvat staattisista ja dynaamisista elementeistä. Tarinan, juonen, draaman ja plastisten tekijöiden yhteydestä syntyy teoksen rytmi. Kaikkien sommittelutekijöiden, kuten kohteen, esiintyjien, eleiden, ympäristön, valon ja värin tulee rytmisesti tähdätä tärkeimpään päämäärään eli sanoman välittymiseen. (Pirilä & Kivi 2008, 73 – 75.)

Leikkaustyön päätavoite on saada aikaan teos, jonka katsoja ymmärtää ja hyväksyy. Parhaimmassa tapauksessa katsoja kokee teoksen myös suurena elämyksenä. Teoksen sisällön avautumisen edellytys on yhteisesti ymmärrettävä kerronnallinen kieli. Kysymys ei ole yksisuuntaisesta viestinnästä katsojan suuntaan vaan molemminpuolisesta vuorovaikutuksesta. (Pirilä & Kivi 2008, 37.)

3 KAMERATEKNISET TEHOKEINOT

Tässä luvussa tutustutaan kameran teknisiin tehokeinoihin. Seuraavissa luvuissa perehdytään kamerassa oleviin säätöihin ja siihen mitä niillä voi saada aikaan kuvassa. Kameran perussäätöihin kuuluu mm. polttoväli, suljinaika ja aukko. Näitä teknisiä säätöjä muuttamalla voidaan vaikuttaa esimerkiksi syväterävyyteen. Erilaisia keinoja kokeilemalla ja yhdistelemällä voi saada myös lisäarvoa kuvakerronnallisiin asioihin. Viimeisessä luvussa tarkastellaan nykyaikaisten videokameroiden ja järjestelmäkameroiden vastakkain asettelua.

Polttoväli

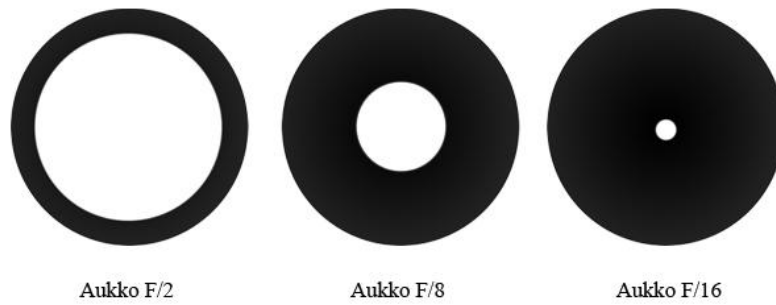
Polttovälin avulla on mahdollista muokata kuvan sisältöä monipuolisesti. Sitä pidetäänkin kaikkein tärkeimpänä kamerateknisenä ilmaisukeinona. Polttovälin vaihtaminen on zoomaamista. (Korvenoja 2004, 91.) Objektiviin polttoväleillä voidaan tehostaa syvyysvaikutelman tunnetta. Laajakulmalla kuva näyttää avaralta ja todelliset etäisyydet kasvavat kun taas pitkä polttoväli tiivistää näkymää ja syvyyssuuntaiset etäisyydet lyhenevät. (Pirilä & Kivi 2005, 41.) Polttovälin pituus vaikuttaa terävyysalueeseen, jota käsitellään tarkemmin luvussa *syväterävyys*.

Valkotasapaino

Kaikilla valonlähteillä on oma värilämpötila. Korkeat värilämpötilat ovat mm. ulkona, jossa vallitsee yleensä päiväsaikaan sinisenvalkoinen valaistus. Vastaavasti sisätiloissa värilämpötila on alhaisempi ja valaistus on oranssinpunaisempi. Valkotasapainon mittaaminen tapahtuu aina kun kuvaus aloitetaan. Valkotasapainon säätö tapahtuu seuraavalla tavalla: kameralla kuvataan tiiviisti kuvauspaikalla olevaa luonnollisen valkoista aluetta, esimerkiksi paperiarkkia ja painetaan valkotasapainonappia. Tämän säädön ansiosta kamera pystyy tunnistamaan värit todenmukaisesti erilaisissa valaistusolosuhteissa. (Hedgecoe 1992, 37 – 37. 251.)

Objektiivin aukko

Kaikissa kameroiden objektiiveissa on mahdollisuus säätää aukkoa. Aukolla vaikutetaan valon määrään, eli siihen kuinka paljon valoa objektiivi kykenee toimittamaan kameran kuvapinnalle. Kameroiden aukon luvut ilmoitetaan F-arvoilla, jotka ovat hieman hämääviä, koska suuri F-arvo tarkoittaa pienintä aukonreikää (kuva 17). (Korvenoja 2004, 97.)



KUVA 17. Kuva aukkojen koosta eri aukonarvoilla

Kuvattaessa pimeissä olosuhteissa, käytetään mahdollisimman suurta aukkoa (pieni F-arvo). Vastaavasti valoisammissa paikoissa voidaan kuvata pienemmällä aukolla. Yleisin käytetty aukko on F/5,6, koska tällä arvolla useimmilla objektiiveilla on paras piirtokyky. (Korvenoja 2004, 97.) Aukolla on vaikutus myös syväterävyyteen, jota käsitellään myöhemmin.

Suljinaika

Kameran suljin määrää sen kuinka paljon valoa päästetään himmentimen (aukon) läpi kameran kennolle. Videokameroissa käytetään yleisesti 1/50 suljinaikaa, tarkoittaen 50:tä kuvaa yhdessä sekunnissa. Suljinajalla säädellään siis valotusta aivan kuten aukollakin. Nopea suljinaika pysäyttää liikkeen ja siitä voi jälkeinpäin leikata pehmeän näköisiä hidastuksia ja tarkkoja pysäytyskuvia (liite 1). Liian nopea suljinaika tekee kuitenkin kuvasta tavallisessa käytössä nykivää. (Hedgecoe 1992, 40 – 41.) Hidasta suljinaikaa on pakko käyttää vastaavasti jos valoa on todella vähän. Hitaalla suljinajalla saadaan liike näyttämään epäterävältä. Käytännössä sitä voidaan käyttää tehostekeinona esimerkiksi kuvattaessa yökerhon tanssilattiaa, jossa henkilöiden liikeistä jää vauhtiviivoja ja tunnelma on jopa hieman psykedeelinen.

