

Matias Boettge

Liikuttava kamera

Kameraliikkeet elokuvakerronnassa

Tekijä(t) Otsikko	Matias Boettge Liikuttava kamera – kameraliikkeet elokuvakerronnassa
Sivumäärä Aika	34 sivua 25.5.2011
Tutkinto	Medianomi
Koulutusohjelma	Viestinnän koulutusohjelma
Suuntautumisvaihtoehto	Audiovisuaalinen mediatuotanto
Ohjaaja(t)	Jouko Seppälä (kirjallinen osa) Antero Arjatsalo & Aku Louhimies (teososa)
<p>Opinnäytetyöni on monimuototyö, joka koostuu kirjallisesta tutkielmasta ja ohjaamastani itsenäisestä teososasta, 24-minuuttisesta draamakomediasta <i>Ihana Aina</i>. Tutkin kirjallisessa opinnäytetyössäni kameraliikkeiden toteutusta ja motiivointia elokuvakerronnassa, sivuten välillä teososassani tehtyjä kuvallisia ratkaisuja.</p> <p>Kuvausta käsittelevä kirjallisuus keskittyy usein tekniikkaan, kuvarajaukseen tai valaisun suunnitteluun, kameran liikuttelun funktiot ja motivaattorit jäävät usein parin lauseen varaan. Osittain tästä syystä päädyin pohtimaan, mielestäni erittäin olennaista, liikkuvan kameran vaikutusta kuvakerrontaan.</p> <p>Kerron lyhyesti liikkuvan kameran syntyhistoriaa, käytettävissä olevasta tekniikasta, terminologiasta, erilaisista liiketyyleistä ja pohdin niiden vaikutusta elokuvaan ja katsojaan. Pohdin myös liikkeen rytmiä sekä itsearvoista objektiivista kameran liikuttelua ja sen funktioita. Kerron myös kameraliikkeiden suunnittelusta ja mahdollisista haasteista sovittaa kuvalliset visiot käytäntöön.</p> <p>Kirjallinen työni pohjautuu kirjallisuuteen, verkkomateriaaliin sekä omaan työelämän ja teososani kautta saamaani kokemusperäiseen tietoon. Pyrin kokoamaan yhteen sekä perustietoa että syventävää pohdintaa liikkeen merkityksestä ja mahdollisuuksista, jotta teos tarjoaisi kattavan ja selkeän kokonaisuuden, jonka turvin kameraliikkeiden analyysi ja ymmärtäminen helpottuisi.</p>	
Avainsanat	Kameraliikkeet, kameran liike, elokuvaus, kuvaus

Author(s) Title	Matias Boettge Emotions in Motion - Camera Movements in Storytelling
Number of Pages Date	34 pages 25 May 2011
Degree	Bachelor of Culture and Arts (Media)
Degree Programme	Media
Specialisation option	Audio Visual Media Production
Instructor(s)	Jouko Seppälä (thesis) Antero Arjatsalo & Aku Louhimies (short film)
<p>My final project consists of two parts: the thesis and a 24 minute long dramacomedie <i>Ihana Aina</i>, which I directed. In this final project I explore the use of camera movements, how they are accomplished and motivated in storytelling. I also tell about some of our decisions, to move the camera in our film.</p> <p>Literature about cinematography usually focuses in camera techniques, composing shots and light design. Functions and motivators of camera movements are usually told in a few sentences. Partly because of this, I decided to explore the different aspects of how camera movements affect storytelling, which I find really essential.</p> <p>I tell shortly about the history of the moving camera, the technology available, terminology, different styles of camera movements and ponder how they affect the film and the viewer. I ponder about the rhythm of movement and the objective, self-worthy camera movement and its functions. I also ponder about the planning and possible challenges that arouse when trying to accommodate visions into reality.</p> <p>My thesis is based on literature, material on the web and knowledge received from my working experience and the second part of my final work, the short film we made. I aim to gather together both basic information and deeper insight of the meaning and possibilities of movement, so that my work would offer comprehensive and clear information, which could help understanding and analysing camera movement.</p>	
Keywords	Camera Movements, Cinematography

## Sisällys

1	Johdanto	1
2	Kameraliikkeiden historia	2
2.1	Staattinen kamera	2
2.2	Liikkeelle lähtö	3
2.3	Äänielokuvan vaikutus	5
2.4	Kehittyvä tekniikka ja liike	6
3	Liikuttava tekniikka	7
3.1	Jalusta	8
3.2	Tuet käsivarakuvauksessa	9
3.3	Ajolaitteet	10
3.4	Kraanat ja jibit	11
3.5	Steadicam	12
4	Liikkeen muoto ja tyyli	13
4.1	Liikkeen rytmi	14
4.2	Panorointi ja tiltaus	15
4.3	Kamera-ajo	16
4.3.1	Kohtiajo	16
4.3.2	Loitontuva ajo	16
4.3.3	Sivuttaisajo	17
4.3.4	Kiertoajo	17
4.3.5	Kehittyvä ajo	17
4.4	Käsivarakuvaus	19
4.5	Nosto-/laskuliike	20
5	Kameraliikkeen motivointi	21
5.1	Peruskonventiot	22
5.2	Funktionaalinen ja dekoratiivinen liike	23
5.3	Itsearvoinen objektiivinen kameraliike	23
5.4	Kameraliike ja sen leikkaus	25
6	Kameraliikkeen suunnittelu ja haasteet	26

6.1	Suunnittelu	26
6.2	Kaluston valinta	28
6.3	Kameraliikkeiden haasteita	29
7	Lopuksi	30
	Lähteet	32

## 1 Johdanto

Opinnäytetyössäni tutkin, millaisia ilmaisu- ja vaikutuskeinoja kameraliikkeillä on elokuvassa, milloin liikettä käytetään, kuinka se motivoidaan ja käytännössä toteutetaan. Tavoitteena on tarkastella elokuvaa liikkeellä olevan kameran näkökulmasta, liikkeen, joka antaa tarinalle lisäarvoa. Päädyin tutkimaan kameraliikkeiden taikaa, sillä ne ovat aina kiehtoneet minua. Lisäksi huomasin miten harvassa liikettä kattavasti tutkivaa kirjallisuutta on, eikä opinnoissanikaan sitä juurikaan käsitelty.

Tavoitteenani on tutkia kameraliikkeiden draamallisia funktioita, jotta osaisin niitä itse tehokkaasti omissa töissäni hyödyntää. Pyrin kirjoittamaan selkeän ja helppotajuksen oppaan, jonka avulla kameraliikkeiden ymmärtäminen, suunnittelu ja toteuttaminen toivottavasti helpottuu.

Kameran liikuttelulla tarkoitan kameran fyysistä liikuttamista. Sivuan myös ”optista ajoa” eli polttovälin vaihtamisella aikaansaattua zoom-efektiä, vaikka se ei kameraliike olekaan.

Liikkuvan kameran syntyhistoria on kiinnostava ja olennainen osa sen nykyisten konventioiden ymmärtämisessä, joten aloitan tutkimukseni elokuvan varhaisvuosista. Aikojen saatossa kehittyneiden ideoiden sekä teknisten oivallusten kautta siirryn tähän päivään, kuvaa liikuttavaan nykytekniikkaan. Erilaiset kameraliikkeet jaotellaan niiden muodon ja toteutustavan mukaan. Käyn läpi liikkeiden perusterminologiaa ja samalla niiden vaikutuksia kerrontaan. Pohdin subjektiiviseksi mielletyn käsivarakuvauksen ja itsearvoisen objektiivisen kameraliikkeen synnyttämiä tunteita. Itsearvoisella liikkeellä tarkoitan liikettä, joka ei tue tarinaa, kuten klassinen sääntö velvoittaa, vaan irrottaa katsojan tarinasta etäännytyksellä.

Omien pohdintojeni lisäksi kerron liikkeiden kategorisoinneista, kuten niiden jaosta funktionaaliseen ja dekoratiiviseen. Sivuan välillä myös itsenäisen teososani, 24 minuuttia pitkän ohjaamani draamakomedian *Ihana Aina*, kameraliikkeitä ja ratkaisuja.

Kuvasuunnittelua tehdessään ohjaaja ja kuvaaja valitsevat elokuvan hengen mukaiset kuvaustyylit. Valaisun ohella suuri tyyliin vaikuttava tekijä ovat kameraliikkeet tai liikkeettömyys. Kameraliikkeet korostavat parhaimmillaan elokuvan tunnelmaa, kerrontaa ja näyttelijätyötä. Kameraliikkeet vähentävät myös leikkauksien tarvetta ja antavat elokuvalla ilmettä.

Kerron myös kameraliikkeiden toteutusta edeltävästä suunnittelusta ja sen keinoista välittää tärkeää tietoa muulle tuotantoryhmälle ennen kuvauksia. Suunnitteluun kuuluu myös kuhunkin kuvaan sopivimman kaluston valinta ja liikevisioiden toteutuksen haasteiden ymmärtäminen.

## 2 Kameraliikkeiden historia

### 2.1 Staattinen kamera

Varhaiset elokuvat kuvattiin staattisella kameralla. Kamera oli paikallaan jalustan päällä ja usein yksi kohtaus kuvattiin yhdellä kuvalla, kuten kuvaustekniikan uranuurtajien Lumière-veljesten, ensimmäiset elokuvat; *Työläiset lähtevät tehtaalta* (*La sortie des usines Lumière*, 1895, kuva 1) ja *Juna saapuu asemalle* (*L'Arrivée d'un train en Gare de la Ciotat*, 1895, kuva 2). (Lanzoni 2002, 28.)



Kuva 1. *Työläiset lähtevät tehtaalta.*



Kuva 2. *Juna saapuu asemalle.*

Elävän kuvan taltiointi oli jatkumoa valokuvauksesta, joten paikallaan oleva, tapahtumaa taltioiva kamera oli luonnollinen tapa kuvata. Valokuvatessa kamera on paikallaan ja pysäyttää liikkeen, elävää kuvaa taltioidessa taas kuvassa oleva liike oli olennaisin asia ja jo itsessään ihme, joten varhaiset elokuvantekijät olivatkin alussa kiinnostuneempia taltioimaan itse liikettä kuin liikuttamaan kameraa (Julkiset varjot 1995). Lisäksi osa elokuvantekijöistä uskoi liikkuvan kameran hämmentävän yleisöä, olihan yleisö tottunut katsomaan teatteriakin yhdestä paikasta. Varhaista elokuvaa kutsuttiinkin usein teatterin taltioinniksi. Kamerat olivat kömpelöitä ja liian raskaita liikuteltaviksi, myös suurin osa jalustoista rakennettiin staattiseen kuvaukseen (kuva 3). (Pirilä & Kivi 2005, 78; Orfano 2010.)

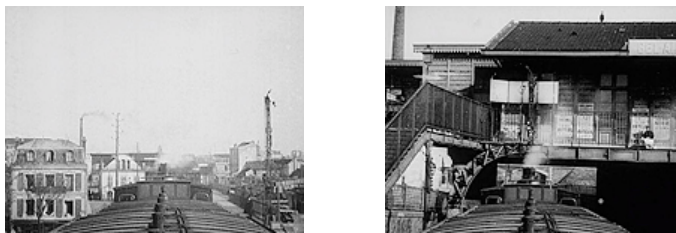


Kuva 3. Kamera ja jalusta ilman liikuttelumahdollisuutta.

