

KYMENLAAKSON AMMATTIKORKEAKOULU
Viestinnän koulutusohjelma/ Audiovisuaalinen media

Janne Koskelainen

TARVITTAVAT AUDIOVISUAALISET TAIDOT
TOISEN ASTEEN OPISKELIJALLE LYHYTELOKUVAN LUOMISEEN

Opinnäytetyö 2011

TIIVISTELMÄ

KYMENLAAKSON AMMATTIKORKEAKOULU

Viestinnän koulutusohjelma

Koskelainen Janne	Tarvittavat audiovisuaaliset taidot toiseen asteen opiskelijalle lyhytelokuvan luomiseen
Opinnäytetyö	28 sivua +14 Liitesivua
Työn ohjaaja	Jori Pölkki
Marraskuu 2011	
Avainsanat	Audiovisuaalinen peruskurssi, opetusmateriaali, editointi, leikkaus, kuvaus, käsikirjoitus.

Opinnäytetyön tarkoituksena on pohtia, mitä tarvitaan, kun pidetään audiovisuaalista peruskurssia toisen asteen opiskelijoille, ja mitä työkaluja opiskelijat tarvitsevat, kun he alkavat kuvata itsenäisesti. Työssä käydään läpi valitsemani materiaalin ja perustelen valintani ja annan kaikelle tarkat kuvaukset.

Peruslähtökohtana materiaalilleni toimii ajatus kurssista, jossa käytettävän on kamera, jalusta ja leikkausohjelma. Valo ja ääni on jätetty pois, koska ne vaativat erityistä panostusta. Kurssi materiaaleja käytetään syksyllä 2011 järjestämässäni audiovisuaalissa peruskurssissa Kuusankosken lukiossa.

Kurssimateriaali sisältää käsikirjoituksen, kuvauksen ja editoinnin. Käsikirjoitus aloitetaan sen pienimmästä osasta eli aiheesta ja päätetään kuvakäsikirjoitukseen, joka on viimeinen vaihe prosessissa. Kuvauksessa käydään läpi peruskompositioiden, kameran liikkeen ja kuvauspaikan komentokielen.

Opinnäytetyöni sisältää myös omat osuutensa suomalaisesta audiovisuaalisen opetuksen historiasta ja audiovisuaalisista taidoista nyky-yhteiskunnassa. Opetusta käsiteltäessä mainitaan myös, minkälaisista koulutusta alalla on. Työ sisältää katsauksen siihen, miten audiovisuaalinen media vaikuttaa elämään ja kuinka se tulisi ottaa hallintaan.

ABSTRACT

KYMENLAAKSON AMMATTIKORKEAKOULU

University of Applied Sciences

Audio visual media

Koskelainen Janne

Skills a Secondary School Student Needs to Make a Short
Movie

Bachelor's Thesis

28 pages + 14 pages of appendices

Supervisor

Jori Pölkki

November 2011

Keywords

Learning material, audiovisual basic skill

The topic of this thesis was to study what learning material is needed for giving an audiovisual course for secondary school students. What tools do they need when they are to capture the world with a camera? In the thesis, I examined the material I have compiled explaining and discussing my choices.

The premise for the learning material was that the students did not have anything but a camera, a tripod and editing software at their disposal. Light and sound were discarded, because they require special resources. The material will be used on a course which is to be held in Kuusankoski high school in the autumn of 2011.

The course contains material on screen writing, shooting and editing. Screen writing spans from the shortest textual unit, which is a logline, to the final part, which is the storyboard stage. The material on shooting contains the basics of composition, camera movement, and the language of the shooting. The main focus of the editing material is on the understanding of the filmed material, continuation of the movement, and avoiding the basic mistakes that a novice filmmaker may make.

In the thesis, I also examined the history of audiovisual education in Finland, and the skills that are needed to understand the audiovisual media today - how it affects our lives and how we should use it to our advantage.

SISÄLLYS

TIIVISTELMÄ	2
ABSTRACT	3
SISÄLLYSLUETTELO	4
1 JOHDANTO	6
2 AUDIOVISUAALISEN ALAN OPETUS SUOMESSA	7
3 AUDIOVISUAALISET TAIDOT NYKY-YHTEISKUNNASSA	8
4 KÄSIKIRJOITUS	10
4.1 Tarinankaari	10
4.2 Aihe	11
4.3 Synopsis	12
4.4 Käsikirjoitus	12
4.5 Kuvakäsikirjoitus	13
5 KUVAUS	14
5.1 Kameraliikkeet	14
5.1.1 Tiltaus ja panorointi	14
5.1.2 Ajo	15
5.1.3 Nosto ja Lasku	15
5.2 Kompositointi	16
5.3 Kuvakoot	17
5.4 Suojaviiva	18
5.5 Elliptinen kerronta	19
5.6 Kuvauspaikan komentokieli	20
5.7 Yleishuomioita kuvauksesta	21
6 EDITOINTI	22
6.1 Perusasetukset	22
6.2 Montaasi	23
6.3 Leikkaushuomioita	24
7 LOPPUPOHDINNAT	24

LÄHTEET

28

LIITTEET

- Liite 1. Tarinankaari
- Liite 2. Aihe
- Liite 3. Käsikirjoitus
- Liite 4. Kuvakäsikirjoitus
- Liite 5. Kameraliikkeet
- Liite 6. Kuvansommittelu
- Liite 7. Kuvakoot
- Liite 8. Kuvakoot 2
- Liite 9. Suojaviiva
- Liite 10. Elliptinen kerronta
- Liite 11. Komentokieli
- Liite 12. Kuvaushuomioita
- Liite 13. Editointi
- Liite 14. Montaasi

1 JOHDANTO

Tämän opinnäytetyön tarkoituksena on tutkia, mikä on riittävä opetusmateriaali toisen asteen opiskelijoille, jotta he kykenisivät luomaan sujuvan lyhytelokuvan. Aloin tarkastella aihetta niin, että tekijöillä ei ole muita työvälineitä kuin tietokone ja kamera. Digitaalisten valokuvakameroiden ja niiden video-ominaisuuksien yleistyttyä voidaan olettaa, että tietokone ja jonkinlainen videota tuottava laite löytyy melkein jokaisesta kotitaloudesta. Jätin äänen ja valon pois opetussuunnitelmasta, koska niiden hallitseminen vaatii tarkempaa tekniikan tuntemista ja suurempia resursseja. Materiaaleja suunnitellessani katsoin tärkeämmäksi panostaa kuvalliseen ilmaisuun, käsitellä valoon ja ääneen liittyvät suurimmat aloittelijan tekemät virheet sekä antaa ohjeistusta niiden välttämiseksi.

Paneudun opinnäytetyössäni myös audiovisuaalisen median opetuksen historiaan Suomessa ja siihen, minkälaista koulutusta alalta on tällä hetkellä tarjolla. Osa-alue kattaa muun muassa eri asteiden kouluttautumisvaihtoehdot. Paneudun myös siihen, millaisia audiovisuaalisia taitoja ihmiset nykyään hallitsevat ja miten ihmiset niitä tunnistavat sekä osaavat käyttää hyödykseen.

Valmistamaani materiaalia hyödynnän audiovisuaalisella peruskurssilla, joka on käynnissä Kuusankosken lukiossa syksyllä 2011. Oppilasryhmä koostuu ensimmäistä vuotta lukiossa olevista nuorista. Kurssimateriaaliani tukemaan olen valinnut lyhytelokuvia Kymenlaakson ammattikorkeakoulusta, joista kaikista löytyy esimerkkejä käsiteltävään aiheeseen. Tunnen onnistuneeni materiaalin valinnoissa, jos kurssilla valmistuneet työt muokautuvat ainakin osittain opettamiani asioita. Erityisesti kiinnitän kurssin arvioinnissa huomiota kuvalliseen ilmaisuun.

2. AUDIOVISUAALISEN ALAN OPETUS SUOMESSA

Suomessa on opetettu audiovisuaalista alaa jo noin 80 vuoden ajan. Alun perin opetus tapahtui kisälli-mestari-tyyppisesti elokuvastudioiden alaisuudessa. Lahjakkaista apulaisohjaajista nostettiin ohjaajia ja avustajista elokuvanäyttelijöitä. Suomessa oltiin Länsi-Euroopan ensimmäisten joukossa perustamassa oikeaa koulutusta, ja niinpä vuonna 1959 perustettiin kamerataiteen osasto Taideteolliseen oppilaitokseen Helsinkiin. Osasto sisälsi valokuvauksen ja videokuvauksen, jotka myöhemmin erotettiin omiksi linjoikseen. Nykyinen Aalto-yliopiston elokuvataiteen ja lavastustaiteen laitos ELO on kamerataiteen osaston äpärä lapsi. (Törhönen 2007)

Suomessa voi kouluttautua kolmella eri asteella audiovisuaalisen alan osaajaksi. Alin koulutustaso on toisella asteella toimiva media-assistentin koulutus. Toisena tulee korkeakoulutasoinen medianomin koulutus ja kolmantena yliopistotasoinen, josta valmistetaan kandidaatiksi tai maisteriksi.

Media-assistentiksi voit opiskella yli kymmenessä eri oppilaitoksessa ympäri Suomea. Koulutus antaa valmiudet assistenttitason tehtäviin audiovisuaalisen viestinnän eri alueilla. Audiovisuaaliseen alaan kuuluvat elokuvat, video-, radio- ja tv-ohjelmat sekä erilaiset uusmediatuotteet kuten multimedia, verkkosivut, pelit ja mobiilipalvelut. Media-assistentit työskentelevät muun muassa ohjelmisto-, kustannus- ja lehtitaloissa, radio- ja tv-yrityksissä, mainos- ja viestintätoimistoissa, valokuvaamoissa sekä elokuva-, video- tai animaatioyrityksissä. Media-assistentti voi toimia myös yrittäjänä. Koulutusohjelman voi suorittaa myös englanninkielisenä: Vocational Qualification in Audiovisual Communication. Englanninkielistä koulutusta ei välttämättä järjestetä joka vuosi. (Opintoluotsi 2011) Media-assistentin koulutus antaa hyvän pohjan ammattikorkeakoulutasoiselle opiskelulle.

Audiovisuaalisen alan medianomeja koulutetaan Suomessa kahdeksassa eri ammattikorkeakoulussa. Medianomikoulutus luotiin 1990-luvun alussa korvaamaan audiovisuaaliselle syntyneen koulutuksen puute Ylen lakkautettua oma koulutuksensa radio- ja TV-instituutissa. Medianomi on viestinnän alan ammattilainen, joka työskentelee laajalla

alueella kulttuurin, median, viihdeteollisuuden, kaupan, teollisuuden ja tietoliikenteen palveluksessa.

Medianomin työtehtävät määräytyvät koulutusohjelman suuntautumisen mukaan. Suuntautumisvaihtoehtoja ovat esimerkiksi digitaalinen viestintä, graafinen viestintä, elokuva- ja tv-ilmaisu, journalismi sekä audiovisuaalinen media. (Opintoluotsi 2011) Audiovisuaalinen viestintä pitää sisällään, opiskelupaikasta riippuen, käsikirjoituksen, kuvauksen, valaisun ja jälkityöstön. Opiskelun pääpaino on tekemisen kautta oppimisessa, jonka olen huomannut toimivan ainakin Kymenlaakson ammattikorkeakoulussa.

