



Olli Luoma-aho

**KUVAKERRONNAN ENNAKKOSUUNNITTELU AV-TUOTANNOSSA
KUVAAJAN NÄKÖKULMASTA**

Oulun seudun ammattikorkeakoulu
2011

KUVAKERRONNAN ENNAKKOSUUNNITTELU AV-TUOTANNOSSA KUVAAJAN NÄKÖKULMASTA

Olli Luoma-aho

Opinnäytetyö

Kevät 2011

Viestinnän koulutusohjelma

Oulun seudun ammattikorkeakoulu

TIIVISTELMÄ

Oulun seudun ammattikorkeakoulu 2011

Kulttuurialan yksikkö, viestinnän koulutusohjelma, kuvallisen viestinnän suuntautuminen

Tekijä: Olli Luoma-aho

Opinnäytetyön nimi: Kuvakerronnan ennakkosuunnittelu av-tuotannossa kuvaajan näkökulmasta

Työn ohjaaja: Heikki Timonen

Työn valmistumislukukausi ja -vuosi: Kevät 2011

Sivumäärä: 48 + 3

TIIVISTELMÄ

Kuvakerronta erilaisissa audiovisuaalisissa tuotannoissa on nykyaikana erittäin monimuotoista. Tutkielmassani käsitellään, mitä kaikkea kuvaajan on otettava huomioon kuvakerronnan ennakkosuunnitteluvaiheessa, jotta lopputulos olisi mahdollisimman hyvä ja halutunlainen.

Audiovisuaalisen kuvakerronnan historia ulottuu kauas ja on saanut paljon vaikutteita maalaustaiteesta, valokuvista ja teatterista. Näistä lähtökohdista ponnistavat sommittelun ensimmäiset perussäännöt, ja kehitys on tuonut ne mukaan elokuvaan ja muuhun audiovisuaaliseen taiteeseen. Digitaalisella aikakaudella työkalujen kehittyessä vaihtoehdot vain lisääntyvät, mutta kerronnan perusta pysyy samana.

Ennakkosuunnittelu on tärkeä osa kaikkea tekemistä, ja kuvaukseen liittyen valmisteltavia osa-alueita on lukemattomia. Erilaisista apukeinoista yksi tärkeimmistä on storyboard eli kuvakäsikirjoitus, joka kokoaa monia käytettäviä kuvakerronnan keinoja selkeään muotoon. Tutkielmani pääluvuissa esittelen audiovisuaalisen kuvakerronnan historiaa, ajatuksia siitä *mitä* voi ennakkosuunnitella, sekä kuvaajan keinoja ennakkosuunnittelun toteuttamiseen, eli *miten* voi suunnitella. Kuvaajan näkökulmasta ajateltuna tässä tutkielmassa pysytään siis visuaalisella puolella ja keskitytään kuvakerrontaan.

Opinnäytetyöni tietoperusta koostuu alan kirjallisuudesta ja lehdistä, kuvaaja Vesa Taipaleenmäen haastattelusta, sekä useista aihetta käsittelevistä verkkolähteistä. Näihin peilaten hyödynnän myös omia ammatillisia tietojani ja kokemuksiani. Opinnäytetyössäni haluan tuoda esille asioita, joista on hyötyä eri tasoille kuvaajille, jotka haluavat parantamalla ennakkosuunnittelutaitojaan nostaa teostensa laatua.

Onko taiteellinen ennakkosuunnittelu ja siihen käytettävä aika todellakin avain laadukkaan audiovisuaalisen tuotannon toteuttamiseksi? Suurimmat hyödyt kuvakerronnan ennakkosuunnittelussa ovat ajallinen ja taloudellinen hyöty. Hyvän valmistautumisen myötä aivokapasiteettia vapautuu kuvaustilanteessa, ja improvisointikin helpottuu. Ennakkosuunnittelun tärkeys korostuu monessa eri asiassa.

Asiasanat: Kuvaaja, kuvakerronta, ennakkosuunnittelu, storyboard, audiovisuaalinen

ABSTRACT

Oulu University of Applied Sciences

Degree Programme in Communication, Option of Visual Communication

Author: Olli Luoma-aho

Title of thesis: Planning the visualization of audiovisual production from cinematographer's aspect

Supervisor: Heikki Timonen

Term and year when the thesis was submitted: Spring 2011

Number of pages: 48 + 3

ABSTRACT

Visual narration in various audiovisual productions has got great diversity. In my thesis I deal with things that cinematographer must think and consider when planning the visualization of the production, so that the final outcome would be as good as it can and the way you want it to be.

History of the audiovisual narrative extends far beyond, and has taken a lot of influence from painting, photography and theater. The basic rules of composition comes from these other artforms, development has brought them into films and other audiovisual art. In the digital age the ways of visual narration has just increased, but although the tools change and evolve, basics of the narrative still remain the same.

Planning is an important part of all things, and the preparation areas in cinematography are countless. One of the most important of all the various methods is a storyboard, which gathers a number of things to a clear narrative format, and is kind of an pre-directing and pre-visualization. My thesis' main chapters present some history of audiovisual narrative, ideas about *what* you can plan and the ways you can use to advance your visual design, the ways *how* to plan. These things are written from cinematographer's point of view, therefore we focus on the visual side of the narration.

This thesis consists of cinematography knowledge based on professional literature and magazines, interview by cinematographer Vesa Taipaleenmäki, and information from a number of online sources. These things I also reflect to my own professional knowledge and my experiences. In my thesis I want to present some things that are useful to other cinematographers who wish to improve their skills in planning the visualization to raise the quality of their works.

Is the time and effort you put to planning your artistic narration really the key to high-quality audiovisual production? Greatest benefits of planning the visualization are temporal and financial gain. Good preparation releases brainpower to the shootings, and improvisation gets easier. Planning proves it's importance in many different aspects.

Keywords: cinematographer, photographer, planning, visual narrative, visualization, storyboard, pre-design, audio-visual

SISÄLLYS

1 JOHDANTO.....	7
2 AUDIOVISUAALISEN KUVAKERRONNAN HISTORIAA.....	10
3 KUVAKERRONNAN PERUSKEINOJA.....	14
3.1 Kuvan rajausta ja sommittelu.....	14
3.1.1 Kuvakoot.....	17
3.1.2 Kuvakulmat.....	19
3.1.3 Kohteen näkökulma.....	21
3.2 Kameran liike.....	22
3.2.1 Panorointi ja tilitys.....	22
3.2.2 Kamera-ajo, raide-ajo, zoom, focus-ajo.....	22
3.2.3 Käsivarakuvaus ja steadicam.....	23
3.3 Kuvaustyyli.....	24
3.4 Valaisu.....	25
3.5 Värimaailma.....	26
4 ENNAKKOSUUNNITTELUN VÄLINEITÄ.....	27
4.1 Idea ja käsikirjoitus lähtökohtana.....	27
4.2 Ohjaajan kanssa keskustelut.....	28
4.3 Moodboard.....	28
4.4 Storyboard eli kuvakäsikirjoitus	29
4.5 Kuvalista/Kuvaussuunnitelma.....	31
4.6 Valaisun suunnittelun välineet.....	32
4.7 Kuvauskaluston valinnasta.....	33
4.7.1 Kuvauskaluston valinta ja sen vaikutukset.....	33
4.7.2 Testikuvaukset.....	35
4.7.3 Muita huomioon otettavia asioita.....	36
4.8 Kuvauspaikat.....	36
4.9 Muuttuvat tekijät.....	37

5 KÄYTÄNTÖ JA TEORIA KOHTAAVAT.....	39
6 POHDINTAA.....	43
6.1 Kuvakerronnan ennakkosuunnittelun tärkeys ja suurimmat hyödyt.....	43
6.2 Kehitysehdotuksia itselle ja aloittelevalle kuvaajalle.....	44
6.3 Loppusanat.....	45
LÄHTEET.....	46
LIITTEET	

1 JOHDANTO

Audiovisuaalinen tuotanto on monipuolista, on paljon erilaisia videotuotantoja, ja niissä kaikissa omat haasteensa: on pitkiä ja lyhyitä fiktiivisiä elokuvia, dokumentteja, musiikkivideoita, mainos- ja yritysvideoita. Näiden tuotannossa on paljon eroja, mutta myös ainakin yksi yhteinen piirre – kaikki vaativat ennakkosuunnittelua.

Mitä kuvakerronnan ennakkosuunnittelu sitten pitää sisällään? Miksi sitä tehdään ja mitä hyötyä siitä on? Miten kuvaaja voi omalla suunnittelullaan parantaa lopputuloksen laatua?

Onko taiteellinen ennakkosuunnittelu ja siihen käytettävä aika todellakin avain laadukkaan audiovisuaalisen tuotannon toteuttamiseksi? Tässä tutkielmassani selvennän, mitä keinoja av-tuotantojen kuvaajalla on käytettävissään kuvakerronnan ennakkosuunnittelussa sekä käsittelen ennakkosuunnittelun tärkeyttä lopputuloksen parantamiseksi. Tarkoitukseni on ollut etsiä teoreettista ja käytännön tietoa sekä siitä, *mitä* voi ennakkosuunnitella että siitä, *miten* tämä suunnittelu tapahtuu. Keskityn tässä lähinnä fiktiiviseen tuotantoon ja juuri taiteelliseen kuvakerronnan ennakkosuunnitteluun vain sivuten kalustovalmisteluja ja muita teknisiä huomioitavia seikkoja, jotka eivät ole niin kiinteässä yhteydessä kuvakerrontaan, vaikka sen toteutukseen vaikuttavatkin.

Olen suuntautunut kuvalliseen viestintään, ja kiinnostukseni on painottunut vahvasti av-tuotantoihin. Työskennellessäni jo opiskeluaikana useissa sekä kaupallisissa että taiteellisissa ja kokeilevissakin tuotannoissa sekä tehdessäni produktiolyhytelokuvaani, olen huomannut heikoksi kohdakseni vielä ennakkosuunnittelun. Halusin aihetta tutkimalla oppia lisää keinoja parantaa ennakkosuunnitteluun ja sitä kautta kuvaukseen liittyviä taitojani.

Lopputyöni produktio-osuutena kävin ulkomailla, Englannissa ja Islannissa, kuvaamassa lyhytelokuvan nimeltä Lähde. Matkalle lähdin melko lyhyen ennakkotuotannon jälkeen, joten parannettavaa suunnitteluvaiheeseen jäi paljon. Heijastan nyt kautta tämän tutkielman omia kokemuksiani produktio-lyhytelokuvani parissa, sen onnistuneita sekä kehittämisen kohteena olevia tapahtumia.

Tutkielmaani teoreettista pohjaa olen etsinyt alan kirjallisuudesta, muista opinnäytetöistä ja internetin ammattilaissivustoilta. Työelämän tuoretta näkökulmaa varten haastattelin alan ammattilaista, kuvaaja Vesa Taipaleenmäkeä, Klaffi Tuotannot Oy:stä. Vertailen sitä, miten käytännön työelämän kuvakerronnan ennakkosuunnittelu yhdistyy teorioihin ja minkä verran tulee kokemuksen kautta selkäytimestä. Mahdollisuuksien mukaan hyödynnän oppimiani asioita aiemmista tuotannoista, joissa olen ollut mukana, myös mitä olen havainnoinut työskennellessäni kolmessa pitkässä elokuvassa, muissa kuin kuvaajan töissä. Käytän hyödykseni myös vaihto-opiskeluaikani tekemiäni luentomuistiin-panoja kuvaukseen liittyviltä kursseilta FAMU:ssa (Film and TV School of Academy of Performing Arts in Prague), yhdessä Euroopan vanhimmista elokuvakouluista, jossa vietin yhden kevätlukukauden.

Aiheena kuvakerronnan ennakkosuunnittelu ei ole varsinaisesti tässä päivässä ajankohtainen, mutta silti erittäin tärkeä, koska sen hyödyt tuntuvat olevan niin kiistattomia. Mutta mitkä asiat tekevät ennakkosuunnittelusta niin tärkeää? Tämän tutkielman teen hyödyksi sekä itselleni että muille alan opiskelijoille: todennäköisesti eniten se antaa alkutekijöissään oleville kuvaajille, jotka eivät vielä tiedä niin paljon av-tuotannoista kokonaisuudessaan. Av-tuotannot tehdään usein erittäin isoissa ryhmissä, ja koko tuotanto hyöttyy siitä, että asioihin valmistaudutaan paremmin ja tiedetään, miksi tehdään niin kuin tehdään. Uskon tämän prosessin nostavan omia kokonaiskykyjäni, kehittävän kuvauksiin valmistautumistaitojani ja parantavan mahdollisuuksiani työmarkkinoilla.

Tutkielman teoriapohjassa käsittelen ensin lyhyesti länsimaisen audiovisuaalisen kuvakerronnan historiaa ja kehitystä aina maalauksesta nykyisiin videotuotantoihin. Kolmannessa luvussa käydään läpi tarkemmin av-tuotannoille tavanomaisia kuvakerrontakeinoja, ja niitä erittelemällä haetaan asioita, jotka ovat kuvaajan suunniteltavissa ennen kuvauksia tietynlaisen vaikutelman saadakseen.

Kaikkia mahdollisia kuvakerronnan keinoja ei ole tässä mahdollista käsitellä, joten tutkielmassa keskitytään käytetyimpiin peruskeinoihin, kuten kuvakokoihin ja kameran liikkeisiin. Esittelen pääasiallisia keinoja käymättä kaikissa kuitenkin täysin tarkkoihin kaiken kattaviin määrittelyihin – lähinnä esittelen isoimmat aihepiirit, joiden ennakkosuunnitteluun täytyy keskittyä ja käyn läpi esimerkkejä niissä.

Neljännessä pääluvussa tarkastelen sitten kuvaajan mahdollisuutta varautua näihin kerrontakeinoihin ja luoda niiden avulla ohjaajan haluama vaikutus katsojiin muiden vaikutuskeinojen kuten äänimaailman ja musiikin ohessa. Käyn läpi elokuvallisen av-tuotannon ennakkosuunnittelun välineitä (kuten kuvakäsikirjoitusta) ja niiden vaikutusta taiteelliseen onnistumiseen tuotannon vaatimukset huomioiden. Painotus on taiteellisen puolen ennakkosuunnitteluun liittyvissä tiedoissa. Tekniseen ja tuotannolliseen puoleen ei keskitytä, mutta niistä kerrotaan perusasioita ja niitä sivutaan tarpeen mukaan.

Tutkielman lopussa pohdin näillä perusteilla ennakkosuunnittelun heijastumista omiin kokemuksiini produktiolyhytelokuvan parissa ja yleisesti työelämään sekä ennakkosuunnittelun tärkeyttä halutunlaisen lopputuloksen saavuttamiseksi.

