



## **KAMERA PAIKALLAAN**

Näkökohtia staattiseen kameraan yleisesti  
ja lyhytelokuvassa Kinkku pitkästä ilosta

Rauli Hirvilammi

Opinnäytetyö  
Joulukuu 2013  
Viestinnän koulutusohjelma  
Käsikirjoittamisen ja  
kuvallisen ilmaisun  
suuntautumisvaihtoehto

## TIIVISTELMÄ

Tampereen ammattikorkeakoulu  
Viestinnän koulutusohjelma  
Käsikirjoittamisen ja kuvallisen ilmaisun suuntautumisvaihtoehto

HIRVILAMMI, RAULI:

Kamera paikallaan

Näkökohtia staattiseen kameraan yleisesti ja lyhytelokuvassa *Kinkku pitkästä ilosta*

Opinnäytetyö 38 sivua, joista liitteitä 1 sivu

Joulukuu 2013

---

Opinnäytetyöni aluksi selvitän staattisen kameran määritelmää ja mikä on staattista. Tämän jälkeen syvennyn tarkemmin siihen millainen vaikutus staattisella kuvalla on elokuvaan ja millaisiin tarkoituksiin sitä on käytetty. Samalla selvitän miksi ja millaisiin kuva-asetelmiin ja sommitelmiin staattisella kameralla on päädytty. Poimin esimerkkejä monista eri elokuvista.

Lopuksi vertailen staattisen kameran otoksia joihinkin valitsemini liikkuvalla kameralla kuvattuihin kohtauksiin. Omasta lyhytelokuvasta *Kinkku pitkästä ilosta* kuvasin kaksi erilaista versiota. Toisessa kamera liikkuu ja toisessa ei. Analysoin sitä kuinka hyvin tekemäni kuvausratkaisut sopivat tarinan rytmiin, tunnelmaan ja toimintaan. Poimin lyhytelokuvastani tarkastelun alle muutaman kohtauksen ja valitsen perustellusti kummassa versiossa ne toimivat mielestäni paremmin.

Pohdinnassa mietin oman kuvausprojektini onnistumista ja pyrin täsmentämään sitä milloin kamera kannattaa pitää paikallaan ja milloin ei. Lisäksi mietin mitä olen oppinut opinnäytetyötä tehdessäni staattisella kameralla kuvaamisesta ja pyrin summaamaan käytyjä asioita.

---

Asiasanat: elokuva, staattinen kamera, minimalismi, kompositio

## ABSTRACT

Tampereen ammattikorkeakoulu  
Tampere University of Applied Sciences  
Degree Programme in Media  
Scriptwriting and Visual Expression

HIRVILAMMI, RAULI:

Kamera paikallaan

The Aspects of a Static Camera in General and in a Short Film *Kinkku pitkästä ilosta*

Bachelor's thesis 38 pages, appendices 1 page

December 2013

---

In this thesis I explain the definition of a static camera and the meaning of static. I focus on the influence of a static shot on movies and the purposes it is used for. Simultaneously, I explain what kind of layouts and compositions a static camera has ended up to, and why. I use some examples from a few different movies.

I compare static camera shots with selected moving camera scenes. My short film *Kinkku pitkästä ilosta* was made in two different versions, one with a moving camera, and the other with a static one. I analysed how well the chosen solutions fit in the story's rhythm and mood, and in the characters' action. I picked up a few episodes from both versions for a closer look and chose rightly which one works better.

In the discussion I ponder the success of my project and I try to make it clear when the camera should be static and when not. Furthermore, I consider what I have learned about the static camera by finishing the thesis and, finally, I summarise the covered topics.