Taideteollisen korkeakoulun elokuvataiteen ja lavastustaiteen laitos ELO on Suomen ainoa yliopistotasoinen elokuvakoulu. Taideteollinen korkeakoulu Helsingissä on arvostetuin elokuvakoulu Suomessa. Se kouluttaa ammattilaisia työskentelemään elokuvan eri osa-alueilla. Koulussa voi suorittaa taiteen kandidaatin tai maisterin tutkinnon seuraavilla aloilla: dokumentaarinen elokuva, elokuva- ja televisiokäsikirjoitus, elokuvaohjaus, elokuvaleikkaus, elokuvaus, elokuva- ja televisiotuotanto, elokuvaäänitys ja äänisuunnittelu, lavastus ja pukusuunnittelu. (Kelaamo 21.11.2011)

3. AUDIOVISUAALISET TAIDOT NYKY-YHTEISKUNNASSA

Audiovisuaalinen ala on ollut 1980-luvulta lähtien hurjassa nousussa. Nykyisin, kun matkapuhelimet toistavat HD-tasoista kuvaa ja ääntä, on tärkeää tuntea ja osata hyödyntää audiovisuaalisuutta mediana oikein. Koska kulttuurimme suoltaa materiaalia paljon joka päivä, on kyettävä suodattamaan kaikki häiriötekijät massasta ja jättää jäljelle se informaatio, jonka kokee itselleen tärkeäksi.

Altistumme päivittäin monelle eri medialle. Olisi tärkeää tuntea jokaisen median luotettavuus, sen taustalla toimivat aatteet ja tiedostaa julkaisumuotojen mahdolliset puutteet sekä tavat, joilla formaattia voidaan käyttää oman asian ajamiseksi. Videokuvan manipulaatio ei ole mikään ongelma osaavalle henkilölle, ja valokuvauksessa esimerkiksi Photos-

hop tarjoaa työkaluja, joilla pystytään muokkaamaan kuvia ilman minkäänlaisia vaikeuksia. Olemme nähneet kuvaa, jossa palestiinalaisnuoriso heittää kiviä israelilaissotilaiden päälle. Tärkeämpää tässä videokuvassa on se, mitä tapahtuu kuvan ulkopuolella. Ajoittain internetiin ladataan ”paljastusvideoita”, joissa selvästi näkyy esimerkiksi, kuinka palestiinalaisnuoren takana seisoo lauma toimittajia kameroineen. Alkuperäisen videon dramaattisuutta laskee se, jos panoroitaisiin hieman oikealle ja näytettäisiin toimittajia.

Yhdysvalloissa suuret kanavat ovat kaikki pienen ryhmän omistuksessa ja esimerkiksi FOX-kanava on jäänyt monta kertaa kiinni siitä, kuinka se on julkaissut materiaalia ja väittänyt sen olevan täysin muuta, kuin se on oikeasti ollut. FOX-kanava edustaa selvästi äärikristittyä, patrioottista linjaa. New Yorkissa 2001 tapahtuneiden terroristi-iskujen jälkeen näytettiin maailmalla ja Suomessakin videokuvaa juhlivista muslimeista. Jälkikäteen selvisi, että materiaali oli kuvattu aiemmin ja liittyi paikallisiin vaaleihin. Myöhemmin myös videolla esiintyneet ihmiset saatiin kuviin, ja he järkyttyivät siitä, miten heidät oli laitettu terroristien puolelle. Videolla esiintyneet ihmiset tuomitsivat terroriteot. Suomessa on saatu nauttia objektiivisesta uutisoinnista pitkään, mutta pikku hiljaa alkaa uutisoinnin objektiivisuus tarttua tännekin. Vaikka suomalaiseen uutisointiin voidaan vielä luottaa, kannattaa säilyttää tietty valppaus.

Internet on medioista suurin murheen aihe . Siinä, missä se mahdollistaa tiedon vapaan liikkumisen, mahdollistaa se myös sen, että kuka tahansa pystyy julkaisemaan mielipiteitään faktoina. Internet on täynnä videota. Etsitpä materiaalia siitä, miten rakentaa kirkkoveine tai miltä näyttää se kun ihminen hakataan kuoliaaksi vasaralla. Internetissä täytyy olla varovainen sen suhteen, mitä pitää faktana. Jokainen ihminen kykenee muodostamaan pelkän internetsivun ja videossa esiintyvien asioiden kautta onko materiaali luotettavaa. Jos internetvideon julkaisija on www.poopisbetterthansex.com-niminen sivusto, pitäisi säilyttää kriittinen suhtautuminen.

Suurin osa internetiin ladatuista videoista on kuvattu matkapuhelimilla tai taskukameroilla. Materiaali on suurimmaksi osaksi kehnoa pelkästään jo kuvausteknisistä syistä. Kuva heiluu holtittomasti ja tekee materiaalista katselukelvotonta. Jo pienellä opastuksella saa-

taisiin materiaalin ulkoasu paremmaksi ja katsojajystävällisemmäksi. Tietenkin sisältöön vaikuttaminen on mahdotonta.

Tulevaisuudessa faktan ja fiktion rajan hämärtyessä entisestään tarvitaan kouluihin suurempaa panostusta mediakasvatukseen. Jo nyt olisi syytä nuorisolle tehdä selväksi, että ei ole olemassa sellaista asiaa kuin tosi-tv. Joku voi väittää, että Big Brother olisi ”oikeaa” tosi-tv:tä, koska periaatteessa kyseessä on tila, joka on varustettu kameroin, ja kamera tallentaa reaaliajassa ihmisten touhuamista. On kuitenkin muistettava, että Big Brother ja kaikki muut tosi-tv-ohjelmat ovat käsikirjoitettuja. Tässä tapauksessa ei voida verrata elokuvan käsikirjoitukseen, mutta ohjelman tuottajilla on aina jokin tarkoitus ja päämäärä, mihin ohjelmassa esiintyvät ihmiset tulisi johdatella, että toivottuja reaktioita syntyisi. Erilaisten johdatusten ja ulkopuolisten ärsykkeiden kautta saadaan Big Brotherissakin aikaiseksi ne suuret tunteet, joita katsojat suorastaan vaativat. Itku, seksi ja suuri ilo tuovat katsojia. Kamerarajaukset, kuvakulmat ja leikkaus ovat myös asioita, joilla saadaan luotua draamaa sinne, missä sitä ei ole. Se mitä näytetään ja mitä ei näytetä.

4. KÄSIKIRJOITUS

4.1 Tarinankaari

Kaikista malleista perinteisin, kirjallisuudenkin peruskäsitteisiin kuuluva juonirakenne seuraa Aristoteleen kuuluisasta Runousopista juontuvaa kolmen näytöksen mallia. Aristoteleen näkemyksen mukaan toimivan draaman juonessa kuuluu olla alku, keskikohta ja loppu, jotka juonen sisältämässä toiminnassa tapahtuva muutos sitoo yhteen merkitykselliseksi kokonaisuudeksi. (Nikkinen 2008, 80.) (Liite 1.)

Amerikkalaisen kirjailija-käsikirjoittaja Syd Fieldin kolmen näytöksen rakennetta pidetään Aristoteleen mallin jalostuneena muotona. Siinä draaman kaari jaetaan vastaavalla tavalla kolmeen osaan: esittely, kehittely ja ratkaisu. Freytagin mallin tavoin myös tässä rakennemallissa kolmen kriittisen dramaturgisen pisteen väliin sijoitetaan tarinassa tapahtuvat toiminnan käännekohdat. (Vacklin Rosenvall, Nikkinen 2008, 390.)

Vuosien saatossa on luotu erilaisia malleja, miten tarinan kaaren pitäisi muodostua. Lyhytelokuvaan saattaa olla vaikeata mahduttaa perinteinen kolminäytöksinen malli, joka sisältää alun, keskikohdan ja lopun. Koen kuitenkin tärkeäksi opettaa tämän tyylin, koska suurin osa nykyaikana tehtävistä elokuvista noudattaa tätä kaavaa. Olisi tärkeää, että ihmiset tunnistavat tietyt kohdat elokuvista ja voisivat näin seurata niitä paremmin.

Lyhytelokuvat muodostuvat pääasiallisesti kahdesta osasta, alku- ja loppuosasta. Alussa luodaan tarinan realiteetit ja ympäristö, jossa toimitaan. Keskellä tai loppupuolella tapahtuu jonkinlainen käänne. Käänne heittää alussa luodut olettamukset pääläelleen, ja juonen lopettelu voi alkaa.

4.2 Aihe

Aihe on konkreettinen käsite. Se vastaa kysymykseen, mistä tarina kertoo. Paljon käytetty esimerkkilause tulee Billy Wilderin klassikkoelokuvasta *Sunset Boulevard*: ”*Sunset Boulevard kertoo miehestä, joka haluaa pitää autonsa, mutta menettää henkensä*”. (Leino 2003, 86.) (Liite 2.)

Aihe on tärkeä elokuvantekijän työkalu. Sillä pystyy määrittelemään elokuvan ydinidean muille ja itselleen. Jos tulevasta projektista ei saa muodostettua lauseen tai kahden mitaista tiivistelmää, on syytä miettiä projektia tarkemmin sekä miettiä sen tarkoitusperiä ja omaa lähestymistä aiheeseen.

Parin lauseen aihe toimii myös myyntipuheena projektisi puolesta. Hollywoodissa 50-luvulla alkoi trendi, jossa tuottajat kyllästyivät lukemaan kokonaisia käsikirjoituksia selvittääkseen mistä elokuva kertoi. He vaativat nähdäkseen vain aiheen säästääkseen aikaa. Aiheesta pitää saada vetävä ja sen tulee temmata lukija mukaan niin, että hän haluaa saada lisää.

4.3 Synopsis

Synopsis on käsikirjoitusprosessin aikana syntyvistä tuotoksista tiivein. Synopsis hahmottaa lyhyesti sen, mistä tarinassa on konkreettisesti kysymys. Se kertoo elokuvan keskeiset tapahtumat, kenties ei kaikkia, mutta riittävästi, jotta kokonaisuus hahmottuu. (Pirilä, Kivi 2010, 59.)

Synopsiksen tekeminen ennen varsinaista käsikirjoitusta hahmottaa sen, toimiiko tarinasi kokonaisuutena. Se paljastaa mahdolliset puutteet, jotka estävät sinua viemästä tarinaa loppuun ja sitä on huomattavasti helpompi korjailta, kuin sata sivuista käsikirjoitusta. Synopsis tarjoaa mahdollisuuden tarkastella elokuvan teemoja. Synopsis on kuin käsikirjoituksen luuranko. Ruvettaessa työstämään lopullista käsikirjoitusta on sen päälle helppo lisätä materiaalia.

Synopsis toimii myös eräänlaisena mainoksena elokuvalla. Se koostuu yleensä yhdestä liuskasta tekstiä, ja se kirjoitetaan proosamuotoon. Usein suuret elokuvastudiot päättävät vain pelkän synopsisen perusteella, mitkä projektit jatkavat tuotantoon. Osa tekijöistä kirjoittaa synopsisen käsikirjoituksen jälkeen, jolloin mainosmaisuus korostuu

4.4 Käsikirjoitus

Käsikirjoitus on suunnitelma, johon perustuen elokuva kuvataan. Mitä tarkempi suunnitelma, sitä tehokkaammin kuvaukset ja sekä jälkituotanto sujuvat. Sillä saadaan kokonai-
naishahmotelma tulevasta tuotoksesta. Käsikirjoittamisella saadaan myös itselle selväksi, mitä oikeastaan elokuvalla halutaan katsojalle välittää. Ilman ideaa hyvää elokuvakäsikirjoitusta ei tule. Ideattomuuskin on hyvin toteutettuna idea. Fiktiivisen elokuvan käsikirjoituksen pohjalla voi olla tarina, romaani tai novelli, visio, toinen elokuva, jolle tehdään jatkoa, ja historiallinen tapahtuma tai muuta sellaisia. (Elokuvantaju 2011) (Liite 3.)