2 AUDIOVISUAALISEN KUVAKERRONNAN HISTORIAA

Audiovisuaalisen kuvakerronnan historia on pitkälti elokuvan historiaa. Myöhemmin elokuvan kautta tämä medium on kehittynyt television ja digitaalisen kuvakerronnan pariin sekä elokuvan erilaisiin toteutustapoihin. Audiovisuaalinen kerronta sisältää nimensä mukaisesti sekä ääntä että kuvallista kerrontaa, mutta koska tämä tutkielma keskittyy kuvaajan näkökulmaan, on pääosassa kuvallinen puoli ja ääntä vain sivutaan.

Elokuvalla on erittäin paljon tekemistä nykypäivän taiteen kanssa. Aina elokuvan alusta asti on huomioitu elokuvan yhteys runouteen, musiikkiin, tanssiin, maalaus- ja veistotaiteeseen, arkkitehtuuriin ja näyttämötaiteeseen. On sanottukin, että elokuvan on ”seitsemäs taide” ja joidenkin näkemysten mukaan kaikkien taiteitten synteesi, jossa muut taidemuodot yhdistyvät. (Pirilä & Kivi 2010, 17.)

Elävän kuvan alkuaskeleet on luotu jo esihistoriallisissa luolamaalauksissa, joissa on kuvattu liikettä. Sittenkin pyramidien hautakammioihinkin on maalattu sarjakuvamaisia tarinoita ja ilmennetty liikettä. (Pirilä & Kivi 2010, 17.) Varsinaiseksi eläviksi kuviksi kutsutaan vasta uuden ajan keksintöjä, joista ensimmäiset audiovisuaaliseen kerrontaan liittyvät laitteet tehtiin 1600- ja 1700- luvuilla. Yhtä ensimmäisistä elokuvankatselulaitteista kutsutaan *taikalyhdyksi*. Se on puinen tai peltinen laatikko, jossa on valonlähde, peili ja linsseillä varustettu putki. Näiden avulla heijastetaan kuvia seinälle samalla tyyllillä kuin elokuvaprojektoreilla. Taikalyhtyynkin jo yhdistettiin kaksi olemassa olevaa keksintöä: *camera obscura* ja *häränsilmälyhty*. (Nummelin 2009, 9–10.)

Camera obscura on latinaa ja tarkoittaa ”pimeää huonetta”. Se on suljettu laatikko tai tila, jonka yhdeltä seinältä löytyy reikä, josta laatikon ulkopuolinen asia heijastuu väärinpäin laatikon sisäpinnalle: tämä on myös modernin kameran esikuva. Häränsilmälyhty taas on kupera peili, joka käänsi heijastettavat kuvat oikeinpäin. Nämä yhdistämällä syntyneet taikalyhdyt olivat oman aikansa televisioita. (Nummelin 2009, 10.)

1700- ja 1800-lukujen vaihteessa tiedemiehet tutkivat ihmisen liikkeen havaitsemista. Näihin kokeisiin liittyi erilaisten kuvankatselulaitteiden kehittäminen ja testaus, kuten muun muassa zoetroopin ja fenakistikoopin. Niissä ihmiset voivat katsella kuvasarjoja rei'itetyn kiekon läpi, ja kiekkoa pyöritettäessä muodostuu jatkuva liike, joka muistuttaa jo elokuvaa. Ero varsinaiseen elokuvaan oli kuitenkin se, että näissä ei kerrottu minkäänlaista tarinaa, vaan jokin pieni tapahtuma toistui yhä uudelleen ja uudelleen. Lisäksi nämä 'elokuvat' olivat piirrettyjä eli animaatioelokuvan edeltäjiä. (Nummelin 2009, 11.)

Valokuvauksen kehittymisen kautta alettiin löytää uusia keinoja myös liikkuvalla kuvalla, kehiteltiin välineitä joilla voitiin ottaa yhä useampia kuvia peräkkäin liikkeen illuusion luomiseksi. Camera obscurasta oli luotu jo liikkuvia versioita. *Daguerrotypia*, joka on nimetty keksijänsä Jacques-Mandé Daguerren mukaan, vauhditti myös kehitystä, koska se loi pohjan filmivalokuvauksen periaatteille. Elävä kuva kehittyi edelleen valokuvauksen kautta, ja 1870-luvulla pystyttiin jo ottamaan kuvasarjoja liikkuvista ihmisistä ja eläimistä. Ranskalainen Étienne-Jules Marey kehitti *valokuvakiväärin*, jolla pystyi ottamaan 25 kuvaa peräkkäin, ja näin loi pohjan nykyisen tyyliselle kuvakerrontaperiaatteelle. Hän myös kehitti oman projektorin, ja pystyi esittämään elokuvamaisia kuvasarjoja jo 1880-luvulla. (Nummelin 2009, 13.)

Elävän kuvan keksijää on mahdoton nimetä, koska niin paljon erilaisia elokuvamuotoja ja patentoituja keksintöjä tehtiin, ja kokeilijoita on ollut lukematon määrä. Ehkä kuuluisimpia elokuvan kehittäjiä ovat kuitenkin Lumièren veljekset, jotka olivat yksiä pioneereista, ja esittivät elokuviaan julkisesti vuonna 1895. Heidän elokuvansa *L'Arrivée d'un train en Gare de la Ciotat* (Junan tulo La Ciotat'n asemalle) aiheutti kaaosta ensinäytöksessään ja osoitti elävän kuvan voimaa, kun ihmiset luulivat kauhistuneina junan tulevan heidän päällensä. Lumièren veljesten maine elokuvan keksijänä on kuitenkin hieman väärä: ennen heitä ainakin Henry Renno Heyl ja Skladanowskyn veljekset olivat jo esittäneet omia elokuviaan. (Nummelin 2009, 17.) Joka tapauksessa 1800-luvun loppu on merkittävä ajankohta elokuvakerronnalliselle ilmaisulle, koska silloin ensi kertaa esiteltiin mullistava väline, jolla voitiin tallentaa elävää todellisuutta sen aidossa omassa ympäristössä. (Pirilä & Kivi 2010, 15.)

Varhaisia elokuvia kutsutaan *attraktioelokuviksi*, koska niiden tarkoituksena ei ollut kertoa tarinaa, vaan ne pyrkivät vain hämmästyttämään ja vetämään katsojia puoleensa.

Pääpaino oli katsomisessa, ei elokuvan seuraamisessa. Elokuvat olivat ensin yhden kuvan katsauksia, niissä näytettiin jokin tapahtuma ilman mitään juonta. Attraktioelokuva kehittyi kuitenkin nopeasti ällistyttämään – näytettiin esimerkiksi eläinten temppuiluja tai välillä jopa kuinka eläimiä teloitettiin. (Nummelin 2009, 17–18) Attraktioelokuvien kausi ei kuitenkaan kestänyt pitkään, vaan tekniikan ja temppuilujen hämmästyly alkoi pian siirtyä kertovan elokuvan tieltä.

Ensimmäiset nykyelokuvia enemmän muistuttavat elokuvat tehtiin 1900-luvun alussa.

Hollywood-elokuvaksi kutsutaan 1905–1908 tienoilla syntyneen tekniikan kehittymisen ja keskittymisen johdosta luotuja kerronnallisia elokuvateoksia. Leikkaus kehittyi vauhdilla, ja siirryttiin käyttämään erilaisia kuvakokoja sekä lisäefektejä. Georges Méliès loi paljon kuvakerronnallisia keinoja ja efektejä, jotka ovat toimineet esikuvana elokuvan kielen kehitykselle, esimerkiksi elokuvassaan *Matka kuuhun*. (Nummelin 2009, 19–21.) Myöhemmin 1900-luvulla elokuvastudiot kehittyivät nopeasti, ja syntyi suuria studiojärjestelmiä, kuvakerronnan perussäännöt kehittyivät ja elokuvat pitenevät. Lisäksi ääni saatiin vihdoin mukaan elokuvakerrontaan.

Digitaalisella aikakaudella erikoisefektien määrä ja laatu on moninkertaistunut ja tekniikka kehittynyt edelleen. Elokuvien tekemisen tekniikka on myös halventunut huomattavasti, ja yhä useammalla on mahdollisuus luoda omia elokuviaan. 3D-elokuvat ovat vakiinnuttaneet paikkansa, mutta eivät ole enää onnistuneet järkyttämään aiempien attraktioelokuvien tapaan, vaikka oman aikansa attraktiota aluksi ovatkin olleet.

Elokuvan kerronnalliset perusvälineet eivät ole kuitenkaan juuri muuttuneet eivätkä tule muuttumaan tallennus- tai levitystekniikkojen muuttuessa (Pirilä & Kivi 2005, 67). Tekniikan kehittyessä kerronnan toteutukseen vaikuttavia asioita on kuitenkin tullut huomattavasti lisää. Onkin paradoksaalista, että vaikka tekniikan pitäisi tulla toisaalta helpottamaan aiemmin hyväksi todetun kerronnan toteuttamista, se samalla lisää runsaasti vaihtoehtoja valintoihin ja huomioon otettaviin asioihin vaikeuttaen sekä itse tuotantoa että sen valmistelua. Hyvin perusteltuun kerrontaan löytyy juuri oikeat keinot toteutukseen, kunhan tekijät keskittyvät siihen, mikä on tuotannon perusidea.

Taiteen historian tuntemisen tärkeydestä

Elokuvan, valokuvan, taidemaalauksen ja muun kuvallisen kerronnan historiasta puhuttaessa Taipaleenmäki toteaa haastattelussaan, ettei taiteen historian tuntemuksesta ole kenellekään kuvaajalle haittaa. Suoraviivaisissa kaupallisissa tuotannoissa voi pärjätä hyvin tuntematta yhtään taidehistoriaa, mutta kun pitäisi pystyä tekemään syvempää ja monivivahteisempaa kerrontaa, jolla olisi kulutusarvon lisäksi myös jonkinlainen teosarvo, on hyödyksi tuntea historiaa. Joskus tehdään pastisseja tai tarkoituksellisia viittauksia klassikkoteoksiin joko elokuvataiteen, kuvataiteen tai valokuvataiteen puolelta, mutta liika elokuvahistorian ja taidehistorian tuntemuksella ja viittauksilla brassailu nostaa ainakin Taipaleenmäellä niskavillat pystyyn. (15.3.2011, haastattelu.)

3 KUVAKERRONNAN PERUSKEINOJA

Kuvakerronnalla on nykyisessä audiovisuaalisessa maailmassa tietyt peruskeinonsa, joiden avulla elokuva-, video- ja tv-maailmassa luodaan teoksiin sellainen vaikutus kuin halutaan. Tässä luvussa käydään näitä keinoja läpi, muttei paneuduta kaikkiin yksityiskohtiin, vaan pikemminkin yleiseen esittelyyn siitä, *mitä* kuvaajan pitää ennakkosuunnitella.

Kuvakerronnan peruskeinoilla av-tuotannoissa tarkoitetaan yleensä länsimaista niin sanottua klassista *Hollywood-kerrontaa* ja siinä käytettäviä kuvakokoja, kuvakulmia, näkökulmia sekä tietynlaista leikkauksen näkymättömyyttä. Siinä on tärkeässä osassa myös kerronnan jatkuvuus.

3.1 Kuvan rajaus ja sommittelu

Rajaus on valintoja: valintoja siitä, mitä kaikkea näytetään kuvassa, ja mitä jätetään näyttämättä. Tämän kaiken pitää kulkea tarinan ehdoilla, kuten kaiken kuvakerronnan. Rajaamisen osa-alueita ovat esimerkiksi kuvan sisäinen sommittelu, kuvakulmien ja kuvakokojen valinnat (Pirilä & Kivi 2005, 101).

Komposition eli sommittelun säännöt perustuvat vanhoihin visuaalisiin tottumuksiin pohjautuen aivan historian ensimmäisiin maalauksiin asti. Sommittelussa käytettäviä visuaalisia elementtejä ovat esimerkiksi viivat, erilaiset muodot, pintamateriaalit, tasapaino, symmetria, syvyys, värit, perspektiivi, mittakaava ja valaistus. (Lehtinen 2007a, hakupäivä 30.3.2011.) Hyvä kompositio on kuvallisten elementtien järjestämistä yhtenäiseksi, harmoniseksi kokonaisuudeksi. Kuvaaja luo uutta kompositiota joka kerta kun asetellaan paikoilleen näyttelijää, huonekalua tai rekvisiittaa. (Mascelli 1965, 197.)

Monet dramaattisesti iskevimmät kohtaukset luodaan rikkomalla sommittelun perussääntöjä, mutta on ensiarvoisen tärkeää ensin osata säännöt täysin, ennen kuin niitä

voi alkaa rikkoa, ja ymmärtää *miksi* niitä rikotaan (Mascelli, 1965, 197). Tämän olen kuullut myös monesta eri lähteestä, ja se on hyvä jokaisen kuvaajan visuaalisilla aloilla iskostaa mieleensä. On hyvä tietää myös kohtauksessa käytettävät rajaukset ennen kuin aletaan valaista kohtausta: siten vältetään myös turha ylimääräinen valaisu alueella joka ei näy kuvissa.

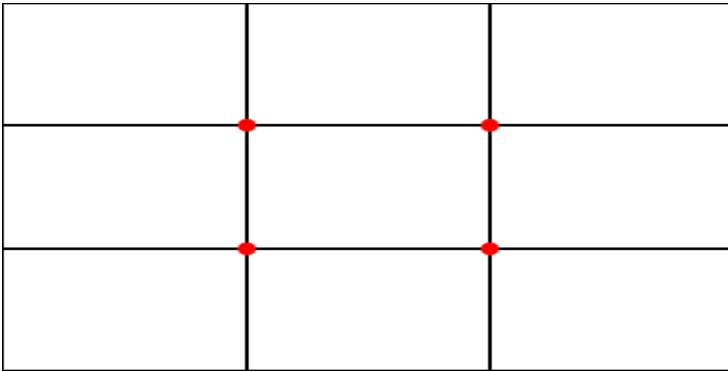
Rajauksen perussääntöihin kuuluvat esimerkiksi kuvakokojärjestelmän käyttö, katseen suuntaan ja pään yläpuolelle tilan jättäminen henkilöä kuvatessa sekä kultainen leikkaus, kolmasosasääntö ja huomiopiste. Hyvien rajaustaitojen oppiminen kestää aikansa ja taidot paranevat kokemuksen kautta. Elävän kuvan kuvaajan on myös opeteltava rajauksen muuttaminen liikkeessä kesken kohtausten.

Kultainen leikkaus

Kultainen on leikkaus on yksi sommittelun perussääntöjä, matemaattinen kaava jonka mukaista sommittelua käytetään kuvataiteessa, valokuvauksessa ja myös liikkuvan kuvan kompositioita luodessa. Se syntyy, kun jaetaan jana kahteen osaan siten, että pidemmän osan suhde lyhyempään osaan on sama kuin koko janan suhden pidempään osaan. Kulusta leikkausta käyttäviä kuvia pidetään esteettisesti miellyttävinä, ja teoriaa käytettiin jo renessanssin aikana luomaan kuvaan harmoniaa. (Korvenoja 2004, 66.)