---

Key words: movie, static camera, minimalism, composition

**SISÄLLYS**

1	JOHDANTO.....	5
2	STAATTISEN KUVAN MÄÄRITELMÄ .....	6
2.1	Seisahtuneen kuvan taustat .....	7
2.2	Staattista vai ei .....	9
3	STAATTISEN KAMERAN OMINAISUUKSIA .....	10
3.1	Tila ja sen kerrostumat.....	10
3.2	Syvyuden ulottuvuus.....	11
3.3	Hahmo ottaa tilan haltuun .....	12
3.4	Aika, leikkaus, rajausta ja asetelma .....	17
3.5	Muita korostuvia elementtejä.....	22
4	OMAN TYÖN ANALYSOINTI.....	27
4.1	Staattinen vastaan dynaaminen .....	27
4.2	Molempi parempi.....	31
5	POHDINTA.....	34
	LÄHTEET .....	37
	LIITTEET .....	38

## 1 JOHDANTO

Yksinkertainen, lyhyt, täsmällinen, tiivis ja minimaalinen kerronta on kiehtonut minua aina, sillä esitettävä asia tai idea nousee mielestäni parhaiten esiin silloin kun sen ympäriltä riisutaan kaikki epäolennainen selittäminen ja ”koristelu” pois. Siispä päädyin opinnäytetyössäni keskittymään yhteen elokuvakerronnan yksinkertaistettuun muotoon, paikallaan pysyvään eli staattiseen kameraan.

Paikallaan pysyvällä kameralla kuvaaminen on valtavirtaelokuviissa vähän käytetty, ehkä jopa väheksitty kerronnan muoto, joten sitä oli kiehtovaa lähteä tutkimaan. Staattiseen kameraan keskittyneitä kirjoja en löytänyt, mutta yksittäisiä huomautuksia asiasta löytyi monestakin lähteestä. Näitä mainintoja etsin elokuvakirjallisuuden lisäksi myös valokuvaus- ja maalaustaidekirjoista. Katselin paljon elokuvia tekijöiltä, joiden nimiin törmäsin materiaalia etsiessäni.

Opinnäytetyössäni selvitän millaisia ratkaisuja elokuvissa on käytetty kun on kuvattu staattisella kameralla. Käyn yksiselitteisesti läpi staattisella kameralla kuvattujen otosten eri puolia ja ulottuvuuksia sekä niiden merkityksiä elokuvissa. Käytän lukuisia kuvia, jotta kulloisenkin asian hahmottaminen olisi lukijalle selkeämpää.

Oman kuvausprojektini käsittelyssä keskityn vertailemaan staattisen ja dynaamisen kameran eroavaisuuksia sekä miettimään kuinka ne tukevat elokuvan miljöötä ja henkilöiden toimintaa. Kuvasin ja leikkasin omasta lyhyestä mykkäelokuvastani *Kinkku pitkästä ilosta* kaksi erilaista versiota, joissa ensimmäisessä kamera liikkuu joka otoksessa jollain lailla ja toisessa ei missään otoksessa mitenkään eli pidin kameran täysin staattisena. Ensimmäisessä käytin erityisen paljon yksinkertaisia panorointeja ja tiltauksia eli vaaka- ja pystysuuntaisia kameran liikkeitä. Vertailen näitä kahta versiota keskenään ja poimin joitain kohtauksia tarkemman tutkimisen kohteeksi. Tarkoitukseni on analysoida mitä tuli tehtyä ja kuinka nämä kaksi versiota eroavat toisistaan.

## 2 STAATTISEN KUVAN MÄÄRITELMÄ

Koska käsittelen opinnäytetyössäni staattisen kuvan vaikutuksia elokuvaan, on hyvä aivan aluksi yrittää täsmentää millainen kuva on staattinen. Yksinkertaistettuna se tarkoittaa jähmettynyttä, liikkumatonta, paikallaan pysyvää kuvaa. Käytännössä siis statiivilta eli kamerajalustalta kuvattua stabiilia kuvaa. Tietosanakirja määrittelee statiikan mekaniikan osaksi, joka käsittelee jäykkien kappaleiden tasapainoasemia ja niissä tasapainotilassa vaikuttavia voimia (Honkala 2001, 760). Staattinen kamera onkin siis periaatteessa tasapainoinen kamera.

Staattista kuvaa kuulee usein vähäteltävän ja sitä voidaan pitää tylsänä. Kameran paikallaan pitäminen voi vaatia paljon enemmän perusteluja kuin erilaisia kamera-ajoja suosiva elokuvakerronta. Nämä johtuvat siitä että yksi suurimmista elokuvan rytmiin ja tempoon vaikuttavista tekijöistä, osallistuva kamera, on riisuttu visuaalisesta kerronnasta pois. Staattisen kuvakerronnan suurin riski on siinä, että rytmi voi muuttua yksitoikkoiseksi tai tempo liian hitaaksi, jolloin katsojien mielenkiinto häviää.

