

Opinnäytetyö (AMK)

Elokuvan koulutusohjelma

NMEDIS14

2018

Iiris Tuononen

# PITKÄN OTON NARRATIIVISET FUNKTIOT

– pitkä otto otto kuvallisen kerronnan työkaluna

OPINNÄYTETYÖ (AMK) | TIIVISTELMÄ

TURUN AMMATTIKORKEAKOULU

Elokuvan koulutusohjelma

2018 | 34 sivua

liris Tuononen

# PITKÄN OTON NARRATIIVISET FUNKTIOT

- pitkä otto elokuvallisen kerronnan työkaluna

Opinnäytetyössäni pitkän otton mahdollisia narratiivisia funktioita ja toteutustapoja, hyödyntäen esimerkkejä elokuvista sekä omista töistäni. Tavoitteenani on oppia hyödyntämään pitkää ottoa visuaalisen kerronnan työkaluna, mutta myös ymmärtää syitä sen käyttöön. Asetan pitkän otton osaksi laajempaa elokuvakerronnallista kontekstia, ja luon lajittelun sen narratiivisista funktioista ja teko tavoista, joita hyödynnän omien taiteellisten töideni tarkastelussa.

ASIASANAT:

Elokuva, Elokuvaus, Elokuvaohjaus

BACHELOR'S / MASTER'S THESIS | ABSTRACT

TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Media | Film degree

2018 | 34 pages

**liris Tuononen**

## **NARRATIVE FUNCTIONS OF A LONG TAKE**

- The long take as a tool of visual storytelling

In my thesis I go through possible narrative functions for a long take, as well as methods of making one, using examples from films and my own works. My goal is to learn how to use the long take as a tool of visual storytelling, but also to understand the reasons why one would want to use it. I place the long take in the larger context of cinematic storytelling, and create a typology for its narrative functions, which I then utilize when examining my own artistic works.

**KEYWORDS:**

Film, Cinematography, Film directing

# SISÄLTÖ

<b>SANASTO</b>	<b>5</b>
<b>1 JOHDANTO</b>	<b>6</b>
<b>2 PITKÄ OTTO ELOKUVAN KIELEN LAAJEMMASSA KONTEKSTISSA</b>	<b>7</b>
<b>3 PITKÄN OTON NARRATIIVISET FUNKTIOT</b>	<b>11</b>
3.1 Esittely	11
3.2 Hahmokeskeinen seuranta	15
3.3 Jännitteen luominen	15
<b>4 PITKÄN OTON TOTEUTUSTAPOJA</b>	<b>20</b>
4.1 Ajo	20
4.2 Staattinen pitkä otto	20
4.3 "Feikki" pitkä otto	21
<b>5 PITKÄ OTTO JA MINÄ</b>	<b>22</b>
5.1 Joulun ihme	22
5.2 Taiteellinen opinnäytetyöni, Yhet Vielä -musiikkivideo	24
5.2.1 Idea	24
5.2.2 Toteutus	25
5.2.3 Lopputuloksen arviointi	29
<b>6 LOPUKSI</b>	<b>32</b>
<b>LÄHTEET</b>	<b>33</b>

## SANASTO

Dolly	Pyörillä kulkeva kameravaunu, jolla tehdään kamera-ajoja.
Hyppyskarvi	Kuvan sisäinen leikkaus
Kamera-ajo	Kameraa liikuttamalla luotu kuvan liike
Kuva, otos	Kameran käynnistyksestä sen pysäytykseen tallentunut jakso
Kuvakulma	Korkeustaso, jossa kamera on suhteessa kohteeseen (Juntunen, M. Elävän kuvan sanasto, s. 56)
Otto	Kuvauskerta (Juntunen, M. Elävän kuvan sanasto, s. 76)
Panorointi	Kameran liike jossa kamera ei itse liiku, mutta kiertyy akselinsa ympäri sivusuunnassa (Juntunen, M. Elävän kuvan sanasto, s. 77)
POV –kuva	(Hahmon) näkökulmakuva
Skarvi	Peräkkäisten kuvien välinen liitoskohta (Juntunen, M. Elävän kuvan sanasto, s. 91)
Steadicam	(Tuotenimi) Kameravakaaja, kannatinlaite joka auttaa vakaamaan kameran tasaisen kameranliikkeen aikaansaamiseksi (Juntunen, M. Elävän kuvan Sanasto, s. 92)

# 1 JOHDANTO

“A cut is a violent act, it’s a brutal severance a piece of footage”. (Fandor, 2018, Thank You For Not Cutting – Part 1). Lainaus on kohtalaisen kärjistetty väittämä melko kevyestä pätkästä youtubeviihdettä, pätkästä, jonka automaattitoisto joskus pyöritti katsomani videon jälkeen. Videossa listataan tapoja, joilla leikkaamatta jättäminen voi tukea elokuvan kerrontaa. Pitkä otto on tehokeino, jonka useat elokuvantekijät valjastavat käyttöönsä. Monelle se tuntuu olevan miltei kunnia-asia kuinka haastavan ja monimutkaisen pitkän otton he pystyvät toteuttamaan. Koen usein pitkää ottoa katsoessani olevani liian tietoinen kameran olemassaolosta. Pitkän otton käyttö tuntuu enemmän tekniseltä kikkailulta kuin kuin tarinaa palvelevalta toteutustavalta, tekniseltä suorittamiselta ennen mitään muuta.

Huomaan elokuvantekijänä kuitenkin suunnittelevani toistuvasti pitkiä ottoja. Tuntuu, että palaan siihen säännöllisesti ilmaisukeinona. Haluaisin valjastaa pitkän otton käyttöni toimivana kuvallisen ilmaisun työkaluna. Tahdon tunnistaa pitkän otton mahdolliset ilmaisulliset tarkoitukset, ja tätä kautta syventää ymmärrystäni elokuvakerronnasta.

Voin tulevaisuudessa myös soveltaa analyysiani muihin kerronnallisiin elementteihin. ”Käsitteet ovat tutkijan tärkeimpiä työkaluja. Käsitteiden analysointia, erittelyä ja määrittelyä tarvitaan kaikenlaisissa tutkimuksissa.” (Puusa, A. 2008, Käsiteanalyysi Tutkimusmenetelmänä, Premissi.) Oma tutkimukseni perustuu käsitteiden sisällön määrittelyyn ja niiden suhteiden pohdintaan. Puusan/Wilsonin moniportaisesta käsiteanalyysimallista sovelan erityisesti kohtia 3. Ja 4.: 3.”Käsitteen erilaisten tulkintatapojen tarkastelu - erilaisten esimerkkien esiintuominen käsitteen käytöstä” sekä 4. ”Käsitteen ominaispiirteiden tunnistaminen ja kriittisten ominaispiirteiden nimeäminen”. (Puusa, A. 2008, Käsiteanalyysi Tutkimusmenetelmänä, Premissi.)