Kolmasosasääntö ja katseen suunta

Kultaisen leikkauksen matemaattisen tarkka käyttö on lähes mahdotonta kuvatessa liikkuvaa kuvaa, joten sen yksinkertaistetumpi muoto, kolmasosasääntö (*rule of thirds*), on käytännöllisempi. Kolmasosasääntö on yleisempiä sommittelusääntöjä, ja se auttaa tasapainoisen kuvan luomisessa. Kolmasosasäännössä jaetaan ruutu kolmeen osaan sekä vaaka- että pystysuunnassa (kuva 1). Kohteet pyritään sijoittamaan näiden kolmannesviivojen leikkauskohtiin, joihin kuvitellut pisteet ovat melko lähellä kultaisen leikkauksen pisteitä. (Lehtinen 2007b, hakupäivä 30.3.2011.) Ihmishahmon sijoittaminen kuvaan tapahtuu siten yleisesti sijoittamalla hahmon silmät ylimmän kolmannesviivan korkeudelle: vasemmalle puolelle jos katse on oikealle, ja oikealle pystykolmannesviivalle jos katseen suunta on vasempaan. (Hurbis-Cherrier 2007, 43.)



Kuva 1: Kolmasosasääntöä sovellettaessa ruutu jaetaan kolmeen yhtä suureen osaan pysty- ja vaakasuunnassa. (Lehtinen 2007b, hakupäivä 30.3.2011.)

Katseen suuntaan on tärkeä jättää tilaa, koska se tasapainottaa kuvan. Katse itsessään kantaa jo kompositionaalista painoa, jolloin se tarvitsee oman tilansa, ja sama toimii liikkuvan objektin kanssa: liikkeen puolelle on jätettävä tilaa. Jos tätä ei tehdä, katsojasta tuntuu kuin kohde puski itseään ulos kuvasta tai olisi jo menossa yli rajan. Tämä voidaan toki tehdä tietoisena valintana jos halutaan esimerkiksi herättää tietynlaista epämukavaa tunnetta katsojassa. (Hurbis-Cherrier 2007, 43.)

Huomiopiste

Katsoja hakee vaistomaisesti kuvasta jotain tarkkaa kohtaa, johon kiinnittää huomionsa ja joka koetaan tärkeäksi kerronnan ja jatkuvuuden kannalta. Tällaista kuva-alan kohtaa, jonka ympärille kuvan keskeisin sisältö keskittyy, kutsutaan huomiopisteeksi. Se on yksinkertaistettuna se kohta, johon ihmisen huomio ensimmäiseksi keskittyy. Kasvojen ilmeet ja varsinkin silmät ovat yleensä ihmishahmossa huomiopisteet, joista katsoja hakee tunnelmaa ja merkitystä. Katseen suunta toimiikin huomiovirran johdattelijana. (Pirilä & Kivi 2005, 125–127.)

Huomiopisteen toinen olemus on myös *liikepiste*. Staattisessa kuva-alassa liike lähes aina muodostuu huomiopisteeksi, liike vangitsee katseen suorastaan suggestiivisesti. Liikkeen suunnalla ja liikeradalla on suuri vaikutus otostilan sommitteluun. Huomiopisteen elävä liikkuminen, dynamiikka ja vaihtelu saavat otostilaan aikaan ilmavuutta ja väljyyttä, ja se toimii rytmisen kerronnan perustana.

Plastinen sommittelu

Otosten kerronnallinen oikea raja ei riitä, vaan pitää ottaa huomioon elävän kuvan ja äänen plastiset sommittelutekijät. Plastinen rakenne saadaan pelkistämällä esittävät aiheet yksinkertaisiksi perusmuodoiksi. Esimerkiksi esiintyvä henkilö voi pelkistyä kartiomuodoiksi, taustan talot kuutioiksi, ja kun näitä abstrakteja tekijöitä käytetään ilmaisuun, on se plastista sommittelua. Kuvauksen aikana muunnellaan näiden peruselementtien liikkeitä ja elementtien eri ominaisuuksia, kuten kokoa, muotoja ja välimatkoja. Kuvaajan pitää hallita plastiset sommittelutekijät, ja kuvauksessa säädellään vastakohtajännitteitä, jotka syntyvät eri elementtien kuten hahmon ja taustan, liikkeen ja paikallaan pysyvän, valon ja varjon ja monien muiden voimien välille. (Pirilä & Kivi 2005, 108, 110.)

Elokuvan plastinen sommittelu eroaa stillikuvan sommittelusta siinä, että se on todellisen liikkeen ja muutosten sommittelua. Paikallaan olevien kuvien sommittelu toimii vain osittain, mutta elävässä kuvassa yksittäiset kuvat voivat olla myös epätasapainossa, koska vasta laajempaa kokonaisuutta tarkastellaan sommittelukokonaisuutena. (Pirilä & Kivi 2005, 110.)

3.1.1 Kuvakoot

Kuvakoolla tarkoitetaan erilaisia rajauksia, joita käytetään erilaisissa tilanteissa. Kuvakokoja määrittäessä puhutaan yleensä standardoidusta kahdeksan kuvakoon järjestelmästä (katso myös liite 2). Sen avulla eri tuotantovaiheissa henkilöt pystyvät helpommin viestimään keskenään siitä, minkä kokoinen kuvan tulee olla ja miten paljon näkyy kohdetta ja taustaa. (Pirilä & Kivi 2005, 113.)

Kuvakokojärjestelmää käytettäessä puhutaan yleensä rajauksesta suhteessa ihmiseen. Elottomia kohteita kuvattaessa käytetään usein vain kolmea eri kuvakokoja: yleiskuva, kokokuva ja lähikuva. Kuvakoon valintaan vaikuttavat asiasisällön ja suhteen edellisiin ja seuraaviin kuviin lisäksi tunnelma ja tyyllitekijät (Pirilä & Kivi 2005, 113).

Tämä kuvakokojärjestelmä ei ole matemaattisen tarkka, vaan pikemminkin suuntaantava. Pirilä ja Kivi (2005, 112.) kuvailevat kuvakokojärjestelmän eri kuvakokoja näin:

Yleiskuva (YK)

Yleiskuvassa esitellään laaja tapahtumapaikka ja ympäristön merkitys on suurempi kuin yksittäisten kohteiden.

Laaja kokokuva (LKK)

Laaja kokokuva edelleen esittelee ympäristön tarkasti, mutta myös liikkuvilla kohteilla alkaa olla merkitystä.

Kokokuva (KK)

Kokokuvassa kohde näkyy kokonaan, ja kohteiden asemat ja liikkeet tulevat esille, mutta ympäristöllä on edelleen jonkinlaista merkitystä. Ihminen esimerkiksi mahtuu kuvaan kokonaan, toisin kuin enää tästä tiiviimmissä kuvissa.

Laaja puolikuva (LPK)

Henkilöt rajataan noin reiden tienoilta laajassa puolikuvassa. Ympäristö on tasavertainen kohteiden ja niiden liikkeiden ja eleiden kanssa.

Puolikuva (PK)

Puolikuvan rajaus on melko tiivis, yleensä ihmisellä vyötärön yläpuolella. Kuvaan voidaan vielä sommitella useampia henkilöitä, joiden ilmeet alkavat jo hahmottua. Ympäristö ei ole enää merkittävässä asemassa.

Puolilähikuva (PLK)

Puolilähikuvassa ilmeet havaitaan jo selkeästi. Puolilähikuvaan voidaan vielä sommitella kaksi henkilöä, mutta usein vain yksikin. Ympäristöä voidaan vielä hahmottaa.

Lähikuva (LK)

Lähikuvan rajaus on tiukka. Lähikuva on elokuvan tehokkaimpia ja suorituskykyisimpiä kuvakokoja, koska henkilöiden ilmeet näkyvät erittäin hyvin, ja katsojan samaistuminen voimistuu.

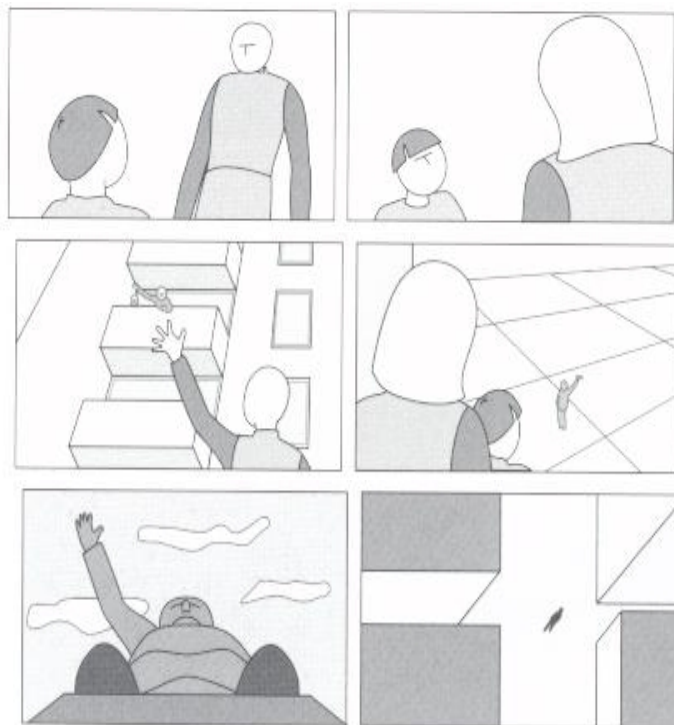
Erikoislähikuva (ELK)

Erikoislähikuvaa käytetään korostettaessa jotain yksityiskohtaa ja sen merkitystä. ELK on oikein käytettynä erittäin tehokas.

3.1.2 Kuvakulmat

Kuvakulmat ovat myös eräänlaista rajausta ja vaikuttamista kuvakerrontaan. Kokemusteni mukaan yleisimmissä tapauksissa kuvataan ihmisen silmien tasolta, mutta välillä halutaan valita toisin, ja tietoisesti käytettynä kuvakulmien vaihtelu tuo hyvää vaihtelua kerrontaan, muttei sotke sitä liikaa.

Kuvakulmia käytetään vahvistamaan tiettyä tunnetta jostain (kuva 2): alakulmakuvilla saadaan aikaan yleisyyden, riemun tai voiton vaikutelmaa, yläkulmilla taas pienuutta, mitättömyyttä, lannistettua ympäristössään (Pirilä & Kivi 2005, 116). Lintukuvakulmalla (*bird's-eye view*) tarkoitetaan erittäin korkealta suoraan kohtauksen tapahtumien yläpuolelta alaspäin otettavia kuvia (Vineyard 1999, 15).

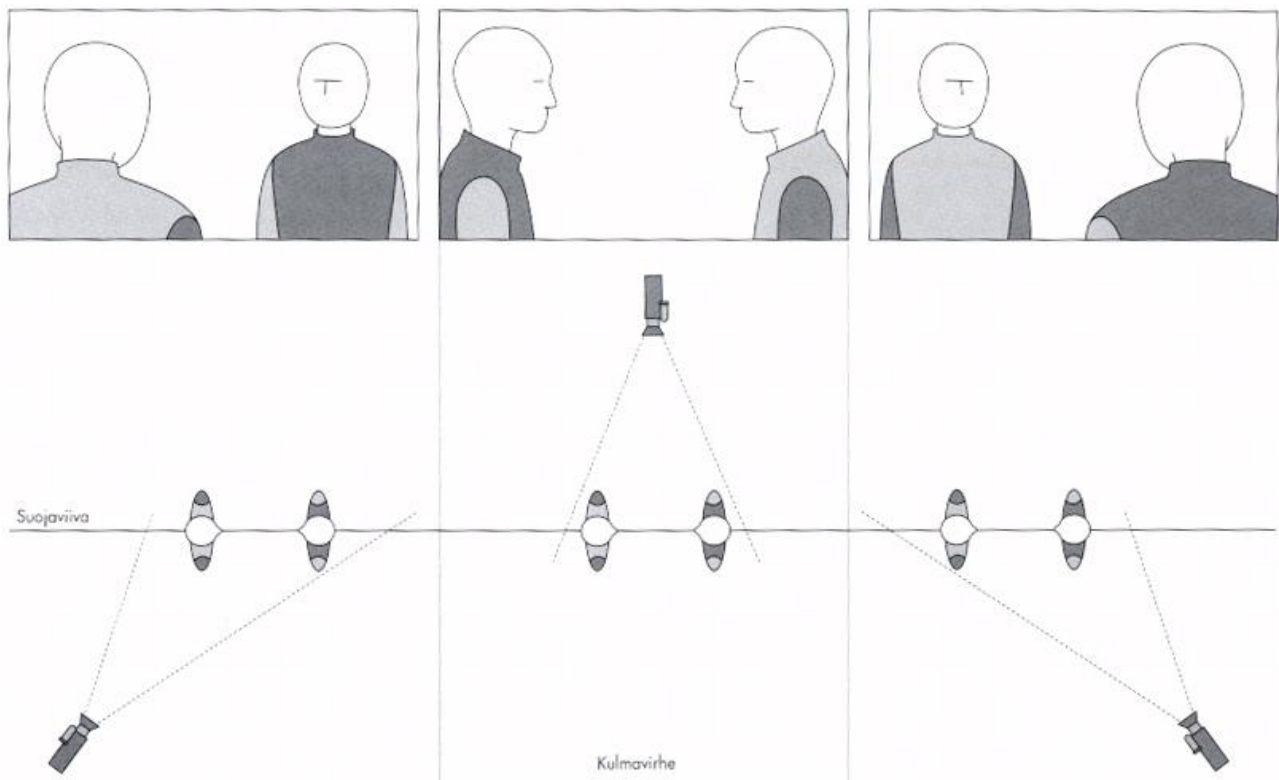


Kuva 2: Kuvakulmien vaikutuksesta (Pirilä & Kivi 2005, 118).

Kuvakulmien ja kuvakokojen vuorottelulla muodostetaan elokuvan leikkauksen ja kuvajoukkojen sommittelun perusta. Jatkuvuus, siirtymät, huomiopisteen rytmi ja vuorottelu kuuluvat leikkaustyön perusilmaisuuksiin, joten kuvaajalla on hyvä olla jo kuvausvaiheessa jonkinlainen käsitys siitä, miten materiaalia aiotaan leikata varsinaisessa teoksessa. (Pirilä & Kivi 2005, 120.)