Rytminä pidetään elävää liikettä ja elämyksellistä ajan poljentoa. Siinä on kaksi toisilleen vastakkaista rytmitylää: staattinen (lepo, järjestys, tasapaino ja hiljaisuus) ja dynaaminen (liike ja toiminta). Rytmity on levon ja toiminnan jännitevoimien törmäystä, vaihtelua ja vuorottelua, kuva- ja ääniotosten, jaksojen, kohtausten ja siirtymien vaihtelua, kuvakokojen ja kuvakulmien vuorottelua sekä kameran ja esiintyjien liikettä. Elokuvan tempolla tarkoitetaan kerronnan nopeutta tai hitautta sekä nopeuden vaikutelmaa, jonka elokuva synnyttää katsojassa joko toimintojen, otosten jatkumon tai esitetyn liikkeen tai äänen rytmityn perusteella. (Juntunen 1997, 102; Pirilä & Kivi 2005, 34.)

Kameran rytmittömyyteen voi perustua myös yksi staattisen kuvan voimakeinoista. Jos katsoja alkaa itse rytmittää huomiotaan, niin hänen on mahdollista löytää kuvasta uusia yllättäviä yksityiskohtia. Kuva alkaa vaatia katsojalta aktiivisuutta etsiä, halua katsoa ja valita itse mitä katsoo.

Jos kameran liikkeet kielletään, jäljelle jää vielä paljon muita tekijöitä, joilla pyrkii sanoman rytmiseen välittämiseen, kuten miljöö, vaatetus, värit ja valaistus, esiintyjien

liikkeet, eleet ja ilmeet sekä äänet (Pirilä & Kivi 2005, 35). Nämä kaikki korostuvat staattista kuvaa käytettäessä. Kamera-ajot tuntuvatkin liian usein olevan helppo rytmityksen keino, joka häivyttää muita sommittelutekijöitä. Ohjaaja Aki Kaurismäen mukaan kamera-ajot ”paljastavat kerronnastaan epävarman ohjaajan. Ajo on helpoin keino peittää sitä, ettei oikeastaan tiedä miten kohtausta pitäisi ratkaista, ja toisaalta se luo myös illuusion, että tarinassa edes jokin liikkuu – vaikkapa kamera, jos ei muuta” (von Bagh 2006, 31). Joissain tapauksissa kamera-ajoilla informaatio voi tulla ylitsevuotavaksi, varsinkin jos elokuvan teema on syvälinen ja keskittymistä vaativa. Staattiset elokuvat ovatkin muodoltaan yksinkertaisia ja sen ansiosta helppoja vastaanottaa. Ainakin visuaalisesti, kuvien merkitykset ovatkin sitten asia erikseen.

Kameraliikkeet voidaan jakaa kolmeen kategoriaan, jotka ovat kameran fyysiset liikkeet, kameran optiset liikkeet (polttovälin vaihto, zoomi) ja näiden yhdistelmät. Joissain tapauksissa staattisuudella voidaan tarkoittaa kameran pysyvää sijaintia eli positiota, joka mahdollistaisi paikaltaan tehtävät käännökset kameran suuntaamisessa. Pannaukset ja tiltauksset ovat staattiselta sijainnilta tehtäviä kameraliikkeitä eli kamera ei vaihda paikkaansa vaan asentoaan. Tässä opinnäytetyössä on kuitenkin poikkeuksetta kyse staattisesta kompositiosta eli kameralla kuvatun ruudun rajojen pysyvästä asetelmasta ja sommitelmasta.