Luon tässä opinnäytetyössäni typologian pitkän otton narratiivisista funktioista sekä sen mahdollisista teknisistä toteutustavoista. Lajittelu on karkea, mutta tarkoitukseni ei ole kuvata todellisuutta tai kehittää akateemista kategorisointia, vaan kehitellä termistöä, jota voin käyttää oman pohdintani tukena. Tuon pitkän otton funktiot ja tekotavat esille esimerkkien kautta. Työhön sisällyttämäni esimerkit muista elokuvista olen parhaani mukaan valikoinut tunnetuista elokuvista. Näin myös elokuviin vähemmän perehtynyt lukija on suuremmalla todennäköisyydellä nähnyt teokset, joista tässä työssä puhun. Lopuksi hyödynnän luomaani typologiaa oman taiteellisen opinnäytetyöni tarkastelussa, sekä käyn läpi sen toteutusta.

## 2 PITKÄ OTTO ELOKUVAN KIELEN LAAJEMMASSA KONTEKSTISSA

Tässä luvussa tarkoitukseni on asettaa pitkä otto laajempaan elokuvan “kielen” ja elokuvallisen kerronnan kontekstiin. Nykyihminen ymmärtää elokuvan kieltä hyvin sillä elokuva on laajojen kansanosien saavutettavissa melko helposti. Ymmärrämme esimerkiksi katseen suuntia siten että jos näemme seuraavat kaksi kuvaa peräkkäin, osaamme olettaa että henkilöt katsovat toisiaan vaikkemme olisi nähneet heitä samassa tilassa.



Esitellessäni työni aihetta, viittasin väitteeseen leikkauksesta väkivaltaisena tekona. Edellä esitetyn perusteella en ole samaa mieltä siitä, että leikkaus olisi “väkivaltainen teko”. Se on orgaaninen osa elokuvan kieltä. Kameran kuvaa ei voi täysin rinnastaa siihen mitä ihmissilmällä näkee. Katkeamaton kuva ei ole sama asia kuin katkeamaton katse. Ihmisen mielellä on kuitenkin osaa ja arpaakin siihen, mikä katseen piirissä rekisteröityy merkittäväksi ja mikä jää unohduksiin.

Dan Olsenin videoesseessä “The Kuleshov Effect” hän esittelee mielestäni olennaisen osan leikkauksellista elokuvakerrontaa. Jos hahmo katsoo kuvassa jotain, oletamme että seuraava kuva on kuvaus siitä mitä hän näkee. Esimerkkinä Olsen käyttää Dan Trachtenbergin 10 Cloverfield Lane -elokuvaa (2016).



Katseen kohteen kuvasta leikataan seuraavalla tavalla:



Kuvien välinen leikkaus ei ole yhtenäinen siihen nähden mitä hahmo pystyisi fyysisesti näkemään. Tässä tilanteessa leikkaamalla lähemmäksi kohdetta painotetaan sitä, mikä on tärkeää, mihin hahmon huomio tarttuu. Se ei ole yhtenäinen hahmon fyysisen näkökentän kanssa, mutta se on emotionaalisesti yhtenäinen siirtymä. (Foldable Human, 2017, The Kuleshov Effect.) Se palvelee näin paremmin elokuvantekijän pyrkimystä kuvata hahmon järkytystä, kuin se jos jäisimme laajaan näkökulmakuvaan pidemmäksi aikaa.



Lindsay Elliksen Joel Schumacherin Oopperan Kummitus -elokuvaä käsittelevässä videoesseessä on segmentti elokuvan tavasta käyttää pitkää ottoa huonosti. Esseessä esitellään useampi elokuvan pitkä otto, ja ratkotaan sitä, miksi ne eivät toimi. Kyseinen videoessee on mielenkiintoinen läpileikkaus elokuvasta, jota tehdessä on tehty paljon vääriä ratkaisuja. Kyseinen elokuva on erinomainen katseltava elokuvaopiskelijalle, joka on kiinnostunut pohtimaan, miten elokuvan visuaalinen kerronta parhaiten palvelee tarinaa ja tunnetta. Laajemmassa keskustelussa elokuvan kielestä ja pitkän otton tarkoituksellisuudesta yksi Elliksen osoittamista kuvista on kenties kaikkein paras esimerkki, eikä kaipaakaan kummempaa kontekstia havainnollistaakseen elokuvallisen kielivirheen.



Kuvassa näemme sydänsuruisen oopperan kummituksen (Gerard Butler). Kuva tulee kohtauksen jälkeen, jossa kummitus on vakoillut romanttisen kiinnostuksen kohdettaan sekä tämän puolisoa. He ovat poistuneet paikalta, ja kummitus on surullinen ja yksinäinen. Kuva on lähikuva Butlerin kasvoista, ja se kestää 51 sekuntia. Ellis nostaa kyseisen kohtauksen esille siksi, että hänen mielestään on paljon tehokkaampiakin tapoja välittää yksinäisyyttä katsojalle. Ellis nimeää esimerkkinä laajat kuvat hahmoista, sekä pitkät otot hahmosta tyhjässä tilassa. (Lindsay Ellis, 2016, Joel Schumacher's Phantom of the Opera: A Video Essay.) Pitkä otto olisi voinut paremmin palvella kyseistä kohtausta, mutta ei sillä tavalla miten sitä käytettiin.

Ellis viittaa videoesseessään Roger Ebertin Battlefield Earth (2000) elokuvan kritiikkiin. Kyseinen elokuva on kuvattu isolta osin niin, että sen kuvat on aseteltu vinoon ilman mitään sen suurempaa syytä tai perustelua. Näin sanoo Roger Ebert kritiikissään: "Ohjaaja, Roger Christian, on oppinut paremmista elokuvista että ohjaajat joskus kulmaavat kameransa vinoon, mutta hän ei ole oppinut miksi". (Ebert, R. Battlefield Earth, Reviews)

Toisena opiskeluvuoteni vieraileva opettaja John Webster puhui siitä miten sillä, että dokumentin kuvaamiseen käytetty kamera näkyy dokumentissa, on oltava joku syy. En muista tarkkaa asiayhteyttä, mutta muistan kommentoineeni että minusta on "kivaa" kun kamera näkyy osana teosta. Tuolloin ajattelin sen olevan hauska metaviittaus, vähän kuin se kun

taidemaalarit maalaavat itsensä osaksi muotokuvaa maalaten teokseen vaikkapa peilin. Opettaja kysyi “mutta miksi?”, enkä osannut vastata siihen mitenkään.