Käsikirjoitus on laajin kirjallinen teos elokuvasta. Siinä alleviivataan kaikki mahdollinen niin äänen, visuaalisen, käyttäytymiseen ja dialogiin liittyvä. Käsikirjoitukset ovat eläviä tuotoksia. Niistä kirjoitetaan uusia versioita. Esimerkiksi opinnäytetyön kirjoitushetkellä

olen mukana pitkän lyhytelokuvan, nimeltään Haaskalinnut, joka on tulevaisuuden Marsiin sijoittuva, kuvauksissa, ja käytössämme on käsikirjoituksesta kymmenes versio. Ensimmäisen ja kymmenennen version välillä on tapahtunut paljon asioita. Hahmoja on lisätty ja poistettu. Joidenkin alkuperäisiä käyttötarkoituksia on pienennetty, kuten kävin minun roolihahmolleni Mieshuoralle. Dialogi on muuttanut muotoaan ja turhia kohtauksia, jotka eivät edistäneet tarinankerrontaa, on poistettu. Esimerkiksi kaikki *vittu*-sanat ovat karsiutuneet viimeisestä versiosta pois, koska niitä pidettiin liiaksi nykyhetken sidoksissa oleviina.

4.5 Kuvakäsikirjoitus

Storyboard eli kuvakäsikirjoitus on elokuvan käsikirjoitukseen perustuva kuvasuunnitelma, joka jakaantuu kuvalliseen ja kirjalliseen osioon. Kirjallisessa osassa kerrotaan yleensä lyhyesti kuvan tapahtumat, esiintyvät henkilöt, kesto, kuvakulma sekä kuvakoko. Kuvallinen osuus on sarjakuvamainen yleensä piirretty osio, jossa elokuvan kuvat ja liike sekä liikkeen suunta kuvissa esitetään. (Begleiter 2001, 16.) (Liite 4.1)

Kuvakäsikirjoituksen valmistaminen käsikirjoituksen pohjalta on tärkeää, koska se pistää ohjaajan miettimään ja lokalisoimaan sen minkä hän ennen näki ainoastaan mielessään. Kuvauspaikalla vierailu ennen kuvauksia helpottaa kuvakäsikirjoituksen piirtämistä, koska usein vasta paikan päällä näkee, että mikä on mahdollista. Onhan mahdollista, että paikalla on elementtejä, joita voi sisällyttää jo aikaisemmin mietittyihin otoksiin. Ennalta suunniteltu on myös puoliksi tehty. Kuvakäsikirjoitus helpottaa ja selkeyttää muille työryhmäläisille ohjaajan visiota. On tärkeää, että kaikki kuvauksiin osallistujat hahmottavat elokuvan teemat ja genrepiirteet.

Aloittelevalle ohjaajalle on suositeltavaa, että hän valmistaa kuvakäsikirjoituksen kuvaajan kanssa, joka kykenee auttamaan häntä kuvakokojen ja kuvakulmien kanssa. Kuvakäsikirjoitus tulisi rakentaa niin, että se sisältää tarvittavat kuvat elokuvan tekemiseen. Ylimääräisiä kuvia voi syntyä kuvaustilanteessa, mutta olisi suotavaa kuvata kaikki kuvakäsikirjoitukseen laitettut kuvat, jotta alkuperäinen ajatus ei vääristy.

5 KUVAUS

5.1 Kameraliikkeet

Kameranliikkeiden tunnistaminen on tärkeää aloittelevalla elokuvantekijällä. Hänen tulee myös osata käyttää niitä oikein. Kameraliikkeiden harkittu käyttö elävöittää elokuvaa ja tekee siitä elokuvasta näyttävämmän. Kaikkiin kameraliikkeisiin vaaditaan jonkinlainen jalusta ja jalustan käyttöä tulisi harjoitella. Noin 10 vuotta on ollut vallitsevana suuntauksena kuvata toimintakohtauksia käsivaralta. Käsivaran käyttäminen tarvitsee minusta perustelut. Riittävä selitys käsivaralle ei ole se, että toimintakohtauksista saadaan autenttisempia. Kun kamera heiluu, tulee toimintaankin enemmän pontta, ja 80-luvun John Woo ja Jackie Chan-elokuvissa toiminta esitetään hyvinkin laajoissa kuvissa, ja silti se säilyttää intensiteettinsä. (Liite 5.)

5.1.1 Tilttaus ja panorointi

Tilttaus tarkoittaa kameran kiertoa vaaka-akselinsa ympäri. Tilttausta käytetään asioiden korkeuden kuvaamiseen. Tulisi muistaa, että jos käyttää tilttausta alhaalta ylöspäin näyttää kohde korkeammalta tai paksummalta. Jos tilttaus tapahtuu ylhäältä alaspäin näyttää kohde pienemmältä ja laihemmalta. Tilttaus tulisi aina aloittaa paikallaan pysyvällä kuvasta ja lopettaa se myös siihen. Vaatii paljon harjoittelua, että saa liikkeestä tasaista. Hyvä jalusta myös helpottaa asioita.

Kamera kääntyy pystyakselin ympäri, jolloin liike kuvassa tapahtuu vaakatasossa. Panoroinnalla voidaan seurata kohdetta siten että kuvassa liikkeen suuntaan jää enemmän tilaa. Mitä enemmän tilaa jää, sen vauhdikkaampaa liikkuminen. Keskelle ruutua sommitteleminen puolestaan heikentää liikkeen merkitystä. Panorointi on hyvä tapa määritellä kuvattavan toimintaympäristö eli käyttää sitä niin sanottuna establishment shottina. Samalla tavoin kuin tilttaus tulisi panorointi aloittaa paikallaan olevasta kuvasta ja päättää se myös sellaiseen.

Tiltaus ja panorointi ovat perusliikkeet, jotka tehdään jalustalta. Kun aloittaa kuvaamisen, on syytä aloittaa kameranliikkeiden harjoittelu niistä. Usein niiden luullaan olevan helppoja perusasioita, mutta liikkeen tasaiseksi saamiseksi joutuu tekemään töitä. Tuskin kukaan haluaa nykivää liikettä elokuvaansa.

5.1.2 Ajo

Ajolla tarkoitetaan kameran liikettä, jossa kamera liikkuu seurattavan kohteen mukana. Kamera-ajoja helpottamaan on luotu erilaisia välineitä, kuten dolly, joka on kiskoilla kulkeva jalusta ja glidecam, joka on eräänlaisilla valjailta kuvaajaan kiinnitettävä kameranalusta. Glidecamin käyttöön törmää useimmiten tv:n kykykilpailuissa, koska sillä päästään hyvinkin lähelle kuvattavaa henkilöä ja jostain syystä on tullut suosituksi pyöriä esimerkiksi laulajan ympärillä.

Dollysta ja glidecamista on olemassa kalliita niin sanottuja oikeita versioita. Internetistä löytyy ohjeet, jos haluaa rakentaa itselleen huokeammat versiot kyseisistä työkaluista. Periaatteessa itse rakennetut eivät eroa kaupan tuotteista millään tavalla, paitsi hinnan ja materiaalien puolesta. Sinnikäs kuvaaja saa myös itse rakennetun glidecamin toimimaan juuri niin kuin itse haluaa. Halusin sisällyttää nämä kaksi kuvaajan työvälinettä opetusmateriaaliini, koska halusin kertoa oppilaille erilaisista mahdollisuuksista tehdä elokuvaa, että on olemassa muutakin, kuin käsivara- ja jalustalta kuvattu materiaali. Halusin myös heidän erottavan materiaalista erilaisten työvälineiden jäljen.

5.1.4 Nosto ja lasku

Nostolla tarkoitetaan kameran liikettä, jossa kamera nostetaan käyttäen jippiä tai kraanaa. Jippi on kraanaa pienempi laite, joka toimii nosturina kameralle. Jippi tai kraana asetetaan jalustaan kiinni ja sen toiseen päähän tulee painoja vastapainoksi kameran omalle painolle. Painojen ansiosta kameran operointi ei tarvitse voimaa. Kraana on samankaltainen kuin jippi, mutta vain suurempi ja niiden toiminta periaatteet ovat samanlaiset. Kamera

nostoilla ja laskuilla saadaan vakuuttavia establishment shotteja, joilla esitellään kuvattavaa maisemaa esimerkiksi, aikaiseksi.

5.2 Kompositiointi

Rajauksella valitaan mitä näytetään ja mitä jätetään näyttämättä. Jos mahdollista, tulee kameramiehen rajata ylimääräinen turha tieto pois kuvasta. Kuvat tulisi rajata tarpeeksi tiiviisti, jotta tärkeät yksityiskohdat saadaan esille. Laajoja kuvia käytetään rajaamaan suuria liikkeitä, näyttämään alkutilanne tai kuvien välisenä siirtymänä. Muutoin tulisi suosia tiukkoja lähikuvia. Ohjaajan tulisi miettiä kokoajan, onko lähikuvia tarpeeksi. (Choi 1992, 9.) (Liite 6.)

Headroom, tilaa katseelle, tilaa liikkeelle, kultainen leikkaus ja liikkeen jatkuvuus ovat asioita, jotka tulee ottaa huomioon, kun näyttelijät asetetaan kameran eteen. Nämä asiat ohjaaja huomioi jo laatiessaan kuväksikirjoitusta. Vierailu kuvauspaikalla kannattaa myös, koska silloin näet pystytkö toteuttamaan kaikki edellä mainitut asiat.

Gerald Millerson 1983 kirjoittaa kirjassaan Video Camera Techniques: Jos headroomia on liian vähän kuvan ylärajan ja kuvattavan henkilön välissä näyttää kuva ahtaalta. Jos sitä on liikaa tulee kuvasta alapainotteinen. Pienikin kameran tilitys liike muuttaa headroomin määrää merkittävästi. Mitä tiukempi kuva on kyseessä, sitä vähemmän headroomia tarvitaan, mutta sen tulisi olla jatkuvuudeltaan samanlainen samankaltaisten otosten sekä eri kameran kuvien välillä.

Keskeisimpiä asioita kultaisen leikkauksen toteutuksessa on se, mihin kohtaan kuva-alaa hahmot tai esineet sijoitetaan. Jos esimerkiksi metsässä kasvava puu on sijoitettu keskelle teosta, tulee sommittelusta helposti kömpelön ja elottoman näköinen. Jos puu on sijoitettu kultaisen leikkauksen mukaisesti, vaikuttaa kokonaisuus tasapainoisemmalta ja kiinnostavammalta.

On valittava tarkasti kohde ja ympäristö, jossa kuvataan, sillä katsoja ei pelkästään seuraa teosta vaan osallistuu siihen aktiivisesti. Ei siis ole sama missä ympäristössä kuvattava

kohde tai elementti on, sillä niiden ja ympäristön välillä vallitsee vuorovaikutus. Esiintyjien asemien, toiminnan ja liikkeiden tulee olla selviä kohtauksessa, ja niissä tulee vallita luonnollinen jatkuvuus. Jos jatkuvuuden illuusio rikkoutuu katsojalle, on tapahtunut jatkuvuus- eli klaffivirhe. Klaffivirheet ovat kuva- tai äänikerronnassa tapahtuvia jatkuvuuden ja sujuvuuden häiriöitä esimerkiksi äänen ja kuvan häiritsevästi törmääviä rajakohtia. Pahimmillaan virheet voivat olla niin merkittäviä, että katsoja ei enää ymmärrä näkemäänsä, ajatus katkeaa ja elokuvan illuusio rikkoutuu. (Pirilä 2008, 82.)