## 2.1 Seisahuneen kuvan taustat

Staattisen kameran kuvan voi ajatella olevan sukua sarjakuvaruudulle, maalaukselle, valokuvalle tai teatterilavalle. Kameraa ei liikuteta tilassa millään lailla, eikä se reagoi henkilöiden tai muiden elokuvaobjektien liikkeisiin tai mielentilaan. Se oli periaatteessa maailman ensimmäisten elokuvien keskeisin tyylikeino. Kameran ollessa uusi keksintö, se vain pystytettiin kuvaamaan milloin mitään. Tunnettuja esimerkkejä ovat Lumière-veljesten (kuva 1) kuvaamat *Juna saapuu asemalle* (1895) ja *Työläiset lähtevät tehtaalta* (1895) (Boettge 2011, 2). Kyse oli filmille kuvatusta ja projektorille esitetystä elokuvasta, mutta ei vielä draamasta tai tarinankerronnasta. Tällaisia elokuvia esitettiin lähinnä vuosina 1895-1905 ja niistä käytetään yleisesti termiä attraktioelokuva. Ne eivät ensisijaisesti pyrkineet kertomaan tarinaa, vaan pikemminkin niiden keskeinen tavoite oli katsojan ällistyttäminen. Vasta myöhemmin elokuvan katsojalta alettiin vaatia

elokuvallisten kerrontakeinojen tunnistamista ja niiden avulla tapahtuvaa tarinan tulkintaa. (Nummelin 2005, 65–66.)



KUVA 1. Lumièren veljekset olivat keksijöitä ja varhaisimpia elokuvantekijöitä. Kuvassa Auguste vasemmalla ja Louis oikealla.

Varhaisissa elokuvissa yksi kohtaus kuvattiin usein yhdellä kuvalla. Filmille kuvaaminen keksittiin valokuvaamisen pohjalta, eikä kameran liikuttamista hoksattu heti edes kokeilla. Ensimmäiset elävät kuvat tallennettiin raskailla, paikallaan olevilla laitteilla, joita oli hankala liikutella. Katsojille kuvien nähtävä liikkuminen ruudulla riitti ihmeeksi jo sinänsä. Esiintyjät tulivat vuorollaan kameran eteen ikään kuin estradille – tekivät temppunsa ja lähtivät pois. Myöhemmin elokuvan historiasta tuli kameran vapautumisen historiaa kun kameran paikkaa alettiin entistä vapaammin muuttella, ja havaittiin, että katsoja pysyy edelleen mukana ymmärtäen siirtymät, kohtaukset ja kuvajoukkojen kerronnan. (Pirilä & Kivi 2005, 78.)



## 2.2 Staattista vai ei

Staattisen kuvan sommittelu eli kompositio ei muutu vaan rajaus on pysyvä. Samassa otoksessa voi kuitenkin olla sekä staattisia että dynaamisia, liikkuvia kuvia ja hetkiä. Otos tarkoittaa kahden leikkauksen liitoskohtien väliin jäävää yhtäjaksoista elokuvan osaa. Voidaan myös kuvitella tilanteita, joista ei voi varmuudella sanoa onko kuva staattinen vai ei. Esimerkiksi rajatapauksesta voidaan ottaa junan käytävälle pystytetty kamera joka kuvaa ikkunoita ja niiden ulkopuolella lipuvaa maisemaa. Kuva on siis osittain staattinen ja osittain dynaaminen. Toinen esimerkki voisi olla kuohuva koski, jota kuvataan staattisesti. Voitaisiin miettiä sitä kuinka laaja kuvan pitää olla ollakseen staattinen ja voiko liikkuva kohde täyttää yli puolet staattisen kuvan pinta-alasta.

Toinen kyseenalainen asia on se, pysyykö kuva staattisena vaikka siinä muutettaisiin kuvaterävyyttä. Esimerkiksi jos kuvan etualalla on mies ja syvyys suunnassa taka-alalla nainen ja näiden henkilöiden kesken terävyys vaihtuisi niin, että ensin mies näkyisi terävänä ja nainen sumeana, jonka jälkeen toisinpäin. Rajaus ja sommitelma ei muutu, mutta kameran optiikassa polttoväli vaihtuu. Tällaisen otoksen staattisuus on mahdollista kyseenalaistaa.

Opinnäytetyöni tarkoitus ei ole esittää tai selvittää rajatapauksia tämän enempää. Täsmennän kuitenkin kirjoittavani sillä oletuksella, että jokaisessa edellä mainitussa esimerkissä on kyse staattisesta kuvasta. Kyse on siis ennen kaikkea pysyvistä rajauksesta eli kuvan ulkomuodon määrittelevästä kehyksestä. Terävyysalueen muutokset eli tarkennuksen vaihdokset tai rajauksen sisällä paljon liikkuvat asiat voivat olla mukana staattisessa kuvassa.