Elokuvan kieli on fluidi, ja samat työkalut voivat eri konteksteissa ja eri tekijöiden käsissä tarkoittaa eri asioita, mutta tietyt tekotavat ovat vakiintuneet syystä. Musiikki on elokuvasta hyvin erilainen taidemuoto, mutta siinäkin on omat vakiintuneet raaminsa minkä mukaan teokset luodaan: tahtilajit, sointukierrot... “Kielioppi” on elokuvataiteelle tarpeellinen konteksti, ja suurelle yleisölle välttämätön mukavuustekijä. Elokuvaa viihteenä tuskin olisi, ellei sen kerronta olisi muotoutunut niin että suuri katsojakunta pystyy sitä ymmärtämään, ja elleivät kerronnan keinot pysyisi teoksesta toiseen jokseenkin samanlaisina. Kielen kehittäminen ja monimuotoistaminen on mahdollista, mutta se täytyy tehdä hienovaraisesti eikä rytkäkällä, sillä muuten se saatetaan nähdä osoituksena kieliopin hallitsemattomuudesta.

Kuvallisia ilmaisukeinoja ei voi käyttää vain sen takia että ne ovat “kivoja”, tai näyttävät hienoilta. Tai kaikin mokomin voi, mutta se ei ole kauhean tehokasta tarinankerrontaa. Tämä on jotain mitä haluan omassa työskentelyssäni välttää, ja se on minulle tärkein lähtökohta pitkän oton tarkasteluun kirjallisessa opinnäytetyössäni.

### 3 PITKÄN OTON NARRATIIVISET FUNKTIOT

Pitkä otto on mahdollista valjastaa tarinallisesti moniin eri tarkoituksiin. Tässä minulla on karkea lajittelu siitä, millä tavoin pitkää ottoa voi kerronnallisesti hyödyntää. Kategoriat menevät keskenään limittäin, eivätkä ole kaiken kattavia. Tarkoituksena oli puhtaasti luoda perusteluja, joissa pitkää ottoa voi käyttää tarinan tukena. Idean kategorisointiin sain nofilmschool -sivustolla näkemästäni videosta. Videossa listattiin vastaavanlainen kuusikohtainen jaottelu erilaisista pitkistä ostoista joita käyttää, mutta listattuihin kohtiin ei oltu perehdytty järin syvästi, ja listassa oli lytätty yhteen sekä pitkiä ottoja suhteessa niiden sisällölliseen antiin, että pitkien ottojen teknisiä toteutustapoja. Videossa listattiin erilaisiksi pitkiksi ostoiksi Establishing, Tracking, Exposition, Action, Stationary sekä "Fake" (Aputure, 2016). Jalostin niistä itselleni toimivan kategorisoinnin.

Olen valikoinut esimerkkejä sekä elokuvista joista pidän, että elokuvista, joista en juurikaan välitä. Koen tarpeelliseksi tarkastella objektiivisesti kuvien visuaalisen kerronnan tehokkuutta myös omien mieltymysten ulkopuolella. Vaikka esimerkeiksi valitsemani otokset voisivat toimia useamman otsikon alla, olen valinnut kunkin pitkän otton edustamaan tiettyä funktiota koska koen että sen palvelevan kyseisen funktion tarkoitusta erityisen hyvin.

#### 3.1 Esittely

Esittelykuvalla pyritään luomaan tuntu ympäristöstä ja tunnelmasta. Pitkä otto palvelee hyvin uuden miljöönn etabloinnissa, sillä katkeamaton kuva on toimiva väline esittelemään paikkaa, ja esimerkiksi juurruttamaan lokaation arkkitehtuurin katsojan mieleen. Se on oiva tapa esitellä useita hahmoja kerralla, ja kaikin puolin tutustuttaa katsoja elokuvan maailmaan.

Paul Thomas Anderson on suuri pitkän otton ystävä. Boogie Nightsin (1997) käyntiin potkaiseva pitkä etablointiajo on mainittu useissa "parhaiden" pitkien ottojen listauksissa, ja sitä käytetään myös kategorisointini inspiroineessa videossa esimerkkinä, eikä suotta, onhan se pelkästään jo mainittava tekninen suoritus. Ajossa käymme läpi 70-lukuisen yökerhon. Kuvaa edeltää studion logo, ja musta ruutu, jonka päällä soi vaatimaton musiikki. Tästä leikataan "Boogie Nights"-yökerhon kylttiin, ja vaatimaton musiikki jää käyntiin pärähtävän discon alle.







Ajon varrella meille esitellään lähes kaikki tarinan kannalta merkittävät hahmot, ja se päättyy Mark Wahlbergin esittämään päähenkilöön. Kuva esittelee elokuvan visuaalisen ilmeen. Ajo on sulava liukuessaan läpi värikkään miljöön ja pyöriessään hahmojen ympärillä. Se on teknisiltä ominaisuuksiltaan viimeistelty. Boogie Nightsin alussa se on omiaan kuvaamaan päähenkilön kiiltokuvamaista ajatusta 70-luvun pornoteollisuudesta.

Tämä on yksi niistä pitkistä otoista, joissa olen jatkuvasti poikkeuksellisen tietoinen kameran läsnäolosta. Kameran liike on vaan niin epäinhimillisen siloiteltua. Tämä voi olla myöskin

elokuvantekijöiden tapa etäännyttää katsoja glamoröösinoisesta pornomaailmasta, ennenkuin elokuva päästää siihen sisälle, ja näyttää sen epämiellyttävämmät puolet.

Tämä kohtaus on mielestäni melkein ”arkkityypillinen” esittelykuva.