## 2.2 Liikkeelle lähtö

Lumière -yhtiön työntekijä Eugène Promio oli yksi ensimmäisistä, joka toteutti ”panoramanäkymän”. Promion omaperäinen idea asentaa kamera liikkuvaan gondoliin Venetsiassa synnytti nopeasti vallankumouksen kuvan estetiikassa, ja liikkuvan kameran mahdollisuuksia sekä voimaa alettiin ymmärtää. (Lanzoni 2002, 435.) Oivallus johti moniin kokeiluihin, joissa kuvattiin mm. liikkuvan junan ovista ulos tai kuumailmapallosta vaikuttavaa yläkulmakuvaa (Making Pictures 2003, 44–45). Varsin suosittua oli kiinnittää kamera liikkuvan veturin nokkaan tai katolle. Tämä avaruudellista jatkuvuutta välittävä liike oli jo itsessään huima nähtävyys. Ensimmäinen junan päältä kuvattu (kuvat 4 ja 5) ns. Phantom ride oli vuodelta 1897 elokuvassa *The Haverstraw Tunnel*. (Brooke 2008.)

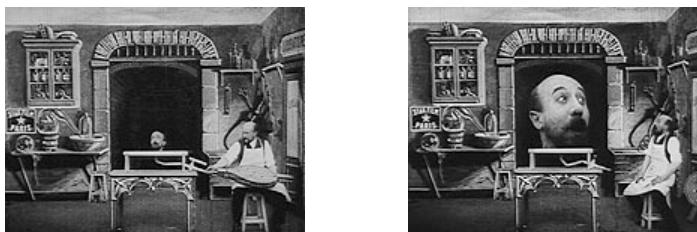




Kuvat 4 & 5. Näkymä junan katolta kameran ollessa kiinnitettynä kattoon.

Kameraliikkeiden toteutus vaati suunnittelua, joten se oli kalliimpaa ja aikaa vievää. Tämäkään ei pysäyttänyt liikettä, osa kuvaajista ryhtyi kokeilemaan ja innovoimaan uusia tapoja kuvata liikettä ja tätä kautta vangita yleisön huomio. Lopulta 1900-luvun alussa jalustoja alettiin valmistaa pyörivällä nivelpäällä, mikä mahdollisti kameran liikuttelun jalustan päällä. (Orfano 2010.)

Lumière -veljesten elokuvien keskittyessä dokumentaariseen taltiointiin alkoi Georges Méliès (1861–1938) kehittämään ensimmäisiä narratiivisia, lähinnä fiktiivisiä trikki- ja fantasiaelokuvia. Elokuvahistorioitsijat pitävätkin usein Mélièsiä ensimmäisenä aitona elokuvataiteen luojana. Méliès piti kameraa aina paikoillaan eikä sitä lähes koskaan kääntänyt, lähentänyt tai loitontanut kohteestaan. (Lanzoni 2002, 33–34.) Tämä ”teatterillinen” tapa ajatella elokuvaa oli hänenkin mielestään ainut luonnollinen kuvaustapa (Bacon 2000, 137). Méliès kuitenkin osasi hyödyntää kameranliikuttelua trikkikuvassaan, elokuvassa *The Man with the Rubber Head* (1902). Méliès yhdisti kaksi kuvaa, joissa toisessa oli paikallaan oleva tausta henkilön kanssa ja toisessa hän ajoi kohti toisen henkilön kasvoja, mistä syntyi illuusio henkilön päästä, joka muuttaa kokoaan (kuvat 6 & 7). (Brooke 2008.)

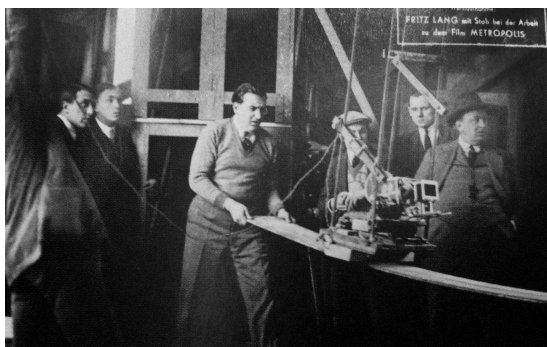


Kuvat 6 & 7. Trikkiajon aiheuttama illuusio pään kasvusta.

Mélièsin kömpelö ja paikallaan pysyvä kuvaustapa ei mahdollistanut erilaisia näkökulmia katsojalle. Vaikka Méliès kompensoi tätä visuaalisesti kiinnostavilla trikeilla, alkoivat

katsojat vaatimaan yhä enemmän elokuvalta ja kyllästyivät vähitellen mm. liikkumattomaan kameraan. (Lanzoni 2002, 36.)

Ymmärrettiin ettei elokuvan tilaa ja aikaa taltioivana taidemuotona tarvitse olla sidottuna vain yhteen kamerapaikkaan, rajaukseen tai kulmaan, vaan kameraliikkeellä kyettiin muuttamaan kuvaa myös kuvan aikana (Donati 2009, 79). Elokuvantekijät etenivät vahinkojen ja kokeilujen tulosten avulla ja loivat erilaisia tekniikoita joista muodostui yleisesti käytettyjä tapoja. Niiden kautta katsojat omaksuivat elokuvan kieltä ja uusia konventioita (Making Pictures 2003, 29). Vuonna 1903 oli jo valmistettu erilaisia ajolaitteita, joilla alettiin toteuttaa kamera-ajoja fiktioelokuviissa. Ensimmäinen suosiota saavuttanut elokuva, jossa hyödynnettiin ajoja, oli italialainen elokuva *Caribia* (1914, Giovanni Pastrone). Kamera-ajoja kutsuttiinkin hetken aikaa ”Caribia-liikkeiksi”. Allan Dwan, joka oli alun perin opiskellut insinööriksi, siirtyi elokuvantekijäksi ja yhdisti visioinnin tekniseen taituruuteensa. Hän kehitti useita erilaisia laitteita, kuten kamerakraanan. 1920-luvulla tehtiin riggauskokeiluja, kiinnittämällä kamera kuvaajaan tai muihin liikkuviin objekteihin (kuva 8). Sergei Eisensteinin elokuvan *Panssarilaiva Potempkinin* (Neuvostoliitto, 1925) kuuluisassa porraskohtauksessa kiinnitettiin kamera assistenttiin, joka kaatuili simuloiden portaissa kaatuvia ihmisiä. (Orfano 2010).

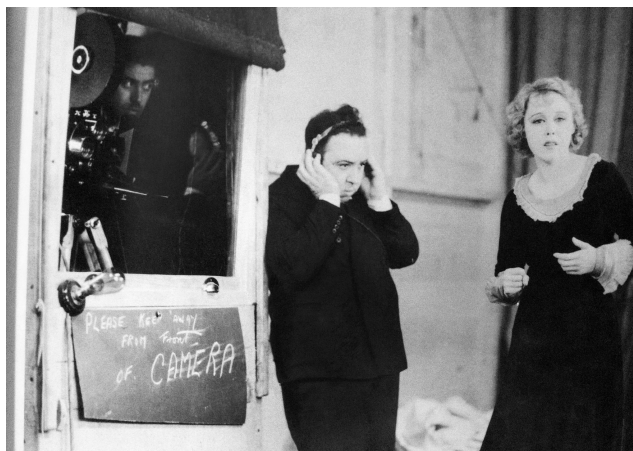


Kuva 8. Fritz Langin elokuvassa *Metropolis* (1927), käytettiin mm. puista lautaa kameran liu'uttamiseen kohti näyttelijää

### 2.3 Äänielokuvan vaikutus

Äänielokuvan alkuaikoina vuosina 1930-1939 kameran liikuttelu väheni hetkellisesti. Kamerat pitivät kovaa ääntä, joten ne piti sijoittaa kauas mikrofoneista ja niille rakennettiin äänieristettyjä koppeja (kuva 9), joissa kameran liikuttelu rajoittui radikaalisti. Kopin ikkunasta oli mahdollista tehdä pieniä noin 30 asteen kameraliikkeitä mikä vaikutti niin näyttelijätyöhön rajoittaen liikkumista, kuin ohjaamiseen, rajoittaen luovuutta.

Tämä johti staattisiin elokuviin, jotka keskittyivät puhuviin tai laulaviin näyttelijöihin. (Making Pictures 2003: 44–45.)

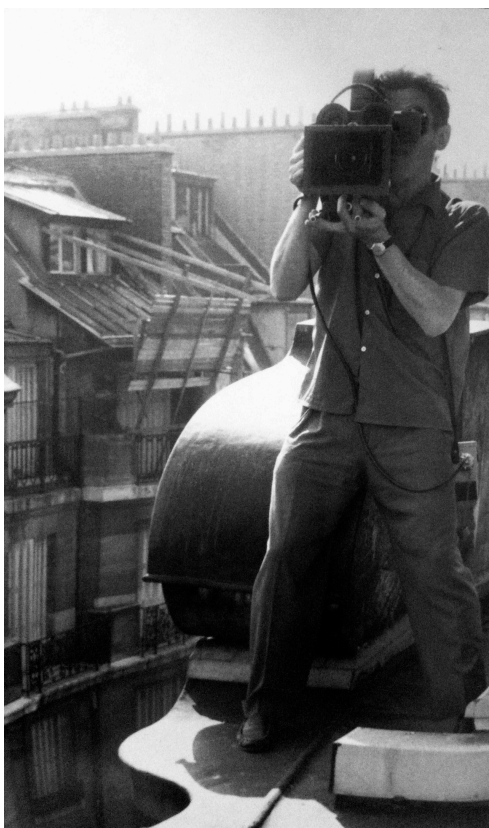


Kuva 9. Äänieristetty koppi Britannian ensimmäisessä äänielokuvassa, Hitchcockin (kuvassa keskellä) ohjaamassa elokuvassa *Blackmail* (1930).

Kameran vapaampi liikuttelu mahdollistui melko pian, kun kehitettiin ns. blimppi eli äänisuoja kameralle ja mikrofoni puomi. Blimppi puettiin kameran ympärille vaientamaan sen käyntiääntä, jolloin kameraoperoija vapautui kaapista. (Making Pictures 2003: 45).

#### 2.4 Kehittyvä tekniikka ja liike

Ennen 1950-lukua käsivarakuvaus oli harvinaista 35 mm:n kameroiden suuren painon takia. Kamerat kevenivät teknisten saavutusten ja innovaatioiden, kuten 16 mm:n filmin ansiosta (kuva 10) (Making Pictures 2003, 31). Kevyet kamerat helpottivat käsivaraoperointia ja kraanaotosten sekä ilmakuvien toteutusta. Ranskalaisen elokuvan ns. uusi aalto (Nouvelle Vague, 1958-1964) adoptoi käsivaratyöskentelyn ja teki siitä oman tavaramerkkinsä 1950-luvun loppupuolella. Spontaanisti liikkuva, dokumentaarista kuvauksesta ammentava käsivaratyyli yhdistetään mm. Jean-Luc Godardin teoksiin (IMAGO 2003: 69). Avant-garde elokuvaajat kehittivät mm. subjektiivista kameran liikuttelua, jossa kamera imitoi päähenkilön näkökenttää. (Chandler 1994; Orfano 2010; Making Pictures 2003, 38-39.)



Kuva 10. Uuden allon kuvaaja Raoul Coutard Pariisin katoilla uusi kevyt 16mm Eclair Caméflex kamera olallaan.

Vuonna 1976 kameraoperoija Garret Brown (ks 3.5 Steadicam, kuva 24), kehitti Steadicam -kuvanvakaajan, jonka avulla aiemmin mahdollottomat ”lentävät” kameraliikkeet mahdollistuivat ja kuvaaja ei ollut enää sidottu ajorataan, isoon ajokalustoon tai kuvauspaikkaan (IMAGO 2003: 77).