Suojaviiva

Suojaviiva on kuvitteellinen viiva, joka syntyy kahden kuvassa olevan elementin välille. Niiden välillä on oletettu draamallinen yhteys, vaikka kyseessä voi olla henkilöiden lisäksi myös jokin eloton objekti. Kuvaus tulee suorittaa vain yhdeltä puolen suojaviivaa, muuten tapahtuu suuntavirhe ja katsoja voi mennä sekaisin esimerkiksi kuvattavan objektin liikkeen suunnasta. Suojaviiva muodostuu monen eri asian välille: katseen ja sen kohteen, keskustelevien ihmisten, tai vaikka juoksukilpailussa juoksijan lähtöpaikan ja maalin välille. (Kivilä & Piri 2005, 117.) Viimeksi mainitusta tapauksesta on helppo ymmärtää suojaviivan merkitys – jos sääntöä rikotaan (kuva 3), voi katsoja luulla juoksijan vaihtaneen juoksusuuntaa kesken kaiken. Suojaviivasääntö on pieni mutta tärkeä asia muistaa, sillä sen unohtaminen johtaa usein virheisiin, joita on vaikea korjata editointivaiheessa.



Kuva 3: Suojaviivan rikkovaa kuvausta (Pirilä & Kivi 2005, 119).

3.1.3 Kohteen näkökulma

Elokuvan esiintyjän ja katsojan välisessä suhteessa on selkeästi erotettavissa kolme vuorovaikutusmallia: objektiivinen ja subjektiivinen näkökulma sekä suoraan kameralle esiintyminen (Pirilä & Kivi 2005, 53).

Objektiivinen kamera

Objektiivinen kamera tarkkailee tapahtumia ulkopuolisena. Elokuvan henkilöt esiintyvät toisilleen ja katsoja jää ikäänkuin sivustakatsojaksi, vaikka samaistuu tapahtumiin. Kamera seuraa objektiivisesti, vakioratkaisuilla ja jopa neutraalisti tapahtumien kulkua. (Pirilä & Kivi 2005, 53.)

Subjektiivinen kamera

Subjektiivinen kamera on keskellä tapahtumia, ja katsoja kokee olevansa mukana tilanteissa, jopa yhtenä esiintyjistä. Katsoja ei ole ulkopuolinen tarkkailija, vaan tuntee olevansa sisällä otostilassa. Vakioratkaisu subjektiiviseen kameraan on POV eli *Point of View*, jolloin esimerkiksi näytetään ensin lähikuvaa henkilöstä, joka kääntää katseensa johonkin suuntaan. Seuraavaksi leikataan subjektiiviseen kuvaan eli siihen, mitä tämä henkilö näkee. (Pirilä & Kivi 2005, 55.)

Suoraan kameralle esiintyminen

Suoraan kameralle esiintyminen on tapauskohtaisesti tekijöiden valitsema ilmaisu- ja tyylikysymys, jota harvoin käytetään nykyelokuvan kerronnassa. Suora kontakti kameraan rikkoo aina elokuvan illuusion, jota yleensä halutaan tietoisesti pitää yllä. Kuitenkin on tehty useita *direct cinema* ja *cinema verite* -tyylisiä teoksia, jotka rakentuvat tälle keinolle. (Pirilä & Kivi 2005, 55.)

3.2 Kameran liike

Elokuvakerronnan historia on osittain myös kameran vapautumisen historiaa. Elävän kuvan esittäminen alkoi raskaiden, paikallaan pysyvien kameroiden aikana. Vasta paljon myöhemmin ymmärrettiin, että katsoja pysyy hyvin mukana tarinassa ja saa jopa aivan uudenlaisen eläytymiskokemuksen, kun kameran paikkaa ja etäisyyttä vaihdellaan. Liike ja kuvan muutos vetävät huomion helposti puoleensa. Nykyisin kamerat ovat huomattavasti pienempiä, liikkuvat minne tahansa, ja kamera elää usein mukana tapahtumissa jopa osallistuvana ilmaisutekijänä. (Pirilä & Kivi 2005, 79.) Kameran liikkeet ovat tulleet jäädäkseen, ja niitä käytetään eri tavoin kerronnallisina tehostuskeinoina.

3.2.1 Panorointi, tilittaus

Panorointi ja tilittaus ovat yleisimmin käytetyt kameran liikkeet. Niissä kamera pysyy paikallaan, yleensä jalustassa, ja kääntyy halutun matkan akselinsa ympäri. Panoroinnissa kameraa käännetään horisontaalisesti oikealle tai vasemmalle. Tämä on erittäin yleinen käytäntö seuratessa esimerkiksi liikkuvaa objektia, ja tätä kutsutaan myös uudelleenrajaukseksi, *re-framing the shot*. Tilttauksessa kameraa käännetään jalustan pystyakselilla tai käsivaralla ylös tai alas. Sitä käytetään esimerkiksi esiteltäessä korkeaa rakennusta kuvissa ensi kertaa: liike alkaa alhaalta ja loppuu ylös, tai toisinpäin. (Vineyard 1999, 2–3.)

3.2.2 Kamera-ajo, raideajo, zoom, focus-ajo

Fyysinen kamera-ajo, toisella nimellä dollyajo (*trucking shot, dolly shot*) on sitä, että kamera liikkuu fyysisesti. On kamera-ajoja kohti objektia, objektista poispäin, objektin vierellä tai muuten mukana. Näillä kaikilla on omanlaisensa vaikutus kerrontaan, ja niitä pitää käyttää harkiten. Oikein käytettynä kameran fyysinen liike on erittäin hyvä keino saada aikaan lisää vaikuttavuutta. Raideajossa (*tracking shot*) sekä kohde että kamera liikkuvat. (Laitinen, Raike & Viikari 2001a, hakupäivä 26.3.2011.)

Zoomauksella eli optisella ajolla tarkoitetaan kameran polttovälin muutosta, jolloin saadaan melko samantyylinen efekti, kuin jos kamera siirtyisi lähemmäs kohdetta. Ero on kuitenkin suuri. Zoom ei ole varsinainen kamera-ajo, koska sen vaikutelma ei ole luonnollinen. Kuva ei näytä ihmiselle hyvältä, koska silmän 'polttoväli' ei muutu ja zoomauksessa tapahtuu aina perspektiivivääristymä. Joskus kuitenkin zoomia käytetään taloudellisistakin syistä: se on halvempi toteuttaa kuin varsinainen dollyajo sekä nopea, ja sillä voidaan hallita yllättäviä tilanteita. (Laitinen ym. 2001b, hakupäivä 26.3.2011.) Nykyisin kun videotuotannotkin kuvataan usein erittäin isoille formaateille, teräväpiirtona, tehdään pienet zoomit erittäin usein vasta jälkitöissä (Taipaleenmäki 15.3.2011, haastattelu).

Focusajolla (*pull focus*) tarkoitetaan tarkennuksen siirtoa kesken otoksen. Tämä on nykyelokuvissa varsin tavallinen tehokeino, jolla katsojan huomio siirretään objektista toiseen. Focus-ajoa pidetään luonnollisena keinona, koska myös ihmissilmä jättää osan näköalueestaan sumeaksi, kun tarkennetaan muualle: vain joko lähialueen kohde tai kaukaisempi kohde voi olla tarkka, ei molemmat yhtäaikaan. (Vineyard 1999, 6.) Esimerkiksi kuvassa etualalla oleva henkilö on ensin tarkennettuna ja takana näkyy sumea hahmo, mutta tarkennusta vaihdetaan, joten etualalla oleva henkilö tulee epätarkaksi, mutta taustalla ollut sumea hahmo paljastuu.

3.2.3 Käsivarakuvaus ja steadicam

Halvin ja helpoiten käsittelyyn valmis kameratukijärjestelmä on tietenkin ihmiskeho (Hurbis-Cherrier 2007, 211). Käsivarakuvauksessa kameraa ei pidetä jalustassa, vaan se on kuvaajan kannateltavana, yleensä olkapäällä tai sylissä. Kameraa tuetaan usein erilaisilla käsivarakahvoilla tai tukimenetelmillä, jottei paino tulee pelkästään käsille. Kuvaustapa on vaativa tarkennuksen kannalta, mutta nopeampi ja kevyempi kuin työskentely jalustan kanssa. (Lahtinen ym. 2001c, hakupäivä 26.3.2011.) Käsivarakuvaus on myöskin noussut yleiseksi tyylikysymykseksi. Sen avulla saadaan kamera eläytyvämmäksi ja katsoja tuntemaan itsensä kuin olisi keskellä kohtausten toimintaa. Käsivarakuvaus on dokumentaarista tyyliä, ja sitä käytetään usein lisäämään spontaaniuden ja suoran mukanaolon tunnetta. (Hurbis-Cherrier 2007, 211.)

Steadicam on nimitys, jota käytetään 1970-luvulla kuvaaja Garrett Brownin kehittämästä kameranvakautusjärjestelmästä. Siitä on tullut standardi erilaisissa tuotannoissa. Steadicam koostuu operaattorin päälle puettavasta liivistä, joka kantaa koko steadicamin painon, sekä jousinivelvarresta, jonka avulla kamera vapautuu ylimääräisestä tärinästä. Lisäksi runkoputkeen on kiinnitetty kamera sekä pieni monitori. Kun tämä systeemi on saatu tasapainotettua, tulee kuvasta erittäin tasaista, ja operaattori voi liikkua paljon, jopa juosta systeemin kanssa ilman tärinää. (Hurbis-Cherrier 2007, 216–217; Suistola 2010, 7–9.) Steadicamin kuva on erittäin tasaista, kuin leijuvaa. Sen käyttö on yleistynyt monenlaisissa tuotannoissa ja korvannut monia hankalampia kamera-ajoja. Steadicamin ja käsivarakameran käyttö on osittain myös tyylikysymys, jota pitää miettiä kuvaustyylin ennakkosuunnittelussa.

3.3 Kuvaustyyli

Kuvaustyylin valinta alkaa jo ennakkosuunnitteluvaiheessa ohjaajan ja kuvaajan kesken. On mietittävä tietynlainen yleisilme siitä, millaista kuvaustyyliä halutaan tuotannossa käyttää. Kun tyyli löytyy on pysyttävä siinä, jotta kaikkien osa-alueiden suunnittelijat voivat aloittaa oman työnsä.

Mikä on elokuvan haluttu tunnelma? Sopiiko siihen parhaiten energinen tyyli, jossa on nopeita, lyhyitä kuvia ja leikkauksia, vai mieluummin pitkät otokset? Tuntuuko liikkuva kamera hyvältä vai hyvin valaistut ja graafiset staattiset sommitelut? Kuvauksen näkökulma ja kuvakulmien käyttö on otettava huomioon jo tyyliä mietittäessä, ja on myös päätettävä esimerkiksi tuleeko teoksesta mustavalkoinen vai värillinen. Silti tärkeintä on muistaa, että ei ole universaalia oikeaa tyyliä, vaan pitää löytää tyyli joka toimii parhaiten oman tietyn materiaalin ja resurssien kanssa. (Hurbis-Cherrier 2007, 93.)

Hyvinä keinoina tyylin miettimiseen ja sen kommunikointiin eteenpäin työryhmälle ovat referenssielokuvien katselu ja näyttäminen sekä esimerkiksi erilaiset *moodboardin* tapaiset ratkaisut.

3.4 Valaisu

Valo on avainelementti kaikessa kuvauksessa. Ilman valoa ei ole valokuvaa eikä elokuvaa eikä mitään piirry filmille tai elektronisille sensoreille. Valon ehdoton rooli näkyy sen vaikutuksessa lopputulokseen: valo vaikuttaa tunnelmaan ja yleiseen atmosfääriin, visuaaliseen jatkuvuuteen. Lisäksi se määrää muotoja, värejä, tekstuureja ja syvyyttä. Se voi myös tarjota tasapainoa, harmoniaa ja totta kai myös kontrasteja. (Ward 1996, 69.)

Valaisu on kuvaajan yksi tärkeimmistä vastuualueista. Tämä on usein varsinkin opiskelijatuotannoissa jätetty liian vähälle huomiolle. Mitä enemmän valaisusta tietää – sen historiasta, draamallisen valaisun keinoista – ja mitä paremmin hallitsee erilaisten lamppujen käytön ja valoryhmän tekniikan, sitä paremmin on kontrollissa lopullisesta kuvasta ja sitä paremmin pääsee sellaiseen lopputulokseen kun haluaa. (Hurbis-Cherrier 2007, 237.)

Valaisun ennakkosuunnittelu on ehdottoman tärkeä osa valmistautumista kuvauksiin, sillä valaisu itsessään on erittäin aikaa vievää. Valoryhmä joutuu usein olemaan ensimmäisenä paikalla kuvauksissa ja lähtemään viimeisenä – silloin pitää olla jo tiedossa millaista valaisua haetaan. Muuten kuvauspäivät venyvät aivan mahdollottoman pitkiksi, ja tulee tuotannollisiakin ongelmia.

Valoon liittyviä ennakkoon huomioonotettavia asioita on runsaasti. On erilaisia valaisutyylejä: *realistinen tyyli* – seurataan valon logiikkaa, käytetään esimerkiksi takavaloa vaikkei sille olisi motivaatiota, ettei kuva jää liian kaksiulotteiseksi; *ammattilaiskäytäntö* – ei seurata niin paljon logiikkaa, mutta kuitenkin valon sääntöjä, ja päävalo ei juuri vaihdu; tietynlainen *kuvallinen valaisu (pictorialism)* eli valaistaan niinkuin halutaan, ei seurata sääntöjä, vaan tärkeimpänä on haluttu vaikutus. Mahdollisia valaisullisia tyylikeinoja myös *high key* ja *low key*. High key -valaisussa käytetään paljon valoa, ja kohteen ja taustan valaisu on tasapainoinen. Low key -valaisussa taas on enemmän kontrastia, paljon tummia varjoja, ja ehkä jopa enemmän varjoja kuin valaistuja alueita. (Gahut 8.4.2009, luento.)

Tunnelman kautta kuvaaja ja isommissa tuotannoissa mukana oleva erillinen valaisija luovat sopivan valaistuksen. Heidän pitää päättää, haluavatko käyttää kovaa vai pehmeää valoa. On otettava huomioon valon määrä ja voimakkuus, valon suunta, valon värilämpötila ja yleisesti käytettävä valaisutyyli. Lisäksi heidän on mietittävä, millaista valokalustoa on mahdollisuus käyttää sekä otettava huomioon myös tekninen ja tuotannollinen tai taloudellinen näkökulma.

3.5 Värimaailma

Teoksen värimaailmaankin on kuvaajan syytä kiinnittää huomiota. Ensimmäinen kysymys värien käyttöön liittyen on totta kai nykyisin se, käytetäänkö värejä vai onko tarkoitus kuvata mustavalkoista. Värejä ei voi jättää huomiotta, koska värisommittelussa kaikki vaikuttaa kaikkeen: jos valaistus tai väri muuttuu, tulee rajaukseenkin värien suhteen kokonaisvaltainen muutos.

Yleissävyllä tarkoitetaan kuvan vallitsevaa värimaailmaa, esimerkiksi kylmän sinistä tai lämpimän oranssia. Eri aikoina ja eri paikoissa vallitsee erilainen yleissävy, ja näitä voi myös luoda esimerkiksi värillisillä valoilla tai värisuotimilla. Yleissävyyden vaikutetaan paljon myös jälkitöissä värikorjauksessa, mutta täysin väärää yleissävyä on vaikea korjata huomaamattomasti, joten on syytä olla tarkkana jo valmistelu- ja kuvausvaiheessa. (Pirilä & Kivi 2005, 140–141.)