### 3.2 Hahmokeskeinen seuranta

Seurannalla tarkoitan kuvaa, jossa seurataan yhtä hahmoa kuvan keskiössä. Toisin kuin edellä mainitussa Boogie Nightsin esimerkissä, otos pitäytyy saman hahmon kanssa koko otoksen ajan. Katkeamaton kuva joka pitäytyy yhden hahmon seurassa auttaa pitäytymään kyseisen hahmon näkökulmassa ja tekee samaistumisesta luontevaa. Tällainen seuranta on tyyppillinen toimintakohtauksissa, sillä se on tehokas keino saada vaara tuntumaan todellisemmalta, kun tilanteesta ei pääse skarvin kohdalla pois, ja toiminta purkautuu katsojan silmien edessä reaaliajassa. Valitsin kuitenkin esimerkiksi jotain muuta kuin toimintaa.

Olivier Dahanin Pariisin Varpunen (2007) on elokuva laulaja Edith Piafin elämästä. Kohtaus kestää -\_- - minuuttia, ja siinä Marion Cotillardin esittämän Piafin rakastaja on saapunut yhdysvalloista tämän luo, ja Piaf tekee aamiasjärjestelyitä ja etsii rakastajalleen ostamaansa lahjaa, kierellen ympäri asuntoa. Näemme muita hahmoja, jotka vaikuttavat apaattisilta, mikä tuntuu meille katsojina oudolta sillä olemme päähenkilön kanssa innoissamme ja onnellisia tässä tilanteessa. -\_- - minuutin kohdalla Piafille ja näin myös katsojalle selviää, että rakastaja onkuollut tapaturmassa, ja tämän saapuminen on siis ollut harhaa tai unta. Tilanteen todellinen luonne valkenee Piafille ja katsojalle yhtäaikaan. Piaf on surun murtama ja shokissa, huutaa rakastajansa nimeä, ja kävelee pitkin käytävää jonka päädystä näemme edessä avautuvan lavan. Kyseessä ei tietenkään ole oikea lava, vaan kohtauksen loppu on symbolinen.

Kohtaus on melodramaattinen, toki, mutta mielestäni tehokas. Olemme ensin Piafin kanssa onnellisia, sitten ymmällään, jonka jälkeen shokki ja suru ottavat vallan. Lopun ”huipennus” kuvaa sitä miten Piafin voimakas tulkinta laulajana kumpusi tämän omista kokemuksista ja sydänsuruista, jotka me olemme katsojana juuri hänen kanssaan kokeneet. Tämä on mielestäni nerokas esimerkki leikkaamatta jättämisestä. Vaikutus ei olisi ollut lainkaan samanlainen, jos olisimme vain leikanneet kuvaan jossa Piaf laulaa lavalla. Hän kävelee oman surunsa hetkestä suoraan lavalle, samalla kun laulu kohtauksen ääniraidassa kasvaa.

### 3.3 Jännitteen luominen

Pitkää ottoa käytetään tyyppillisesti myös jännitteen luomiseen. Elokuvan tunne, jännitys luodaan reaaliajassa intensiivisemmäksi. Klassikkoelokuva Hohdon leikkaustahti on suurilta osin verkkainen ja elämä Overlook -hotellissa tuntuu hitaalta. Seuraavaksi esittelemäni otot eivät kestä monia minuutteja, kuten aiemmassa esimerkissä, mutta pidän niitä hyvinä

esimerkkeinä sekä siitä, miten pitkää ottoa voi käyttää jännitteen luomiseen, että siitä, miten katsojan odotuksia voi huijata.

Hohdossa on paljon pitkiä ajoja, jotka on tehty dollya tai steadicamia käyttäen. Seuraavaksi esittelemäni otokset ovat seuranta-ajoja jotka on kuvattu elokuvan tekohetkellä uutta steadicamia hyödyntäen. Kuvat seuraavat Dannyä, kun tämä ajaa kolmipyörällä pitkin Overlook-hotellin käytäviä.

Ensimmäinen kohtaus alkaa tekstiplanssilla "a month later" ja etablointikuvalla hotellista. Sen jälkeen siirrymme steadicam-kuvaan ja seuraamme Dannyä, joka ajaa kolmipyörällä hotellin käytävillä. Kuvista välittyy tunnelma, jossa elämä hotellissa on jatkunut kuukauden samankaltaisena: Päivät ovat monotonisia ja tylsiä eikä tekemistä ole paljon. Voimme olettaa, että tämä on aktiviteetti, jota Danny harrastaa usein.

Kohtauksen ääniraidassa kuulemme kolmipyörän pyörien äänen lattiaa vasten, sen miten se muuttuu, kun pyörä ajaa matolle. Kuva on kuitenkin latautunut.



Mitään ei kuitenkaan tapahdu, eikä nurkan takaa paljastu yllätyksiä. Kuva kestää n. 35 sekuntia. Lopulta Danny päätyy samaan paikkaan kuin mistä aloitti, ja siitä leikataan laajaan kuvaan, jossa Danny'n äiti työntää aamupalakärryä.

Palaamme Danny'n pyöräilyyn taas aikaplanssin "tuesday" ja hotellin etablointikuvan kautta: On ilta. Nyt pyörien ääni ei ole enää niin korostunut, sillä niiden rinnalle on lisätty pahaenteinen musiikki. Ajo pysähtyy kun Danny jää katsomaan jotain. Kuva leikkautuu Danny'n OTS -kuvaan, ja näemme huoneen 237 oven.

Huone 237 on jo vakiinnutettu elokuvassa merkittäväksi elementiksi. Danny kävelee ovelle ja laittaa kätensä kahvalle, ja näemme.



Kun seuraavan kerran näemme Dannyn kolmipyörällä, on hän kauempana ja loittonee kamerasta. Musiikki on pahaa enteilevä, ja Danny katoaa nurkan taakse. Näemme hetken vain käytävän. Kuva kestää 17 sekuntia.



Palaamme seuraamaan Dannya tutusta kuvakulmasta, ja odotamme kuvan jatkuvan tuttuun tapaan, mutta kuvaa ei ehdi kulua kuin viisi sekuntia, kun nurkan takaa vihdoinkin paljastuu jotain. Kaksoset ilmestyvät eteemme ensimmäisessä käännoksessä. Kuva kestää yhdeksän sekuntia, ja siitä leikataan lähikuvaan Dannyn reaktiosta.