Vähitellen uudet keksinnöt ovat tehneet kamerasta yhä helpommin liikuteltavan. Nykyään kameraliikkeet eivät enää rajoitu kuvauspaikalla toteutettuihin liikkeisiin, vaan mm. kuvan 3D-jälkikäsittelyllä luodaan illuusioita loputtomista kameraliikkeistä ja ajoista esimerkiksi avaimenreiän läpi. (Orfano 2010.)

### **3 Liikuttava tekniikka**

Kameran liikutteluun suunniteltua kalustoa on hyvin monenlaista, eri tarkoituksiin ja budjetteihin sopivaa. Kerron tässä luvussa perustekniikasta, joten listani ulkopuolelle

jää lähinnä erikoiskuvauskalusto, kuten kalusto jonka avulla kameraa liikutetaan ilmassa (spacecam, wescam, skycam, wirecam etc.) tai veden alla.

### 3.1 Jalusta

Jalustaliikkeet vaativat laadukkaan kinopään, jotta liikkeen sulava hallinta helpottuu. Kinopää on jalustaan, usein puolipallon muotoiseen kuppiin (kuva 13), kiinnitettävä osa, johon kamera kiinnitetään pohjalevyn avulla ja jolla kameraliikkeitä ohjataan käsi-kahvan eli spaakin (kuvassa 11) kautta.

Ensimmäiset erittäin sulava- ja pehmeäliikkeiset kinopäät, ns. nestepäät, tulivat markkinoille 1992 (www.ocon.com). Kinopäässä on lukot ja säädettävä vastus, jolla saadaan haluttu kitka kameran kääntämiseen. Oikean kitkan taso riippuu otoksesta (mm. haluttu kameraliikkeen nopeudesta) sekä operoijan mieltymyksistä.

Mitä isompi kamera, sitä järeämpi jalusta ja kinopää tarvitaan. Kamerakalustossa kunnan jalusta ja kinopää ovatkin kameran jälkeen arvokkaimmat tarvikkeet, myös hinnaltaan. "Hi(gh) Hat" (kuva 13) ja "Low Hat" ovat jalustoja äärimmäisen alhaalta kuvattaviin kuvakulmiin. Jalustoja on 75 mm:n, 100 mm:n sekä 150 mm:n kuppikoolla puolipallolle sekä litteällä mitchell base -kiinnityksellä. Soviterenkaiden avulla erikokoiset kinopäät on mahdollista kiinnittää erilaisella pohjakiinnityksellä varustettuun jalustaan. (Elkins 2009, 36.)

Osa käyttäjistä preferoi vanhemman litteän mitchell -kiinnityksen (kuva 12) käyttöä. Varsinkin raskaamman kameran kanssa ei ole riskiä, että puolipallo kääntyisi, kuten kuppimalleissa saattaa käydä. Mitchellin "kuplaaminen" (horisontaalinen ja vertikaalinen suoristaminen) taas voi olla hankalampaa, sillä kuppimalleissa kinopään saa nopeammin eri asentoihin palloa pyörittämällä. Mitchell -kiinnityksessä kamera kuplataan jalkojen avulla.



Kuva 11. Jalusta ja kinopää. Kuva 12. Jalusta mitchell -kiinnityksellä. Kuva 13. 150 mm:n puolipallolla varustettu kinopää sekä hi-hat jalusta 150 mm:n kupilla.

### 3.2 Tuet käsivarakuvauksessa

Käsivarakuvauksessa kameran tukeminen kehoa vasten vähentää tärinää, jota helposti esiintyy varsinkin polttovälin telepäässä. Mitä kevyempi kamera ja pidempi polttoväli, sitä helpommin tärinät näkyvät kuvassa (Rea & Irving 2010, 175). Isommat kamerat tuetaan normaalisti olkapäälle ja useimmiten kameraa käännetään (elokuvatuotannoissa) käsikahvojen (kuva 14) avulla. Selkään kiinnitettävät tukiliivit (kuva 15) keventävät pidempien käsivarakuvausten aiheuttamaa fyysistä rasitusta siirtämällä painolastia käsistä selkään. Mm. 35 mm:n zoom-objektiivien käyttö lisää painoa käsivarakuvauksessa. Käsivaraoperoinnissa kameran painon tasainen jakautuminen on tärkeää, minkä takia kamerarigiin saatetaan lisätä vastapainoja (esimerkiksi akkuja).

Nykyään usein, jopa ammattituotannoissa käytetyt videokuvaustoiminnolla varustetut DSLR-järjestelmäkamerat eivät paljoa käsivaraoperoidessa paina. Nämä ”järkkärit” saattavat painaa jopa liian vähän kunnolliseen käsivaraoperointiin, sillä raskaampi painolasti pysyy yleensä helpommin stabiilina painon vetäessä sitä alaspäin, joten DSLR-rigeihin saatetaan lisätä painoja.

Dokumenttielokuvauksessa monopod eli yksijalka (kuva 16) on suosittu apuväline sen nopean pystytyksen ja siirtelyn takia. Erilaiset käsivararigit ja niiden käyttötapa muuttavat operointia, liikkeen olemusta ja sen muodostamista stabiloimalla liikkeitä vähän eri tavalla, minkä johdosta eri kuvaajat preferoivat eri rigejä. Käsivarakuvauksessa kameran tukemiselle vain mielikuvitus on rajana. Esimerkiksi jossain vaiheessa trendikäs

tyyli oli laittaa jalustan päälle tyyny ja kuvata tyynyn päältä ”tyynykäsivaraa”. Varsinkin mainosmaisessa estetiikassa tyyli miellettiin sopivan pinnalliseksi ja eloisaksi.



Kuva 14. Käsivarakahvat ja olkatuki.



Kuva 15. Easyrig -tukiliivi.



Kuva 16. Monopod.

### 3.3 Ajolaitteet

Kamera-ajot toteutetaan usein ajolaitteen, yleisimmin ns. dollyn avulla, joko radan päältä tai kumipyörien avulla riippuen ajon reitistä ja alla olevan pohjamateriaalin tasaaisuudesta. Ajolaitteen avulla tehty liike on parhaimmillaan erittäin tasaista. Ajolaitteiden valikoima on suuri, laitteita on eri tarkoituksiin ja tuotantobudjetteihin (Elkins 2009, 42). Järeimmissä sekä kuvaaja että assistentti istuvat dollyn (kuva 17) päällä dolly gripin (henkilö joka dollya työntää) ohjatessa dollyn liikettä. Lattialla tai maassa kulkevan radan tasaaminen ja suoristaminen kiilojen ja vatupassin avulla vie oman aikansa. Pitkissä ajoissa rata tulee helposti kuviin, jolloin on helpompaa ajaa pyörien avulla, jos vaan pohjamateriaali sen sallii. Useimpien dollyjen pyöriä ei ole suunniteltu ulkona tapahtuviin ajoihin, jolloin vaihtoehtona on kuvata liikkuvasta ajoneuvosta, jonka leveämpi pinta-ala ja isommat pyörät tasoittavat liikettä. Vaativamman ajon voi tehdä myös ketterämmän Steadicamin (ks. 3.5 Steadicam) avulla, jolloin liikkeen olemus on myös erilainen.

Motorisoidussa dollyssa (kuva 18) voi ohjata laitteen keskiputken korkeutta, jolloin ajo-  
liikkeeseen voidaan yhdistää äärimmäisen tasainen nosto- tai laskuliike. Tämä nopeuttaa myös kuvien välissä tapahtuvaa kameran korkeuden säätöä. Motion control dollylla myös ajoliike on säädeltävissä kauko-ohjaimen avulla. Motion control dollya käytetään lähinnä erilaisissa VFX (Visual effects) -efektikuvissa, joissa kameran



halutaan liikkuvan tasan samalla nopeudella eri oioissa, jolloin kuvat voidaan yhdistää jälkeinpäin. Motion control -dollyt ovat turvallisempia nopeissa ajoliikkeissä, sillä ne ovat miehittämättömiä.

Kustannustehokas ja kevyt vaihtoehto dollylle on minirata ja ajolavetti (kuva 19) tai slideri, joka kulkee jalustojen (usein ns. low boy -jalkojen) päällä. Minirata soveltuu hyvin erittäinkin epätasaiseen maastoon ja on myös paljon nopeampi pystyttää kuin perinteinen lattialla kulkeva rata. Miniradan käytössä operointi on haastavampaa, sillä kuvaaja sekä assistentti joutuvat kulkemaan radan vierellä. Miniradalla on mahdollon toteuttaa pitkää laajakulmaista poispäin suuntautuvaa ajoa: kameran objektiivin taso on lähellä rataa, toisin kuin maassa kulkevassa radassa, joten rata tulee helposti kuvaan.



Kuva 17. Yksinkertainen miehittetty dolly.



Kuva 18. Dolly ja motorisoitu Keskiputki.



Kuva 19. Ajolavetti ja minirata.

### 3.4 Kraanat ja jibit

Kraanat (kuva 20) ovat järeitä, hyvinkin korkealle ulottuvia kameranostureita, joissa on usein istumapaikka kameraoperoijalle sekä assistentille. Kevyempi, jopa yhden ihmisen operoima, ja usein nopeammin koottava sekä pystytettävä vaihtoehto kraanalle on jibi (kuva 21), johon korkealta kuvattaessa tarvitaan kauko-ohjattava moottori objektiivin tarkennukselle (sekä tarpeen mukaan valotukselle ja zoomille). Myös kameran helpoon pystysuuntaiseen (panorointi) tai vaakasuuntaiseen (tilttaus) liikutteluun tarvitaan kauko-ohjattava "remote head" (kuva 22). Kraanalla ja jibillä voidaan kameran laskeamisen/nostamisen lisäksi mm. "ajaa alaspäin": tiltaamalla kamera osoittamaan alas laskeudutaan ylhäältä alaspäin. Kraanoissa on yleensä vakiona pyörät kraanan helpoon siirtelyyn tai samanaikaiseen ajoon. Yleensä jibillä kameran siirtäminen kuvakul-



masta toiseen on nopeampaa kuin jalustalla, joten jibi voi toimia myös panoroidessa, tiltatessa tai staattisten kuvien kuvaamisessa. (Katz 1991, 287). Dollyn ja jibin yhdistelmällä (kuva 23) voidaan myös ajaa samalla, kun kameraa nostetaan tai lasketaan, tällä yhdistelmällä voidaan ajaa esimerkiksi huonekalujen yli, mihin pelkällä ajolaitteella ei yleensä pystytä.



Kuva 20. Kamerakraana.



Kuva 21. Jibi eri asennoissa.

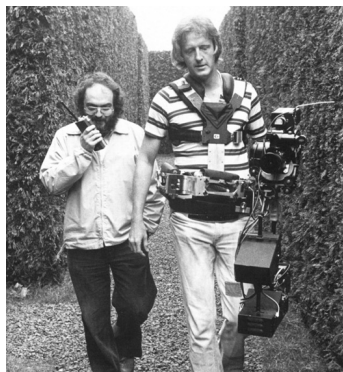


Kuva 23. Dolly ja jibi.

### 3.5 Steadicam

Steadicam (kuvissa 24, 25 & 26) mahdollistaa erittäin tasaiset, ”lentävät” kameraliikkeet myös epätasaisessa maastossa tai rappusissa juostessa. Steadicam vapauttaa kuvaajan ison ajolaitteen tai radan käytöstä, jolloin on mahdollista koreografoida hyvinkin monimutkaisia ja pitkiä liikeratoja, ”ajoja”, myös ahtaissa paikoissa. Steadicamin käyttö voi yhdistää esimerkiksi kraanan käyttöön, kuten Paul Thomas Anderssonin elokuvassa *Boogie Nights* (1997), missä kamera laskeutuu kraanalla yökerhon eteen, jolloin steadicamoperoija irrottautuu kraanasta ja jatkaa kuvaamista kulkemalla yökerhon sisälle (Bordwell 1980). Steadicam tasoittaa kuvaa tehokkaasti myös ajoneuvosta kuvattaessa.