On tärkeää, että värit tukevat ilmaisua ja että ne pysyvät halutulla tyyli- ja ilmaisuasteikolla. Yksi asia on halutaanko realistista vai epärealistista värien käyttöä. Huomioon otettavia asioita ovat myös yleiset värisävyn voimakkuuden ja valon määrä, lisäksi myös värin valööri eli vaaleus- ja tummuusaste. Teokseen voidaan myös hakea lisäjännitteitä värivastakohtien käytöllä ja jyrkillä kontrasteilla. (Pirilä & Kivi 2005, 141–145.) Kuvaajan on hyvä käydä värimaailmaan liittyviä asioita tarkkaan läpi lavastajan ja rekvisitöörin kanssa sekä myöhemmin värikorjauksen tekijän kanssa.

4 ENNAKKOSUUNNITTELUN VÄLINEITÄ

Kuvakerronnan keinoja tuntuu olevan lukematon määrä, ja eri osa-alueisiin pitää valmistautua monipuolisesti. Miten kuvaaja voi ennakkosuunnitella tämän kaiken? On olemassa enemmän ja vähemmän standardisoituneita keinoja, välineitä ja formaatteja, joita kuvaaja voi käyttää apunaan suunnitellessaan kuvakerrontaansa. Kaikkea ei tarvitse tehdä itse, aloittaa tyhjästä ja yrittää keksiä pyörää uudelleen. Suunnittelun keinoja voi kehittää eteenpäin, eikä järjestyksen tarvitse olla sama kuin muilla, mutta on tiettyjä asioita, jotka pitää ottaa huomioon.

4.1 Idea ja käsikirjoitus lähtökohtana

Kaiken suunnittelun lähtökohtana on jonkinlainen idea siitä, millainen teoksesta on tarkoitus tulla. Lopputuloksen miettimisen kautta voi lähteä hakemaan tunnelmaa pala kerrallaan. Kaikki tehtävä suunnittelu pohjautuu siis sen tiedostamiseen, mitä ollaan tekemässä, ja tämä kaikki tulkitaan käsikirjoituksesta. Käsikirjoitus ei itsessään ole kaunokirjallinen teos, vaan vain työkalu elokuvan tai muun av-tuotannon toteuttamiseksi. Idea käsikirjoitukseen tulee ohjaajalta, tuottajalta tai käsikirjoittajalta.

Kaupallisissa tuotannoissa, kuten mainoksissa, alkuperäinen idea, jota lähdetään kehittämään, saadaan asiakkaalta. Pienimmässäkin tuotannossa on käsikirjoitus, jota lukiessa syntyy jonkinlainen visio lopputuloksesta, joka sitten toimii lähtökohtana ja materiaalina kuvasuunnittelulle. Käsikirjoitus voi olla kaksi riviä tai vaikka kaksi sataa sivua, mutta suunnitelma sisällöstä on oltava, ennenkuin voi suunnitella, miten sen toteuttaa kuvina. (Taipaleenmäki 15.3.2011, haastattelu.)

4.2 Ohjaajan kanssa käytävät keskustelut

Kaikista pienimmälläkin tuotannolla täytyy olla myös ohjaajansa, joku henkilö joka ottaa vastuun taiteellisesta sisällöstä (Taipaleenmäki 15.3.2011, haastattelu). Ohjaaja ja kuvaaja käyvät yhdessä käsikirjoitusta läpi, analysoivat sitä ja omia visioitaan ja miettivät visuaalista toteutusta. Heidän pitää käydä ajatuksiaan tarkasti läpi, sillä ei riitä, että haetaan vain visuaalisesti kaunista kuvaa. Sen pitää aina linkittyä tarinaan ja tunnelmaan ja olla sille juuri parhaanlainen. Ohjaaja on voinut olla tuotannossa mukana paljon kauemmin kuin kuvaaja. Silloin kommunikointiin on käytettävä paljon aikaa, jotta päästään samalle aaltopituudelle siitä, millainen tuotannon visuaalinen ilme tulee lopputuloksessa olemaan. (Jaakkola 2010, 6.)

Kuvaajan täytyy olla keskusteluyhteydessä myös lavastajan, tuottajan ja apulaisohjaajan kanssa erilaisista tuotantoon liittyvistä asioista kuten kuvauspaikoista ja kalustoon liittyvistä asioista. Myöhemmin kuvauspäivinä pitää myös osata kommunikoida kuvaus- ja valo-ryhmän kanssa, joten heihinkin on tarpeellista, jos vain mahdollista, tutustua jo ennen kuvauksia.

4.3 Moodboard

Moodboard on tietynlainen tunnelmakortti. Se on yksi kuva tai kokoelma kuvia, joiden avulla haetaan oikeanlaista visuaalista tunnelmaa elokuvaan ja esimerkkejä siitä, mitä halutaan. Kuvat voivat olla mitä tahansa: valokuvia, lehtileikkeitä, piirrustuksia. Moodboardin tarkoituksena on saada tuotannon eri osastojen, ei pelkästään kuvauksen, henkilöt löytämään yhteisen visuaalisen kielen elokuvalle. Tämä onkin hyvä tehdä usein jo aivan suunnittelun alkuvaiheissa, jotta kaikilla osastoilla on hyvät lähtökohdat omaan valmistautumiseensa. Moodboardin kuvat voivat esitellä vain jotain tiettyä osaa, esimerkiksi värimaailmaa, tunnelmaa, tai sitten kokonaista visuaalista tyyliä. (Jaakkola 2010, 11.) Moodboardiin liitetään usein myös selventäviä sanoja, jotka auttavat tulkinnessa tai tuovat tietynlaista tunnelmaa, jota haetaan.

Avainkuvalla tai -kuvilla myös kaupallisen puolen asiakas voi esitellä haluamaansa tunnelmaa kuvaajalle, ja sen sekä keskustelujen kautta kuvaajalle aukeaa sitten oma visionsa siitä, millainen tunnelma on haussa ja voidaan lähteä kehittämään kuvailmaisua eteenpäin (Taipaleenmäki 15.3.2011, haastattelu).

4.4 Storyboard eli kuvakäsikirjoitus

Kuvakäsikirjoitus on erittäin hyvä työkalu sekä kuvaajalle että ohjaajalle. Se on sarjakuvamainen avainkuvista koottu visualisointi kohtauksista ja koko teoksesta. Ohjaaja, kuvaaja tai molemmat yhdessä jakavat kohtaukset kuviksi ja miettivät minkälaisella kuvallisella dramaturgialla kohtauksen sisältö saadaan välitettyä parhaiten. (Aaltonen 2003, 138.) Storyboard mielletään usein vain sarjakuvaksi, vaikka sitä voidaan pitää elokuvan ennakko-ohjauksena. Hyvä storyboard auttaa keskittymään jatkuvuuteen ja kuvauksellisuuteen sekä helpottaa budjetin määrittämistä, kun voidaan laskea kuvauksiin tarvittavat kuvat, joista voidaan sitten määrittää kuvauspäivien määrä. (Cristiano 2007, 6,12.)

Kuvakäsikirjoitukseen merkitään yleensä kohtauksen avainkuvien viereen kuvassa tapahtuva toiminta, kuvan kesto, kuvassa näkyvät roolihenkilöt, mahdollinen dialogi, ja nuolilla tai tekstillä ilmaistaan mahdolliset kameran liikkeet (Katso liite 1). Storyboard voi olla myös kirjallisessa muodossa, jolloin siinä on hyvä ilmaista erikseen kuvakoko. Kuvakäsikirjoitus perustuu aina käsikirjoitukseen, ja se tehdään apuvälineeksi koko työryhmälle. Ideana on, että suunnitellaan jo ennen kuvauksia elokuvan päälinjat, jotka ovat kuvakäsikirjoituksesta työryhmän jäsenten helposti havaittavissa. (Lahtinen ym. 2001d, hakupäivä 26.3.2011.)

On useita eri keinoja luoda storyboard. Ehkä yleisin on juuri sarjakuvamainen kuvalista, joka on tehty piirtämällä, mutta nykyisin kuvakäsikirjoitus tehdään usein valokuvaamalla. Valokuvausstoryboardin edut ovat siinä, että voidaan suunnitella suoraan jopa mitä linsskejä käytetään, mitä polttoväliä ja rajausta ja nähdään mahdolliset ongelmat jo ajoissa, esimerkiksi tarkennusetaisyyteen liittyvät vaikeudet. (Jaakkola 2010, 9.) Täysin tarkat etukäteen lukkoon lyödyt ratkaisut eivät ole kuitenkaan tarpeen, vaan muutoksia voidaan

tehdä kuvausvaiheessa. Kriittikinä liian tarkkoja kuvakäsikirjoituksia vastaan ilmaistaan liika suunnitellun kuvan toisintaminen tilanteessa elämisen ja tarinan tunnelman mukaan menon sijaan. Kuvakäsikirjoituksen piirustuksellisella laadulla ei ole aina väliä. Tikku-ukotkin riittävät jos kuvaaja siitä ymmärtää mitä on tekemässä (Härmä 2010, 25). Usein kuvakäsikirjoitukseen kuitenkin halutaan myös visuaalista ilmettä mukaan, ja työ tehdään tarkemmin (Aaltonen 2003, 138–139).

Yksi harvemmin käytettyjä keinoja on myöskin *videostoryboard*, jolloin jopa koko teos saatetaan kuvata valmiiksi, mutta huonommalla laadulla, ilman täyttä valaisua eikä varsinaisten näyttelijöiden kanssa. Tällä keinoin saadaan testattua tiettyjen kohtausten dramaturgiset ratkaisut, ja muutettuakin niitä vielä varsinaisiin kuvauksiin. Voidaan myös todistaa esimerkiksi asiakkaalla tietyn kuvan tarkoitus: jos käsikirjoituksessa lukee että kolme miestä istuu paikoillaan, se ei kerro paljon, mutta videopätkä kohtauksesta voi vakuuttaa ostajan kohtauksen toimivuudesta ja tarpeellisuudesta. Videostoryboard on kuitenkin melko harvinainen, koska se vie paljon aikaa ja voi tulla myös kalliiksi toteuttaa.

Uusimpana keinona kuvakäsikirjoituksen tekoon on mukaan tullut 3D-ohjelmien käyttö. Tällaisia ovat kuvasuunnitelmien tekoon suunnitellut ohjelmat, kuten FrameForge, tai tavalliset 3D- ja piirrosohjelmat. Näissä hahmot on mahdollista sijoittaa kolmiulotteiseen lavasteeseen ja kameran tuottamaa kuvaa voidaan simuloida jopa eri objektivalinnoilla. Kuvaa voidaan usein myös animoida kameranliikkeiden testaamiseksi. (Jaakkola 2010, 9.)

Client board

Kuvakäsikirjoituksen yksi tärkeä ilmentymä on client boardiksi kutsuttu storyboardin tyyppi, joka on tarkoitettu tuotannon myymiseen asiakkaalle tai mahdollisille tuleville rahoittajille. Sitä käytetään usein kehityksen ja aikaisen ennakkotuotannon aikana, ja sillä usein kerätään rahoitusta ja herätetään yleistä kiinnostusta projektiin. Client boardiin ei merkitä niin paljon yksityiskohtia tekniikasta ja jatkuvuudesta kuin normaaliin kuvausstoryboardiin (*shooting board*), vaan se keskittyy enemmänkin yleistunnelman ja tyylin välittämiseen. Se tehdään usein huolellisemmin ja näyttävämmäksi, ja siinä on vähemmän kuvia. (Cristiano 2007, 14.)

Kaupallisissa tuotannoissa tällainen client board on erittäin hyvä apuväline, koska se voi olla jopa avaintekijä kaupan syntymiseen varsinkin pienehköissä tuotannoissa. Työryhmä pystyisi todennäköisesti tekemään lyhyen produktion vaikka ilman minkäänlaista kuva-suunnitelmaa, mutta asiakkaan on hyvä nähdä konkreettisesti, millainen visio tekijöillä on esimerkiksi mainoksen tyylistä, ja jos se miellyttää, voi päätös tehdä mainos syntyä osittain sen ansiosta. (Taipaleenmäki 15.3.2011, haastattelu.)

Storyboard artist

Storyboard artist on taiteilija, joka ammatikseen piirtää kuvakäsikirjoituksia av-tuotannon tuottajan, ohjaajan ja kuvaajan ohjeiden mukaan, tietenkin käsikirjoitukseen pohjautuen. (Lahtinen ym. 2001d, hakupäivä 26.3.2011). Suomessa ammatti ei ole vielä kovinkaan yleistynyt, eikä esimerkiksi Taipaleenmäki ole koskaan käyttänyt erillistä taiteilijaa tähän tarkoitukseen, vaan kuvakäsikirjoituksen on aina tehnyt hän itse kuvaajana, tai ohjaaja (Taipaleenmäki 15.3.2011, haastattelu).

4.5 Kuvalista/Kuvaussuunnitelma

Kuvakäsikirjoituksen ohella yksi ennakkosuunnittelun väline käytettäväksi ennen kuvauksia on kuvalista tai kuvaussuunnitelma (liite 3). Se on jo osittain tuotannollinen keino, joka eroaa varsinaisesta kuvakäsikirjoituksesta siten, että siinä kuvat, joita aiotaan kuvata, eivät ole kohtausjärjestyksessä. Kuvat on sen sijaan lajiteltu eri teemojen mukaan painottuen siten, millaisia kuvia aiotaan kuvata milloinkin. Kuvat voivat olla myös järjestetty aikataulutuksen mukaan, koska useimmiten elokuvaa ei kuvata täysin kronologisessa järjestyksessä vaan esimerkiksi tietty kuvauspaikka kerrallaan.

Tarvittavat kuvat on jaettu ensin esimerkiksi sanalliseksi kuvalistaksi, josta sitten voi rikkoa kohtausrakenteen ja lähteä jakamaan kuvat teemojen mukaan. Tällöin kuvaajan ei välttämättä tarvitse edes tietää, mihin kohti elokuvaa tietty kuva on tulossa. On silti hyvä olla tarpeeksi selkeät merkinnät kuvien vieressä, kuten että onko *makroa*, *kameraliikkeitä*, *mystiikkaa*. Avainsanat antavat kuvaajalle tietoa siitä millainen kuvan on oltava.

Kuvalista on erittäin hyvä apuväline varsinkin laajemmissa tuotannoissa, joissa on runsaasti kuvauspäiviä ja eri lokaatioita. (Taipaleenmäki 15.3.2011, haastattelu.)