Syväterävyys

Syväterävyydellä tarkoitetaan kuvan terävyyttä, eli tarkkuutta syvyysuunnassa. Kun puhutaan suuresta syväterävyydestä sillä tarkoitetaan, että kuvattava kohde sekä tausta ja etuala ovat tarkkoja. Suurta syväterävyyttä käytetään yleisemmin. Kuvattaessa esimerkiksi inserttien (liite 1) juontoja tarkennetaan kameran telepäässä ihmisen silmiin,

tämän jälkeen avataan zoom takaisin laajakulmaan, jolloin syväterävyysalue on suuri ja koko kuva näyttää tarkalta. (Korvenoja 2004, 95.)

Pientä syväterävyyttä käytettäessä voidaan kohde näyttää tarkkana, mutta taustat ja mahdollisesti etualalla olevat asiat piirtyvät epätarkasti. Syväterävyyden pienenemiseen voidaan vaikuttaa yleisesti kolmella asialla. Pitkällä polttovälillä, joka tarkoittaa, että zoomataan mahdollisimman kauas, tällöin terävyys alue on pieni ja muut kuin tarkennuksen kohteena ollut jää epäteräväksi. Toinen vaikuttava asia on tarkennusetaisyyden kasvaminen, joka tarkoittaa käytännössä sitä, että kuvataan lähempää kohdetta. Lisäksi kameran aukolla on vaikutus syväterävyyteen, mitä pienempi aukko (suurempi F-arvo) sitä suurempi syväterävyysalue. (Rinne 2006.)

3.1 Kameran liike

”Kamera tunkeutuu syvälle ihmissuhteisiin, se kiittää huimalla vauhdilla läpi maisemien, avaruuden makrokosmoksesta yksityiskohtien mikrokosmokseen. Se on inhimillisyydessään epäinhimillinen. Se voi kylmästi tallentaa raakuuden. Se voi tallata kaiken inhimillisen, jättää ja hylätä hädässä olevan ihmisen ongelmineen. Se saattaa olla viiltävän pirullinen, jopa sadistinen. Tässä kaikessa se ei kuitenkaan salli pienintäkään heilahdusta ilman perusteltua syytä.” (Pirilä & Kivi 2005, 79.)

Pirilän ja Kiven lainauksesta opimme, että kameranliikkeiden tulee olla aina perusteltuja. Katsoja huomaa helposti tarkoituksettomat tärähdykset ja heilahdukset. Seuraavaksi käydään läpi kameran perusliikkeitä. Näitä liikkeitä käytettäessä kamera pysyy yleensä paikallaan ja on asetettuna jalustaan.

Tiltauks ja panorointi

Tiltauksella tarkoitetaan yksinkertaisesti kameran liikettä pystysuunnassa ja panoroinnilla kameran liikettä vaakasuunnassa (liite 1). Molemmissa liikkeissä itse kamera pysyy paikallaan. Yleinen tiltauksen käytötapa on esimerkiksi kuvattaessa henkilöä. Varmasti jokainen elokuvia katsonut on törmännyt tilanteeseen, jossa kuvataan aluksi henkilön jalkoja ja sitten nostetaan (tiltataan) ylös kasvoihin. Tällaista kuvaustyyliä käytetään useimmiten kun uusi, jotenkin merkittävä henkilö ilmestyy paikalle. Tiltauks tässä käytötarkoituksessa menettää merkityksensä jos sitä käytetään jatkuvasti.

Panorointia käytetään yleensä liikkeessä olevan kohteen seuraamiseen. Panoroinnin nopeuden määrää aina kohde vaikka liike olisikin tosi nopea sillä ei ole merkitystä, kunhan itse kohde pysyy kuvissa. Panoroitaessa liikettä tulee yleisesti ottaen liikkeen suunnalle jättää tyhjää tilaa. Panoroinnin tulee alkaa pehmeästi ilman nykimistä ja päättyä esteettisesti miellyttävään kompositioon. (Korvenoja 2004, 114 – 117.)

Optinen ajo ja fokusajo

Optinen ajo (zoom-ajo) eli zoomaus (liite 1), ei ole varsinainen kamera-ajo, koska zoomia käytettäessä polttoväli vaihtuu, joten tilavaikutelma myös syvyysuunnassa muuttuu. Tällainen ”kamera-ajo” normaalin kamera-ajon tilalla ei ole suositeltava, koska se ei näytä luonnolliselta. Tämä johtuu siitä, ettei ihmissilmässä ole zoom-ominaisuutta, niin ei se myöskään kykene polttovälin muuttamiseen. Zoomauksessa tapahtuu aina perspektiivin vääristymä, muutoksia on havaittavissa kuvan reunoilla olevista suorista viivoista, jotka kupertavat. (Korvenoja 2004, 104 – 105.) Optista ajoa voidaan kuitenkin käyttää ilmaisullisena keinona elokuvassa tai erilaisien efektien muodossa. Sillä pystytään myös hallitsemaan liikettä nopeissa ennalta arvaamattomissa kuvaustilanteissa kuten esimerkiksi urheilutapahtumissa. (Laitinen 2001.) Fokusajo on optisen ajon tapaan efektiajo, jota käytetään hyödyntämällä kameran tarkennusta. Fokusajoa näkee nykyään jopa liikaa erilaisissa tv-ohjelmissa. Käytännössä fokusajo toimii niin, että aluksi tarkennus on esimerkiksi lähellä olevassa kukassa ja tarkennus siirtyy tämän jälkeen kauempana olevaan floristiin. (Helenius 2006.)

Kamera-ajot

Kamera-ajolla tarkoitetaan sellaista kameran liikettä, jossa itse kamera liikkuu. (Hedgecoe 1992, 48.) Kamera-ajoilla voidaan esitellä esiintyjää esimerkiksi kiertämällä kamera-ajolla esiintyjän ympäri tai esitellä miljöötä sen läpi ajavalla kameralla. (Korvenoja 2004, 114.) Kameran liikkeet ovat pieniä siirtymiä, jotka toimivat kuvien välissä yhdistävinä tekijöinä. Liikkeellä ja kuvan muutoksella on aina taipumus vetää katsojan huomiota puoleensa. Liikkuva kamera tekeekin itsestään enemmän mukana olevan tukemalla toimintaa ja draamallista otetta. (Pirilä & Kivi 2005, 76.) Elokuvia ja tv-ohjelmia heijastetaan kaksiulotteiselle pinnalle, liikkuvalla kameralla pystytään

luomaan selvemmin kolmiulotteisuutta ja piirtämään kohteet näyttävämmiin irti taustoistaan. (Helenius 2006.)