Jännitystä ei ole luotu pelkästään pitkän otton sisällä, vaan katsojalle on luotu odotukset tiettyjen kuvien suhteen. Katsoja odottaa pitkää ajokuvaa, mutta kuva päättyykin yllättäen odotettua aiemmin, ja sitä seuraa leikkaukseltaan tiheämpi, lyhyitä kuvia sisältävä kohtaus. Tämä on toimiva säikäytys, mutta on mielestäni enemmän kuin pelkkä "jump scare". Nämä kolme kohtausta ovat toimivaa kauhua, joka ottaa aikansa purkautua, ja mehustelee jännityksen tunteella. Ajot on kaikki kuvattu läheltä lattiaa siten, että katsomme maailmaa Dannyn, lapsen, näkökulmasta. Tämä lisää tunnetta siitä että hotelli on suuri, sokkeloinen, hermostuttava.

Haluan mainita, että myös Hohdon alkuperäinen traileri oli noin puolitoista minuuttia kestävä yhtäkestoinen otto. Kamera on paikoillaan koko kuvan ajan. Näemme vain hissien ovet, ja kuvan päällä alhaalta ylös liikkuvat tekstit elokuvan tekijöistä. Trailerin ääniraita/musiikki on epämääräinen ja ahdistava, ja muuttuu trailerin edetessä vähitellen intensiivisemmäksi.

Vajaan minuutin kohdalla näemme toistamiseen elokuvan nimen, jota seuraa "directed by Stanley Kubrick". Tämän jälkeen hissien ovet alkavat hitaasti aueta, ja hissistä vyöryy ulos verta. Kamerakin peittyy vereen, ja näemme kuvan kuin punaisen filtlerin läpi. Veressä lainehtii huonekaluja. Yhden katkeamattoman kuvan käyttö trailerissa oli rohkea ratkaisu, vaikka katsoja viettää kuitenkin melkein minuutin tuijottaen hissien ovia ja odottaen jotain tapahtuvaksi.





Traileri on oivallinen. Se ei kerro elokuvan juonesta oikeastaan mitään, mutta sitäkin enemmän siitä, mitä on tunnelmallisesti odotettavissa. Tässä pitkä otto on toimiva mielenkiinnon herättäjä. Meille ei näytetä muuta, ja se pelkästään herättää katsojassa kysymyksiä ja saa haluamaan vastauksia.

## 4 PITKÄN OTON TOTEUTUSTAPOJA

Tässä aluvussa esittelen erilaisia tapoja joilla pitkä otto voidaan toteuttaa.

### 4.1 Ajo

Käytä ensimmäisen tason (yksinumeroisissa) otsikoissa tyyliä 1 Otsikko, toisen tason (kaksinumeroisissa) otsikoissa tyyliä 1.1 Otsikko ja kolmannen tason otsikoissa tyyliä 1.1.1 Otsikko. Käyttämällä otsikkotyylejä kaikissa työsi otsikoissa voit hyödyntää asiakirjan automaattista sisällysluetteloa.

Pitkä ajo on tässä vaiheessa toivottavasti melko itseselitteinen. Kamera liikkuu, esimerkiksi dollylla, käsivaralla tai jonkinlaisella vakaimella. Pitkästä ajosta toimivat esimerkkeinä aiemmin mainitut kuvat Boogie Nightsista, Pariisin Varpusesta sekä Hohdosta.

### 4.2 Staattinen pitkä otto

Staattinen pitkä otto on kuva, jossa kamera on paikoillaan koko kuvan ajan. Staattinen kuva on rinnastettavissa ajan pysähtyneisyyteen, monotonisuuteen. Tälläinen kuva voi antaa enemmän tilaa näyttelijäntyölle, kun koreografia ei välttämättä ole niin monimutkainen kuin vaikkapa pitkissä ajokuvissa, mutta se voi antaa hengähdystauon myös katsojalle. Paikoillaan olevassa kuvassa ei ole niin paljoa seurattavaa, ja kuvaa ehtii tarkastella ajan kanssa.





Aki Kaurismäen *Tulitikkutehtaan Tytön* (1990) viimeinen kuva on 2 minuuttia 12 minuuttia pitkä staattinen otto. Otto kestää 56 sekuntia vielä sen jälkeenkin, kun Kati Outisen esittämä päähenkilö on poistunut kuvasta poliisien saattamana. Katsoja jätetään tuijottamaan tyhjää kohtaa, jossa päähenkilö vielä hetki sitten oli, kunnes leikataan mustaan.

#### 4.3 "Feikki" pitkä otto

Feikillä pitkällä otolla tarkoitan pitkää kuvaa joka on näennäisesti katkeamaton, mutta on todellisuudessa rakennettu useammasta eri kuvasta. Skarvin voi piilottaa kuvaan monella tavalla esimerkiksi ylivalottuneeseen tai alivalittuneeseen kohtaan, panorointiin tai muuhun kameraliiikkeeseen. Näihin palaan luvussa 6. 2., jossa käsittelen taiteellisen opinnäytetyöni toteutusta.

## 5 PITKÄ OTTO JA MINÄ

Tässä luvussa analysoin pitkän otton käyttöä kahdessa tekemässäni työssä: osana koulun kurssia toteutetussa lyhytelokuvassa sekä taiteellisessa opinnäytetyössäni. Pyrin kriittisesti arvioimaan sitä, miten olisin voinut ja miten voin jatkossa käyttää pitkää ottoa toimivammin.

### 5.1 Joulun ihme

Joulun ihme oli ensimmäinen ohjaustyöni. Se kertoo erosta toipuvasta naisesta, joka löytää lopulta onnen, ei uudesta suhteesta, vaan onanoinnin iloista.

Lyhytelokuvan alussa näemme miten päähenkilö purkaa muuttolaatikoita oletettavasti muutettuaan erilleen ex-kumppaninsa kanssa. Muuttolaatikosta löytyy jotain, mikä saa naisen tunteet pintaan.



Seuraavassa kohtauksessa nainen makaa sängyllä ja olemme siirtyneet ajassa eteenpäin. Vuorokaudenaika on eri, ja oletus on että nainen on maannut sängyllä jo jonkun aikaa. Kuulemme kun kuvan ulkopuolella ovi aukeaa ja naisen kämppäkaveri tulee kotiin. Kämppäkaveri yrittää piristää naista, ja tuo tälle viiniä.





Kuva on laaja, sillä halusin sen kuvastavan naisen kokemaa yksinäisyyttä ja tyhjyyttä. Ajatus oli, että pitämällä kuva paikallaan naisen masentunut olo välittyisi katsojalle. Kohtaukseen tulevan kämppäkaverin oli tarkoitus tulla ja poistua kuvasta useampaan otteeseen, luoden näin kontrastia paikallaan makaavan naiseen.