4.6 Valaisun suunnittelun välineet

Kuvaaja käy ensin keskusteluja ohjaajan kanssa teoksen yleisestä tyylistä, tunnelmasta, mahdollisista referenssiteoksista ja myös analysoi käsikirjoituksen tarjoamia vinkkejä eri valaisutyylien käytöstä. Näitä voivat olla esimerkiksi vuodenaika, vuorokaudenaika, historiallinen aika tai hahmot. (Hurbis-Cherrier 2007, 288)

Kuvaajalla ja valaisijalla on käytössään valaisun tekniseen toteuttamiseen erilaisia keinoja, joista tärkein on tietenkin keskinäiset neuvottelut kokonaisuudesta, valaisutyylistä mitä haetaan ohjaajan yleistyylin mukaan. Keskustelun ja suunnittelun apuna voidaan käyttää moodboardin lisäksi esimerkkikuvia ja -elokuvia. On otettava huomioon taiteellisten pyrkimysten lisäksi valaistava tila, käytettävä työvoima, kalusto sekä logistiikka. (Jaakkola 2010, 31)

Yksi tärkeimmistä valmistelun keinoista on kuvauspaikalla käynti, jos vain mahdollista. Kuvaaja voi tarkastella miten aurinko käyttäytyy lokaatiossa, sekä ottaa huomioon vallitsevan valaistuksen, jos sitä halutaan käyttää valaisun tukena. Vallitseva valo voi toimia myös lähtökohtana, eli vallitsevaa valoa sitten vaan vahvistetaan eri lampuilla, mutta valon motivaatio tulee kuvauspaikan valoista.

Auringonvalon käyttö apuna sekä ulko- että sisäkuvauksissa on hyvä ottaa huomioon. Auringon liikkeen seurantaan on internetissä erilaisia auringonasentolaskimia, joita kuvaaja voi käyttää hyödyksi ainakin silloin jos ei pääse tarkastelemaan kuvauspaikkaa henkilökohtaisesti etukäteen. On syytä tietää auringon nousu- ja laskuajat myös, jotta voidaan määrittää kuvauspäivän pituus, kohtausten järjestys ja valaisun tarve.

Kuvauspaikan valaisun suunnitteluun tehdään usein paikan pohjakuva, *floor plan*. Se on pohjapiirustus kuvauspaikasta, ja siitä voidaan päätellä missä kuvataan mitkäkin kuvat.

Pohjakuvaan merkitään usein kameran ja näyttelijöiden asemat, suojaviivat ja mahdollista rekvisiittaa. Siihen on hyvä kuvaajan suunnitella ja hahmotella myös valaisimien paikkoja, jotta pohjakuva toimii taas työvälineenä valaisijalle, joka ohjeistaa valoryhmänsä valaisimien käytännön asettelussa kuvauspäivinä. Tämän tyyppisillä valmistautumisilla säästetään myös aikaa kuvauspaikalla, kun on osattu varautua ja mahdollisesti siirtää kalustoa lähelle oikeita paikkoja jo etukäteen. (Jaakkola 2010, 7.)

4.7 Kuvauskaluston valinnasta

4.7.1 Kuvauskaluston valinta ja sen vaikutukset

Kuvauskaluston valinta on tärkeä osa tuotannon suunnittelua. Kaluston määrittää sekä tuotannon haluttu visuaalinen ilme että taloudelliset resurssit – usein joudutaan miettimään tietynlainen kompromissi näiden välille. Kuvauskalusto, lähinnä kamera ja sen erilaiset apuvälineet kuten kameraradat ja kameranosturit, ovat kuvaajan välineitä laadukkaan kuvan luomiseen. Kameran valinta riippuu paljon tyylistä, jota haetaan, ja on monia asioita joita pitää ottaa huomioon eri kameraformaattia valitessa. Kaluston valinnassa on hyvä myös miettiä, miten materiaalia jälkikäsitellään. (Jaakkola 2010, 17.)

Filmi

Filmille kuvaaminen on eräänlainen elokuvanteon standardi ja lähtökohta. On ollut etuoikeus kuvata filmille sen parhaan kuvauslaadun takia. Filmin etuoikeus parhaana valintana on kuitenkin häviämässä, kun digitaalisten kuvausvälineiden taso on jo niin lähellä filmin tasoa. Filmi voittaa vielä vähän kuvanlaadussa ja varsinkin sen kyvyssä vangita kaikki tummimmat ja vaaleimmatkin sävyt, mutta digitaaliset tekniikat tulevat lähes rinnalle halvemmuudellaan ja jälkikäsitelyyn helppoudella. Filmille tehtäessä on tehtävä huomattavasti tarkemmat ennakkosuunnittelut, koska se on metrimäärältään niin kallista, kun taas videon tallennuskapasiteetti on periaatteessa loputon ja erittäin halpaa (Taipaleenmäki 15.3.2011, haastattelu).

Filmikuvauksissa yleisin pitkien elokuvien formaatti on 35-millimetrinen filmi, mutta osa elokuvista kuvataan myös Super16mm -filmille, joka on halvempaa, mutta siinä kuva-ala jää pienemmäksi.

Puoliammattilais- ja ammattilaisvideokamerat

Nykyiset uudet videokamerat ovat kaikki HD-tason (*High Definition*) kameroita, eli kuvaavat teräväpiirtokuvaa. Standardipiirron ylittävien formaattien resoluutiosta puhutaan yleensä termeillä 720p, 1080i ja 1080p tarkoittaen kuvan vaakaresoluution linjojen lukumäärää. Kuvasuhteena on nykyisin yleisimpänä pidetty 16:9. HD-tasoisesti kuvaaminen on edellytys myös, jos digitaalinen materiaali suunnitellaan myöhemmin siirrettävän filmille. Kaikki uudet videoformaattit mahdollistavat myös kuvaamisen 24p-muodossa, mikä tarkoittaa 24 kuvaa sekunnissa. Tämä on tuttua filmimaailmasta, joten kuva saadaan näyttämään erittäin filmimäiseltä, mikä usein on tavoitteena. (Hurbis-Cherrier 2007, 176–177.)

Isoissa kameroissa on sekä käsivara- että olkatuettavia malleja. Toiminnot ovat manuaalisia ja helposti omista kytkimistään säädettäviä erona pieniin kameroihin. Etuna on myös liittimien laatu sekä kameran yleinen hyvä käytettävyys. (Jaakkola 2010, 18.) Näiden kameroiden puutteena voi usein olla kuitenkin pieni kenno ja liian suuret kontrastit sekä tummimpien ja vaaleimpien sävyjen katoaminen. Aina ei myöskään ole mahdollista vaihtaa linssettä. Hinta-laatusuhteeltaan ne ovat hyvin kuitenkin varteenotettava vaihtoehto moneen tuotantoon.

RED

RED ONE on Redin kehittämä täysin uusi kamerasysteemi, joka on tällä hetkellä lähimpänä filmin tasoa monessa suhteessa. Ehkä tärkein ominaisuus on erittäin iso resoluutio, joka nousee jopa 2K- ja 4K-tasolle, ja näillä kuvattaessa saadaan filmiä vastaava syväterävyysalue. RED ONE kuvaa täysin pakkaamatonta RAW-materiaalia, jossa ei ole kuvan laatua huonontavia pakkausartifakteja, joten kuvan jälkikäsitteilylle jää huomattavasti enemmän mahdollisuuksia kuin esimerkiksi normaaleilla HD-videokameroilla kuvatessa. Kuvan dynamiikka ja värien toisto ei kuitenkaan vielä ole filmin tasolla. (Jaakkola 2010, 19.)

DSLR

Nykyisin on yleistynyt kuvaaminen alunperin valokuvaukseen tarkoitetuilla digitaalisilla järjestelmäkameroilla (DSLR). Niiden videokuvaamisen laatu on noussut erittäin hyvälle tasolle, parhailla kuvataan *full hd* -tasoista teräväpiirtokuvaa, 25 tai 30 kuvaa sekunnissa. Harrastajat ja nyt myös ammattilaiset ovat kiinnostuneita tästä edullisesta vaihtoehdosta, joka on yllättäen noussut filmi- ja videokameroiden rinnalle. Järjestelmäkameroiden etuna on useiden niiden iso tallennuskenno, joka vastaa 35 mm:n filmiä tai jopa ylittää sen, sekä vaihdettavat linssit. Linsseillä saadaan hyvin hallittua kuvan syväterävyyttä, ja kuvasta saa helposti filmimäisen. Suurimmat ongelmat liittyvät kameroiden yleiseen käsittelyyn ja monitorointiin, kuvan voimakkaaseen pakkaamiseen sekä lisävarusteiden tarpeeseen (Jaakkola 2010, 19).

Järjestelmäkamerat ovat suurin viime vuosien nouseva kameraformaatti loistavan hintalaatusuhteen vuoksi, ja niillä kuvataan nykyisin paljon mainoksia, musiikkivideoita, lyhytelokuvia, ja jopa joitain täyspitkiä teatterileivitykseen tulleita elokuvia on jo tehty näillä kameroilla.

4.7.2 Testikuvaukset

Millaista tahansa kuvauskalustoa päädytään lopulta tuotannossa käyttämään, on oleellista, että kuvaaja tuntee tämän kaluston hyvin. Vaikka itse kamera olisikin jo tuttu, on tärkeää myös tehdä testikuvauksia kyseessä olevaan produktion liittyen, koska ei ole universaaleja kamera-asetuksia, jotka sopivat tilanteeseen kuin tilanteeseen. Jos on käyttänyt tietynlaista kameraa eri olosuhteissa ja saanut sen käyttöön tietyn *flown*, se ei tarkoita, että se kaikki siirtyisi sormia napsauttamalla myös seuraavaan tuotantoon ja toimisi sielläkin hyvin. Tuotannoissa vaikuttaa aina se, mitä ollaan tekemässä, millä ollaan tekemässä ja missä olosuhteissa. Siksi on ehdottoman tärkeää jo ennen tuotantoa testata kalusto ja sen asetukset mahdollisimman lähellä näitä olosuhteita ja huomioon otettavia asioita. (Taipaleenmäki 15.3.2011, haastattelu.) Testikuvausten tärkeys vain korostuu, jos kuvauksissa on kuvaajallekin uusia asioita tulossa, esimerkiksi sellaisia efektinomaisia haettavia asioita, joita hän ei ole aikaisemmin tehnyt.

4.7.3 Muita huomioon otettavia asioita

Kuvauskalustoon liittyen on huomattava, miten paljon eri tekniikka-asioita niihin liittyy. Erilaiset linssit, filtit ja kalvot saavat kuvaan erilaista visuaalista näköä. Linssien polttovälin huomioiminen ja sitä kautta esimerkiksi syväterävyyden miettiminen on yksi kuvaajan teknisiä ja taiteellisia valintoja yhdistävä ja ehdottomasti ennakkoon huomioitava asia. Syväterävyyteen vaikuttavat aukko, tarkennusetäisyys ja polttoväli. Mitä pienempi aukkoarvo (eli suurempi aukko), lyhyempi tarkennusetäisyys tai pidempi polttoväli, sitä lyhyempi on myös lopullinen kuvaan syntyvä terävyyalue. (Jaakkola 2010, 17.)

Filttereillä ja kalvoilla muutetaan kaikkea valoa, joka tulee kameraan sisään. Yleensä filtit ovat kameran eteen laitettavia, ja kalvoja käytetään ennemminkin suoraan eri lamppujen edessä muuttamassa valoa haluttuun suuntaan. Filtit kiinnitetään kameran edessä olevaan *matte boxiin*. Kamerafilteereitä on tuhansia, mutta ne voidaan lajitella neljään käytön mukaiseen kategoriaan: värikorjaus, valotuksen kontrollointi, erikoisefekti ja mustavalkokuvaus. Lisäksi varsinkin videokameroissa on yleistä käyttää ND- eli *Neutral Density* -filtteriä, joka leikkaa linssille tulevan valon määrää muuttamatta valon väriä mihinkään suuntaan

4.8 Kuvauspaikat

Kuvauspaikka eli lokaatio määrittää jo itsessään paljon kuvauksen lopullisesta visualisuudesta. Sen ulkonäköön vaikuttaa luonnollisesti myös lavastaja, mutta kuvaajalla on sananvalta siinä, millaisia kuvauspaikkoja valitaan. Usein ohjaaja, lavastaja ja muut taiteellisen puolen vastuhenkilöt odottavatkin kuvaajan päättävän, minkälaisia kuvauspaikkoja valitaan. Tuotantopuoli voi vaikuttaa osittain valintoihin: aina ei ole taloudellisesti mahdollista valita juuri niitä paikkoja joita haluaisi, eikä kuvaaja kaikissa tuotannoissa pääte lopullisia lokaatioita. Lähtökohtaisesti kuvaajana kannattaa aina käydä etukäteen kuvauspaikalla. (Taipaleenmäki 15.3.2011, haastattelu.)

Käsikirjoituksessa ja kuvakäsikirjoituksessa on merkitty usein kuvauspaikasta vain merkintä INT tai EXT eli *interiööri* ja *eksteriööri*, sisä- ja ulkokuvauspaikka. Ongelmia kuvauspaikalla voi tulla tilan puutteesta – kamerakalusto ei mahdu paikalle, valot eivät mahdu – tai esimerkiksi liiallisista kiiltävistä pinnoista, joita ei saada peitettyä. Täysin lavastettu kuvauspaikka studiossa on kaikilta osin hallituin, ja siitä saadaan luotua visuaalisesti sellainen kuin halutaan. Se voi kuitenkin tulla kalliimmaksi kuin lokaatiossa kuvaaminen. Joskus kuvauspaikka voi myös olla virtuaalinen: kuvataan sinistä tai vihreää taustaa (*blue screen, green screen*) vasten, ja lisätään tausta jälkitöissä.

Location scouting

Joskus tuotannoissa (usein isommissa) on erillinen *location scouting* -henkilö, joko järjestäjä tai muu henkilö, jonka työnkuvaan kuuluu etsiä tuotannolle sekä taiteellisesti että tuotannollisesti sopivia kuvauspaikkoja ohjaajan ja kuvaajan toiveiden mukaan. Näistä paikoista hän ottaa huomioon halutun visuaalisuuden lisäksi myös monia asioita, joita tarvitaan tuotannolliseen toimivuuteen. Esimerkiksi: ahtaus – eli mahtuuko paikkaan kuvaamaan, sähköt – mistä sitä saadaan, luvat – saako paikalla kuvata ja logistiikka – eli miten paikalle päästään ja löytyykö läheltä tilat kuvausryhmälle sijoittua ja mahdollisesti yöpyä. Myös ääni on otettava huomioon. Kuvaaja ja ohjaaja tekevät sitten vaihtoehtoista lopulliset päätökset, totta kai tuottajan suostumuksella. (Hurbis-Cherrier 2007, 107–109.) Pienemmissä tuotannoissa kuvaaja voi joutua myös itse toimimaan scouttaajana.