Amatööri lyhytelokuvissa näkee usein hahmojen sijoittelussa sitä, että ne on laitettu kameran eteen kuin teatterin lavalla. Teatterin lavalla hahmot seisovat usein vierekkäin, koska heidän tulee näkyä aina takariviin asti. Elokuville hahmojen asettelu on kolmiulotteisempaa ja usein kuvan syväterävyydellä lisätään etäisyyden tuntua.

5.3 K

Kuvakokojen jaottelemista helpottamaan on olemassa kansainvälinen 8-portainen kuvakokojärjestelmä, joka perustuu ihmisen mittasuhteisiin. Kuvakokoja ovat yleiskuva, laaja kokokuva, kokokuva, laaja puolikuva, puolikuva, puolilähikuva, lähikuva ja erikoislähikuva. Kuvattaessa muita kohteita kuin ihmisiä, käytetään usein vain yleiskuvaa, puolikuvaa ja lähikuvaa. Tällöin rajaus määritellään tapauskohtaisesti. (Thompson 1998, 66.) (Liite 7. ja 8.)

Yleiskuvaa käytetään, kun halutaan määritellä toimintaympäristö. Esimerkiksi Frennit sarjassa, kun päähenkilöt istuvat kahvilassa, näytetään ennen sisälle leikkaamista kuva kahvilan ulkopuolelta. Yleiskuvaa kutsutaan myös establishment shotiksi eli määritteleväksi otokseksi. Usein yhdysvaltalaisissa elokuvissa on usein tapana ylikorostaa asioita. Jos halutaan määritellä, että elokuva tapahtuu jossakin maassa, on tapana näyttää kyseisen maan kuuluisinta nähtävyyttä. Jos tapahtumapaikkana on Ranska, kuvataan Eiffel -tornia.

Laaja kokokuva esittelee kuvattavan henkilön toimintaympäristössään. Tärkeää haettaessa kompositiota on muistaa jättää paljon hahmon ympärille. Laajaa kokokuvaa voidaan käyt-

tää yleiskuvan tilalla, jos esimerkiksi ei haluta sijoittaa kohtausta johonkin tiettyyn kaupunkiin. Kokokuvaa käytetään, kun halutaan esitellä kuvattava hahmo. Tätä kuvakokoa käytetään, kun halutaan kertoa roolihahmon vaatetuksella asioita.

Laaja puolikuva on tuttu 1980-luvun toimintaelokuvien ystäville. Laajassa puolikuvassa kohde rajataan reisien kohdalta ja tässä rajauksessa ampuminen järeillä aseilla näyttää hyvältä. Siksi tätä kutsutaankin actionrajaukseksi. Puolikuvaa käytetään, kun hahmo keskustelelee toisen hahmon kanssa. Taustan merkitys hämärtyy ja eleet sekä ilmeet ovat päähuomiossa.

Puoli lähikuvan paikka tulee, kun haluat korostaa ilmeitä erityisesti. Tausta on tässä välissä olematon. Lähikuva tallentaa reaktiot ja ilmeet parhaiten, ja ne myös välittyvät onnistuneimmin. Katsoja samaistuu helpoiten tästä kuvakoosta välittyviin tunteisiin. Erikoislähikuvalla akorostetaan jotakin tarinalle oleellista, kuten haava tai tatuointi. Niitä voidaan myös käyttää tehokeinoina.

Nähtyäni nuorten kuvaamaa materiaalia kolmelta eri kurssilta on minulle jäänyt sellainen kuva, että he eivät osaa tai uskalla käyttää tiiviimpiä kuvakokoja. En tiedä, mistä tämä johtuu. Suurin osa materiaalista on hyvin laajaa ja vaikutelmaksi jää enemmänkin se, että kuvakokoja ei ole mietitty, kamera on isketty yhteen paikkaan ja koitettu saada kaikki tarvittava kuvaan. Minusta olisi hienoa saada nuoret kokeilunhaluisemmiksi kuvakokojen suhteen.

5.4 Suojaviiva

Suojaviivalla tarkoitetaan kuvitteellista linjaa, joka kulkee kahden kameraa lähellä olevan kohteen välissä. Esimerkiksi toisiaan vastakkain seisovien henkilöiden välille muodostunut linja voi määrittää suojaviivan. Suojaviivan sijainti määräytyy ensimmäisen kamera aseman mukaan. Suojaviivaa ei saa ylittää leikkaamalla kesken jatkuvan kerronnan, mutta kamera-ajolla sen voi ylittää. Suojaviivasäännön noudattaminen on tärkeää, jotta katsojalle välittyisi oikea käsitys toiminnan tilasta, suunnasta ja henkilöiden keskinäisistä asemis-

ta. Suojaviiva siirtyy kameralla ajettaessa. Siirtojen tulee tällöin ilmetä kuvasta. (Korvenoja 2004, 126.) (Liite 9.)

Suojaviivan rikkomista ei harjaantumaton silmä huomaa, tai saattaa tulla sellainen tunne, että jokin tuntuu väärältä, mutta ei tiedä oikein, miksi. Aloittelevan elokuvaohjaajan tulee ymmärtää suojaviiva ja sen käyttö. Niinkin helpon asian kuin kahden ihmisen keskustelun kuvaamisen epäonnistuminen käy yllättävän yksinkertaisesti, jos ei tiedä, mitä tekee. Suuntien sekä taustojen jatkuvuuden tulee säilyä, että katsoja ei hämäännä. Jos kuvaaja rikkoo suojaviivasääntöä keskustelua kuvattaessa näyttää siltä, kuin henkilöt keskustelisivat samaan suuntaan. Suojaviivan noudattaminen mahdollistaa myös sen, että kuvattavat henkilöt pysyvät oikeissa laidoissa kuvaa koko kohtauksen ajan.

5.5 Elliptinen kerronta

Ellipsi on toinen nimi kolmen pisteen merkille "...", jolla merkitään lauseesta pois jätettyjä sanoja. Elokuvassa elliptisyys tarkoittaa sitä, että jotain on rajattu pois näkyvistä. Toisin kuin se kivi, joka veistettiin irti hevospatsaasta, elliptisen rajauksen ulkopuolelle jäävä ei kuitenkaan katoa, vaan katsoja täydentää sen mielessään. (Kiesiläinen 2001) (Liite 10.)

Elliptisen kerronnan hyödyntäminen mahdollistaa suurtenkin asioiden tekemisen pienellä budjetilla. Se, että sinun ei tarvitse työntää autoa alas laiturilta, vaan kerrot sen näyttelijän ja foley-äänien kautta tekee elokuvan teosta ilmaisempaa, koska auto pitää nostaa pois järkevästi. Elliptinen kerronta myös helpottaa siinä, että elokuvastasi ei tule liian alleviivaava ja naiivi katsojan suhteen. Jos mies työntää auton pois kuvasta kuuluu kova molskaus ja mies palaa kuvaan käsiään puistellen, ei tarvitse omistaa elokuva filosofian papereja ymmärtääkseen, että mitä juuri on tapahtunut.

Elliptisellä kerronnalla voidaan sisällyttää pieniä tunnetila nyansseja kerrontaan ilman suurempia näyttelijäsuorituksia. Esimerkkinä esittelen Kari Pirilän meille koulussa opettamaa fiktiivistä kohtausta: Sotilas taluttaa vankia kohden kameraa. Heidän kulkunsa edessä on kuralammikko, jonka sotilas kiertää varoen. He katoavat kuvasta. Kuuluu ase-

latausääni ja laukaus. Sotilas palaa kuvaan laahustaen ja asetta perässään raahaten. Hän kävelee surutta kuralammikon läpi. Tarinan sotilas on täynnä varmuutta ja kokee ennen ampumista kenkien puhtauden tärkeäksi. Ampumisen jälkeen millään ei ole enää väliä ja kenkien rapaantuminen tuntuu toissijaiselta.

5.6 Kuvauspaikan komentokieli

Kuvaustilanteessa olennaista on sujuva toiminta. Tehtävät kannattaa jakaa niin, että työ etenee ja tulosta saadaan. Tärkeää ei ole tehtävänimike vaan yhteistyö.

Jokainen kuvauspaikka tarvitsee ohjaajan. Hän on päällikkö, jolla on viimeinen sana kaikkeen. Totta kai asioista voidaan ja pitää keskustella, jos esimerkiksi kameramiehestä tuntuu siltä, että ollaan tekemässä suuria virheitä. On tärkeää, että jokainen kuvauksissa paikalla oleva tietää, että mitä heiltä odotetaan, kun ohjaaja aloittaa käskyttämisen.

Kuvauspaikalle kannattaa ensin miettiä kameran ja kuvattavien kohteiden asettelu. Ensiksi ohjaaja käskää äänimiestä komennolla ”Ääni”, johon äänimies vastaa ”Käy”, kun ääni käy. Tämän jälkeen ”Kamera”, johon kameramies vastaa ”Käy”, kun kamera käy. ”Kamera” on viimeistään se komento, jolla kaikki muu tausta toiminta lakkaa ja muu työryhmä hiljenee. ”Olkaa hyvät” on merkki näyttelijöille, joka antaa heille luvan alkaa näyttellä. *Kiitos* on merkki, kun ohjaaja haluaa keskeyttää toiminnan. Se lopettaa näyttelyn ja on merkinä kameramiehelle, jotta hän katkaisee otoksen. (Liite 11.)

Komentokielen käyttäminen on siitä tärkeää, että tarvetta ottaa kärsää ja häntää jokaiseen otokseen ei synny. Ennen kamerat tallensivat materiaalinsa nauhoille ja saattoi liian aikaisesta näyttelyn aloituksesta leikkaantua materiaalista pois alusta, koska kamera aloitti nauhoittamisen vasta muutaman sekuntia tallennuspainikkeen painamisen jälkeen. Itse muistan isäni VHS-kameralla kuvatessani törmänneeni samaan ongelmaan. Edellä mainitsemani komentokieli olisi poistanut nämä ongelmat kokonaisuudessaan.

5.7 Yleishuomioita kuvauksesta

Opetusmateriaaliini lisäsin myös sivullisen yleisiä huomioita, jotka tulisi ottaa huomioon. (Liite 12.) Kymmenkunta perusasiaa, joilla kuvauksista saadaan sujuvammat ja jälkityöstä helpompaa. Koska opetuksen ja opetusmateriaalin lähtökohtana on vain kameran ja jaluksien omistaminen kehotan ohjeissani välttämään hämärässä ja pimeässä kuvaamista sekä välttämään meluisia paikkoja, jos on tarkoitus kuvata dialogia. Vaikka kameroiden kennot ja mikrofonit ovat kehittyneet huomasti viime vuosina, ovat ne silti voimattomia melua sekä pimeyttä vastaan.

Kuvaukset vievät aikaa ja mitä ei moni aloittelija ymmärrä. Puolessa tunnissa ei aikaan saada juuri mitään, ja aikaa tulisi varata reilusti niin, että kiirettä ei pääse syntymään. Kiire tuo usein mukanaan huolimattomuutta ja saattaa pilata hyvin alkaneen kohtauksen. Ajantajan lisäksi uusintaottojen ottaminen on sellainen asia, jota amatööri eivät tiedosta. Uusintaottoja tulee ottaa, jos kuvaajasta tai ohjaajasta tuntuu vähänkin siltä, että jokin ei onnistunut.

”Älä aiheuta häiriötä kuvauksilla” on hyvä ohje muistaa aina. On myös hyvä tehdä selväksi muille ihmisille, että kyseessä ovat elokuvan kuvaukset varsinkin, jos käytetään aseita, vaikka ne olisivatkin leikkipyssyjä. Viime vuosina tapahtuneet suuremmat ammuskelu tragediat ovat tehneet ihmisistä herkkiä ja poliisilla on muutakin tekemistä, kuin syöksyä täydessä valmiudessa paikalle vain sen takia, että jollekin ei ollut selvää, että tekeillä oli elokuva.