### 3 STAATTISEN KAMERAN OMINAISUUKSIA

Staattisen kameran ominaisuudet eivät ole niin yksipuolisia kuin äkkiä voisi luulla. Pyrin seuraavaksi havainnollistamaan sitä, millaista elokuvakerrontaa staattisella kameralla on tehty. Käytän hyväkseni lukuisia elokuvista otettuja esimerkkejä.

#### 3.1 Tila ja sen kerrostumat

Staattinen kamera on siinä mielessä rakennusten ja miljöön puolella, että nekään eivät yleensä liiku tai myötäile ihmisten liikkeitä. Väitettä tukee myös havainto, että monet staattista kuvaa käyttävät elokuvantekijät suosivat laajoja kuvia. Staattinen kuva kestää sitä pidemmän tarkastelun, mitä enemmän siinä näkyy. Ruotsalaiselle ohjaajalle Roy Anderssonille laajat, staattisella kameralla kuvatut otokset, ovat tärkein elokuvallinen tyylikeino. Hän kertoi Münchenin Filmijuhlilla vuonna 2011 filosofiansa, jonka mukaan huone kertoo ihmisestä enemmän kuin hänen olomuotonsa ja kasvonsa. Huone kertoo totuuden. Ihmiset huoneessa voivat olla valehtelijoita, mutta huone kertoo heidän arvoistaan ja kiinnostuksestaan. Huoneesta selviää heti jos se ei kuulu siellä olevalle ihmiselle. Huone kertoo paljon enemmän kuin naama ja sen takia Andersson yrittää luoda hyviä kohtauksia laajassa kuvassa. Laajakuvat sisältävät niin monia elämän puolia, että ne ovat monisyisiä ja sen vuoksi eniten kiinnostavia. (Filmmakers Live Roy Andersson & Ruben Östlund.)

Koska elokuva taiteena perustuu paljon toiminnalliseen liikkeeseen, pääsee staattinen kuva parhaiten oikeuksiinsa yleensä laajoissa kuvakompositioissa. Jos staattisuutta käyttää tiiviissä kuvissa, ja kohde on liikkeessä, täytyy leikkausten tahtia nopeuttaa, että kuva pysyisi toiminnassa mukana. Yleensä staattisia lähikuvia käytetään kun kaksi tai useampi henkilö keskustelevat keskenään istuen tai muuten paikoillaan pysyen.

Syväterävyydellä voidaan esittää lähellä olevat elementit ja kaukana oleva maisema yhtä terävinä. Tällainen eri etäisyyksien yhdistäminen samaan kuvaan saa aikaan vaikutelman syvyydestä. Kohteet vaativat aina keskenään jonkin vertailukohdan. Esimerkiksi vuori ei näytä kaukaa kuvattuna niin näyttävältä jos ei etualalla ole vaikkapa ihmistä, jonka kokoon sitä voisi verrata (kuva 2). Syvätarkassa kuvassa sekä

kameran välittömässä läheisyydessä että kaukaisuudessa olevat esineet näkyvät selvinä ja terävinä samanaikaisesti (Juntunen 1997, 97).



KUVA 2. *Lost in Translation* (Sofia Coppola, 2003). Laajakulmalla on mahdollista luoda kuvaan syvyyttä sijoittamalla sekä etualalle että kauas taka-alalle katsottavaa, sillä lyhyen polttovälin ja pitkän syväterävyysalueen ansiosta kaikki näkyy tarkasti.

### 3.2 Syvyyden ulottuvuus

Vaikka eläviä kuvia heijastetaan kaksikulotteiselle pinnalle, voidaan syvyyden ulottuvuuden illuusio tehdä todentuntuisemmaksi korostetuilla sommitteluratkaisuilla, kuten syvyyssuunnassa tapahtuvilla esiintyjien liikkeillä, yleisillä perspektiivitekijöillä, kerroksellisuudella, päällekkäisyydellä, valoilla, varjoilla ja niin edelleen (Pirilä & Kivi 2005, 41).