3.2 Näkökulma – videokamerat vs. järjestelmäkamerat

Useimmat videokuvaamista työkseen tekevät tai siitä kiinnostuneet ovat myös kokeilleet joskus valokuvausta. Video ja valokuvauksessa pätevät monet samat asiat, joka helpottaa toisesta toiseen siirtymistä. Seuraavaksi esitellään näkökulma nykyisten järjestelmäkameroiden videokuvausmahdollisuuksista.

Uusimpien järjestelmäkameroiden videokuvaus mahdollisuudet ovat nykypäivänä yhä kiinnostavampi aihe sekä valo- että videokuvausharrastajien piireissä. Järjestelmäkameroiden hinta-laatu suhde videokuvauksessa on yllättänyt monet harrastelijat. Tämä on saanut myös ammattilaiset kiinnostumaan kuvaamaan teräväpiirtomateriaalia alun perin valokuvauksen oheiseksi suunnitellulla toiminolla. Muun muassa Antti Tuiskun Juuret ja Anna Abreun Music Everywhere -musiikkivideot on kuvattu järjestelmäkameroilla.

Järjestelmäkameroiden edut ovat selkeät; kuvakennojen suuri koko takaa laadukkaan kuvan. Kuvan laatu erottuu erityisesti ääriviivojen terävyydessä, geometrinen virheiden vähydessä ja valovoimassa. Kuvakennon suuri koko mahdollistaa myös pienen syväterävyyden. Pienellä syväterävyydellä tarkoitetaan sitä, että kuvattava kohde on mahdollisimman terävä ja etualalle ja taustalle jäävät kohteet piirtyvät kauniin epäterävästi. Tämä on myös suosittu tehokeino saada itse kohteelle lisäarvoa. Kaiken tämän hyvän lisäksi järjestelmäkameroiden optiikat ovat helposti vaihdettavissa ja kohtalaisen hintaisia.

Järjestelmäkameroiden tämän hetkinen heikkous videokuvauksessa on ehdottomasti automaattitarkennuksen puute, joka on videokameroissa itsestään selvyys. Lisäksi järjestelmäkameralla zoomin hallinta videota kuvattaessa on hankalaa ja zoomauksesta on miltei mahdotonta saada tasainen. Tärkeää on myös se, että tällä hetkellä markkinoilla olevat järjestelmäkamerat on suunniteltu juuri valokuvauksen ehdoilla, siksi niiden ergonomia videokuvaukseen on puutteellinen ja vaatii ainakin aluksi totuttelua. (Vähimaa & Wickholm 2009, 60 - 63.) Vertailun vuoksi taulukossa 3 on nähtävissä

kameratyyppejen erot. Kyseessä on tyypilliset ammattilaistuotannoissa käytettävät kamerat.

TAULUKKO 3. Kameratyyppejen erot (Vähimaa & Wickholm 2009, 63.)

	Paino	Koko	Hinta	Esimerkki
Elokuvakamera	10kg	40x30x30cm	40 000€	Arriflex D-21
Videokamera	3kg	20x20x30cm	7000€	Sony PMW-EX1
Järjestelmäkamera	1kg	15x10x8cm	2000€	Canon EOS 7D

4 KÄYTÄNNÖN OSUUS

Opinnäytetyöni käytännön osuutena oli tehdä kuvakerronnallisia asioita käsittelevä DVD, joka havainnollistaisi tärkeimpiä teoriaosuudessa läpikäytyjä perusasioita. DVD:lle on otettu mukaan kuvakerronnallisia perusasioita ja yksi tarinapohjainen teos. Tämän teoksen tarkoitus on yhdistellä mahdollisimman laajasti opittuja asioita, erityisesti luvusta *kerronnallisia elementtejä*. Opetustarkoituksessa tarinapohjaista teosta voidaan analysoida eri näkökulmista. Lopuksi esitän myös oman leikkausanalyysini teoksesta, jossa kerrotaan teoksessa esitetyt asiat niin kuin itse olen ne nähnyt ja suunnitellut näyttävän myös muille.

4.1 Kalusto ja ohjelmat

Suurin osa videomateriaalista on kuvattu CampusTv:n Canon XL 2 -mallin kameralla. Canon XL 2 (kuva 18) on kevyen luokan ammattilaiskäyttöön tarkoitettu digitaalinen videokamera. Siitä löytyy monipuoliset käsisäätömahdollisuudet vaativimmillekin kuvaajille. Videomateriaalin tallennukseen käytettiin perinteistä MiniDV -kasettia sekä tallenninta.



KUVA 18. Canon xl2 ja xm2

DVD:n luvun 4 *kerronnallinen teos* kuvauksissa yhdessä otoksessa käytettiin Canonin xm2 mallin kameraa (kuva 18). Syy tähän oli lähinnä se, että tämä pienempi Canonin malli sopi paremmin kuvaustelineeseen (kuva 19). Normaalisti yksi teos olisi hyvä kuvata samalla kameralla samankaltaisen kuvanlaadun takaamiseksi. Canon xm2 ja xl2:n kuvanlaadut eivät kuitenkaan poikkea juurikaan toisistaan. Monikäyttöinen Canon xm2 soveltuu niin harrastelijalle kuin keveähkään ammattituotantoonkin.



KUVA 19. DVRig

Videomateriaalin editointi ja jälkikäsitteily tapahtui Adobe'n CS4 -ohjelmistoilla. Grafiikat tehtiin ja kuvat muokattiin Photoshopilla. Videon leikkaaminen ja viimeistely tapahtui Adobe'n Premiere Pro -ohjelmalla (kuva 20). Adobe Premiere Pro on ammattimaiseen käyttöön tarkoitettu helppokäyttöinen sekä riipeä non-lineaarinen (liite 1)

editointiohjelma. DVD:n valikot ja lopullinen viimeistely tehtiin Adoben Encore -ohjelmalla. Ohjelmista löytyy runsaasti työkaluja editointiin ja jälkikäsittelyyn. Käyn läpi kuitenkin vain ne toiminnot jotka omassa työssäni tulivat tarpeeseen.