4.9 Muuttuvat tekijät

Yleisin vaikeasti ennakoitava muuttuva tekijä missä tahansa kuvauksissa on ulkokuvausten sääolosuhteet. Kohtauksille on lähes aina on jonkinlainen toivesäätila tai toivevuodenaika, milloin niitä halutaan kuvata. Monesti käy kuitenkin niin, ettei sää ole toivotunlainen tai se vaihtelee liikaa jopa kesken kuvauspäivän. Tällöin voi seurata joko vääränlainen tunnelma kohtaukseen tai vakavia klaffivirheitä eli ongelmia jatkuvuudessa kohtauksen sisällä. Suunnitelmien mennessä uusiksi sääolosuhteiden takia on mietittävä, siirretäänkö kuvaukset vai kuvataanko vääränlaisessa säässä.

Yksi vaihtoehto on keinotekoinen sääolosuhteiden luominen, esimerkiksi päivänpaisteen tuominen vahvoilla *hmi*-lampuilla harmaankin keskelle. Useasti käytetään keinotekoisia sadetta, joka auttaa, kun kohtauksessa halutaan satavan ja kohtauksessa on paljon liikkuvia osia ja toiminta pitää pystyä toisintamaan lukuisia kertoja. Tällöin keinotekoinen sade on hallitumpi, koska luonnon sateen luonne muuttuu koko ajan ja myös valo muuttuu. Elokuvanteon perusasioihin kuuluu tietynlainen luonnonolosuhteiden ja sääolosuhteiden manipulointi ja ylikäveleminen, ja nämä asiat kuvaajan pitää ottaa hyvissä ajoin huomioon ennakkovalmisteluissa. Se on taiteen kannalta optimaalia, mutta joskus kuitenkin voi olla kohtuuttoman kallista ja työlästä. (Taipaleenmäki 15.3.2011, haastattelu.)

Kaikenlaiset ongelmat ovat myös muuttuvia tekijöitä. Ongelmia voi tulla tekniikan kanssa, tuotannollisten asioiden kanssa tai vaikka näyttelijän sairastuttua. Näihin on kuitenkin tärkeä varautua etukäteen, miettiä kaikki mahdolliset skenaariot, mikä voisi mennä pieleen. Kuvakerronnan kannalta storyboardin tyylisillä ennakkovalmisteluilla saadaan karsittua kuitenkin suurin osa ongelmista, esimerkiksi suojaviivaongelmat pois. Silti hyvän kuvaajan on osattava myös improvisoida tarpeen tullen asioiden muututtua.

5 KÄYTÄNTÖ JA TEORIA KOHTAAVAT



Kuva 4: April (Harriet Field) veden alla Lähde-lyhytelokuvassa. © Olli Luoma-aho 2010

Kuvakerronnan ennakkosuunnittelu ja toteutus Lähde-lyhytelokuvassa

Kuvasin opinnäytetyöni produktio-osuutena Lähde-nimisen lyhytelokuvan (kuvat 4 ja 5). Se kuvattiin ulkomailla kahdessa maassa, Englannissa ja Islannissa. Sain idean juuri tällaisen elokuvan tekemiseen melko myöhäisessä vaiheessa ennen suunniteltua kuvausaikaa, ja minun piti tehdä nopeita päätöksiä, jotta kuvausmatka toteutuisi. Jouduimme myös sovittelemaan aikatauluja pääosanäyttelijäni kanssa, jotta hän voisi tulla kuvauksiin molemmissa kyseessä olevissa maissa. Näistä syistä johtuen ennakkosuunnitteluun ei jäänyt kovin paljon aikaa ja siihen jäi paljon parantamisen varaa.

Käsikirjoitus ja kuvakäsikirjoitus

Käsikirjoitin lyhytelokuvan yhdessä koulukaverini Markus Rojolan kanssa, ja otimme jo kirjoitusvaiheessa huomioon sen, ettemme pääse näkemään kuvauspaikkoja etukäteen emmekä muutenkaan saa ennakkotuotannossa kaikkea hallintaamme. Halusimme kuitenkin kokeilla, mitä tällaisella erittäin pienimuotoisella mutta tietyllä tavalla uudella ja kunnianhimoisella tuotantotavalla saamme aikaan.

Kuvakäsikirjoitusta en ehtinyt viimeistellä kokonaan vielä Suomessa, vaan tein sitä vielä matkalla ollessani, jopa joinakin kuvauksia edeltävinä päivinä. Kuvakäsikirjoituksen visuaaliseen laatuun panostaminen jäi vähiin, koska storyboard oli vain minulle tarkoitettu apuväline kuvaajan ja ohjaajan roolissa. Storyboard oli vielä osittain kesken myös aloittaessamme kuvaukset ja siitä johtuen materiaali voi olla osittain epätasaista ja osa voi poiketa elokuvan kokonaistyylistä.

Kuvaustyyliksi halusin pienistä resursseista huolimatta mahdollisimman kaunista visuaalisesti. Elokvassa keskitytään pitkälti yhteen henkilöön ja seurataan hänen toimintaansa, mutta halusin myös paljon kuvakerronnallista variaatiota. Siksi kuvakoot, kuvauspaikat, hieman erilaiset mutta yhteensopivat kuvaustyyliit ja kameran liikkeet vaihtelevat teoksessa. Halusin testata joitakin kerronnallisia erikoiskeinoja, kuten kameran tärinää, joten niitä sovitettiin mukaan siinä, missä katsoimme niiden sopivan tarinaan ja tunnelmaan.

Kuvalista ja call sheet

Kuvalistat nousivat erittäin tärkeään rooliin, kun kuvauspäivien hajanaisuuden ja muiden järjestelyjen takia kuvasimme kohtaukset epäkronologisessa järjestyksessä. Oli tärkeää muistaa, mitä kaikkia kuvia meidän piti saada kuvattua missäkin kuvauspaikassa. Lisäksi tietynlainen pieni *call sheet* joka päivälle oli tärkeä: mitä kuvauspaikkoja käytössä, keitä näyttelijöitä ja mitä rekvisiittaa tarvitaan, mihin aikaan kuvataan yms.

Kuvauskaluston valmistelu

Kameraksi valitsin heti alkuvaiheessa Canon 5D Mark II -kameran eri linsseillä, sen pienen koon ja hyvän laadun takia. Tällä digitaalisella järjestelmäkameralla saa hyvin elokuvallista tunnelmaa syväterävyyden hyvällä hallinnalla ja suhteellisen laadukasta kuvaa myös hämärässä. Pieni koko oli eduksi matkustuskäytössä. Kalustomäärä oli kokonaisuutenakin pieni. Minulla ei ollut esimerkiksi jalustaa mukanani ollenkaan, vaan tein päätöksen käsivarakuvauksesta jo ennen lähtöä.

Valaisusta

Minulla ei ollut mahdollisuutta viedä mukanani lamppuja, eikä tarpeeksi budjettia vuokrata valaisua paikan päältä, joten jouduin selviämään erittäin vähällä valaisulla. Otin huomioon vallitsevat tilanteet ja tarkkailin päivänvaloa ja muuta valaisua etsiessäni kuvauspaikkoja.

Lisäksi korostin tiettyjä tunnelmia kameran väriämpötila-asetusten muutoksilla jo kuvausvaiheessa. Ainoa lamppu, joka oli mukamani, oli erittäin pieni kameravalon, jota käytin erillisenä valaisimena esimerkiksi lähikuvien laadun parantamiseksi. Lisäksi mukamani oli *CTO-* ja *CTB-kalvoja* väriämpötilan vaihtamista varten.

Kuvauspaikoista

Kuvauspaikkojen suhteen ennakovalmistelut Suomessa jäivät vähiin. En suunnittelu- vaiheessa käynyt budjettisyyistä etukäteen katsomassa paikkoja, emmekä ajanpuutteen vuoksi etsineet paikkoja edes esimerkiksi satelliittikuvista tai muista vastaavista. Kuitenkin tämä otettiin huomioon jo käsikirjoitusvaiheen viimeistelyssä sekä storyboardia luodessa, jolloin ei määritely vielä liian tarkkoja vaatimuksia kuvauspaikoille. Paikkojen etsimiseen sen sijaan varattiin minulle hieman aikaa ennen kuvauspäiviä sekä Lontoossa että Reykjavíkissa ja sen ympäristössä. Lisäksi tuttavani ja kollegani näissä maissa avustivat minua paikallistietämyksellään etsimään toiveideni mukaisia kuvauspaikkoja.

Eräässä junakohtauksessa olisimme tarvineet luvan kuvata, mutta tätä ei ollut huomioitu vielä suunnitteluvaiheessa, ja ajanpuutteen vuoksi päätimme kuvata ilman lupaa. Kameran ja kuvausryhmän pienuus auttoi: kameran mikrofoneista ja muista ylimääräisistä riisuttu versio näyttää valokuvakameralta, eikä herättänyt liikaa huomiota.

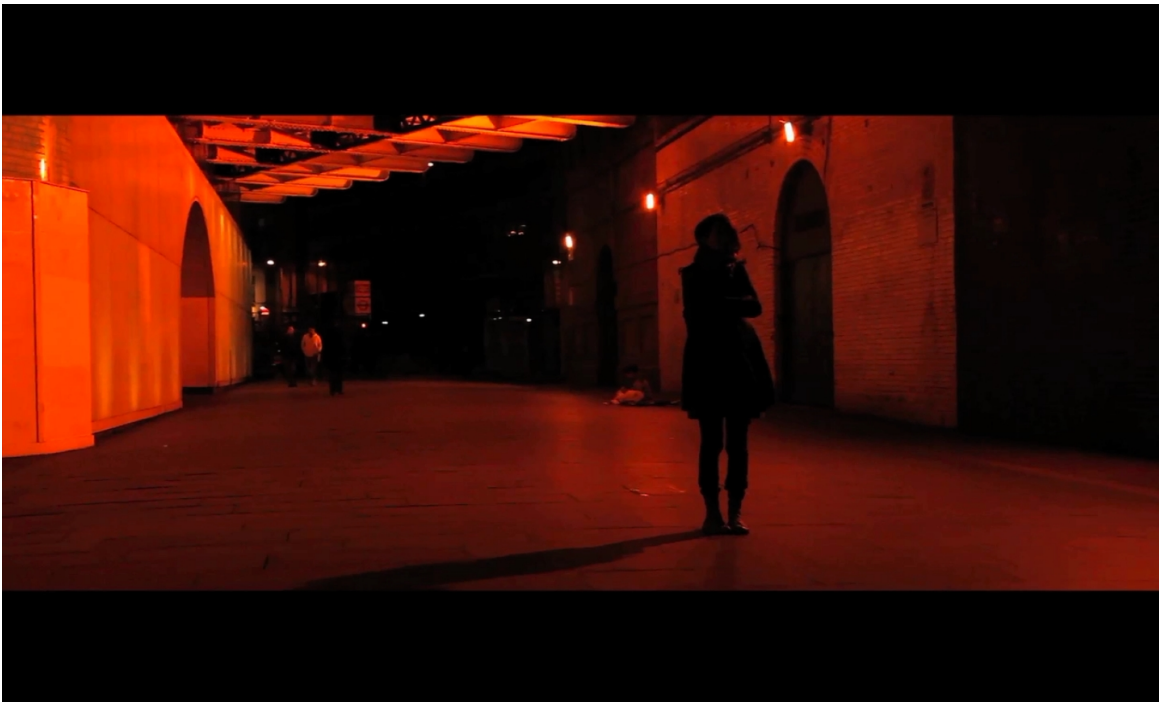
Elokuvan lopun kohtauksiin tarvittavan mystisen paikan etsiminen oli vaikeinta, ja sen muuttui vähän ennakkoon suunnitellusta, mutta koska kuvauspaikkojen etsinnässä oli apuna myös paikallisia tuttaviani, löysimme heidän avullaan hyvät kuvauspaikat, vaikka ongelmiakin oli. Kohtauksessa näyttelijän piti nousta vedestä mekossaan. Oli kuitenkin jo lokakuu ja melko kylmä, joten etsimme kuumia lähteitä. Eräällä vuorella piti olla lumimaiseman keskellä kuuma lähde, ja löysimmekin sen, mutta se osoittautui liian kuumaksi vedeksi. Kuvassimme kohtauksen kuvat erittäin kylmän ja kovan tuulen keskellä mahdollisimman nopeasti, ja jätimme vedestä nousun väliin. Kerronnallisesti se hieman kierrettiin: kuvasimme veden alla oloa sekä vedestä nousun myöhemmin erään koulun uima-altaassa (kuva 4).

Ennakkosuunnittelun ja toteutuksen suhde

Ennakkosuunnitteluvaihe produktiolyhytelokuvassani oli monilta osin hieman nurinkurinen. Lähdimme suunnittelemaan tarinaa osittain myös kuvauspaikkojen ja näyttelijöiden

ehtoilla, koska halusimme toteuttaa elokuvan juuri näissä maissa ja tämän pääosan esittäjän kanssa. Lisäksi kuvakäsikirjoituksen osia ja kuvauspaikkoja saatiin ratkaistua vasta paikan päällä reissussa. Ongelmia oli monissa osa-alueissa, ja tuottaja olisi ollut ehdoton apu kuvausmatkan käytännön järjestelyissä. Lopputulokseen ja saavutettuun kokemukseen olen erittäin tyytyväinen resursseihin nähden.

Kaikesta huolimatta tällaiseen produktion lähteminen kannatti ehdottomasti. Huolellisen ennakkosuunnittelun merkitys valkeni minulle entistä paremmin, ja opin myös käytännön ratkaisuja kuvakerronnallisiin välineisiin, joita kuvaajalla on käytössään. Yksi tärkeimmistä oppimistani asioista on myös, että pitää lähteä rohkeasti kokeilemaan jotain uutta, mitä ei ole aiemmin tehnyt.



Kuva 5: April (Harriet Field) yksin kaupunkimaisemassa. Lähde-lyhytelokuva. © Olli Luoma-aho 2010

6 POHDINTAA

6.1 Kuvakerronnan ennakkosuunnittelun tärkeys ja suurimmat hyödyt

Asiaa tarkasteltaessa miltä kantilta tahansa kuvakerronnan ennakkosuunnittelun tärkeys nousee aina esiin, kun puhutaan laadukkaan lopputuloksen saamisesta. On paljon erilaisia asioita, joihin valmistelu vaikuttaa, mutta löytyy etenkin kaksi suurta hyötyä, jotka puhuvat edelleen kiistattomasti huolellisen ennakkovalmistelun puolesta: ajallinen hyöty ja taloudellinen hyöty.

Ajallinen hyöty

Tarkemmalla suunnittelulla säästetään aikaa kuvaustilanteessa, esimerkiksi valaisun suhteen. Jos suunnittelua ei ole tehty, on erittäin hidasta siirrellä isojaakin valaisimia paikasta toiseen kokeillessa, mikä voisi olla toimivaa. Toki tätäkin joudutaan tekemään, mutta mitä paremmin kuvaaja on (yhteistyössä muiden kanssa) suunnitellut valaisun ja muut asiat etukäteen, sitä nopeammin päästään itse asiaan eli kuvaamiseen. Tämä on erittäin tärkeää myös näyttelijöiden vireen kannalta: on hyvä että he pääsevät tekemään työnsä mahdollisimman häiriöttä ja aikataulullisesti hyvin hoidettuna ilman liian pitkiä ylimääräisiä taukoja.