Steadicam on mekaaninen kuvanvakain, joka on kiinnitetty operoijaan liivin avulla. Kamera on liiviin kiinnitettävän joustavan käsivarren varassa, oikein aseteltujen vastapainojen keskipisteessä. Liivi levittää järjestelmän ja kamerasuorituksen painon koko keholle. Steadicamin käyttö vaatii paljon opettelua, siksi steadicamin lisäksi vuokrataan usein operoija.



Kuva 24. Steadicamin keksijä Garret Brown ja ohjaaja Stanley Kubrick elokuvan *Hohto* (*The Shining*, 1980) kuvauksissa.



Kuva 25. Nykyaikainen steadicam.



Kuva 26. Tehokas, joskin vaativa yhdistelmä: Steadicam & Segway ajolaite.

## 4 Liikkeen muoto ja tyyli

Kameraliikkeet voidaan jakaa kolmeen kategoriaan: kameran fyysiset liikkeet, kameran optiset liikkeet (polttovälin vaihto, zoomi) ja näiden yhdistelmät (Donati 2009, 79). Kamera voi liikkua kahdessa tai kolmessa ulottuvuudessa, kaksiuulotteiset liikkeet ovat panorointi, tilitytys sekä zoomi. Kolmiulotteiset liikkeet toteutetaan kamera-ajolla, nostoilla ja laskuilla (Block 2001: 130). Liikkeillä on omat vakiintuneet kutsumanimensä. Suomalainen liikesanasto on kuitenkin vähemmän kattava kuin esimerkiksi Amerikkalainen terminologia, lähinnä erilaisissa kamera-ajoissa.

Kameraliikkeen ymmärtäminen optisena ilmiönä on tärkeää kuvaajalle. Ns. Parallax -ilmiön hahmottaminen auttaa kuvaajaa suunnittelemaan kuvansa. Kun kamera liikkuu, saattaa katsojasta tuntua siltä että paikallaan olevat objektit ovat oikeasti liikkeellä ja vaihtavat sijaintiaan suhteessa muihin kuvassa paikallaan pysyviin objekteihin. Objektien liikkeen nopeus riippuu niiden etäisyydestä kameraan. Esimerkiksi kadulla kävelevän henkilön lähellä olevat objektit, kuten liikennemerkkit tai parkkimittarit tuntuvat liikkuvan hyvin nopeasti, toisin kuin kaukaiset objektit, kuten rakennukset tai vuoret liikkuvat paljon hitaammin. ”Parallax ei ole vain visuaalinen vihje katsojalle, asioiden suhteellisesta etäisyydestä toisiinsa, mutta myös loistava taiteellinen työkalu vangitsevien kuvien luonnissa” (Donati 2009, 79).

#### 4.1 Liikkeen rytmi

Kohtausten välillä tai aikana vaihdellaan rytmiä dramaturgisen kiinnostuksen ylläpitämiseksi. Tätä rytmiä luodaan ja vahvistetaan myös kameraliikkeillä, esimerkiksi edellisen kohtauksen mateleva tempo ja minimalistiset kameraliikkeet vaihtuvat nopeampaan dynaamiseen liikkeeseen pitääkseen tarinaa elossa ja mielenkiintoamme yllä. Liikkeen nopeus riippuu myös kuvan informaation määrästä. Esimerkiksi nopea panorointi alueella joka tulvii kiinnostavia yksityiskohtia, ärsyttää katsojaa, kun taas hidas panorointi ”tyhjässä” tilassa voi herättää tylsistymistä.

Kameran liike voi olla hiipivää, lähes huomaamatonta tai erittäin nopeaa tai mitä tahansa näiden väliltä (Donati 2009, 79). Yleistäen hidas kameraliike rauhoittaa, ilmaisee unenomaisuutta tai unelmointia. Luonnollisesti toiminnallisemmissa osioissa suositaan nopeita kameraliikkeitä: elävä kamera korostaa liikettä ja tuo kuvaan vauhtia. Lopullinen kohtausten dynamiikka ja rytmitys tehdään leikkauspöydällä, useimmiten näyttelijöiden suorituksia mukaillen (Reisz & Millar, 247). Rytmiksi tulisi olla vastaava myös kuvattaessa, jotta kameraliikkeiden nopeus on oikeanlaista ja rytmin ylläpitäminen leikatessa helpottuu.

Kameraliikkeen nopeus tulisi valita kuvattavan kohtauksen tai henkilön kautta. Jos henkilön tunnemaailmassa tapahtuu muutos, olisi kameran hyvä reagoida tähän tukemalla muutoksen tapahtumaa rytmittämällä liikkeitään tunteen mukaisesti. Kuvaajan tulee elää kohtauksen mukana, varsinkin jos rytmi vaihtuu. Tunnelman tai tunteiden tulisi välittyä kameran (liikkeiden) kautta. Elokuvasammme *Ihana Aina* vaihdamme kameran liiketyyliä ja -nopeutta hitaista ajoista nopeampaan käsivaraan samalla kun päähenkilö stressaantuu. Lopulta tunnemyrskyn päätteeksi myös kamera ”rauhoituu”, liike tasoittuu korostamaan henkilön mielialan tasoittumista.

Kohdetta mukailemattomalla nopeudella voidaan myös kuvastaa tilannetta. Esimerkiksi kuvatessa juoksukilpailua missä henkilö on häviämässä, voidaan häviötä korostaa juoksijaa nopeammalla kameraliikkeellä, liikkeellä joka jättää juoksijan jälkeensä (Katz 1991, 297).

Klassisen säännön mukaan haluttu liike alkaa portaattomasti, säilyttää saman nopeuden (ellei kohde vaihda nopeutta) ja pysähtyy sulavasti. Kameraliikkeen koettuun no-

peuteen voi vaikuttaa myös sen suunta: kohtiajon aiheuttamalla intensiteettiä, sydämenlyöntejä kasvattavalla tunteella on myös ”henkisesti nopeampi” vaikutus kuin loitontuvalla ajolla, joka koetaan yleensä tilanteen rauhoittumisena, vaikka konkreettinen nopeus olisi sama. Kameraliike joka menee vastakkaiseen suuntaan kuin kohde, nopeuttaa liikkeen tuntua. Liikkeen nopeuden tuntuun vaikuttaa myös valittu objektiivi: mitä pidempi polttoväli sen nopeammalta liike tuntuu. Vaikka liikkeen aikana näytetty alue olisi pieni, tuntuu pitkäpolttovälisempi objektiivi liikkuvan suuremmalla alueella ja kohteet liikkuvat nopeammin kuvarajauksen ollessa tiukempi (Katz 1991, 280). Toisaalta laajakulmainen objektiivi korostaa liikkeen tuntua, varsinkin kameraa kohti tulevaa liikettä (Ward 1996, 115). Ylinopeuskuvauksessa (kuvan hidastuksessa) pitää arvioida kameraliikkeen nopeus kuten ajon vauhti, ja toteuttaa se kuvauspaikalla oikeanlaisella nopeudella suhteessa lopulliseen hidastettavaan kuvaan.

#### 4.2 Panorointi ja tiltaus

Liikkeistä puhuttaessa käytetyimmät termit ovat panorointi (pan, pannaus; kameraliike vaakatasossa) ja tiltaus (tilt, tiltti, pystypanorointi; kameraliike pystytasossa). Swiippi on erittäin nopea panorointi tai tiltaus (Pirilä & Kivi 2005, 164). Sekä panorointi että tiltaus ovat liikkeitä, joiden avulla yleensä seurataan kohdetta. Panoroinnilla voidaan esitellä tilaa, näyttää katsojalle kohtauksen ympäristöä tai asioiden suhdetta toisiinsa (Ward 1996, 112). Panorointi voi kattaa 360 asteen alueen, kun taas tiltaus on rajoitettu (ilman erikoiskalustoa) n. 160 asteen alueelle (Katz 2009, 279), riippuen kinopäästä ja jalustasta.

Panoroiva tai tiltaava kamera voi simuloida ihmisen taipumusta liikuttaa päätään ja silmiään keskittäessään näkökentässään kiinnostavia kohteita, kuten poliisia joka kävelee edestakaisin kuulustellessaan henkilöä (Katz 2009, 280). Tilttauksella voidaan esitellä korkeaa objektia. Tilttaamalla alhaalta ylöspäin kohde näyttää isommalta tai leveämmältä, tiltti ylhäältä alaspäin taas saa kohteen näyttämään pienemmältä tai ohuemmalta. (Donati 2009, 79; [www.desktop-video-guide.com](http://www.desktop-video-guide.com).)

Dutch tilt on horisontaalasti vino kamerakulma jota käytetään usein vääristyneen maailman tai hätäntyneen mielentilan ja jännitteen korostamisessa. Dutch tilttiä käytetään usein ilman kameraliikettä, mutta sitä voi myös hyödyntää kameran liikuessa. Kuten

korostamalla vinoa maailmaa kääntämällä kameran asentoa toiseen ääripäähän tai suoristaen horisontin ja elokuvan vääristyneen maailman.

### 4.3 Kamera-ajo

Päädyin jaottelemaan ajoliikkeet suomen kielellä seuraavasti:

#### 4.3.1 Kohtiajo

Kohtiajolla katsoja viedään lähempään, tiiviimpään suhteeseen kohteen kanssa. Ajolla kohti voidaan korostaa tapahtumaa tai henkilön reaktiota, tiivistää tilannetta ja tunnelmaa sekä tehostetaan dramaattisuutta. Esimerkiksi kohtauksessa missä nainen saapuu baariin ja näkee miehensä suutelevan toista naista, voidaan kamera-ajoa hyödyntää kolmella tavalla: 1) Kamera ajaa lähikuvaan naisesta, joka katsoo miestä, 2) kamera ajaa kohti miestä ja 3) kumpaakin kohtiajota käytetään leikkaamalla niitä ristiin. (Katz 1991, 298; Chandler 1994). Yleensä draamaan yhdistettyä, reaktiota korostavaa kohtiajota voidaan hyödyntää myös ironisena elementtinä. Esimerkiksi kohtiajo komediaelokuvan kohtauksessa missä (kameran) reaktio on selkeästi liioiteltu, jolloin liikkeestä itsestään tulee koominen.

#### 4.3.2 Loitontuva ajo

Loitontuvalla ajolla paljastetaan vähitellen ympäristöä tai korostetaan henkilön voimattomuutta ja yksinäisyyttä, kohde ikään kuin jätetään yksin tai luovutetaan katsojan etäännyessä tästä (Donati 2009, 82). Etäännyminen kohteesta osoittaa myös tämän suhteen ympäristöön. Loitontuvalla ajolla on taipumus ohjata huomiota kuva-alan reunuille (Chandler 1994). Loitontuvalla ajolla voidaan myös yllättää ja herättää kiinnostusta, esimerkiksi ajolla nuhjuisen takin lähikuvasta laajempaan kuvaan, missä ympäristöksi paljastuu hienostohotellin huone. Loitontuvalla ajolla voidaan myös kuvastaa suhteen muuttumista. Esimerkiksi kohtaus missä naisen ainokainen lapsi istuu junassa matkalla pois äitinsä luota ja nainen seisoo juna-asemalla, kamera alkaa loitontumaan naisesta junan mukana, ilmaisten naisen menetyksen tunnetta hänen tyttären lähtiessä (Katz 1991, 299). Etäännyvä ajo on myös klassinen lopetuskuva, konkreettinen tapa jättää elokuvan maailma ja henkilöt etäännyttä ja poistumalla elokuvasta.