KUVA 20. Premieren käyttöliittymä ja sen eri osat

Kuvassa 20 premieren käyttöliittymä on jaettu osiin. Kohdassa 1 hallinnoidaan video-ääni- ja kuvamateriaalia. Siihen tuodaan kaikki editoinnissa käytettävät materiaalit. Materiaali siirretään kohtaan 2, jossa siitä leikataan haluttu osa ja siirretään aikajanelle (kohta 4). Aikajanellla olevaa materiaalia on nähtävissä kohdassa 3. Kohdassa 5 on hakuikkuna erilaisille efekteille ja videotransitioille (liite 1). Kohdassa 6 on äänipalkki josta voidaan tarkistaa äänien tasoja ja sen alapuolella sijaitsee työkalurivi. Perustana nopealle ja vaivattomalle editoinnille on näiden työkalujen pikanäppäinten opettelu.

4.2 DVD:n sisältö

Käytännön osuus alkoi jo hyvin varhaisessa vaiheessa, kun otettiin eri kuvakokoja havainnollistavat kuvat. Avustajina näissä kuvissa toimivat tietojenkäsittelyn opiskelijat Markus Häkkinen ja Paavo Kosonen. Tässä vaiheessa oli jo tarkoitus rakentaa kuvien välille jonkinlaista tarinaa, eikä ottaa kuvia valkoista taustaa vasten millin tarkasti rajaten. Tutkimusmateriaalin kuvaamiseen käytettiin Nikon D40 -järjestelmäkameraa.

Luku 1 – Kuvakoot ja kuvakulmat

DVD:n ensimmäisessä luvussa näytetään eri kuvakoot yksinkertaisesti kuvien muodossa. Lisäksi kuvattiin yksinkertainen tilanne, miten kuvakulmien ja kuvakokojen vaihtelulla voidaan saada kuvattavasta tilanteesta mielenkiintoisempi. DVD:n esimerkissä 1 on kuvattu henkilö virittämässä nauhaa kelanauhuriin samalla kuvakoolla ja samasta kuvakulmasta. Esimerkissä 2 kuvakokoja ja -kulmia on vaihdeltu, erityisesti halusin käyttää erikoislähikuvia yksityiskohdista. Taustalle lisättiin vielä menevä musiikki tehostamaan leikkausten rytmiä.

Erilaista videomateriaalia kuvatessani sain idean, että voisin kuvata tahallaan virheellisiä sommitelmia ja huonoja rajauksia omaavia kuvia. Näistä syntyi vielä yksi erillinen osuus: rajaus- ja sommitteluvirheet. Tässä osuudessa näytetään neljä eri kuvaa joissa on jokin sommittelu- tai rajausvirhe. Kun kaikki kuvat on näytetty ja tarjottu tarpeeksi aikaa miettiä mikä niissä on väärin havainnollistetaan virheet grafiikoiden avulla.

Luku 2 – Kameran perusliikkeet

Kameran perusliikkeisiin kuuluvat ne liikkeet, joita kameralla yleensä suoritetaan, kun se on paikallaan. Tässä luvussa käydään läpi perinteiset tiltauksset ja paneroinnit sekä sitä mihin niitä voi käyttää. Lisäksi näytetään optinen ajo eli zoomaus haastattelutilanteessa. Tarkoituksena on esitellä näiden liikkeiden hyödyllistä käyttöä. Usein näkee teoksia, joissa on panoroiteja panorointien perään ja zoomia käytetään aivan liian malttamattomasti. Etenkin zoomin liiallinen käyttö luo väsyneen ja epäammattimaisen vaikutelman. Videomateriaali kuvattiin muutaman opiskelijan avustuksella Mikpolin rakennuksessa ja sen lähiympäristössä. Tämä luku jäi kohtalaisen lyhyeksi vaikka videomateriaalia olikin runsaasti.

Luku 3 – Kolmipistevalaisu

Kolmipistevalaisu on hyvä perusta aloittaa tutustuminen valoihin videotyössä. DVD:n kolmanteen lukuun rakensin kolmipistevalot studio-olosuhteisiin. Suurin ero muualle valoja rakentaessa on luonnonvalo, koska se on otettava tarkasti huomioon. Lisäksi kolmipistevalaisu sopii hyvin valokuvaajien perussäännöksi millainen valaistus esi-

merkiksi muotokuvaan tulisi rakentaa. Studiossa olevat omat kattovalot jättivät reiluja varjoja ihmisten silmien alapuolelle ja kaulan alueille. Tällaisessa hankalassa valossa oli mielestäni parasta demonstroida valaistuksesta saatavia hyötyjä.

Videomateriaalissa näytetään miten kolmipistevalot kasataan ja säädetään. Kasaamisen lisäksi näytetään erilaisten valojen vaikutukset ihmiseen. Normaalit kattovalot luovat paljon varjoja esimerkiksi silmien ja kaulan alueella. Kolmipistevaloilla näitä voidaan häivyttää ja muutenkin saada kohde paremmin esiin kuvapinnalta. Varoittavana esimerkkinä lopuksi on näytetty vielä valot, jotka polttavat kohteen kasvot puhki.

Luku 4 – Storypohjainen teos

Viimeisen luvun kerronnallinen teos ei ole laajuudessaan lyhytelokuva, mutta sitä voidaan pitää tarinapohjaisena teoksena, jossa yhdistellään teoriaosuudessa läpikäytyjä kerronnallisia asioita. Idea teokseen oli valmiina jo aikoja sitten, mutta nyt opinnäytetyön osana se saatiin vihdoinkin toteutettua. Aluksi tein yksinkertaisen käsikirjoituksen, kohtausluettelon (liite 2), jossa pyrin hahmottamaan teoksen rakenteen.

Kerronnallisen teoksen olen itse käsikirjoittanut (liite 2) ja piirtänyt kuvakäsikirjoituksen (liite 3). Kuvaustilanteessa toimin ohjaajana ja kuvaajana, lisäksi leikkasin teoksen. Avustajina kuvaustilanteessa toimivat tietojenkäsittelyn opiskelija Markus Häkkinen ja media-assistentti Jarkko Kerminen, jotka hoitivat myös näyttölemisen. Kerronnallista teosta käydään läpi perinpohjaisesti seuraavassa luvussa. Lopullisessa versiossa näkee hyvin miten teos on muuttunut kuvaus- ja leikkausvaiheiden aikana. Käsikirjoituksen ja kuvakäsikirjoituksen ei olekaan tarkoitus olla kiveen hakattu fakta teoksesta, vaan se elää kuvaus- ja leikkausvaiheen edetessä.