Suomessa 1980-luvulta alkaneen trendin mukaisesti on pidetty hauskana sitä, että joku pukeutuu hassuun hattuun ja päästelee typerää ääniä. Koen tämän olevan huumorin aidan matalin lauta ja Pirkka-Pekka Peteliuksen ja Aake Kallialan kaivettua vielä viisi metriä syvä kuoppa kyseisen aidan alle, on suomalaisen huumori kulttuuriin jäänyt pysyvät arvet, jotka näkyvät vielä nykyisin. Kun yritetään tehdä huumoria tulisi, sen olla muutakin kuin myötähäpeää herättävää omalla toiminnalla naureskelua. Se usein aiheuttaa hilpeyttä

ensi katselu kerralla, mutta yritän opetuksessani painottaa sitä, että koitettaisiin kivuta edes sen toisen aidan poikki puun ylitse ja panostaa muuhunkin kuin hölmöilyyn.

6 EDITOINTI

6.1 Perusasetukset

Leikkausta aloitettaessa tulee tietää, minkälaista materiaalia olet kuvannut kamerallasi. (Liite 13.) Kaikki editointi ohjelmat eivät hyväksy kaikkia materiaaleja. Esimerkiksi Macintoshin puolella Final Cut Pro on hyvin nihkeä Pc-puolen formaateista. Ammattimaisien ohjelmien korkean hinnan takia kannattaa aloittaa ilmaisohjelmista kuten Windows Movie Maker, joka löytyy jokaisesta Windows-käyttöjärjestelmästä. Vaikka Movie Maker on ominaisuuksiltaan kehno, onnistuu sillä perusleikkaaminen, ja jos kuvattu materiaali on kunnossa, ei esteitä toimivalle lyhytelokuvalle ole esteitä. Voit joutua muuttamaan materiaalin toiseen formaattiin, jotta ohjelma ottaa sen vastaan. HD-materiaali voi myös muodostua ongelmaksi ilmaisohjelmien ja koneen tehojen kautta.

Television siirryttyä pari vuotta sitten lopullisesti pois 4:3-kuvasuhteesta ovat videokamerat tehneet sen jo pari vuotta aiemmin. On kuitenkin hyvä tarkistaa kameran asetuksista, jos on kyse vähän vanhemmasta kamerasta, että kuvaat haluamaasi kuvasuhdetta. Mitä todennäköisimmin se on 16:9-kuvasuhde.

Kameran asetuksista kannattaa myös aukon ja tarkennuksen asetukset laittaa manuaaliseksi. Aukon ollessa automaattilla vaihtelee se kuvan valoisuutta esimerkiksi jonkun kävellessä valon ohi, ja tuskin on toivottavaa, että materiaali muuttuu hetkeksi valoisammaksi kuin muuten. Esimerkiksi Movie Makerissa kuvalle ei juuri voi tehdä minkäänlaisia muutoksia. Maksullisissa ohjelmissa on melkein poikkeuksetta jonkinlainen säätövara kuvalle, mutta jos materiaali ei ole terävää, ei sille ole juurikaan tehtävissä mitään. Joten kameramiehen tehtäväksi jää varmistaa, että materiaali on terävää ja seisoa kuvaamansa materiaalin takana.

Erilaiset valonlähteet voivat saada valkoisen värin näyttämään siniseltä tai keltaiselta (Dollin 1986, 10). Valkotasapainosta huolehtiminen on myös kameramiehen työtä. Halvemmat kamerat tarjoavat esiasetuksia esimerkiksi pilviselle ja aurinkoiselle säälle sekä kuvattaessa sisällä lamppujen alla. Joistakin malleista saattaa myös löytyä valkotasapainon säätö, jolloin tulisi käyttää sitä mieluummin kuin esiasetusta. Valkotasapainon säätö vaikuttaa materiaalin väreihin ja pitää valkoisen sävyvapaana.

6.2 Montaasi

Yksinkertaistettuna voidaan sanoa, että montaasiteorian mukaan kaksi elokuvan otosta, otos yksi ja otos kaksi, eivät ole yhdistettynä niiden summa, vaan uusi, kolmas ilmaisullinen ulottuvuus. (Kivi, Pirilä. 2005, 14.) (Liite 14.) Montaasiteorian kehittivät venäläiset elokuvan pioneerit 1900-luvun alkupuolella. Leo Kulesov esitteli Kulesovin efektin, jossa hän esitteli ihmisille materiaalia, jossa oli leikattu samaa miehen naamaa eri kuviin kuten hautaan ja iloitseviin ihmisiin. Ihmiset, jotka näkivät esimerkki materiaalin, kiittelivät videolla näkyneen miehen näyttelijän lahjoja vaikka itse asiassa materiaali olikin ollut aina sama ennen kuin oli leikattu hautajaisiin ja niin edelleen. Toinen montaasin kehittäjän tunnettu mies oli Sergei Eisenstein, joka kiteytti montaasin sellaiseksi, jona me sen tänä päivänä ymmärrämme.

Montaasin tunteminen on hyvä ja ilmainen tehokeino, jota ohjaaja voi käyttää edukseen. Näyttelijöiden ei tarvitse olla aina Richard Gerejä, jotta näyttelemisestä saadaan uskottavaa. Leikkaamalla montaasiopin mukaisesti saadaan tarvittava lisäpotku. Montaasiteorian tunteminen auttaa myös siinä, että se ei käänny ohjaajaa itseään vastaan. Jos elokuvassa on ensin voimakkaita tunteita sisältävä kohtaus, jossa mies vuodattaa sieluaan, josta leikataan suoraan aasin pakaroihin, kumoa aasin pakarat edellisen kohtauksen voimakkaat tunnelataukset ja välittää katsojalle symbolisen viestin, kuinka mies on aasinpylly avauttuaan tunteistaan.

6.3 Leikkaushuomioita

Leikkaushuomioiksi opetusmateriaaliini olen koonnut neljä asiaa, jotka ovat minusta olennaisimmat asiat sujuvan leikkauksen toteutumiselle. Ensimmäiseksi tiivistäminen. Usein törmää amatööri puolella siihen, että elokuvat ovat pitkiä, tylsiä ja niissä ei oikein tapahdu mitään verrattuna siihen, kuinka pitkiä ne ovat. Tiivistämällä elokuvaa saadaan niistä dynaamisempia ja huomattavasti katsoja ystävällisempiä.

Tehosteiden ja siirtymien käyttöä tulisi miettiä tarkkaan ja niille tulisi löytää pätevät perustelut. Hyvänä esimerkkinä toimivat unikohtaukset. Jos ne halutaan selvästi erotella uniksi, on tehosteiden käyttö vapaampaa. Siirtymien käyttö on tänä päivänä lähes olematonta, ja hetkeksi mustaan siirtymistä pidetään laiskana elokuvan tekemisenä.

Leikkauskohtien huomioiminen. Jatkuuko liike sulavasti kameran tai kuvattavan asian kanssa peräjälkeisissä kuvissa. Liikkeen jatkuvuus on ensimmäinen tekijä, joka hyppää katsojan silmiin, jos se on pielessä. Niinpä kuvakäsikirjoitus ja kuvaus vaiheessa näihin asioihin tulisi ottaa huomio, että ne saadaan kohdilleen leikkauspöydällä. Toinen leikkauksellinen huomio tulee musiikin ja videon rytmittämisestä. On otettava huomioon tapahtuuko otoksessa jotakin juuri musiikin kanssa sopivaa. Tämä ei kuitenkaan tarkoita sitä, että leikkauksen tulisi tapahtua aina tahdin iskulla. Sopivasti sinne tänne ripoteltu musiikin ja leikkauksen yhteistyö parantavat elokuvakokemusta.

7. LOPPUPOHDINNAT

Tutkimuksissani olen selvittänyt, mitä on tarpeellista opettaa toisen asteen audiovisuaalisella peruskurssilla. Kurssin perusideana on se, että käytettävän ei ole muuta kuin kamera, jalusta ja tietokone editointiohjelmineen. Toivon, että olen päässyt edes tyydyttävään lopputulokseen ja onnistunut välittämään sen myös tässä kirjallisessa osiossa, minkä takia olen valinnut kyseiset asiat opetusmateriaaliini. Toivon, että kukaan ei pidä valon ja äänen pois jättämistä laiskuutena.

Olen nyt opiskellut audiovisuaalista alaa viisi ja puoli vuotta kohta. Työllistyminen vaati si muuttoa Helsinkiin ja mikä sai minut heräämään kysymykseen, haluanko työllistyä edes tälle alalle ja niin pilata nuoruudesta alkaneen harrastuksen ja valjastaa luovuuteni muiden käyttöön. Nämä kaksi ajatusta kummittelevat vieläkin päässäni.

Vuonna 2008 olin ensimmäisen kerran vetämässä Valkealan lukiossa audiovisuaalista peruskurssia. Silloin sain ensimmäisen kipinän opettamiseen. Kurssin aikana oli hauska huomata se, miten asiat, joita olit itse opetellut vasta vuosi sitten olivat selkeytyneet jo itselle niin, että kykenit opettamaan niitä. Samalla oli myös hauska havaita se, kuinka nuorisoon tarttui jossain määrin oma innostukseni aiheeseen. Oli myös hauska tarjota nuorille jotakin erilaista ja toisella tavalla haastavaa. Lähinnä tarkoitan täällä sitä, kuinka tenttasimme heiltä lempielokuvia ja perusteluita siihen, miksi elokuva oli paras kaikista heidän mielestään.

Toisaalta kurssin varjopuolena jäi ärsyttämään se, kuinka vähän nuoret muistivat opetusta materiaalista, kun he kuvasivat lyhytelokuviaan. Tosin ne muutamat harvat onnistumiset tuntuivat sitäkin paremmalta. Kurssin jälkeen jäin miettimään, miten opetusta voisi muuttaa niin, että opetetut asiat eivät unohtuisi siinä tilanteessa, kun kamera vihdoinkin käy. Se ei selvinnyt minulle vielä silloin.

Seuraavana vuonna olin taas Valkealassa vetämässä vastaavaa kurssia eri ihmisten kanssa. Pyrimme opettamaan samat asiat mutta paremmin. Se, missä edellisenä vuonna mentiin vikaan, oli se, että meitä oli liian monta henkilöä paikalla. Vuonna 2009 meitä oli vain kolme, mikä tuntui sopivalta määrältä. Oppilaat tuntuivat taas ymmärtävän opetetun materiaalin tuntien aikana, mutta kun tuli aika kuvata unohtui se täysin ja lyhytelokuvissa toistuivat helpot virheet. Opetusmateriaalimme molempina vuosina oli sieltä täältä haalittua ja suunnittelematonta. Videoesimerkkejä ei ollut kovin paljon. Esimerkit ovat minusta yhtä tärkeä osa opetusta.

Vuoden kuluttua rupesin kypsyttämään ajatusta opinnäytetyöstä. Olin jo tullut siihen tulokseen, että en halua työllistyä alalle suoranaisesti. Olin innostunut opettamisesta täy-

sin ja tunsin, että se oli enin kosketus, jonka halusin ottaa työmielessä audiovisuaaliseen alaan. Minun ei tarvitsisi tappaa mielenkiintoani alaan puurtamalla sen parissa, vaan voisin innostaa nuoria ja opettaa heille samalla asioita alasta, jotta se tuntuisi lähestyttävämältä. Muistelin miten meitä oli opetettu lukiossa vastaavilla kursseilla, joita vetivät asiasta täysin tietämättömät ihmiset ja minkä ansiosta kurssit jäivät hyvin pintapuolisiksi kosketuksiksi alaan.