### 4.3.3 Sivuttaisajo

Sivuttaisajolla kamera seuraa kohdetta sivusta, mikä antaa katsojalle tunteen henkilön tai joukon mukana olemisesta ja vahvistaa toiminnantuntua. Sivuttaisajo onkin hyvä keino seurata juoksevaa henkilöä ja pysyä liikkeessä mukana, ilman että henkilön edessä tai takana olevalle tilalle annetaan painoarvoa.

### 4.3.4 Kiertoajo

Kamera ajaa kohteen ympäri tiiviissä ympyrässä, jotta näemme kohteen eri näkökulmista. Esimerkiksi liikkumalla patsaan ympärillä näemme patsaan eri puolien piirteet yhden kuvan aikana. Kiertoajo paljastaa vähitellen kohteen ympäristön, jolloin ympäristö voi olla dominoivassa asemassa. Ajolla henkilöiden ympäri voidaan symboloida heidän yhdistymistä. Brian De Palman elokuvassa *Lahjomattomat (The Untouchables, 1987)* kamera ajaa neljän rikoksia vastaan taistelevan, eri taustoista tulevan yksilön ympäri, kohtauksessa missä he vihdoin yhdistyvät tiimiksi. Kiertoajolla henkilöiden ympäri voidaankin tehokkaasti loitontaa katsojaa yksilöistä, arvioimaan tilannetta kokonaisuutena. (Katz 1991, 300.) Hyödynsimme kiertoliikkeen aiheuttamaa yksilöllisyyden häilyä elokuvassamme *Ihana Aina*, kohtauksessa missä kiersimme kameralla tanssivan parin ympärillä korostaaksemme heidän yhteyttään.

Kiertoajolla voidaan helpottaa useiden henkilöiden keskustelun kuvaamista. Ajamalla pöydän ympäri ja ajoittamalla replikointi oikein tai kuvaamalla useilla eri kohdista alkavilla ajoilla ja otoilla keskustelu (kappale 6.1, kuva 32).

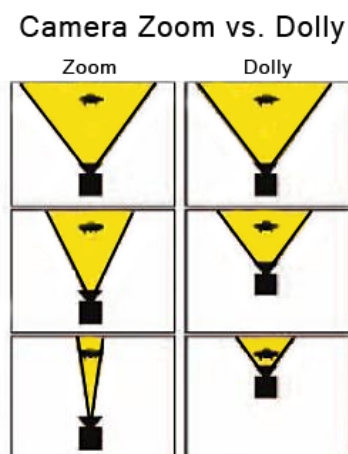
### 4.3.5 Kehittyvä ajo

Kamera tutkii kohtausta liikkeessaan henkilöstä toiseen, tai näkökulmasta toiseen. Se esittelee sulavasti sarjan kuvia, mikä rakentaa katsojalle kuvan tilasta ja suunnasta. Kehittyvää ajoa voi käyttää mm. ympäristön esittelyyn (establishment shot). Kameran tutkiessa tilaa, paljastaa se hitaasti missä ollaan tai mikä tilanne on. Esimerkiksi ajamalla vitriinien ohi, katsoja ymmärtää että ollaan museossa. Kehittyvällä ajolla kamera

esittelee vähitellen tilanteen: esimerkiksi oivaltaaksemme että nousuvesi on katkaissut henkilön pakoreitin. Kehittyvällä ajolla voimme ajaa epäsuoraa reittiä hyllyjen vierellä, jolloin voimme verrata esineiden tyyliä, värejä jne. Esitellä voi myös elementtien suhteet toisiinsa: esimerkiksi kuinka korkealle kiipeilijät ovat päässeet noustessaan vuorta. (Ward 1996, 114-115.)

#### 4.4 Optinen ajo ja dolly zoom

”Optinen ajo” eli polttovälin muuttaminen, yleisemmin tunnettu zoomina, tapahtuu objektiivin sisällä kameran pysyessä paikallaan. Polttovälin muuttaminen muuttaa kuvan yleistä perspektiiviä ”litistään” ”kohteita pisimmillä polttoväleillä (telepäässä) (kuva 27). (Donati 2009, 83-84). Kamera-ajoon verrattuna polttovälin muuttaminen pienentää myös syvyysterävyyttä, mitä enemmän telepäähän zoomataan.



Kuva 27. Polttovälin vaihtamisen ja ajon ero näkökenttään.

Zoomatessa kohde suurentuu ja huomio kiinnittyy aiemmassa laajemmassa kuvassa näkymättömiin yksityiskohtiin. Polttovälin vaihtamisella voidaan yllättää katsoja. Zoomatessa ulospäin voidaan paljastaa ympäristöä. Polttovälin vaihtaminen edestakaisin aikaansaa koomisen ja rasittavan ”jojoefektin” (Chandler 1994). Zoomilla ei ole ilmeistä vastinetta luonnollisessa havaitsemisessa (Bacon 2000, 140), joten zoomin käyttö on kovin epäluonnollinen keino lähestyä tai etäännyä kohteesta (Thompson 1998, 170). Zoomin aiheuttamaa perspektiivin muutosta ei koeta täten kovin elokuvallisena keinona, minkä takia sitä harvemmin elokuvissa näkee. Zoomia kutsutaankin köyhän miehen ajoksi (Rea & Irving 2010, 175).

Zoomin ja kameraliikkeen yhdistelmiä on monenlaisia. Tehostemielessä kuuluisin yhdistelmä on Irmin Robertsinkin keksimä dolly zoom eli ”zolly”, missä kuvan polttoväliä muutetaan samaan aikaan ja samalla nopeudella, kun kamera ajaa kohti tai poispäin kohteesta vastakkaiseen suuntaan, niin että kohde säilyttää saman koon. Esimerkiksi loitontuva ajo kohteesta yhdistettynä zoomiin kohti kohdetta. Efekti aiheuttaa perspektiivin vääristymisen ja tausta näyttää muuttavan kokoaan suhteessa kohteeseen. Ihmisen silmä käyttää sekä koko- että perspektiivivihjeitä arvioidakseen objektien suhteellisia kokoja, joten nähdessään perspektiivin muuttuvan ilman että objektin koko muuttuu, aiheuttaa se häiritsevän epärealistisen ”tippuu-pois-itsestään” tunteen. Efektiä on hyödynnetty mm. kohtauksissa missä henkilö oivaltaa arvioineensa väärin kaiken mihin aiemmin uskoi, jolloin hänen sisäinen maailmansa järkkyy. Esimerkiksi elokuvan *Good-Fellas* (1990) kohtauksessa missä päähenkilö Henry Hill (Ray Liotta) tiedostaa, että hänen paras ystävänsä aikoo pettää hänet. (Chandler 1994.)

Efektiä käytettiin ensimmäisen kerran mm. Alfred Hitchcockin elokuvassa *Vertigo* (1958), missä pyrittiin visualisoimaan päähenkilön voimakasta korkeiden paikkojen pelontunnetta (Akrofobiaa). *Vertigo*-elokuvasta poimitussa kuvaparissa (kuvat 28 & 29), efekti ilmenee mm. vasemmalla olevasta puupylvästä, jonka koko ei muutu, toisin kuin alhaalla olevan porraskäytävän, joka tuntuu etääntyvän. (Donati 2009, 84.)



Kuva 28.



Kuva 29.

#### 4.4 Käsivarakuvaus

Käsivarakuvaus operoijan kehonliikkeet säätelevät kuvaustyylin ja ohjaavat liikkeitä. Käsivarakuvaus vaikuttaa kuvaajan kehonhallintaan, käytetty tukilaitteisto sekä objektiivin polttoväli. Yleisesti käsivarakuvia kuvataan muiden (jalustalta tai esimerkiksi ajolaitteelta kuvattujen) kuvien lomassa, riippuen kunkin kuvan tai kohta-



uksen sisällöstä. Käsivarakuvausta on monenlaista, joko heiluvampaa ja tärinäalttiimpaa tai pehmeämpää ja rauhallista, tai mitä tahansa näiden väliltä. Käsivarakuvaus yhdistetään dokumentaariseen kerrontaan, missä kamera osallistuu jopa omana subjektinaan, tuoden tiettyä läsnäolon tuntua. Käsivaraa pidetäänkin aidompana, elämän rosoisuutta edustavana ”realistisempänä” tyylinä. Enemmän liikkeessä oleva käsivarakuvaus on tyylinä kantaaottavampi ja riskialttiimpi, sillä se saattaa häiritä elokuvan katsomiskokemusta, varsinkin elokuvateatterissa missä liikkeet korostuvat.

Kameran ollessa kuvaajan käsissä tulee siitä hänelle ”elimellinen” jatke, jolloin kuvaaja reagoi usein nopeammin kohteen liikkeisiin ja parhaimmillaan elää ja tuntee kohteen kanssa. Monesti käsivarakuvausta hyödynnetäänkin kuvastamaan henkilön subjektiivista kokemusta. Kameraliikkeen ”hengittävä”, orgaaninen olemus imitoi ihmisen luontais- ta kehon ja sen liikkeiden aikaansaamaa liikkuvaa näkökenttää, ainakin teoriassa. Steadicam-kuvaus on myös tavallaan käsivarakuvausta, vaikkakin lopputulos simuloi ”epäinhimillisempää” tasaista lentoliikettä. Toisaalta taas steadicamin luoma liike vastaa enemmän ihmisen kehon ja aivojen yhteistyönä stabiloimaa melko tasaista näkökenttää, harva voi väittää oman maailmansa heiluvan yhtä paljon kuin esimerkiksi Dogma-elokuvissa viljelty käsivaraoperointityyli. Vain harva elokuva kuvataan täysin käsivaralta, kokonaan käsivaraan luottavat elokuvat ovat yleistäen haastavampia ns. vaihtoehto-elokuvia (verrattuna elokuvien valtavirtaan).

#### 4.5 Nosto-/laskuliike

Kraanaotos ajatellaan usein vertikaalisena liikkeenä, mutta kraanalla on mahdollista liikkua moneen eri suuntaan. Kraanaotos on kenties vähiten luonnollinen liike liikkuvan kameran repertuaarissa. Liike ei vastaa mitään liikettä normaalissa kokemusmaailmassamme, harvemmin näemme maailmaa kraanan vertikaalisesti vaihtuvasta kulmasta. Liike on olemukseltaan majesteettinen ja ylläpitää katsojan kiinnostusta silkalla liikkeen aiheuttamalla fyysisellä nautinnolla. (Katz 1991, 287.)

Käytettäessä kohtauksen alussa, kraanaotos korostaa läsnäoloa ja samalla etabloi maantieteellisistä ympäristöä. Kraanan ja ajolaitteen yhdistelmällä voidaan ajaa myös yleisesittelykuvasta esimerkiksi sisälle taloon, rajatumpaan tilaan. Eeppisen etablointiheyden lisäksi kraanalla voidaan nousta rakennuksen sisällä alakerran henkilöistä

yläkerran tapahtumiin tai ajoliikkeeseen yhdistettynä seurata kohdetta takaapäin tämän noustessa rinnettä ylös jne. Tämä tunnelmaltaan subjektiivinen seuranta paljastaa meille vähitellen, henkilön perspektiivistä, mitä rinteen takana on. Kraanalikkeellä voidaan myös korostaa statusta tai sen muutosta, kuten ihmisen itsetunnon vahvistumista laskemalla kamera silmäkorkeudelta alas (jyrkkään) alakulmaan.