4.3 Suunnittelu ja kuvaus

Tässä luvussa käydään läpi luvun 4 kerronnallisen teoksen kuvaus ja suunnitteluvaiheita. Tarinan rakentaminen alkoi päässäni jo kesällä kun näin kyseisen sellin Museo-kahvilassa. Kävin sopimassa kuvauspaikan käytöstä paria viikkoa ennen varsinaisia kuvauksia. Näyttelijöille olin kertonut tarinan pääpiirteittäin näyttämällä heille kohtausluettelon (liite 2) ja kuvakäsikirjoituksen (liite 3). Suunnitteluvaihe olisi voinut olla vieläkin tehokkaampaa, koska myöhemmin huomattiin ongelmia joita olisi voitu vä-

hentää huolellisemmalla suunnittelulla. Monet säntäävät uuden ideansa kanssa saman tien kuvaamaan ilman minkäänlaista käsikirjoitusta. Leikkausvaiheessa voi tehdä ihmeitä, mutta hyvän teoksen perustana toimii hyvä ja täsmällinen käsikirjoitus.

Teos koostuu pääpiirteittäin kahdesta eri otoksesta. Ensimmäinen otos on sellissä kuvattu tilanne ja toinen otos ulkona tapahtuva tilanne. Sisätila otos kuvattiin ensimmäiseksi, koska ajattelin sen vievän enemmän aikaa. Talvella ulkona kuvaaminen on kylmää touhua, joten toinen kohta oli saatava hoidettua kohtuullisen ripeästi.

Ensimmäiseksi ongelmaksi muodostui selkeästi liian pieni selli. Aiemmin suunniteltuihin kamera-ajoihin ei ollut mahdollisuutta. Lisäksi kameran optiikan olisi ollut syytä olla laajakulmaisempi, jotta pienestä sellistä olisi saatu mahdollisimman laaja, kokosellin näyttävä kuva. Myös valaistus koitui yllättävän hankalaksi sisätiloissa. Itse sellissä luonnollista valoa tuli lähinnä vain pienestä ikkunasta ja sellin oma kattovalo oli erittäin heikko. Kuvassa onkin havaittavissa hieman kohinaa pimeimmissä otoksissa. Kohina ei kuitenkaan liiemmin häiritse, koska ihmissilmä on tottunut näkemään kuvassa kohinaa pimeissä olosuhteissa. Esimerkiksi vangin lähikuvissa, jotka kuvattiin kameran telemmässä päässä, jolloin valovoima heikkenee verrattuna laajakulmaan. Lähikuvat olisivat voitu ottaa myös yksinkertaisesti kuvaamalla vain lähempää.

Toiminta oli suunniteltu siten, että itse menin aiemmin kuvauspaikalle suunnittelemaan valoja ja näyttelijät tulivat paikalle vasta myöhemmin. Kaikenlaiseen testailuun ja kikkailuun meni sen verran paljon aikaa, että oli turha pyytää näyttelijöitä paikalle odottamaan. Kun näyttelijät saapuivat, olivat kuvaukset mahdollista aloittaa heti.

Ulkokuvauskohtaus oli tarkoitus suorittaa mahdollisimman ripeästi. Vankia näytellyt Markus Häkkinen joutuikin lämmittelemään välillä autossa, koska hänellä oli päällään vain risainen t-paita eikä kenkiä lainkaan. Ulkokohtauksen kuvauksissa käytin Canon xl2:n lisäksi myös Canon xm2:sta ja DVRigiä (liite 1). DVRigi laitettiin vangille ja se mahdollisti makoisan kuvakulman, jossa on lähikuvissa vangin kasvot ja taustalla näkyy upseeri. Telineen avulla myös liike näyttää sujuvalta. Kuvassa 21 näkyy DVRigi käytännön toiminnassa. Viimeiseksi kuvattiin tupakan tiputtaminen, jonka kuvaamiseen käytettiin pitkää suljinaikaa, jotta sitä voitaisiin leikkausvaiheessa hidastaa. Hidastus ei kuitenkaan lopuksi tuottanut haluttua lopputulosta ja koko ideasta luovuttiin.

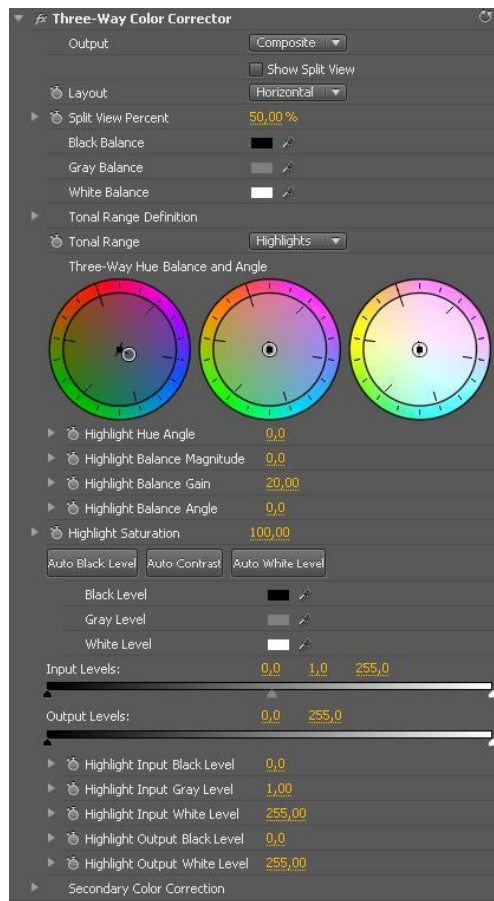
Kuvauksiin kului yhteensä aikaa noin viisi tuntia ja kuvamateriaalia tallentui jopa 45 minuuttia.