Jos voisin tehdä kohtauksen uudestaan, tekisin seuraavat asiat eri tavalla; Lavastaisin kuvan eri tavalla. Jättäisin sängyn ympäristön joko tyhjäksi niin, että kuva olisi askeettinen ja sen tunnelma paljas ja lohduton. Vaihtoehtoisesti täyttäisin etualan muuttolaatikoilla ja tavaralla, niin että nainen näyttäisi pieneltä ja onnettomalta kaiken tavarankeskellä. Lisäisin kuvaan myös jonkun liikkuvan elementin, vaikkapa kellon, tai tekisin kuvan seinän ikkunallista seinää vasten. Kyseessä on kuitenkin elävä kuva, eikä valokuva.

Naisen paikoillaan oleminen korostuisi jos kuvassa olisi enemmän liikettä. Kohtauksessa kuitenkin on vain yksi toinen hahmo, eikä yhdellä ihmisellä luoda helposti vilinää. Pitäisin kuvakoon samana, mutta käyttäisin polttoväliltään tiiviimpää linssiä. Näin kämppäkaverin liike korostuisi, ja se alleviivaisi paikallaan makaavan naisen liikkumattomuutta. Kämppäkaveri voisi liikkua ympäri huonetta enemmän, myös syvyysuunnassa, kuten aiemmin esittelemässäni Tulitikkutehtaan Tytön pitkässä otossa. Tähän sopisi myös se, että lattialla olisi enemmän tavaraa, ja kämppäkaveri joutuisi puikkelehtimaan roinan lomassa ja astumaan tavaroiden yli. Tämä loisi enemmän ja mielenkiintoisempaa liikettä.

Lisäisin mahdollisesti myös pienen kameranliikkeen, kenties ajon sisäänpäin, kuvan loppuun. Lisäksi leikkaisin kuvasta niin, että skarville tulisi syvempi merkitys. Tällöin se kuvastaisi vahvemmin muutosta naisen tunnetilassa. Kohtaus, niinkuin se on, leikkaantuu mustaan, jonka jälkeen leikkaamme lähikuvaan, jossa nainen juo kämppäkaverin tuomaa viiniä. Päähenkilön tunnetilassa ei ole tapahtunut muutosta. Yli minuutin mittaisen kuvan jälkeen leikkaus on niin huomattava muutos, että sillä tulisi olla jokin painavampi merkitys.

## 5.2 Taiteellinen opinnäytetyöni, Yhet Vielä -musiikkivideo

Seuraavaksi esittelen taiteellisen opinnäytetyöni, musiikkivideon joka toteutettiin pitkää ottoa käyttäen. Videossa on myös kappaleen jälkeen outro, jota varten tehtiin toinen pitkä otto. Aion tässä käydä läpi miten ajatus videoon syntyi, miten se toteutettiin ja minkälainen lopullisesta tuotoksesta tuli. Hyödynnän tarkastelussani luomaani pitkän otton typologiaa.

### 5.2.1 Idea

“Yhet vielä” on kappale uupuneesta, kotiinlähtövalmiista juhlijasta. Se on yksinkertainen akustisella kitaralla säestetty laulu.

*Ottakaa vielä yhdet oluet, minä menen kotiin  
Ottakaa vielä yhdet oluet, minä menen kotiin*

*Näkkileipä, valmispasta  
Minä menen kotiin  
Rintaliivien poistomesta  
Minä menen kotiin  
Minä menen kotiin*

*Hammasharja, naamarasva  
Minä menen kotiin  
Suihku, sänky ja Härripotteräänikirja  
Minä menen kotiin  
Minä menen kotiin*

*Ottakaa vielä yhdet oluet, minä menen kotiin  
Ottakaa vielä yhdet oluet, minä menen kotiin  
Minä menen kotiin*

*Otetaan vielä yhdet oluet, sitten kotiin*

Halusin videosta jotain, mikä tuntuisi suurelta ja överiltä suhteessa pieneen, kotikutoiseen kappaleeseen, luoden näin kahden teoksen välille hupaisan kontrastin.

Idea oli seuraavanlainen: Sammuut juhlija herää epämääräisestä ympäristöstä, ja silminnähdessä pahoinvoivana lähtee etsimään ulospääsyä tilasta. Ulospääsyä ei kuitenkaan löydy, jokaisen oven ja nurkan takana on uudenlaiset juhlat, joiden läpi juhlija täytyy ulospäästäkseen kulkea. Juhlat olisivat “arkkityypillisiä” juhlia, punk-keikka, lavatanssit, reivit, syntymäpäiväkekkerit, opiskelija-asunnon keittiöjatkot, junttikapakka, ja niin edelleen. Juhlija päätyy pimeyteen, mistä hän löytää lopulta oven. Tässä kohtaa leikkaamme pois, ja näemme miten juhlija tulee ulos rakennuksesta, joka on koomisen pieni siihen nähden miten suuri interiööri jossa äsken liikuimme oli.



Alusta asti ajatuksena oli toteuttaa video pitkällä otolla. Varhainen ympäripyöreä idea oli ylinopeuskuvaa käyttäen toteutettu ajo hahmosta joka kulkisi läpi erilaisten juhlien. Pitkä katkeamaton otto alleviivaisi juhlien erilaisuutta, tekisi maailmasta surrealistisen, saisi kysymään onko tämä unta, onko ajatus saman katon alla olevista erilaisista bileistä vain symbolinen. Halusin että valolla ja lavastuksella rakennetaan toisistaan selkeästi erilaisia tiloja, joiden välinen kontrasti korostuisi kun kamera liikkuu tilasta toiseen ilman leikkauksia. Pitkä otto myös juurruttaisi katsojan päähenkilön seuraan, ja täten katsoja joutuisi “kärsimään” kaikki nämä bileet päähenkilön kanssa. Yksi alkupään suunnitelmista oli myös että muut hahmot välillä puhuisivat tai laulaisivat synkassa kappaleen sanojen kanssa, mutta tämä todettiin melko pian liian haastavaksi toteuttaa kuvauksiin varatun ajan puitteissa.

Halusin videon olevan niin täynnä mielenkiintoista katsottavaa, että se kutsuisi katsomaan itsensä uudelleen ja uudelleen, niin, että katsoja haluaisi löytää kaikki videon pienet yksityiskohdat.