## 5 Kameraliikkeen motivointi

Michael Rabiger ohjeistaa ”käsittämään kameraa kyselevänä tarkkailijana, ja kuvittelemaan kuinka katsoja haluaisi kohtauksessa olevan tilanteen kokea” sekä kysymään itseltään ”kenen näkökulmaa katsojan tulisi eniten jakaa”. Rabigerin mielestä ei ole mitään järkeä rajoittaa kameraa laittamalla sitä jalustalle kohtauksessa, missä ympäristö on hektinen ja elossa, vaan tekemällä kamerasta osallistujan tapahtumaan. Kameran tulisi elää osallistujana kulloisenkin kohtauksen mukana, riippuen kuka henkilö on tärkeä missäkin kohtauksessa. (Rabiger 2008, 353.)

Katsoja näkee elokuvan kameran näkökulmasta, joten kaikilla kameraliikkeillä on vaikutus siihen miten katsoja kohtauksen kokee, vaikkakin joskus vain alitajunnan tasolla. Kameraliikkeen voi motivoida monella eri tavalla, liikkeellä voi mm. seurata kohdetta, ohjata katsojan huomiota, paljastaa tilaa, tarjota narratiivista informaatiota tai luoda expressiivisiä kuvia. Kyvyllään piilottaa ja paljastaa, kameraliikkeillä on myös iso rooli jännitteen ja yllätysten luonnissa. (Chandler 1994.)

Joissain tapauksissa liike itsessään voi stimuloida vaadittavaa tuntemusta. Ennen kaikkea kameraliikkeen avulla voidaan fokusoida katsojan huomio sinne missä sen kuuluu olla (Wurtzel & Rosenbaum 1995).

Kameraliikkeillä voi olla myös rakenteellinen merkitys elokuvassa, samanlaisilla liikkeillä luodaan toiston kaavaa jonka voi halutessaan rikkoa varioimalla liikettä (Chandler 1994). Korostimme elokuvassamme *Ihana Aina* tapahtumien toistoa samanlaisilla kameraliikkeillä päähenkilön rituaalin toistuessa, jotta katsojalle tulisi selväksi henkilön kaavoittunut ja toistoon perustuva pakkomielle. Elokuvassa rituaali rikkoontuu ja henkilön maailma muuttuu, mikä heijastuu siirtymisellä hektisempään käsivaraoperointiin, rikomme siis samalla kameraliikkeiden kaavan. Toistuvat, samalla lailla rytmitettyt ka-

meraliikkeet muistuttavat katsojaa aiemmasta tapahtumasta tai hetkestä, jolloin muuttamalla tarpeeksi selkeästi kameraliikettä, voidaan korostaa muutosta tai jonkin asian puutetta kuvassa. Kameraliikkeen rytmisellä käytöllä voidaan myös rinnastaa erilaisia henkilöitä, liikuttamalla kameraa samalla tavalla vaikka henkilöt eivät tarinassa aluksi "kulkisikaan samaa reittiä". (Chandler 1994.)

## 5.1 Peruskonventiot

Peter Wardin mukaan kameran liikuttelussa on kaksi peruskonventiota, ensinnäkin liikkeen täsmääminen toiminnan kanssa niin että liike motivoidaan toiminnalla ja sitä kontrolloidaan toiminnan nopeudella, ajoituksella ja asteella, jotta se olisi mahdollisimman luonnollinen ja näkymätön (Ward 1996, 110-111).

Perinteisin ja käytetyin kameraliike onkin aktiivinen rajauksen korjaaminen näyttelijän tai kohteen liikkeiden mukaan. Jos kameraa ei liikuteta mutta kohde liukuu osittain pois kuva-alalta, jolloin kuvan kompositio ja tasapaino muuttuu, häiritsee se katsojan tarinaan keskittymistä. Harvemmin katsoja kiinnittää huomiota hyvin toteutettuun kohteen seuraamisliikkeeseen, "reframing". Kuvan olennainen asia, huomiopiste, on priorisoitava muuttuvassa kompositiossa ja valittava tarkasti mitä milloinkin seurataan. (Chandler 1994).

Toiseksi on tärkeää säilyttää hyvä kompositio koko liikkeen ajan. Kameraliikkeen on oltava visuaalisesti kehittyvä, tarjoten uutta informaatiota tai luoden tunnelmaa. Jos vain kameraliikkeen alku- ja loppukompositiokuvilla on tärkeä funktio, niin on todennäköisesti parempi leikata kuvien välillä kuin liikuttaa kameraa. Kameraliikkeen tulisi tarjota uutta liikkeensä aikana, eikä tarpeetonta "kuollutta" tilaa saisi olla liikkeen alun ja lopun välissä. Liike jota ei motivoida toiminnalla häiritsee katselukokemusta ja vie huomion kuvan taltioinnin metodiin, kameratekniikkaan. Joskus taas häiritsevän tai tietoisien liikkeen tavoite on elävöittää sisältöä, joka olisi muuten väljähtänyttä ja epäkiinnostavaa. Toisaalta jos usko kuvan sisältöön puuttuu, on ehkä parempi miettiä sisältöä uudelleen mieluummin kuin naamioida heikkous siirtämällä huomio kameraliikkeeseen. (Ward 1996, 111.)

## 5.2 Funktionaalinen ja dekoratiivinen liike

Peter Ward jakaa yksinkertaista liikkeen kahteen kategoriaan: funktionaaliseen ja dekoratiiviseen, vaikkakin myöntää näiden kahden usein limittyvän. Funktionaalisessa liikkeessä seurataan kohdetta ja mukaudutaan sen liikkeisiin. (Ward 1996, 111.)

Dekoratiivinen kameraliikuttelu on suunnitelmallisempaa ja harkittua, tarjoten visuaalista vaihtelua, kerronnallista painotusta tai uutta informaatiota. Kerronnallinen painotus voi olla dialogin tai kerronnan synnyttämä kuvakoon muutos, kuten emotionaalisen jännitteen syntyminen dialogissa, jolloin luonnollisesti kamera lähestyy kohdetta. Jotta liike olisi mahdollisimman tehokas tulisi se toteuttaa herkällä ajoituksella, liikkuen tarkalleen tunnereaktion kanssa. Samoin kameraliike tulee synkronisoida toiminnan alku- ja loppupaikkojen kanssa, dialogin motivoiman liikkeen tai emotionaalisen reaktion kanssa. (Ward 1996, 111-112.)

## 5.3 Itsearvoinen objektiivinen kameraliike

Samalla kun subjektiivinen kameraliike lisää läsnäoloa ja draamallista jännitettä asettamalla katsojan henkilön tilanteeseen, tuo tietynlainen objektiivinen kuva vaihtelua henkilö- ja tarinakeskeiseen kerrontaan. Käsivaraliike yhdistetään subjektiivisuuteen, joten objektiivinen kameraliike toteutetaan usein ajolaitteen avulla. Objektiivinen liike on usein ympäristöä tai tilannetta ”jumalan perspektiivistä” tarkkaileva kameraliike. Kuten yleiskatsaus Steven Spielbergin elokuvassa *Pelastakaa sotamies Ryan* (*Saving Private Ryan*, 1998), missä Omaha Beachin taistelukohtauksen jälkiä kuvataan laajajakossa kuvassa, ilman että ketään tiettyä henkilöä korostetaan (Dancyger 2006, 93). Kamera ajaa uhrien yläpuolella selkeästi ilman että se on kenenkään henkilön perspektiivistä, esitellen sodan tuhoja. Olemme siis irti henkilöistä, tavallaan turvassa tapahtumien ulkopuolella tarkkailemassa ja osallistumatta tapahtumiin. Objektiivinen liike voi olla kanta-aottamaton fiilistelykuva tai kuten *Pelastakaa sotamies Ryan* elokuvassa, toiminnan jälkeinen tyhjentävä tai kysyvä kuva.

Itsearvoinen objektiivinen kuva ottaa selkeämmän askeleen ulos tarinasta, olemalla täysin välittämättä tarinan jatkosta ja siihen liittyvistä ihmisistä. Itseäni kiinnostaa tämän omaehtoisen ja radikaalin tyylittelyn mahdollisuudet rikkoa tavanomaista kerrontaa herättämällä kysymyksiä, hämmentämällä katsojaa ja tuomalla spontaanisuutta

muuten jo niin tuttuun elokuvakerrontakaavaan. Objektiivisuus ja itsearvoisuus korostuu nimenomaan liikkuvan kameran avulla, liike, tai jokin liikkeen takana oleva tuntematon voima, vie meitä jonnekin siirtämällä meidät välinpitämättömästi pois kohtauksesta. Tavallaan liikkeen kyydissä on turvallista, koska meidät pakotetaan ulos tarinasta sivustakatsojan rooliin, emmekä osallistu tarinankulkuun. Toisaalta liike voi viedä meidät mihin tahansa ja tehdä olomme epämukavaksi katsojan kontrollin puutteen takia tai vaikeasti ymmärrettävällä "sanomallaan".

Yksi tunnetuimmista itsearvoisista objektiivisista kamera-ajoista on Jean-Luc Godardin elokuvassa "*Weekend*" (1967). Kohtauksessa on tapahtunut liikenneonnettomuus ja noin seitsemän minuutin kamera-ajon aikana katsojalle näytetään onnettomuuden aiheuttamaa liikennesuuhkaa ja ajon lopussa vain hetki laajassa kuvassa itse onnettomuuden tapahtumapaikkaa ja uhreja. Kohtauksessa esitetään siis lähinnä "kohtauksen ulkopuolista" liikennesuuhkaa ja lopulta onnettomuuspaikallakaan ei elokuvallisesti, kuten leikkauksilla lähikuviin (jotka ovat eheän samaistumisen kannalta välttämättömiä), esitellä tapahtunutta. (Dancyger 2006, 93).

Itsearvoinen liike on vastoin monen järkeistävän katsojan hallittua maailmankuvaa, joten tarinasta pois hyppääminen voi herättää ahdinkoa, samaan tapaan kuin eksistentiaalinen pohtiminen. Niin kauan kun pysymme oikealla ja tutulla reitillä (tarinassa), olemme turvassa rajatun ymmärryksemme ja kärsivällisyytemme avulla.

Itsearvoiset liikkeet eivät toki aina vaadi syväluotaavaa analyysiä osakseen, katsojasta riippuen, liike voidaan hyväksyä osaksi tuntematonta ja ajelehtivaa, eteenpäin vievää voimaa, joka voidaan kokea positiivisena ja rauhallisena tai yksinkertaisesti vaihteluna. Itsearvoisen liikkeen ulkoistaessa katsojan, vie liike hänet pois tunnekokemisesta, mikä voi joskus olla helpompaa.

Elokuvahan on enemmän tai vähemmän eheätä kuvavirtaa mikä soljuu eteenpäin kohti loppua. Objektiivisten kameraliikkeiden aikana näytetyllä aineistolla onkin yleensä jokin motivaattori ja ohjaajalla jokin tarve poistua kohtauksesta ja näyttää jotain muuta. Godardilla se on usein ollut tavanomaisen kerronnan ja viihteellisten konventioiden tahallinen rikkominen, jotta tarinan seuraaminen olisi haastavaa, pitäen katsojan hereillä, varuillaan ja rationaalisena toisin kuin tunnepumpulissa etenevät viihde-elokuvat.

Katsojalle annetaan tavallaan enemmän vastuuta tehdä omat arvionsa ja johtopäätöksensä kohtauksista.