KUVA 21. DVRigi käytössä

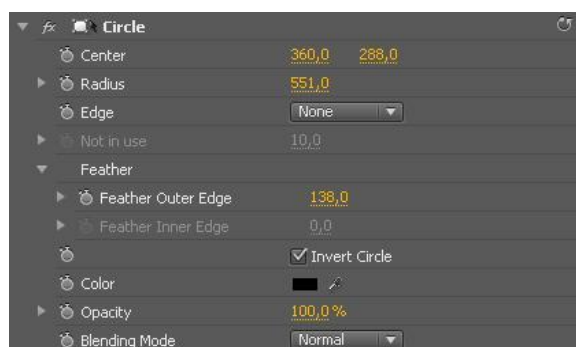
4.4 Leikkaus

Leikkasin kuvatusta materiaalista kolme eri versiota. Kaikki olivat leikkauksiltaan pääosin samankaltaiset, ainoastaan värikorjailut olivat kaikissa erilaiset. Ensimmäisen version tein ilman suurempia värikorjailuja. Tunnelma jäi kuitenkin köyhäksi, kun kyseessä on tämänkaltainen tarina. Toiseen versioon lisäsin kontrasteja ja vähensin kirkkautta Premieren *Brightness and Contrast* -työkalulla. Lisäksi korjasin värejä *Three-way Color Corrector* -työkalulla. Tarkoituksena oli tehostaa jo kuvausvaiheessa luotua valoisuutta ja värejä. Alun selliosuuteen lisättiin sinisensävyä niin kuin myös ulkona tapahtuvaan kohtaukseen. Upseerin saapuminen selliin on tarkoitus luoda hie-man jopa hämävästi lämpimän sävyiseksi. Kysyin useammalta eri henkilöltä mielipi-teitä värikorjailujen suhteen ja tein sen perusteella lopullisen valinnan näistä kolmesta eri vaihtoehdosta.



KUVA 22: Three-way color corrector -työkalu Adoben Premieressä

Lopullisessa versiossa käytettiin vinjetointia luomaan elokuvallisempaa tunnelmaa. Vinjetointi on alun perin valokuvauksessa esiintyvä virhe, jossa kuva-alan reunat saavat vähemmän valoa ja jäävät tummemmiksi. Vinjetointia käytetään nykyisin kuitenkin tehokeinona, millä voidaan esimerkiksi keskittää katsojan huomiota tiettyyn kohtaan. Vinjentoinnin voi tehdä monella eri tavalla. Itse käytin Premieren *Circle* -työkalua, joka laittaa ympyrän kuvan keskelle, *circlen radiusta* ja *featheriä* säätämällä saatiin aikaan haluttu lopputulos. Kuvassa 23a näkyy *circle* -työkalu Premieressä ja kuvassa 23b vinjentoinnin vaikutus kuvaan.



KUVA 23A. Vinjetointi Circle -työkalulla



KUVA 23B. Vinjentoinnin vaikutus kuvaan

Leikkausanalyysi

Tässä luvussa analysoidaan teoksen leikkausta ja tunnelmia. Pysin selostamaan millaisena olen halunnut välittää katsojalle eri asioita. Aristoteleen runousopin mukaan teoksella on alku keskikohta ja loppu. Teoksen tulee olla yhtenäinen ja tiivis kokonaisuus, jota ei tarvitse selitellä. Loppu on oltava tapahtumien johdonmukainen seuraus ja selkeästi tarinan lopettava osuus. Tätä ohjenuoraa hyödyntäen kasasin teoksen yksinkertaisen rakenteen.

Alku on vangin oleskelua selissä. Keskikohta jakautuu upseerin ovelle saapumiseen ja siihen, kun vanki ja upseeri kävelevät metsässä. Loppu on luonnollisesti kohta, jossa vanki päästetään päiviltä. Moni muu varmasti olisi halunnut näyttää ampumisen selkeämmin ja kyseenalaistaa tavan tehdä teloituksen. Kyse ei ole siitä, ettei haluttu mäsäillä verellä tai muuta vastaavaa vaan yksinkertaisesti siitä, että kyseissä otoksessa oli tarkoitus alun perinkin stimuloida katsojan kykyä luoda itse mielikuva tapahtumasta hänen omassa päässään. Teos on rakennettu tiiviiksi, eikä se jää laahaamaan missään vaiheessa. Tästä huolehtivat esimerkiksi verkkainen leikkausrytmi ja muutenkin teoksen lyhyt mitta.

Aluksi on tarkoitus esitellä paikka ja vanki. Hyvin nopeasti katsojalle tulee selväksi, että kyseessä on vanki selissään. Lyhyitä leikkauksia, joissa näytetään vangin tunnuslaatat, hänen paljaat varpaansa ja surulliset kasvot. Kun vanki kuulee askeleet, hänen kuulemistaan havainnollistetaan näyttämällä hänen korvaansa. Näytetään uudestaan vangin kasvoja, valot syttyvät, jolloin vanki kohottaa katseensa. Vastakuvana näytetään vangin point of view (liite 1). Kamera tiltaa ovelle tulleen miehen jaloista hänen kasvoihinsa, ikään kuin vanki nostaisi katsettaan. Tässä tilanteessa käytetään vuoro-vaikutusmallina subjektiivista kameraa ja henkilöiden point of viewä (liite 1). Mies

ovella paljastuu upseeriksi viimeistään siinä vaiheessa, kun hänen päänsä tulee kuvaan, jolloin nähdään, että hänellä on päässään baretti. Tilttauksen jälkeen leikataan vielä tiiviimpi kuva ovelle tulleesta miehestä, joka tehostaa hänen salaperäisyyttään. Lisäksi kuvakulmat ovat sommiteltu luomaan selkeää heikkouden tuntua vankiin (alakulma) ja vastaavasti voiman tuntua upseeriin (yläkulma). Upseeri astu sisään, tarraa kiinni vangin käsivarresta ja raahaa tämän ulos. Raahaaminen on vaiheittain hidastettu luomaan kaihoisaa tunnelmaa.

Ristikuva suoraan ulos oli luonnollinen ratkaisu, koska siirtymässä kuluu jonkin verran aikaa ja paikka vaihtuu. Ulkona näytetään pelkästään vangin ja upseerin jalat, kun he poistuvat vankilasta. Tämän jälkeen he etenevät metsäpolulle. Upseeri sytyttää tupakan ja he jatkavat matkaa. Panoroinnilla seurataan kohteiden liikettä metsän läpi. Väliin leikataan kuvia vangin huolestuneista kasvoista ja erikoislähikuvia tupakasta kuinka se lähenee loppuaan. Viimeinen laajempi kuva, kun vankia tönäistään selästä, leikataan takaisin vangin kasvoihin, kun hän tipahtaa polvilleen maahan. Hän sulkee hitaasti silmänsä ikään kuin aavistaen jo tulevan. Aseen lataus ääni kuuluu, leikataan upseerin kengät näkyviin ja tupakka tippuu maahan. Laukauksen äänet kuuluvat. Varsinaista ammuntaa ei ole missään vaiheessa tarkoitus ollut näyttää vaan tässä on ollut ideana käyttää elliptistä kerrontatapaa. Tupakka tippuu maahan ja upseeri astuu sen päälle; Fade to black (liite 1). Musiikki jatkuu hiljentyen vielä hetken aikaa.