Taloudellinen hyöty

Taiteelliset, kerrontaan liittyvät ongelmat on syytä ratkoa mahdollisimman pitkälle jo ennakkotuotantovaiheessa, koska muuten voi olla, että kuvauspäivänä satakin ihmistä seisoo tyhjän panttina odottamassa tietyn ongelman ratkaisua. Kaikki saavat palkkaa ja ongelmanratkaisun minuuttitaksat nousevat huimiin lukuihin. Tämä kaikki on vältettävissä suurimmaksi osaksi huolellisella valmistelulla paperin ääressä ennakkotuotantovaiheessa, jolloin töissä on ehkä vasta yksi tai kaksi henkilöä, ja tuotanto säästää rahaa.

Näiden seikkojen lisäksi kuvakerronnan huolellisen ennakkosuunnittelun hyötynä tulee esimerkiksi aivokapasiteetin vapautuminen varsinaisessa kuvaustilanteessa, jotta kuvaaja voi keskittyä paremmin tekniseen suorittamiseen, kun paljon kerronnallisista valinnoista on tehty perustellusti jo ennen kuvauksia. Periaatteessa kun koko teos on jo kertaalleen tehty ennakkosuunnitteluvaiheessa, voidaan keskittyä vain sen toteuttamiseen. (Taipaleenmäki 15.3.2011, haastattelu.)

6.2 Kehitysehdotuksia itselle ja aloitteleville kuvaajille

Olen oppinut itse paljon uutta tämän prosessin aikana, vaikka minulla onkin jonkin verran työkokemustakin hankittuna tältä alalta opiskeluaikana. Tämän vuoksi uskon tutkielmasta olevan hyötyä myös aloittelevammille kuvaajille, jotka haluavat saada lisätietoja ennakkosuunnittelun perusasioista.

Taipaleenmäki kertoo, että tärkeää aloittelevalle, tai oikeammin kelle tahansa kuvaajalle, on katsoa paljon visuaalista ja audiovisuaalista materiaalia, jota maailmassa tuotetaan, olkoon ne sitten elokuvia, valokuvia, mainoksia, tauluja, mitä tahansa. Tällaista *kuvastoa* päähänsä keräämällä kuvaajalle aukenee myöhemmin erilaisia vaihtoehtoja, osittain tiedostetusti, osittain ehkä alitajuisestikin. Ei saa jämähtää liikaa vain johonkin yhteen tapaan, jota on toteuttanut aina, vaikka kuinka siitä pitäisikin. (Taipaleenmäki 15.3.2011, haastattelu.)

Hyvä olisi muistaa myös varata mahdollisimman hyvin aikaa ennakkosuunnitteluun. Tämä unohtuu usein opiskelijatuotannoissa, joissa toteuttamiseen tuntuu olevan niin kiire, ettei pysähdytä tarpeeksi miettimään, mitä oikeastaan ollaan tekemässä ja miksi. Tuntuu, ettei aikaa ole koskaan tarpeeksi ennakkosuunnitteluun, joten se aika, mitä on käytettävissä, kannattaa käyttää huolella. (Taipaleenmäki 15.3.2011, haastattelu.)

Kuvaajan tehokkain koulu on itse kuvatun materiaalin leikkaaminen (Pirilä & Kivi 2005, 120.), joten sitäkin harjoituskeinoa suosittelen kaikille aloitteleville kuvaajille. Tällöin kuvaaja näkee itse, mikä hänen kuvaamassaan materiaalissa toimii ja mikä ei, ja voi ottaa nämä asiat huomioon valmistautuessaan seuraavaan tuotantoon.

6.3 Loppusanat

Ennakkosuunnittelun parantaminen on halvin ja todennäköisesti helpoin tapa kuvaajilla kehittää itseään ja nostaa teostensa laatu uudelle tasolle. Kuvauskalusto ja muutenkin kuvaukseen käytettävä tekniikka kehittyvät ja uudistuvat nopeasti. Tämä ei kuitenkaan vähennä ennakkosuunnittelun merkitystä, vaan tekee siitä entistä tärkeämpää. Muuttujia alkaa olla niin paljon, ettei kaikkea voi pitää mielessään koko ajan teoksen toteuttamisen kärsimättä siitä.

Minulle tämän tutkielman tekeminen on opettanut paljon uuttakin ennakkosuunnittelusta. Olen saanut selkeytettyä itselleni hieman aiemmin sekavana näkemääni kuvaa näistä laajamittaisista valmisteluista, joita kuvaaja ja muu audiovisuaalisen tuotannon työryhmä joutuvat tekemään ennen varsinaisia kuvauksia.

Nyt kun olen oppinut, miten tärkeää suunnittelu on kuvakerronnan laadun parantamiseksi ja monipuolisuuden säilyttämiseksi, tiedän, että minulla on motivaatiota myös alkaa käyttää näitä neuvoja ja faktoja käytännön tasolla omiin töihini valmistautuessa. Tunnen kehittyneeni kuvaajana jälleen yhden pienen askeleen eteenpäin. Viimeiseksi esittelen aiheen kruunaavan ja tiivistävän lainauksen Miloš Formanin luottokuvaajalta Miroslav Ondříčekiltä, joka minun oli kunnia myös tavata vaihtokouluni järjestämällä luennolla:

"You can make a better film, and maybe for less money, if you have the time to plan right."

- Miroslav Ondříček, ASC, ACK (American Cinematographer, toukokuu -82)

7 LÄHTEET

Aaltonen, Jouko 2007. Käsikirjoittajan työkalut – audiovisuaalisen käsikirjoituksen tekijän opas. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.

Alatalo, Juho 2005. Kuvaajana seurantadokumentissa. Oulun seudun ammattikorkeakoulu. Viestinnän koulutusohjelma. Opinnäytetyö.

Cristiano, Giuseppe 2007. Storyboard Design Course. Happaage (NY): Barron's.

Gahut, Michael 2009. Kuvaaja, lehtori. Film and TV School of the Academy of Performing Arts in Prague. Kurssiluento, 'Cinematographer's Influence' 8.4.2009. Praha, Tsekki. Luentomuistiinpanot, tekijän hallussa.

Hurbis-Cherrier, Mick 2007. Voice & vision: a creative approach to narrative film and DV production. Burlington (MA): Focal Press.

Härmä, Joonas 2010. Visuaalinen kuvakerronta. Mikkelin ammattikorkeakoulu. Tietojenkäsittelyn koulutusohjelma. Opinnäytetyö.

Jaakkola, Tuomas 2010. Kuvaajana elokuvan esituotannossa – työvälineitä ennakkosuunnitteluun. Tampereen ammattikorkeakoulu. Viestinnän koulutusohjelma. Opinnäytetyö.

Juntunen, Max 1997. Elävän kuvan sanasto: elokuva-, televisio- ja videoalan keskeiset termit ja käsitteet. Helsinki: Edita.

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

Laitinen, K., Raike, A. & Viikari, T. 2001a. Kamera-ajo. Elokuvantaju elokuvatuotannon verkko-oppimateriaali. Hakupäivä 26.3.2011,

<http://www.taik.fi/elokuvantaju/oppimateriaali/kuva/kamera-ajo.jsp>

Laitinen, K., Raike, A. & Viikari, T. 2001b. Optinen ajo. Elokuvantaju elokuvatuotannon verkko-oppimateriaali. Hakupäivä 26.3.2011,

http://www.taik.fi/elokuvantaju/oppimateriaali/kuva/optinen_ajo.jsp

Laitinen, K., Raike, A. & Viikari, T. 2001c. Käsivarakuvaus. Elokuvantaju elokuvatuotannon verkko-oppimateriaali. Hakupäivä 26.3.2011,

<http://www.taik.fi/elokuvantaju/oppimateriaali/kuva/kasivarakuvaus.jsp>

Laitinen, K., Raike, A. & Viikari, T. 2001d. Storyboard. Elokuvantaju elokuvatuotannon verkko-oppimateriaali. Hakupäivä 26.3.2011,

<http://www.taik.fi/elokuvantaju/oppimateriaali/esituotanto/storyboard.jsp>

Lehtinen, Antti 2007a. Kuvan sommittelu valokuvauksessa. Hakupäivä 30.3.2011,

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

Mascelli, Joseph V. 1965. The five C's of cinematography. Los Angeles: Silman-James Press, cop.

Nummelin, Juri 2009. Elokuvan lyhyt historia. Helsinki: BJT.

Pirilä, Kari & Kivi, Erkki 2005. Otos. Elävä kuva – elävä ääni. Helsinki: LIKE.

Pirilä, Kari & Kivi, Erkki 2010. Teos. Elävä kuva – elävä ääni. Helsinki: LIKE.

Suistola, Antti 2010. Steadicamin käyttö monikameratuotannoissa tuotannollisesta näkökulmasta. Oulun seudun ammattikorkeakoulu. Viestinnän koulutusohjelma. Opinnäytetyö.

Taipaleenmäki, Vesa. Kuvaaja, Klaffi Tuotannot Oy. Haastattelu 15.3.2011. Oulussa. Tekijän hallussa.

Vineyard, Jeremy 2000. Setting up your shots: great camera moves every filmmaker should know. Studio City, California: Michael Wiese Productions.

Ward, Peter 1999. Picture composition for film and television. Oxford: Focal Press.

Kuvat

Kuva 1: Lehtinen, Antti 2007b. Kolmasosien sääntö. Hakupäivä 30.3.2011, http://www.secondpicture.com/tutoriaalit/valokuvaus/kolmasosien_saanto.html

Kuva 2: Pirilä, Kari & Kivi, Erkki 2005. Otos. Elävä kuva - elävä ääni, sivu 118. Helsinki: LIKE.

Kuva 3: Pirilä, Kari & Kivi, Erkki 2005. Otos. Elävä kuva - elävä ääni, sivu 119. Helsinki: LIKE.

Kuva 4: Lähde-lyhytelokuvasta. © Olli Luoma-aho 2010

Kuva 5: Lähde-lyhytelokuvasta. © Olli Luoma-aho 2010

Kuva 6: Shephard, Joshua 2009. Film and TV Storyboard sample page. Dishing. Hakupäivä 1.4.2011, <http://www.thestoryboardartist.com/Site/Dishing.html>

Kuvat 7-14: Takanen Saara, ym. 2011. Mediakasvatus Metka, Kuvakoot. Hakupäivä 2.4.2011, <http://www.mediametka.fi/direct.aspx?area=page&prm1=133>

Kuva 15: Oscar, Imogen Brad Scott 2010. Shot list / Shooting script done! Chollywood Media Blog. Hakupäivä 20.4.2011, <http://bradsblog.co.uk/chollywood/shotlist-shootingscript/>



Kuva 6: Sheppard, 2009. Hakupäivä 1.4.2011.



YK eli yleiskuva



LKK eli laaja kokokuva



KK eli kokokuva



LPK eli laaja puolikuva



PK eli puolikuva



PLK eli puolilähikuva



LK eli lähikuva



ELK eli erikoislähikuva

Kuvat 7-14: Takanen ym., 2011. Hakupäivä 2.4.2011

MST3K - SHOT LIST

As of 3/16/95						
DAY	DATE	SCENE	SHOT	SET	DESCRIPTION	STORYBOARD REFERENCE PANEL #S
1	27-Mar	8,9,10	1	Theater	Master - Silhouette Movie Segment #1 (w/ walk-in and out)	
1	27-Mar	30	1	Theater	Master - Silhouette Movie Segment #2 (w/ walk-in and out)	
2	28-Mar	38	1	Theater	Master - Silhouette Movie Segment #3 (w/ walk-in and out)	
2	28-Mar	53,54	1	Theater	Master - Silhouette Movie Segment #4 (w/ walk-in and out)	
3	29-Mar	33	1	Servo's Room	Master - Dolly through door thru Mike notices interociter	160A-D,162,164,169
3	29-Mar	33	2	Servo's Room	Med wide 3 shot Mike & bots at interociter	165
3	29-Mar	33	3	Servo's Room	Mike's POV of interociter	163
3	29-Mar	33	4	Servo's Room	CU Servo's line	166
3	29-Mar	33	5	Servo's Room	OTS Mike looks at underwear wall	161
3	29-Mar	33	6	Servo's Room	Med. 3-shot Mike & bots at door looking into room	159
3	29-Mar	34,35,36	1	Servo's Room	Master - Med wide rear angle Mike & bots using interociter (optical)	168,172,175,187
3	29-Mar	34,35,36	2	Servo's Room	Med. reverse 3-shot Mike & bots react to interociter	169,171,182,184
3	29-Mar	34,35,36	3	Servo's Room	CU interociter screen for Benkitnorf & Forrester (optical)	170, 173, 177, 179, 181, 183, 185, 188
3	29-Mar	35,36	4,5,6	Servo's Room	CU Servo gets zapped (optical)	174, 178, 180
3	29-Mar	36	7	Servo's Room	Mike & bots exit	190
4	30-Mar	7	1	Doorways	Master - Dolly through doors into Movie segment #1 (optical)	99A-
4	30-Mar	29	1	Doorways	Master - Dolly through doors into Movie segment #2 (optical)	
4	30-Mar	37	1	Doorways	Master - Dolly through doors into Movie segment #3 (optical)	191
4	30-Mar	52	1	Doorways	Master - Dolly through doors into Movie segment #4 (optical)	
5	31-Mar	11	1	Corridors	Master - Waist shot dolly back as Mike & bots walk & talk	100A-F
5	31-Mar	32	1	Corridors	Master - Waist shot dolly back as Mike & bots walk & talk	157
5	31-Mar	32	2	Corridors	CU Servo's line	158A-B
5	31-Mar	39	1	Corridors	Master - Waist shot Mike & bots walk then stop	192
5	31-Mar	39	2	Corridors	CU Servo's line	193
5	31-Mar	39	3	Corridors	CU Mike's line	194
5	31-Mar	39	4	Corridors	Low angle Mike & bots tumble from meteor hit	195
5	31-Mar	39	5	Corridors	Low angle Crow & Mike get up from floor	197
5	31-Mar	39	6	Corridors	CU Servo slides across floor	196A-C
5	31-Mar	57	1	Corridors	Master - Wide Mike pushes interociter with bots toward cam	271
5	31-Mar	57	2	Corridors	Wide profile Mike pushes interociter with bots	272
5	31-Mar	57	3	Corridors	CU Crow on interociter holding ant farm	270
5	31-Mar	57	4	Corridors	CU Crow wobbly interociter wheel	270

Page 1

Kuva 15: Oscar, 2010. Hakupäivä 20.4.2011