Mikä oikeasti on tarinan ulkopuolista, objektiivista ja mikä subjektiivista, tarinaan tai sen (ala)teemoihin liittyvää, voi olla vaikea arvioida, joten jaottelun teko on lähes mahdotonta ja mahdollisesti myös epärelevanttia.

Elokuvassamme *Ihana Aina* en ryhtynyt toteuttamaan kovin objektiivista kuvastoa, sillä pyrkimyksenä oli tehdä mahdollisimman selkeä tarina ja kahden genren elokuvakokeilu, ”turhalle kikkailulle” ei ollut tilaa. Elokuvan alkutekstijaksoon halusin kuitenkin ripauksen objektiivista liikettä, joten toteutimme noin puolitoistaminuuttisen kohtauksen, missä kamera ajaa ja lopulta pysähtyessään panoroi henkilöistä toiseen esitellen siis ensin ympäristön ja sen jälkeen henkilöt. Osa koekatsojista ihmetteli tyyliteltyjen pano-ointien motivointia, eiväthän henkilöt motivoineet kameraliikkeitä puhumalla tai katsomalla toisiaan. Osa katsojista taas viehtyi paljon juuri näistä kuvista. Subjektiivista, eikä totta?

#### 5.4 Kameraliike ja sen leikkaus

Kamera-ajoilla voidaan vähentää leikkauksien tarvetta tai auttaa leikkauksen toimivuutta. Esimerkiksi ajamalla henkilöiden mukana kun he kävelevät kadulla tarvitaan vain yksi kuva usean kuvan sijaan. Ajolla voidaan myös ylittää suojaviiva, millä taataan suljua kerronta, mikä myös helpottaa leikkausvaihetta (Thompson 1998: 163). Toisaalta kameraliike voi joskus sitoa liikaa leikkaajaa, pakottamalla tämän käyttämään koko liike, ellei kuva leikkaannu saumattomasti liikkeen keskeltä.

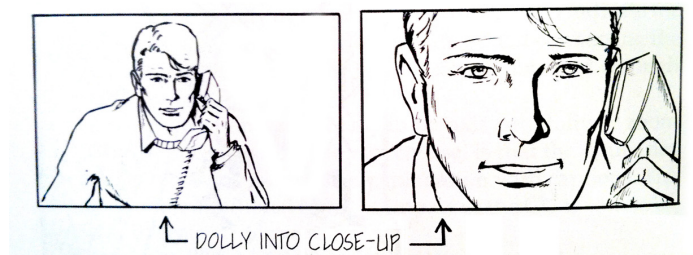
Klassisen säännön mukaan ennen ja jälkeen liikkeen tulisi olla hetki ennen leikkausta seuraavaan kuvaan, jotta katsoja ehtii hahmottaa kuvan ja liikkeen annetaan kulkea rauhassa loppuun asti. Kuitenkin taitava leikkaaja ja kahlitsematon kuvasuunnittelu mahdollistavat liikkeen osan hyödyntämisen. Kameraliikkeitä voidaan hyödyntää leikkaamalla vain osa kameraliikkeestä mukaan, esimerkiksi alku tai loppu. Näin voidaan leikata suoraan kameran liikkeeseen tai liikkeestä, mikä antaa tilanteeseen toiminnallista tunnetta. Usein mitä hitaampi kameraliike, sen helpompi on leikata siitä pois tai sii-

hen, olettaen että huomiopiste pysyy samalla alueella tai kulkee leikkauksien välillä samaan suuntaan.

## 6 Kameraliikkeen suunnittelu ja haasteet

### 6.1 Suunnittelu

Storyboard (kuvakäsikirjoitus) on kuvaajan visuaalinen suunnitelma ja kuvallinen linkki muuhun tuotantoryhmään. Storyboardin rajallisuus on sen kyvyttömyys näyttää liikettä, ennen kaikkea kameran liikkeitä. (Katz 1991, 39). Siksi kuvaaja merkitsee suoritettavat kameraliikkeet nuolella tai tekstillä kuvan viereen tai vaihtoehtoisesti kirjoittaa ne kuvalistaan, jos hän ei halua storyboardia tehdä. Storyboardeja ja liikkeen merkitsemistapoja on erilaisia riippuen mm. tekijän mieltymyksistä (Kuvat 30 ja 31).



Kuvapari 30. Ajo kohti kahdella kuvalla ja tekstillä ilmaistuna



Kuva 31. Ajo kohti ilmaistuna nuolilla alkurajauksesta loppurajaukseen.

(Monimutkaisemman) kameraliikkeen toteutusta kuvauspaikalla voi helpottaa kamera-kartan tekeminen, missä kamerapaikat on piirretty kuvauslokaation pohjapiirrokseen ja mahdolliset kamera-ajot tai -liikkeet merkitty esimerkiksi 1a, 1b jne. merkinnöillä, jotta koko kuvausryhmä tietää alustavasti mikä alue kuvassa tulee näkymään missäkin vaiheessa liikettä.

Kirjalliset tai piirretyt kuvaussuunnitelmat helpottavat eri osastojen toimintaa ja sijoittumista kuvauspaikalla. Esimerkiksi ääniosasto osaa jo ennakkoon reagoida kameraliikkeen mukaisesti, jottei puomittaja tai äänittäjä näy kuvissa. Myös valoryhmä osaa valmistautua sijoittamaan lamppunsa oikein, jotta ne eivät vilahda esimerkiksi pitkän ajon aikana. Toki kuvauspaikalla kuvat usein harjoitellaan, jolloin viimeistään eri osastot hahmottavat kuvaussuunnat. Vaikka kaikkea ei ennakkoon pystytä suunnittelemaan, nopeuttaa ennakkoon saatu suunnitelma kuitenkin monesti toimintaa.

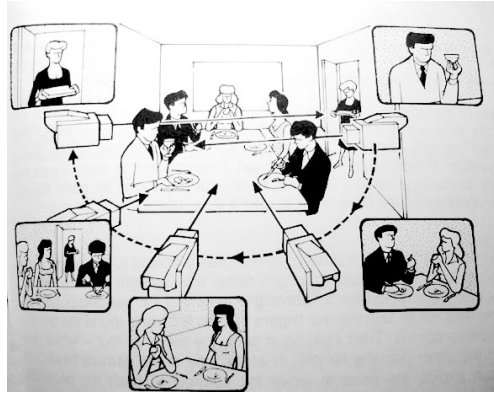
Taitava ohjaaja ja näyttelijä huomioivat myös kameran liikuttelun mahdolliset vaikutukset näyttelijäntyöhön. Näyttelijä joutuu esimerkiksi totuttelemaan kävelemään ajoradan lomassa kameraliikkeen aikana. Toimintaa onkin hyvä harjoitella useamman kerran kameraliikkeiden takia, jotta koreografiat toimivat yhteen.

Mitä tarkemmin tiedetään kuvattavien kuvien kuvausjärjestys ja niissä mahdollisesti toteutettavat kameraliikkeet, voidaan hyvällä ennakkosuunnittelulla tehostaa logistiikka ja säästää aikaa kuvauspaikalla. Elokvassamme *Ihana Aina* rakensimme ajoradan valmiiksi lokaatioon, vaikka emme sitä ensimmäisissä kuvissa käyttäneetkään. Laitteistolle kannattaakin varata tarpeeksi aikaa, jottei mm. näyttelijät joudu turhaan odottamaan (laskuttamaan) seisonta-ajasta.

Tiivis yhteistyö mm. lavastusosaston kanssa kuvasuunnittelua tehdessä mahdollistaa myös lavastusosaston rakennusprosessin tehostamisen. Esimerkiksi tieto siitä mitkä lavasteseinät olisi hyvä siirtää väliaikaisesti sivuun minkäkin kuvan aikana, jotta pidempi ajo mahdollistuisi. Lavasteet ja rekvisiitta ovat olennainen osa kameraliikkeiden aikana näkyvää kuvauspaikalla rajattua elokuvan maailmaa, myös teknisessä mielessä. Kamera-ajo/nosto-/laskuliike korostuu, jos kameran eteen sijoitetaan esim. jalkalamppu (varsinkin hidas laajakulmainen liike).

Suunnitelmaa tehdessään kuvaaja voi merkitä elokuvan käsikirjoitukseen, mitkä repliikit ja kohdat kuvataan mistäkin kamerapaikasta/-paikoista ja kuinka kohtausta kokonaisuudessaan katetaan, jotta mikään (olennainen) ei jää kuvaamatta. Kameraliikkeen aikana voidaan tehdä useita kuvia eri kulmista (kuva 32). Näyttelijöiden kanssa voidaan myös sopia että he pitävät tauon tietyssä kohdassa ja jatkavat vasta kun kamera on esimerkiksi ajamalla siirretty uuteen paikkaan, jos ottoa ei haluta keskeyttää.





Kuva 32. Liikkuva kamera kuvaa eri näkökulmia/kuvia liikkeensä aikana.

Kuvien ennakkosuunnitteluun ja kameraliikkeiden simulointiin (previsualization) on olemassa myös tietokoneohjelmia kuten FrameForge ([www.frameforge3d.com](http://www.frameforge3d.com)), joilla voi toteuttaa kameraliikkeitä virtuaalilavasteissa, jotta visioita voidaan kokeilla ja kuvan "rakentaminen" kuvauspaikalla nopeutuisi. Ohjelmien kautta voidaan myös näyttää aiottuja liikkeitä muulle työryhmälle. Enemmän tietoa "previsualisoinnista" löytyy mm. osoitteesta [www.previsociety.com](http://www.previsociety.com). Ennen tietokonepohjaista mallinnusta kameraliikkeiden suunnittelua on toteutettu mm. pienoismallien avulla. (Katz 1991, 18.)

## 6.2 Kaluston valinta

Kaluston valintaan vaikuttaa monet asiat kuten kuvausaikataulu, budjetti, lokaatio [kuvauspaikan koko ja (sää)olosuhteet] ja ennen kaikkea valittu kuvaustyyli. Kireä aikataulu vähentää kaluston pystytysaikaa, jolloin tehokas ja logistinen ennakkosuunnittelu korostuu. Kalliin kaluston vuokrauksen "vaativat" kuvat voi yrittää kuvata tietyssä päivänä jolloin tuottaja on tyytyväinen.

Samalla kun ajolaite voi olla erittäin kätevä kameran siirtelyyn kuvauspaikalla ottojen välillä, vaikka sitä ei kuvien aikana käytettäisi (Elkins 2009, 42), vie ajolaitteen kasaaminen ja siirtely oman aikansa. Pyörillä liikkuvan dollyn siirtely on toki melko nopeaa, kun taas radan päälle pystytetty dolly on hankalampi siirtää, jolloin saattaa olla helpompi siirtää näyttelijöitä tai muita kohteita, jos tähän on mahdollisuus. Nopeimmin kasattava radalla kulkeva ajolaite on ajolavetti tai slider (ks 3.3 Ajolaitteet).

Stedicamin kasaaminen vie myös tovin, mutta sen siirtely kuvauspaikalla on erittäin nopeaa. Stedicamilla voi toteuttaa hyvinkin pitkiä "ajoja", sillä ajorata ei tule ikinä ku-

viin. (Making Pictures 2003, 78). Käsivara on nopeimpia tekniikoita, sillä käsivararigin kasaaminen on nopeaa ja rigin voi kasata valmiiksi ennen kuvauspäivää. Käsivaraope-roinnissa kuvaaja voi helposti kävellä kuvakulmasta toiseen ja kohtauksen kattaminen monesta eri kulmasta vaikka vaan yhdellä otolla voi onnistua. Varsinkin jos tyyliksi on valittu elävä ja osallistuva käsivarakuvaus, voi kuvaaja liikkua replikoinnin aikana.