Teoksessa on käytetty myös musiikkia ihan perinteisenä tunnelman luojana. Opinnäytetyön teoriaosuudessa ei käsitelty ääntä, joten äänimaailma on jätetty erittäin vähäiseksi tarkoituksella. Tällä tavoin pystyttiin myös tehostamaan niiden muutamien äänien tehokkuutta, jotka olivat teoksen kannalta olennaisia. Nämä äänet olivat upseerin askelten äänet ja oven avaus. Ulkokohtauksessa tulitikun raapaisu ääni ja lopussa aseensa lataamisääni ja jopa hieman säikäyttävät aseensa laukausäänet.

5 PÄÄTÄNTÖ

Päätäntö kokoaa yhteen koko opinnäytteeni. Päätännössä kerron mielenkiinnostani tätä aihetta kohtaan ja pohdin projektia kokonaisuudessaan. Lisäksi kokoan yhteen asiat, joita olen oppinut tämän projektin aikana. Lopuksi esitän myös mahdollisia jatkotutkimuksen aiheita.

Tämän opinnäytetyön aihe on kypsynyt mielessäni siitä asti, kun päätin suuntautua mediatekniikkaan. Mielenkiintoni videokuvaukseen ja valokuvaukseen sekä tarinoiden rakentamiseen ratkaisi vihdoin ongelman. Päätin tehdä opinnäytetyöni aiheesta, joka minua henkilökohtaisesti kiinnosti paljon. Samalla mieleen tuli, että kerran kun kuvattaisiin jotain videomateriaalia, voisi siitä samalla koostaa opetustarkoitukseen soveltuvan DVD:n.

Tutkimusongelmana oli oppia ymmärtämään monimuotoista kuvakerrontaa mahdollisimman selkeästi ja laajasti. Ongelmana oli näin laajan aiheen rajaaminen jotta jätin suosiolta äänen ja leikkauksen syvällisemmän käsittelyn pois. Suurimmat ongelmat olivat kuitenkin opetuslähtöisen materiaalin tekemisen kanssa, miten viesti välittyisi selvimminkin? Opetusvideomateriaali on napakan lyhyttä ja yksinkertaista, sillä sen on tarkoitus näyttää perusteet ennen ensimmäisiä kuvauskertoja. Fakta on kuitenkin se, ettei kuvaamista pysty opettelemaan etukäteen erilaisista ohjekirjoista. Ne voivat kuitenkin toimia pohjana, ja materiaalina, josta voi aina välillä tarkistella asioita.

Videokuvauksen taito ja kuvallisen ilmaisun hahmottaminen on mielestäni joillekin ihmisille ominaista ja joillekin taas ei. Kuvaustaitojaan ja visuaalisen maailman hahmottamista voi kehittää kuvaamalla, kuvia katsomalla ja niitä analysoimalla. Kuvaamisen taito kehittyy nopeasti, mutta myös heikkenee nopeasti jos kameran jättää nurkkaan pitkiksi ajanjaksoiksi. Suunnitteleminen ja varsinkin ideoiminen vaatii pitkäjänteisyyttä ja avoimuutta myös toisten tarjoamille ideoille. Omista valmiuksistani saan kiittää työharjoittelujaksojani CampusTv:llä, jotka tarjosivat minulle todella paljon kuvakerrontaan liittyvää opetusta.

Kokonaisuutena opinnäytetyön tekeminen oli haastavaa. Aiheeni oli kuitenkin sellainen, mikä jaksoi pitää mielenkiintoni yllä. Opinnäytetyössä sain apua Mikkelin ammattikorkeakoulun lehtoreilta ja media-asiantuntijoilta. Myös muut tietojenkäsittelyn opiskelijat olivat valmiita auttamaan kuvauksissa. Loppujen lopuksi tämä työ kehitti itseäni kuvaukseen, leikkaukseen, käsikirjoittamiseen ja ideointiin liittyvissä taidoissa.

6 LÄHTEET

Aaltonen, Jouko 1994. Käsikirjoittajan työkalupakki. Helsinki: Painatuskeskus.

Aaltonen, Jouko 2002. Käsikirjoittajan työkalut. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.

Herkman, Juha 2002. Audiovisuaalinen mediakulttuuri. Helsinki: Vastapaino.

Keränen, Vesa 2005. Digitaalinen media. Jyväskylä: Docendo.

Pirilä & Kivi & Kivi 2005. Otos: elävä kuva, elävä ääni. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy.

Pirilä & Kivi & Kivi 2008. Leikkaus: elävä kuva, elävä ääni. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy.

Korvenoja, Pekka 2004. TV-kameratyön perusteet. Helsinki: Helsingin ammattikorkeakoulu stadia.

Hedgecoe, John 1992. Videokuvauksen taito. Karkkila: Kustannus-Mäkelä Oy.

Vähimaa & Wickholm 2009. Elävää kuvaa järjestelmäkameralla. Mikrobitti 12/2009.

Liukkonen, Miia 2010. Henkilökohtainen tiedonanto 15.1.2010. Media-asiantuntija. Mikkelin ammattikorkeakoulu.

Parkkinen, Kimmo 2010. Henkilökohtainen tiedonanto 19.2.2010. Digitoija. Mikkelin ammattikorkeakoulu, Digitointipalvelut.

Duarte, Luis R. Miami International University – Art Institute Masterworks of Film Editing. <http://www.lrduarte.com/ai/historyoffilmediting/weekone>. WWW-dokumentti. Päivitetty ei tietoa. Luettu 2.2.2010.

Hakala, Jussi ym. 2009. Kuvakokojarjestelmä. WWW-dokumentti.

<http://mediakompassi.yle.fi/opettajat/kuvakoulu/kuvan-lumo/kuvakokojarjestelma>.

Päivitetty ei tiedossa. Luettu 2.10.2009.

Hayes, David P. 2009. The Production Code of the Motion Picture Industry (1930-

1967) <http://productioncode.dhwritings.com>. WWW-dokumentti. Päivitetty ei tiedos-

sa. Luettu 15.12.2009.

Helenius, Mikke 2006. Kuvaus ja valaisu verkko-oppimateriaali.

http://www.nemedia.fi/oppimateriaalit/kuvaus/index.php?page_id=200. WWW-

dokumentti. Päivitetty ei tiedossa. Luettu 18.12.2009. Mikke Helenius 2006.

Inkinen, Maritta 2002. Sommittelun tavoite: julkaisu kuin elokuva.