Ensimmäiseksi päätin, että kokoan opetusmateriaalin itse. Mietin asiaa sitä kautta, että mitkä asiat useimmiten aiheuttavat kompastuksia aloittelevalle elokuvan tekijälle ja mihin itse kiinnitän huomiota ensimmäiseksi, jos jokin asia on pielessä amatöörielokuvassa. Lähtökohtani, kamera, jalusta ja tietokone olen myös miettinyt niin, että jos tulevaisuudessa saisin tästä ammatin itselleni ja sijoittaisin viiteen kameraan, jalustaan ja kannettavaan tietokoneeseen ja alkaisin tarjota audiovisuaalista peruskurssia alueen lukioille. Olen myös harkinnut pedagogin tutkintoa medianomin tutkinnon päälle, mutta sen saa tulevaisuus näyttää.

Kun viime keväänä aloin tehdä kurssimateriaalia opinnäytetyötäni varten, en ollut ollenkaan aivan varma siitä, pystyisinkö järjestämään kurssia ikinä. Onneksi minulle sattui mahdollisuus työpaikkani Kouvolan pääkirjastossa toimivan Mediamajan kautta järjestää kurssi Kuusankosken lukiossa. Ensimmäistä kertaa olin yksin, mutta olin luottavainen siihen, että opetusmateriaalini olisi tarpeeksi vakuuttavaa videoesimerkkeineen. Tätä kirjoittaessani olen opettanut kaiken muun paitsi editoinnin, ja kun tunnilla teimme kuvausharjoituksen, minusta tuntui siltä, että kun hieman ohjailin heitä, oli materiaalini uponnut heihin jossakin määrin. Alkuperäinen tarkoitukseni oli, että edes yksi kolmasosa opettamistani materiaalista näkyisi oppilaiden lyhytelokuvissa. En vielä tiedä, miten mittaan 30 prosenttia, kun katson valmiita töitä.

Kurssilla syntyneet käsikirjoitukset olivat perinteisiä ja niiden pyörivät aihepiirit tuttuja. Poika ryhmä, joka tekee actionia. Tyttö ryhmä, joka tekee tarinan pissiksistä, jotka kiusaavat hiljaista tyttöä, ja sekaryhmä, jossa kaksi voimakastahtoista tyttöä tekevät taiteellisesti, mutta ahdistuneesta tytöstä tarinan. Olen huomannut, että aihepiirit yleensä heijas-

tavat nuorien omia kokemuksia. Kovinkaan usein käsikirjoitusten teemat eivät ole iloisia. Johtuuko tämä siitä, että nuoret ovat ahdistuneita vai siitä, että iloisista aiheista on vaikeampi tehdä tarina.

Minua harmittaa se, että kurssi ajoittui niin, että en voi näihin opinnäytetyöhöni lisätä oppilaiden suoraa palautetta kurssista. Kaikki ovat tuntuneet innostuneilta ja uskon tarjoavani hyvää vaihtelua kalvosulkeisille. Koen kuitenkin, että olen lähestyttävämpi hieman renttumaisena hahmona, kuin jos menisin puhumaan kirjakielellä oppilaille. Suurin osa videoista joita käytin esimerkkinä sisälsivät kovaakin materiaalia aina huumeiden käytöstä seksiin. En nähnyt syytä niiden sensuroimiseen; ovathan kyseessä kuitenkin nuoret aikuiset ja minusta on väärin kohdella heitä kuin lapsia. Toivon, että olen saavuttanut jonkinlaisen yhteyden oppilaisiin ja saanut tartutettua edes jotakin, jonka he muistavat katsoessaan jotakin elokuvaa. Melkein pääsi tästä lopusta unohtumaan, että sain minä jonkinlaisen palautteen eräältä tytöltä takapenkistä. Kun teimme kuvausharjoitusta tyttö tokaisi ”v***u mitä p****a”. Ilemisesti häntä ei aihepiiri juurikaan kiinnostunut. En ottanut itseäni vaikka kyllähän se tuntui vähän oudolta, mutta sitten muistikuvini tuli minkälainen apina itse olin lukio aikoina.

LÄHTEET

- Begleiter M. 2001. From word to image: storyboarding and the filmmaking process. USA: Sheridan books, Inc.
- Dollin S. 1986. Kuvaa itse – videokuvaajan käsikirja. Templar Publishing Ltd
- Elokuvantaju: Käsikirjoitus. Saatavissa:
<http://elokuvantaju.uiah.fi/2001/oppimateriaali/kasikirjoitus/kasikirjoitus.jsp> [Viitattu 18.10.2011]
- Herkman J. 2001 Audiovisuaalinen mediakulttuuri. Tampere: Tammer-paino Oy.
- Kelaamo: Taideteollinen korkeakoulu. Saatavissa:
<http://kelaamo.fi/fi/Edu/TietoTaito/Artikkelit/Elokuvakoulut/?article=1471> [Viitattu 15.10.2011]
- Kiesiläinen I 2011. Elokuvakerronnan kolme perusasiaa. Saatavissa http://fv1-fi-bin.directo.fi/@Bin/b90ac316e406d42386b1493e130e84f1/1320705124/application/pdf/176091/Elokuvakerronnan_kolme_perusasiaa.pdf [Viitattu 15.10.2011]
- Kookas: Tilttaus 2010 Saatavissa: <http://www.kookas.fi/articles/read/1543> [viitattu 5.10.2011]
- Korvenoja P. 2004. Tv-kameratyön perusteet. Helsinki: Yliopistopaino.
- Leino T. 2003. Sanoista eläviä kuvia – käsikirjoittajan opas. Keuruu: Otavan kirjapaino Oy.
- Mediametka: Kuvauspaikan komentokieli. Saatavissa:
<http://mediametka.fi/direct.aspx?area=page&prm1=129> [Viitattu 14.10.2011]
- Millerson G. 1983 Video Camera Techniques, Biddles Ltd
- Nikkinen, A. 2008. Juoni ja rakenne. Elokuvan runousoppia. Keuruu: LIKE.
- Opintoluotsi: Media-assistentti. Saatavissa: http://www.opintoluotsi.fi/fi-FI/koulutusalat_ja_ammait/opetusohjelma.aspx?StudyProgrammeId=3360d025-6845-4549-b56f-da35bb30db37 [Viitattu 15.10.2011]

Opintoluotsi: Medianomi. Saatavissa: http://www.opintoluotsi.fi/fi-FI/koulutusalat_ja_ammait/opetusohjelma.aspx?StudyProgrammeId=12e7e61a-3ab7-42b5-b92c-4f5596628213 [Viitattu 15.10.2011]

Pirilä K, Kivi E. 2005. Otos – elävä kuva, elävä ääni. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy.

Pirilä K, Kivi E. 2008. Leikkaus: elävä kuva – elävä ääni, toinen osa. Keuruu: Otavan Kirjapaino Oy.

Pirilä K, Kivi E. 2010. Teos – elävä kuva, elävä ääni. Keuruu: Otavan kirjapaino Oy.

Taidekoulu Gösta: Kultainen leikkaus. Saatavissa:

<http://www.serlachiusartmuseum.fi/taidekasvatus/gostanateljee/kultainenleikkaus2.htm> [Viitattu 21.10.2011]

Thompson R. 1998. Grammar of the shot. Burlington (USA): Focal Press.

Törhönen L. 2007. Suomen elokuvakoulu. Saatavissa:

<http://www.minedu.fi/export/sites/default/OPM/Julkaisut/2007/liitteet/tr08.pdf?lang=fi> [Viitattu 13.10.2011]

Vacklin, A., Rosenvall, J. & Nikkinen, A. 2008. Elokuvan runousoppia. Keuruu: LIKE.

[Videon](#) peruskurssi Pv 2: Panorointi Pekka Ranta 2002 Saatavissa:

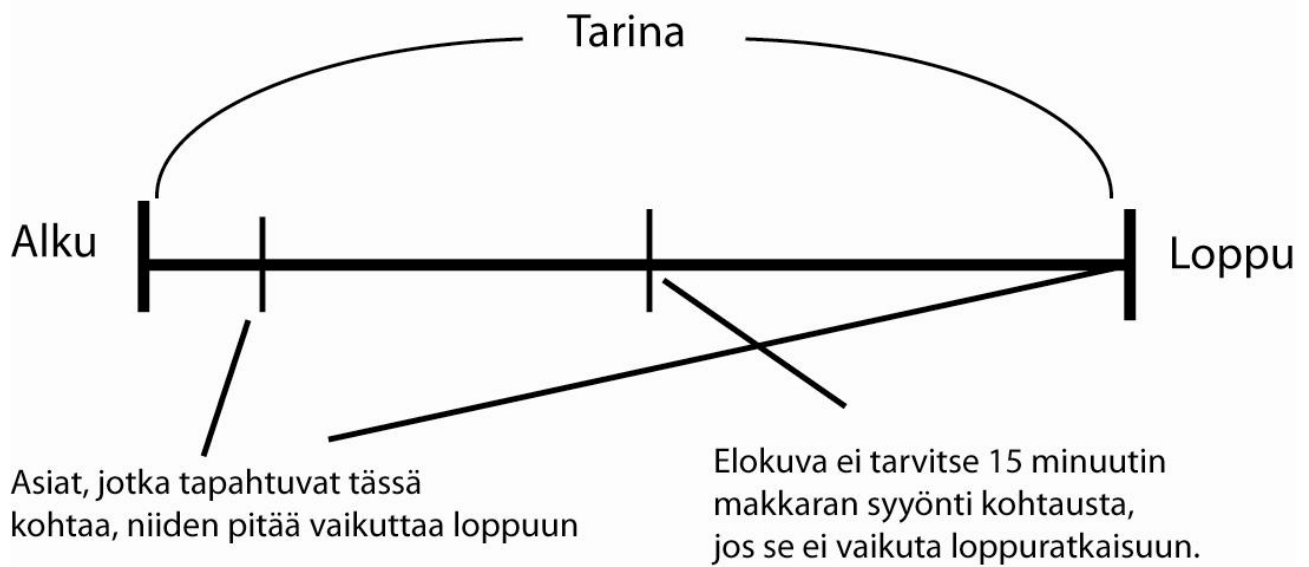
<http://koti.mbnet.fi/pranta/vidper2.htm> [Viitattu 5.10.2011]

Yang Soo Choi – Inari Teinilä: Monikameraohjaajan Muistikirja. RTI Tietopankki, Helsinki 1992

Liitteet

Liite 1

Käsikirjoitus 1



Käsikirjoitus 2

Logline:

Elokuvan perusidea kiteytettynä 1-2 lauseeseen.

Esim.

-Tuhoajakone palaa menneisyyteen suojelemaan ihmiskunnan viimeistä toivoa.

-Aseseppä törmää törttöilevään merirosvoon, joka tempaisee hänet seikkailuun yli merten.

-Perheenisän lemmikkisian uloste pakottaa perheen pakenemaan kaupungista, jonka viranomaiset ovat päättäneet sinetöidä lasikupolilla.

-Entinen poliisi taistelee post-apokalyptisessä maailmassa bensanahneita aavikkorosvoja vastaan.