### 6.3 Kameraliikkeiden haasteita

Kameraoperoijan tulee pysyä erittäin skarppina kokoajan, kohteen seuraaminen ja hyvän komposition ylläpitäminen on operoijan tärkein tehtävä. Kameraoperoijan tulee olla valmiina seuraamaan kohdetta ja ennakoimaan kuvassa tapahtuvaa liikettä. Juuri ennakoinnin kyky, kehonkielen tuntemus ja hallinta auttavat operointia, varsinkin jos näyttelijä improvisoi.

Mitä telempi objektiivi kamerassa on, sen herkemmin operoijan ja kaluston liikuttelun aikaansaama tärinä näkyy, varsinkin käsivaraoperoinnissa (Thompson 1998: 169). Eloisassa käsivaraoperoinnissa kuvan tarkentaminen on usein haastavaa, jolloin kamerasta irti oleva kauko-ohjattava skarppiohjain (tarkennus) voi auttaa assistentin liikkumista ja kuvan tarkentamista.

Kehon asennon tulisi olla optimaalinen ennen kameraliikkeen toteutusta. Esimerkiksi jos tietää panoroivansa tietyllä alueella, kannattaa asettautua alueen keskivaiheille tai loppuasentoon, jottei tarvitse ottaa turhia askelia panoroinnin aikana, jotka voivat näkyä operoinnissa. Siksi myös liikkeen harjoittelu on suotavaa.

Kameraliikkeen toteutukseen ja harjoitteluun kannattaa varata aikaa, varsinkin uuden laitteiston käyttöönotossa ja sen käyttötuntuman omaksumisessa, tai vähänkin haastavan liikeradan tai hankalan tilan sisällä liikkuesssa. Päässäme pyörivien visioiden sovittaminen konkreettiseen tekemiseen ei aina mene sulavasti. Pyrimme lopputyöelokuvasammme *Ihana Aina* harjoittelemaan ennakkoon vaikeimmat liikkeet, joita olivat lähinnä kamera-ajot yhdistettynä jibinostoihin tanssivan pariskunnan ympärillä. Harjoittelemalla liikettä kuvauspaikalla, voidaan mahdolliset ajolaitteiston/kuvausryhmän tms. aiheuttamat heijastukset tai varjot lokalisoida harjoitusajon aikana. Onkin tärkeää että

kuvaaja ja assistentti (sekä mielellään koko kuvausryhmä) on pukeutunut tummiin vaatteisiin, minimoiden heijastumia tai ryhmän vilahtelua peileissä tai muualla lavasteissa. Flägit (valonrajaajat), teippi sekä tummat kankaat (molton tms.) avustavat kuvissa näkyvien heijastumien/objektien/valojen piilottamisessa. Usein riittää valojen, peilien tai muiden heijastuspintojen pieni kulmautus, eli kääntäminen. Harjoittelemalla liikettä luodaan myös koreografiat työryhmäläisille, jotta liikenne kuvan aikana ei häiritse.

Usein nopean kameraliikkeen toteutus voi olla hankalampaa vauhdin aikaansaaman haastavamman operointituntuman takia. Hitaat kameraliikkeet ovatkin teoriassa helpompi toteuttaa. Pitkien ja monimutkaisten kamera-ajojen toteutus vaatii myös kiinteää yhteistyötä valoryhmän kanssa, valon pitää näyttää oikealta (hyvältä) koko ajan aikana ja kalusto ei saa näkyä kuvissa. Ajolaitteiston käytössä ja radan pystytyksessä pitää huomioida tilan koko, oviaukkokoot, kynnykset ja mahdolliset muut esteet. Jos kuvassa on tehtävä pitkä ajo, ja rataa on pakko käyttää, voi haastavampana vaihtoehtona antaa assistentin peittää juuri kuvaan tulevaa rataa vähitellen ajon aikana.

Kannattaa varmistaa että oikeanlainen laitteisto valitaan toteutettavan liikkeen mukaan. Esimerkiksi dollyja löytyy useita erilaisia, kuten myös niihin liitettäviä lisäosia. Monitorointi, eli kuvan tarkkailu, voi olla haastavaa monimutkaisen liikkeen aikana, mikä on hyvä huomioida mahdollisten lisämonitorien hankkimisella.

## **7 Lopuksi**

Erilaiset vaiheet ja tekniset innovaatiot ovat muuttaneet kameraliikkeiden toteutusmahdollisuuksia. Uusi ongelma- ja haastekenttä on 3D -kuvaus, jossa kuvan kolmas ulottuvuus tuo lisäelementin, uuden ulottuvuuden jota kuvaajan tulee hallita ja ymmärtää liikuttaessaan kameraa. Lisäksi järeät kahden kameran 3D -kamerarigit ovat painonsa takia vaikeuttaneet kameran liikuttelua, varsinkin käsivaraoperointia, kuten elokuvan alkuaikoina raskaat 35 mm:n kamerat (Ks 2.4 Kehittyvä tekniikka ja liike). Historia toistaan siis itseään kehityksellä joka ei kokoajan kulje eteenpäin, vaan mm. äänielokuvan synty (Ks 2.3 Äänielokuvan vaikutus) ja 3D -kuvaus ovat pakottaneet vi-

sionäärejä ottamaan takapakkia liikkeiden luonnissa, ainakin hetkellisesti, kunnes tekniikka taas kehittyy. Onneksi tekniikan kehittyessä myös luovia ja uusia ratkaisuja syntyy, jolloin liike kehittyy ja jatkuu.

Klassinen lähtökohta on, että kameraliike on aina motivoitu joko henkilöiden liikkeillä tai dramaturgisena keinona – tunteen nostatuksen tai loogisesti jonkin asian esittämisenä, joka halutaan katsojalle näyttää. ”Näkymättömän kameran” selkeiden liikkeiden avulla ylläpidetään ymmärrettävyyttä ja tuetaan tarinaa ja kerrontaa. Tämä ei toki tarkoita että kuvaajan luovuus katkaistaisiin täysin. Tarinaa tukevia kameraliikkeitä on rajattomasti, joten oikeanlaisen liikkeen valinta saattaa olla hyvinkin intuitiivinen ja luova prosessi.

Kameran läsnäolo voidaan joko minimoida sulavammalla käsittelyllä tai tuoda esille rajumman käsivarakäytön kautta. Asian voi ajatella myös toisinpäin: elävä käsivara saattaa tulkita paremmin ja vahvemmin elokuvallista realismia. Nykykatsoja helposti hyväksyy ja tottuu erilaisiin kameraliikkeisiin, jopa odottaa niitä, vaikka liikkeitä motivoivat syyt olisivat tuntemattomat. Hyvä esimerkki on mainoselokuvissa esiintyvä ”tyynykäsivara” (ks. 3.2 Tuet käsivarakuvausessa). Tähän liike-estetiikkaan kuuluu pientä sulavanoloista liikettä jokaiseen ilmansuuntaan, kamera elää omaa elämäänsä ilman selkeää motivaattoria, kuitenkin katsoja on tottunut sen muotokieleen.

Useat kameraliikkeet vain tuntuvat oikeilta ja hyviltä (intuitiiviset kameraliikkeet), jolloin motivaation hakeminen rationaalisin keinoin sekä rajanveto voi tuntua keinotekoiselta. Toisaalta moni intuitiivinen visio ammentaa alitajuntaamme juurtuneista kameraliikkeiden konventioista, joita tajuntaamme syötetään alituisesti liikkuvaa kuvaa katsellessamme.

Liike joka on toteutettu itsearvoisesti liikkeen vuoksi, siksi että se näyttää hyvältä on usein kyseenalainen valinta. Jason Donati uskoo että ”kameraliikkeillä voi olla sokaiseva vaikutus; ohjaajat saattavat rakastua itse liikkeen ideaan ja liikkeeseen, ja kadottaa kuvan tarkoituksen.” (Donati 2009, 69). Itsearvoinen liike voi myös pyrkiä ilmaisemaan jotain (ks 5.3 Itsearvoinen objektiivinen kameraliike).

Elokuva on paljolti lukittu kuvavirtaansa ja sen sisältöön. Mielestäni elokuvantekijän suurimpia haasteita on kuvastaa ja herättää emootioita kuvan avulla, varsinkin monimutkaisempia tunteita. Kirjailija kykenee selittämään hahmonsa tunnetilan muutamalla sanalla, kun taas elokuvantekijä joutuu keksimään keinoja tunnetilan ilmaisemiseen kuvan avulla. Kameraliikkeillä on paljon mahdollisuuksiin ja annettavaa tunnetilan ilmaisijana. Varsinkin käsivaraoperoinnissa kuvaaja toimii tanssijan tavoin kertoen tarinaa liikkeidensä avulla. Välillä ollaan paikoillaan, välillä liikkeellä ja välillä hengitetään henkilön mukana. Kameranliikkeet ovat parhaimmillaan oma taiteenlajinsa.

## Lähteet

Bacon, Henry (2000). Audiovisuaalisen kerronnan teoria. Helsinki: SKS.

Block, Bruce (2001). The Visual Story, Seeing the Structure of Film, TV, and New Media, Burlington: Elsevier Inc.

Bordwell, David (1980). Film Art: an introduction, London: Souvenir

Brooke, Michael (2008). Camera movement.

<http://filmjournal.net/melies/category/special-effects/camera-movement/>

Brooke, Michael (2008). Phantom-rides.

<http://filmjournal.net/melies/category/genres/phantom-rides/>

Chandler, Daniel (1994). <http://www.aber.ac.uk/media/Documents/short/gramtv.html>

<http://www.filmreference.com/encyclopedia/Academy-Awards-Crime-Films/Camera-Movement-FUNCTIONS-OF-CAMERA-MOVEMENT.html>

Dancyger, Ken (2006). The director's idea: the path to great directing, Burlington: Elsevier Inc.

<http://www.desktop-video-guide.com/fundamentals-of-camera-movement.html>

Donati, Jason 2009. Exploring Digital Cinematography, USA: Cengage Learning.

Elkins, David E. (2009). The Camera Assistant's Manual. Oxford: Elsevier Inc.

Julkiset varjot (Public shadows). 1995. TV1.

Katz, Steven D (1991). Film Directing, shot by shot, USA: Michael Wiese Productions.

Lanzoni, Rémi Fournier (2002). French cinema: from its beginnings to the present: London.

Making Pictures: A Century of European Cinematography 2003. USA: Abrams Inc, IMAGO.

Marriage, Mike (2005).

<http://steadicam.lunarfilm.co.uk/Mike%20Marriage%20%20Camera%20Movement.html>

Millerson, Gerald (1994). Video camera techniques, Oxford: Plant a tree.

<http://www.ocon.com/company0/chadoconnor.html>

Orfano, Finn (2010). History of Camera Movement.

<http://www.brighthub.com/multimedia/video/articles/61492.aspx>

Pirilä, Kari & Kivi, Erkki (2005). Otos, elävä kuva - elävä ääni, Helsinki: Like.

Rabiger, Michael (2008). Directing: film techniques and aesthetics, Burlington: Elsevier Inc.

Rea, Peter W. & Irving, David K. (2010). Producing and Directing the Short Film and Video, Burlington: Elsevier Inc.

Reisz, Karel & Millar, Gavin (1968). The Technique of Film Editing, Oxford: Plant a tree.

Thompson, Roy (1998). Grammar of the shot, Burlington: Plant a tree.

Ward, Peter (1996). Picture Composition for Film and Tv. Oxford: Rees Educational and Professional Publishing Ltd.