<http://www.valt.helsinki.fi/staff/mainkine/elok.htm>. WWW-dokumentti. Päivitetty ei

tiedossa. Luettu 29.11.2009.

Laitinen, Karri ym. 2009. Optinen ajo. WWW-dokumentti.

http://elokuvantaju.uiah.fi/oppimateriaali/kuva/optinen_ajo.jsp. Päivitetty ei tiedossa.

luettu 2.10.2009

Laitinen, Karri ym. 2009. Rakenne. WWW-dokumentti.

<http://elokuvantaju.uiah.fi/oppimateriaali/kasikirjoitus/rakenne.jsp>. Päivitetty ei tie-

dossa. Luettu 19.1.2010.

Laitinen, Karri ym. 2009. Objektiivinen. WWW-dokumentti.

<http://elokuvantaju.uiah.fi/oppimateriaali/tuotanto/objektiivinen.jsp>. Päivitetty ei tie-

dossa. Luettu 30.10.2009.

Lehtinen, Antti 2007. Kuvan sommittelu.

http://www.secondpicture.com/tutoriaalit/valokuvaus/kuvan_sommittelu.html.

WWW-dokumentti. Päivitetty 21.6.2007. Luettu 5.12.2009.

Nudge, John. Once Upon a Time in the West.

<http://www.imagesjournal.com/issue10/infocus/onceuponatime.htm>. WWW-

dokumentti. Päivitetty ei tiedossa. Luettu 29.11.2009.

Rinne, Olli. Pikseli: DigiFAQ. http://www.pikseli.fi/digifaq/3_syvateravyys.html.
WWW-dokumentti. Päivitetty 27.7.2006. Luettu 18.12.2009.

Sheppard, Josh 2009. Film Storyboard Sample Page.
<http://www.thestoryboardartist.com/Site/TV.html>. WWW-dokumentti. Päivitetty ei
tietoa. Luettu 21.1.2010.

Takanen, Saara ym. Liikkuvan kuvan historia.
<http://www.mediametka.fi/direct.aspx?area=page&prm1=119>. WWW-dokumentti.
Päivitetty ei tietoa. Luettu 12.12.2009

The Kuleshov effect. <http://kubrickfilms.tripod.com/id21.html>. WWW-dokumentti.
Päivitetty ei tietoa. Luettu 7.1.2010.

Wilson, Karina 2000. Mediaknowall. WWW-dokumentti.
<http://www.mediaknowall.com/camangles.html>. Wwww-dokumentti. Päivitetty ei tie-
dossa. Luettu 2.10.2009.

Wilson, Daniel 1994. The 'Grammar' of Television and Film.
<http://www.aber.ac.uk/media/Documents/short/gramtv.html>. WWW-dokumentti. Päi-
vitetty 16.11.2009. Luettu 3.10.2009.

Dialogi: vuoropuhelu, keskustelu, elokuvissa esiintyjien replikointi.

Dramaturgia: Oppi ohjelman tai elokuvan rakenteesta ja muodosta.

DVRigi: Käsikameran olkatuki joka helpottaa kuvaamiseen vakautta.

Eksteriööri (EXT): Ulkona oleva kuvauspaikka.

Fade to black: Videotransitio, jossa kuva häivytetään mustaan.

Fade to white: Videotransitio, jossa kuva häivytetään valkoiseen.

Interiööri (INT): Sisällä oleva kuvauspaikka.

Insertti: Etukäteen kuvanauhalle tai filmille tehty tv-ohjelman osa.

Komponointi: Kuvassa näkyvien elementtien järjestämistä ja sommittelua sekä syvyytsvaikutelman luomista.

Non-lineaarinen editointi: Tietokonepohjainen editointi. Kohtaukset koostetaan otoksista, joiden paikkaa voidaan vapaasti vaihdella. Otosten kestoja ja paikkaa voidaan muuttaa kesken editointiprosessin.

Panorointi: Paikallaan pysyvän kameran vaakasuuntainen liike.

Perspektiivi: Geometrinen tyyli, esitellä kolmiulotteinen asia säännönmukaisella kaksiulotteisella medially.

POV (point of view): Subjektiivinen kuvakulma, esiintyjän näkemä kuva.

Skarvi: Kahden eri kuvan välisen leikkauskohdan toinen nimitys.

Tilttaus: Paikallaan pysyvän kameran pystysuuntainen liike.

Stillkuva (pysätyskuva): Valokuva, liikkumaton kuva.

Symmetria: Ilmaisee kahden samankaltaisen objektin suhdetta toisiinsa, symmetrisiä kuvioita pidetään yleisesti ottaen esteettisesti miellyttävänä.

Zoomaus: Liukuobjektiivin polttovälin muuttaminen portaattomasti ilman kameran liikettä.

KOHTAUSLUETTELO – ALKUPERÄINEN KÄSIKIRJOITUS

1. INT: Kamera ajaa käytävää pitkin ja kääntyy viimeistä ovea kohti. Jatkaa ajoa oven läpi sisälle selliin.
2. INT: Sellin sisällä on mies 1, joka istuu nurkassa.
3. INT: Kamera laskeutuu miehen 1 tasolle.
4. INT: Ovi avautuu ja valokeila tunkeutuu sisään. Mies kääntyy katsomaan ovelele.
5. INT: Kamera tiltaa ovella seisovan miehen 2 jaloista ylös jääden puolilähikuvaan. Valaistus tulee vahvana miehen 2 takaa, joten hänestä on nähtävissä vain siluetti. Kasvon piirteet voivat erottua, silmät eivät.
6. INT: Mies 2 taluttaa miehen 1 ovesta ulos. Fade to white.
7. EXT: Lähikuva mies 1:stä joka kävelee eteenpäin hämmentynyt ilme kasvoiltaan. Mies 2 näkyy takana hieman epätarkkana. Mies 2 sytyttää tupakan.
8. EXT: Miehet kävelevät lumihangessa, kuvataan pelkkiä jalkoja. Mies 2:lla jallassaan saappaat, mies 1 on paljain jaloin.
9. EXT: Miehet pysähtyvät, tupakka on lopussa. Mies 2 pudottaa vielä palavan tupakan maahan ja se jää savuamaan.
10. EXT: Ääni: bang bang! Erikoiskuva tupakasta yksinään lumihangessa.
11. EXT: Mies 2 kävelee tupakan ohi, vain kengät näkyvät, tupakka lakkaa savuttamasta. Fade to black (liite 1).