### 5.2.2 Toteutus

Tässä alaluvussa paneudun musiikkivideon tuotantoon. Olen nostanut esiin monia pieniä yksityiskohtia toteutuksesta, sillä haluan osoittaa kuinka paljon suunnittelemista ja tarkkuutta tämänlaisen kuvan toteuttaminen vaatii.

Musiikkivideon esituotantoon käytettiin lopulta vain pari, kolme kuukautta. Kyseinen projekti olisi vaatinut enemmän. Ajon harjoittelu ja asemoinnin suunnittelu jäi todella vähälle, ja hiotumpi lopputulos olisi ollut mahdollinen jos meillä olisi ollut edes yksi kokonainen päivä pelkästään harjoittelemista varten.

Videon lavasteet rakennettiin Hartwallin vanhan tehtaan tiloihin Kirkkonummelle neljässä päivässä. Päivien aikana suunnittelimme myös karkeasti kamera-ajon kulun. Päädyimme siihen että toteutamme ajon siten, että siinä on sekä päähenkilön POV -kuvaa että seurantakuva päähenkilöstä. Oli tärkeää saada siirtymät seurannasta POV -kuvaan luonteviksi ja saumattomiksi.

POV:



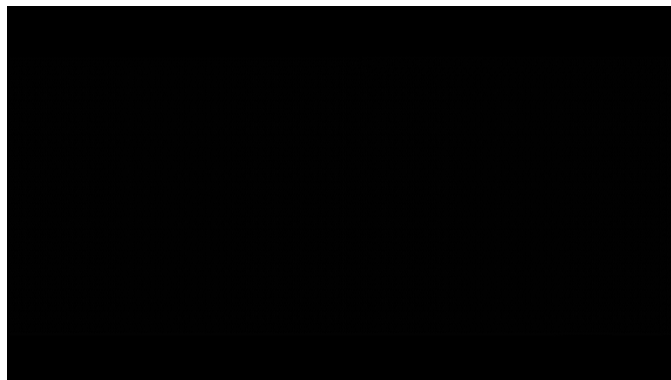
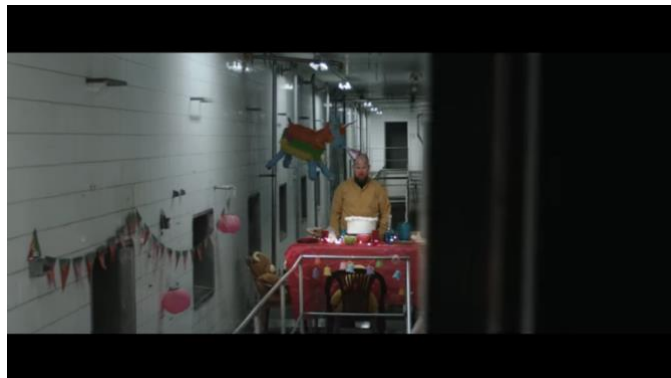
Seuranta:



Lavastuksen viimeinen päivä käytettiin myös harjoitteluun päänäyttelijän ja keskeisten avustajien kanssa, jonka jälkeen kaikkien avustajien kanssa harjoitteluun ja kuvaamiseen jäi yksi kuvauspäivä.

Isoksi ongelmaksi osoittautui avustajien vähäisyys. Avustajia ja näyttelijöitä oli enemmän kuin yhdessäkään ohjaamassani tuotannossa, noin 40, mutta meidän täytyi ottaa lähes koko 38 henkinen työryhmä myös kameran etupuolelle, että tyhjiä kohtia saataisiin täytettyä. Siinä vaiheessa kun aloimme olla roimasti jäljessä aikataulusta, osan ihmisistä piti luonnollisesti lähteä, ja avustajia täytyi siirrellä siten, että olennaisimmat paikat saatiin täytettyä.

Toisena kuvauspäivänä kuvasimme toisessa lokaatiossa kaksi kuvaa pienemmällä työryhmällä. Kuvissa näemme oven avautumisen pimeydessä, ja eksteriöörikuvan, jossa juhlija viimein pääsee ulos juhlista (vain päätyäkseen sohvalle juomaan kaljaa). Lopullinen musiikkivideo toteutettiin neljää eri otosta käyttäen. Varsinainen musiikkivideo-osuus koostuu kahdesta ensimmäisessä lokaatiossa kuvatusta seuranta/POV-ajosta jotka yhdistettiin piiloskarveja käyttäen, sekä kuvasta toisen lokaation interiöörissä kun ovi aukeaa. Viimeinen kuva, eli lopun "outro" on staattinen pitkä otto toisen lokaation eksteriöörissä. Varsinaiseen kamera-ajoon piilotimme skarvit nopeisiin panorointeihin. Kolmas piiloskarvi toteutettiin alivalottamalla kuva, eli käytännössä kuva menee pimeäksi, ja seuraava kuva alkaa pimeydestä.





Tämän jälkeen tulee videon ensimmäinen näkyvä skarvi:



Päädyimme myös tekemään pariin kohtaan kuvan sisäisen ajon, eli rajasimme kuvaa joistakin kohdista jälkikäteen. Tällä piilotimme esimerkiksi kohtia, joissa lavasteseinien raja oli selkeästi näkyvässä. Mummojen kerhuhuone rakennettiin konehuoneeseen, ja lavasteseinien yläreuna oli näkyvässä ajossa.



### 5.2.3 Lopputuloksen arviointi

Aikataulun ja budjetin luomissa rajoissa teimme mielestäni parhaan mahdollisen videon mihin niissä rajoissa olisimme pystyneet. Videosta ei tullut aivan niin "suuri", kuin olin alunperin visioinut, eli alkuperäinen suunnitelmani videon ja biisin välisestä kontrastista ei toteutunut täysin sillä tavalla kuin olisin halunnut, mutta tämä ei olisi näissä puitteissa edes ollut mahdollista.

Jälkikäteen ajateltuna olisi ollut tärkeää, että ennen kuin lähdimme harjoittelemaan ajoa kokonaisuutena, olisimme käyneet sen läpi pala palalta. Näin olisimme saaneet asemoitua näyttelijät paremmin, sillä vaikka ihmisiä oli liian vähän, olisimme silti saaneet määrän näennäisesti kasvamaan.'



Ylläolevissa kuvissa olisin ympyröityihin kohtiin toivonut jotain "täytettä", avustajia, sekä valoja tai lavastuksellisia elementtejä. Osa freimistä on tyhjä silloin kuin sen tulisi olla tupaten täynnä ja vilkas. Näin hengähdystauot mummojen peliluolassa, keittiössä ja synttäräkutsuilla loisivat voimakkaamman kontrastin.