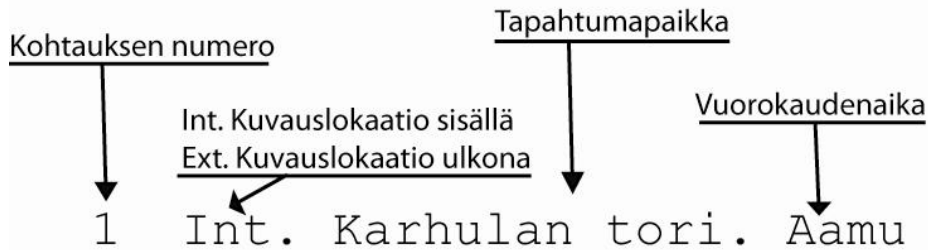
Treatment:

Tiivistelmä koko elokuvan tapahtumista.

Käsikirjoitus 3

Käsikirjoitus:

Käsikirjoitus sisältää tarinan, dialogin, lokaation, päivänajan.



Vesa notkuu karhulan torilla syljeskellen hermostuneesti. Hän räplää rannekelloaan ja vilkuilee sitä. Samassa Jussi yllättää hänet napakalla potkulla nivusiin.

JUSSI

Hähähähäähhää siitäs sait senkin äpärä.

VESA

Ai jumankekka miks sä noin teit?

3 Ext. Galeten vessa. Ilta

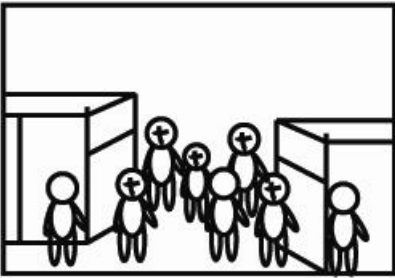
Jussi istuu pytyllä otsasuoni pullistuen, hänen pakottaessaan huumeita täynnä olevaa kondomia itsestään.

JUSSI

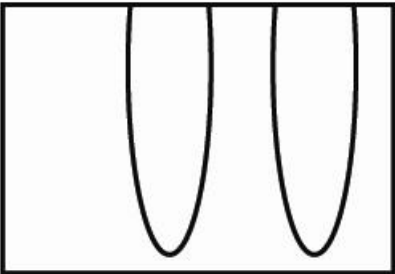
Ai jumankekka nghhhhhh!

Käsikirjoitus 4

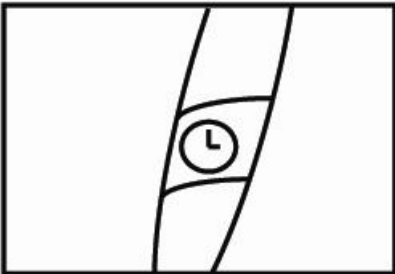
Kuvakäsikirjoitus



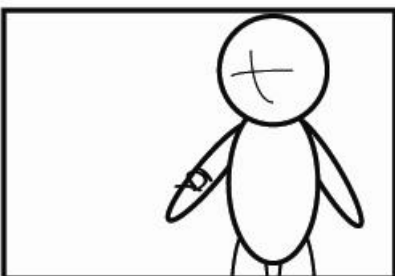
Yleiskuva torista, jossa näkyy ihmisiä
pyörimässä ja tekemässä ostoksia



Lähikuva jaloista, jotka tepastelevat
edestakaisin hermostuneesti



Erikoislähikuva hihasta, joka
nykäistään ylös paljastaen kellon

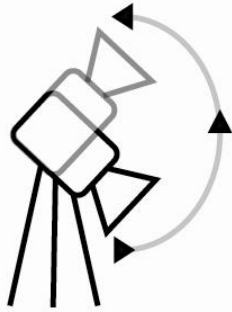


Laajapuolikuva Vesasta, joka katselee
kelloa hermostuneesti

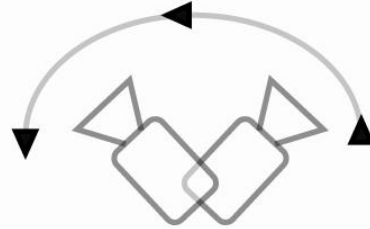


Puolilähikuva Vesan haarusista, johon
Jussin jalka monottaa

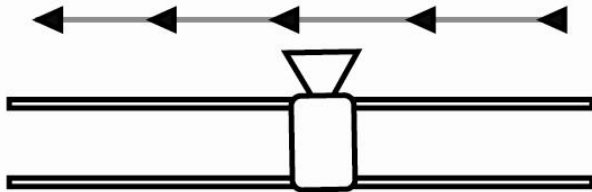
Kameraliikkeet



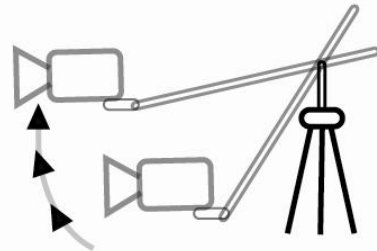
Tiltaus = Kameran liike alhaalta ylös



Panerointi = Kameran sivuttaisliike



Ajo = Kamera liikkuu kuvattavan kohteen mukana



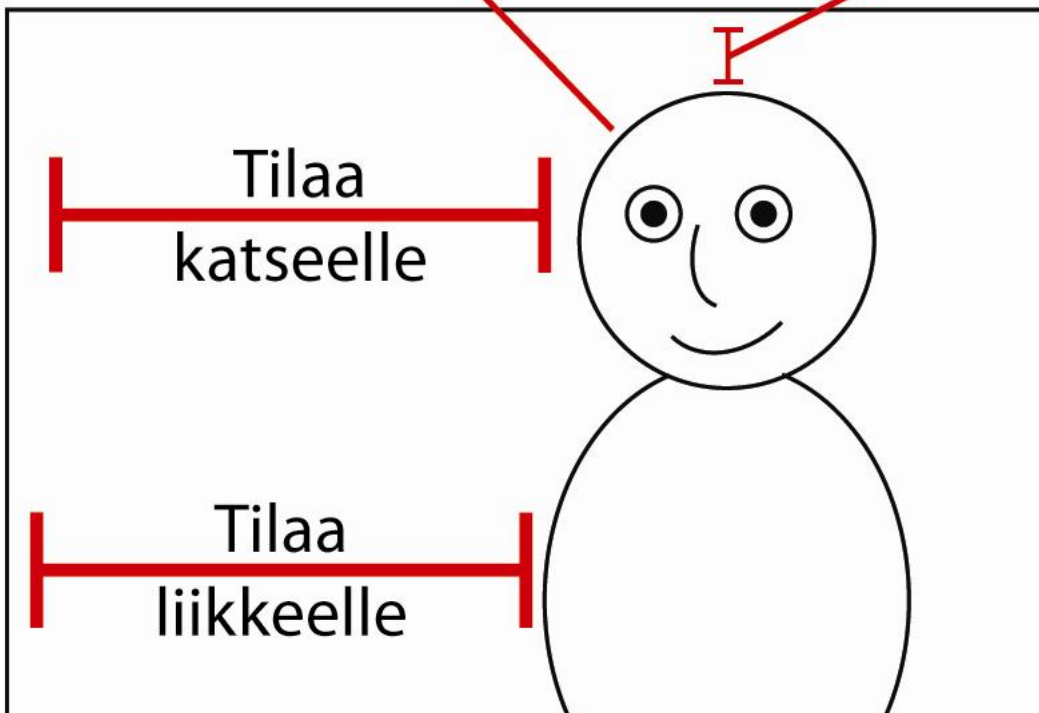
Nosto = Kamera nousee kohteen mukana

Kuvansommittelu 1

Henkilön perusasemointi

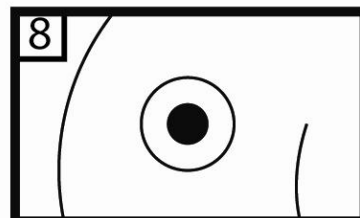
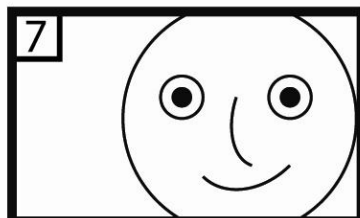
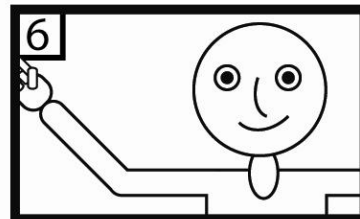
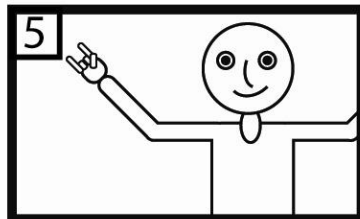
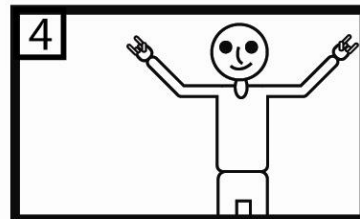
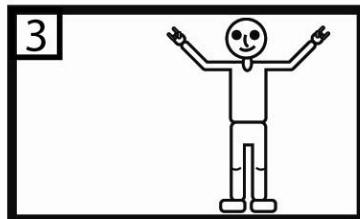
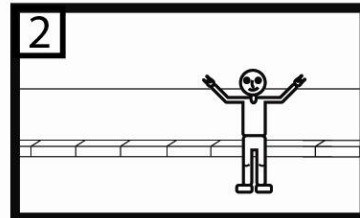
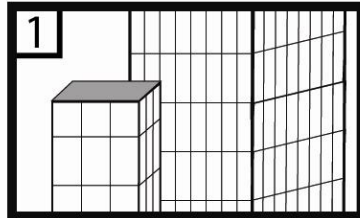
N. 1/3 kuvasta