Seuraavassa kuvissa havainnollistan kuinka keittiön paljastumista ei saatu toteutettua niin hyvin kuin olisin toivonut. Koko keittiön oviaukon olisi pitänyt olla peittyneyt, mutta avustajien kiireellisesti toteutetun asemoinnin vuoksi näemme keittiön aivan liian aikaisin.



Myös lavasteista osa jäi kuvarajan ulkopuolelle, ja ne olisivat palvelleet paremmin jossain muussa paikassa. Se ei ole yllättävää kun ottaa huomioon, että lavastaja toimi kuvauksissa myös sekä rekvisitöörinä että avustajana, eikä ajoa lyöty lukkoon ennen kuin aloimme lavastamaan. Seuraavissa kuvissa on nähtävissä nopea panorointi. Tässä oli tarkoitus olla lavasteena täpötäysi ostoskärry. Se jäi kuitenkin kuvarajan alapuolelle:



Kaikista töistä jää aina käteen jotain mitä olisi voinut tehdä paremmin. Outro olisi toiminut ehkä paremmin jos rakennus josta päähenkilö tulee ulos olisi, niin kuin alunperin oli suunniteltu, koomisen pieni, esimerkiksi roskapönttö.

Olen videoon kuitenkin tyytyväinen. Se on hyvin lavastettu, valaistu, kuvattu ja näytelty, ja pidän sen ideasta. Mielestäni pitkän otton käyttö oli tässä videossa täysin perusteltua, ihan pelkästään siksi että koko videon idea perustuu käytännössä sille että se on pitkä otto. Tämä on ehkä ristiriidassa sen kanssa etten pidä siitä että pitkiä ottoja käytetään tehokkeinona "vaan koska", mutta musiikkivideo on lopulta kikkailulle huomattavasti anteeksiantavampi formaatti kuin kokopitkä elokuva.

## 6 LOPUKSI

Otsikoi loppuluku itse mieluiten siten, että otsikko kertoo luvun olennaisimman sisällön. Jos sisältölähtöinen otsikointi ei ole mahdollista, loppuluvun otsikko voi olla esimerkiksi LOPUKSI. Ohjeita loppuluvun kirjoittamiseen löydät Messistä.

Pitkä otto on toimiva kerronnallinen tehokeino jota voi hyödyntää loputtomilla eri tavoilla. Aluksi pidin pitkää ottoa pitkälti teknisenä elementtinä, ja luulen että sen takia olin usein kameran läsnäolosta niin tietoinen, mikä puolestaan kavensi tekniikan tarinallista merkitystä. Kriittisenä ominaispiirteenä nostsin esille ”kikkailevuuden”. Tämän työn myötä ja pitkää ottoa syvällisemmin pohdittuani ymmärsin että niisanottu ”kikkailevuus” on myös olennainen osa elokuvan kieltä ja etenkin sen uudistumista. Omakohtaisten kokemusten ja syvemmän tutkimuksen myötä se kerronnalliset mahdollisuudet ovat myös avautuneet minulle uudella tavalla.

Omien töiden käyttäminen osana tutkimusta oli hyödyllistä. Oli mielenkiintoista tarkastella töitä joissa en ollut oikeastaan uhrannut ajatusta sille MIKSI käytän kyseistä tekniikkaa. Sitten pohtimalla mahdollisia perusteluita sille miksi muut ovat sitä käyttäneet sitä, pystyin laittamaan omat työni tähän kontekstiin, miettimään, mikä on inspiroinut minua kokeilemaan kyseistä tekotapaa, ja miten voin vastaisuudessa hyödyntää sitä tehokkaammin.

Koen että olen tämän työn tuloksena myös oppinut ymmärtämään elokuvallista kerrontaa kauttaaltaan paremmin. Seuraavan kerran kun lähden suunnittelemaan elokuvan tai musiikkivideon visuaalista kerrontaa osaan tarkastella muitakin visuaalisen kerronnan elementtejä vastaavalla tavalla, ja näin paremmin tukemaan työn narratiivia myös visuaalisen kerronnan keinoin.



## LÄHTEET

### Artikkelit

Puusa, A. 2008, Käsiteanalyysi Tutkimusmenetelmänä, Premissi, Viitattu 3.10.2018  
[https://www.academia.edu/3310906/Käsiteanalyysi\\_tutkimusmenetelmänä](https://www.academia.edu/3310906/Käsiteanalyysi_tutkimusmenetelmänä)

### Elokuvat

Boogie Nights, 1997, Paul Thomas Anderson, New Line Productions; Ghoulardi Film Company; New Line Cinema

Joulun Ihme, 2016, Iiris Tuononen, Turun Ammattikorkeakoulu (Kirjoittajan hallussa)

La Môme, 2007, Olivier Dahan, Le'gende Enterprises

The Shining, 1980, Stanley Kubrick, The Producer Circle Company; Peregrine Productions; Hawk Films

Tulitikkutehtaan Tyttö, 1990, Aki Kaurismäki, SFI Svenska Filminstitutet; Villealfa Filmproductions

Yhet Vielä, 2018, Iiris Tuononen, Turun Ammattikorkeakoulu [https://youtu.be/2v6C\\_W7nrk](https://youtu.be/2v6C_W7nrk)

### Internet

Aputure, 2016, 6 ONE-TAKE Shots You Need to Know About, Viitattu 25.9.2018  
<https://youtu.be/Vy2Vhnqtu8I>

Ebert, R. 2000, Battlefield Earth, Reviews, Viitattu 4.10.2018  
<https://www.rogerebert.com/reviews/battlefield-earth-2000>

Fandor, 2018, Thank You For Not Cutting - Part 1, Viitattu 15.10.2018  
<https://youtu.be/fulJeN3pYag>

Folding Ideas, 2017, The Kuleshov Effect, Viitattu 5.10.2018 <https://youtu.be/Vy2Vhnqtu8I>

Lindsay Ellis, 2016, Joel Schumacher's Phantom of the Opera: A Video Essay, Viitattu 3.10.2018  
[https://youtu.be/-m5I\\_5Vnh6A](https://youtu.be/-m5I_5Vnh6A)

### Kirjat

Juntunen, M. 1997. Elävän Kuvan Sanasto, Helsinki: Oy Edita