Headroom



Kuvasommittelu 2

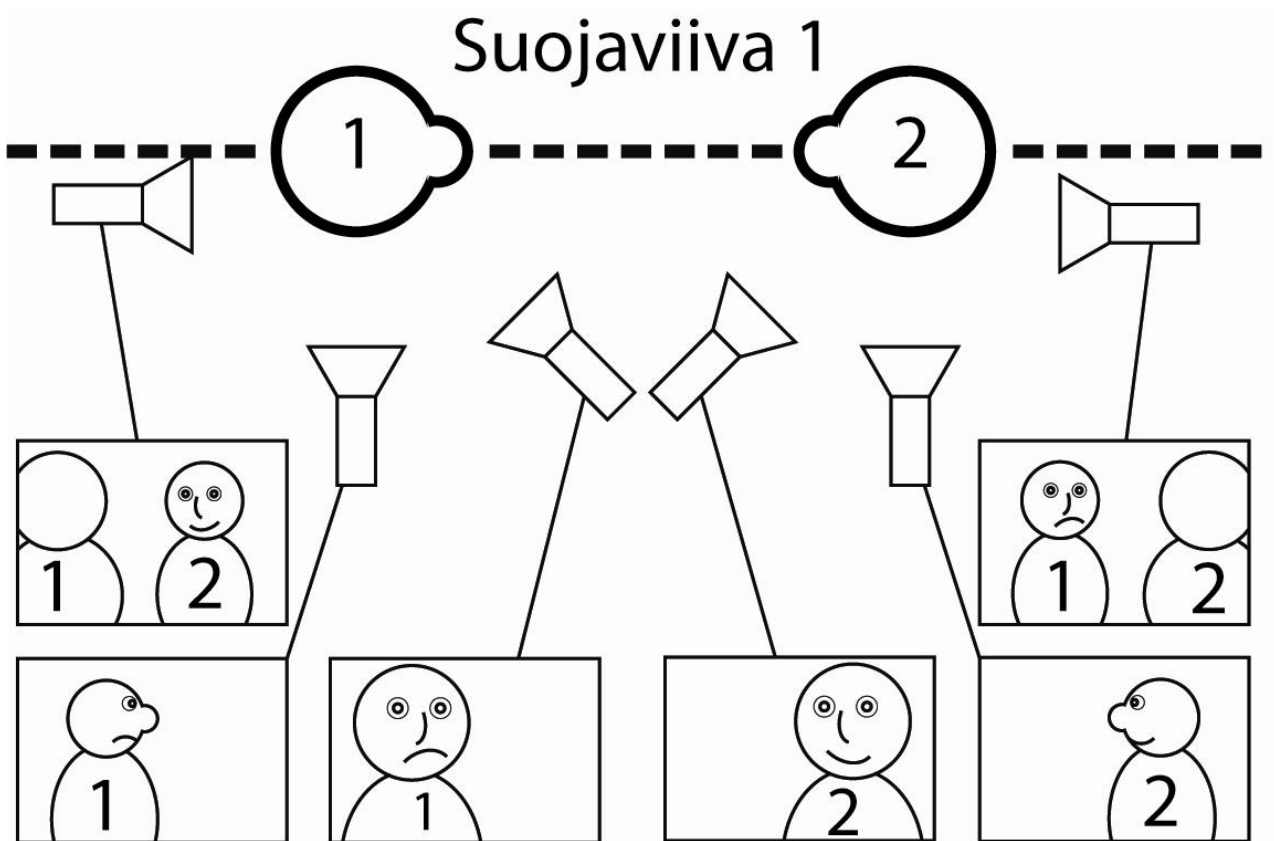
Kuvakoot



Kuvasommittelu 2

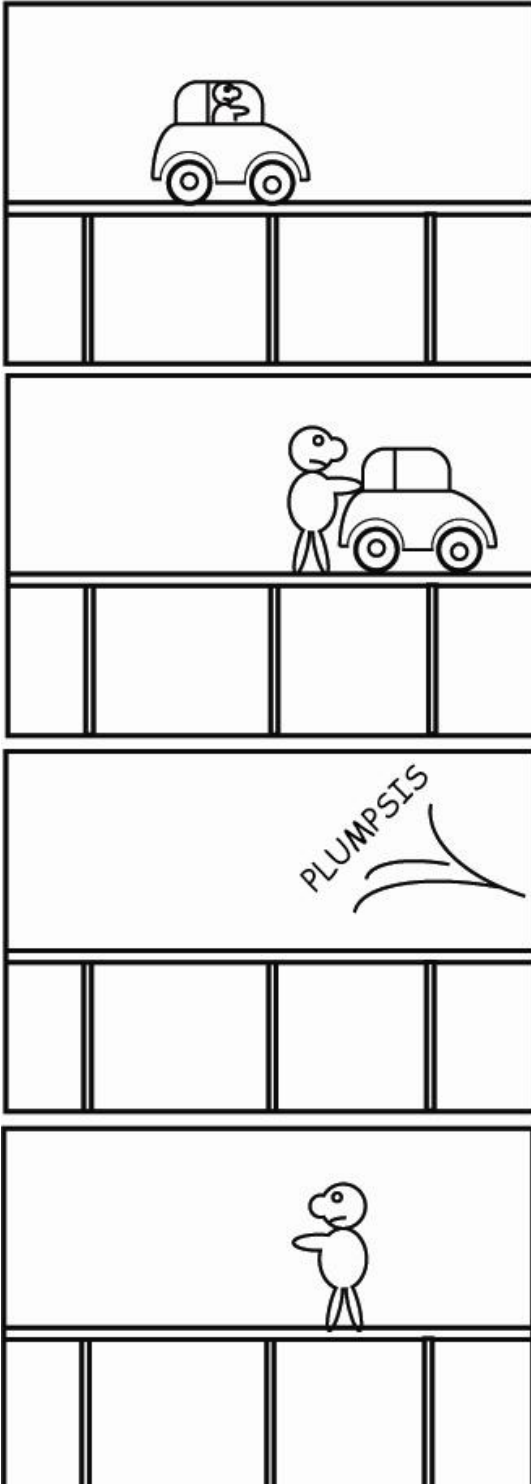
Kuvakoot ja niiden käyttö

1. Yleiskuva: Esittelee toimintaympäristön
Esim. Kuva kahvilan ulkopuolelta Frendeissä.
2. Laaja kokokuva: Esittelee kuvattavan hahmon toimintaympäristössä
3. Kokokuva: Esittelee hahmon kokonaan
4. Laajapuolikuva: Hahmo kuvattuna polvista ylöspäin.
Ns. Action-kuvakoko
5. Puolikuva: Hahmo kuvattuna lantiosta ylöspäin.
Käytetään dialogia kuvattaessa.
6. Puolilähikuva: Hahmo kuvattuna rinnasta ylöspäin.
Huomio kiinnittyy ensijaisesti kuvattavaan hahmoon ja tämän ilmeisiin.
7. Lähikuva: Rajaus hartioista
Käytetään korostamaan tunnetiloja
8. Erikoislähikuva: Korostetaan yksityiskohtia.
Esim. avautuva silmä.



Kuvaushuomioita 2

Kaikkea ei tarvitse näyttää



Mies ajaa auton laiturille

Mies työntää auton
kuvaruudun ulkopuolelle

Kuuluu suuri molskahdus

Mies kävelee kuvaan
käsiä pyyhkien

Kuvaus

Kuvaus komentokieli

“Kamera”

Ohjaa kaskee kuvaajaa, muu toiminta lakkaa ja kaikki hiljenevat.

“Kay”

Kuvaaja vastaa, kun kamera kuvaa

“Olkaa hyvat”

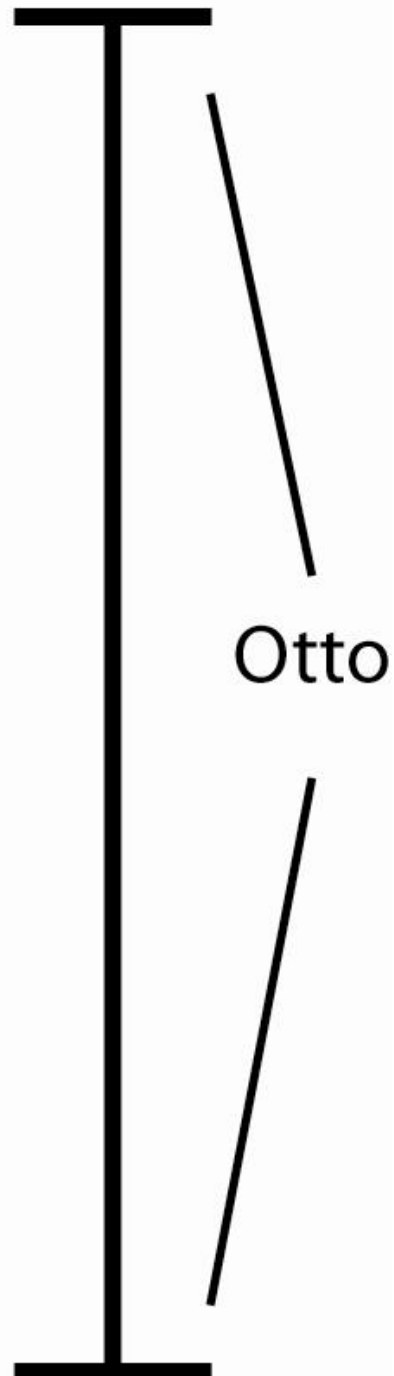
Nayttely alkaa



Nayttely

“Kiitos”

Nayttelijoiden lausuttua vuorosanat, kuvaaja sammuttaa kameran

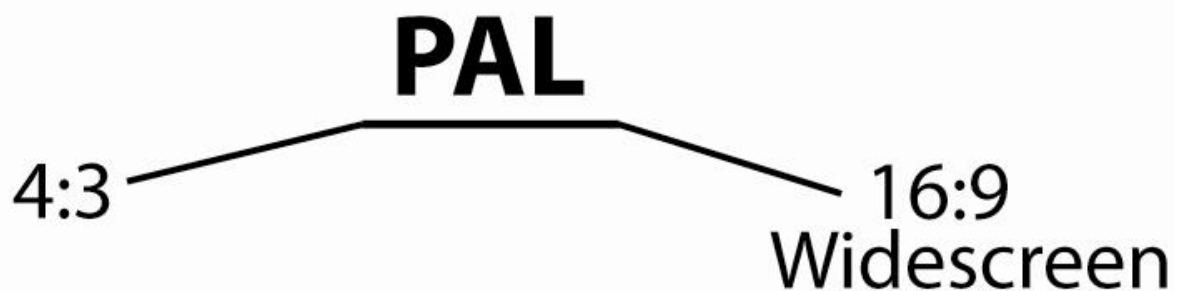


Kuvaushuomioita 3

- Älä kuvaa pimeässä tai hämärässä ilman valokalustoa.
- Älä kuvaa meluisassa ympäristössä, jos äänität dialogia.
- Kysy luvat, jos kuvaat yksityisalueella.
- Varaa aikaa tarpeeksi kuvauksille.
- Ota uusintaottoja.
- Ota "kärsää" ja "häntää" jokaiseen ottoon.
- Suunnittele kuvaukset etukäteen.
- Älä aiheuta häiriötä kuvauksilla.
- Suomessa saa ihmisiä kuvata ainoastaan heidän omasta suostumuksestaan. Eli kysykää lupa!
- Älä viittaa omassa huonommassa elokuvassasi parempaan elokuvaan.
- On olemassa paljon hausempia asioita, kuin peruukki päässä hölmöllä äänellä puhuminen.

Editointi 1

Perusasetukset:



-Tarkista kameran asetuksista onko kuvaamasi materiaali 4:3 vai 16:9 laajakulmaa.

Muista nämä editoidessasi:

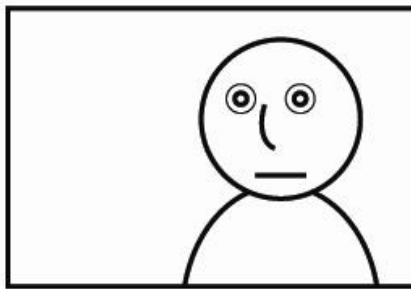
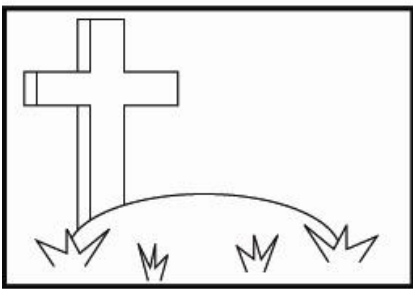
- Voiko tiivistää? Voiko klipin alusta tai lopusta ottaa tavaraa pois?
- Käytä efektejä sekä siirtymiä harkitusti.
- Voitko rytmittää leikkauksen ja musiikin?
- Kiinnitä huomiota leikkauskohtiin.

Editointi 2

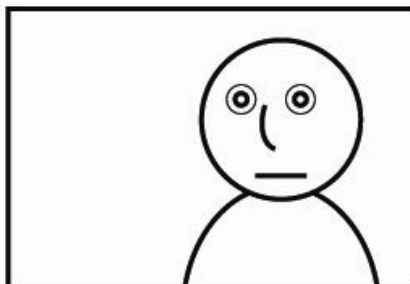
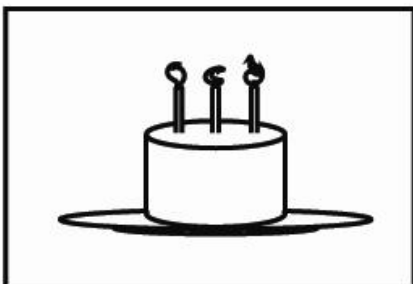
Montaasi

1+1=3:

-Kaksi peräkkäistä kuvaa muodostavat kolmannen asiayhteyden.



= Suru



= Ilo