Liikkuva kamera tekisi näkyväksi parallaksi-ilmiön, joka tarkoittaa kauempana olevien kohteiden hitaampaa liikkumista havaintopisteeseen nähden. Staattiselta kameralta parallaksi jää kuitenkin huomaamatta ja elokuvantekijöiden on täytynyt turvata maalareiden ja valokuvaajien keinoihin esittää syvyyden vaikutelma eli –perspektiivi (kuva 11). Aineistoa kartuttaessani huomasin että staattisen kamerasuunnauksissa käytetään hyvin usein käytäviä tai ovia. Se johtuu siitä että kaukaisuuteen, kohti pakopistettä, toistuva muoto tekee etäisyyden eli syvyyden katsojalle paremmin selväksi.

Käytävien käytöstä voisi esimerkiksi ottaa japanilaisen elokuvaohjaaja Yasujirô Ozun. Ozu käytti elokuvissaan erittäin paljon staattisesti kuvattuja otoksia ja erityisesti käytäväkuvia (kuva 3). Elokuviissa näytellyt Kyôko Kagawa on sanonut että Ozu vältti lattian näyttämistä ja kuvasi osittain myös kattoa luodakseen kolmiulotteisen vaikutelman. Ozua kiinnosti elokuviensa otosten yhdenmukaistaminen, olivatpa ne sitten ihmisistä tai vaikkapa kodin sisätiloista. Hän ei halunnut ihmisvartalon rikkovan rajausta, jonka vuoksi Ozu kuvasikin kyllin kaukaa siltä varalta, että joku nousi istualta seisaalleen. Lisäksi hän sisällytti elokuviinsa tarinalle ja tilalle näennäisesti mitäänsanomattomia hengähdystaukoja, jotka toivat elokuvaan sommitelmallista tyhjyyttä. Ozun elokuvat ovatkin kaikkien aikojen tasapainoisimpia elokuvia. (Cousins 2011.)



KUVA 3. Käytävien kuvaaminen on Yasujirô Ozun ohjaamissa elokuvissa toistuva tyylikeino. Kuvat on elokuvista Myöhäinen kevät (1949) ja Syksyinen iltapäivä (1962).

### 3.3 Hahmo ottaa tilan haltuun

Syvätarkan kuvan eri kerroksilla tapahtuva yhtäaikainen toiminta sai alkunsa 1930-luvulla ja yleistyi 1940-luvulla (kuva 4). Nykyään sitä näkee jo melko usein, mutta edelleen on hyödyttömän vaikeaa viedä tarinaa eteenpäin samaan aikaan kahdella päällekkäisellä tasolla. Yleensä katsojan huomiosta kilpaileva toinen toiminta onkin vain pieni yksityiskohta ja enemmän visuaalinen koriste kuin tärkeä osa elokuvan juonta (kuva 5).



KUVA 4. Aikanaan harvinainen ja uskalias sommitelma elokuvasta Osakan elegia (Kenji Mizoguchi, 1936). Ayako on etualalla, mutta taka-alalla näkyy toimintaa. Viisi vuotta myöhemmin Orson Welles käytti samanlaista syvätarkkaa kuvaa menestyksekkäästi elokuvassaan Citizen Kane (1941) (Cousins 2011). Syvätarkka kuvaus on myös osa film noirin keskeistä legenda. Usein film noir -elokuvissa nähdään vain etuala ja minimaalinen elementti taustalla.



KUVA 5. Thursday Till Sunday (Dominga Sotomayor Castillo, 2012). Isä ja tytär juttelevat samalla kun äiti ja poika leikkivät näkyvästi autossa taustalla.

Lähikuvilla yleensä painotetaan jotain reaktiota tai tunnetta, mutta staattiselle kameralle ne ovat monesti liian ahtaita. Siinä mielessä tämän voidaan ajatella olevan hyvä juttu, että eihän ole normaalia että näkökenttämme täytyisi esimerkiksi jonkun toisen ihmisen kasvoista. Harvoin kukaan on oikeassa elämässä niin lähellä silmiämme. Staattisen kameran suosimat laajat kuvat ovatkin katsojille tutumpia tosielämästä ja siksi niiden käyttäminen voimakkaiden tunteiden kuvaamiseen on erittäin paljon haastavampaa.

Koska panoroimisen eli sivuttaisin seurantaliikkeen mahdollisuutta ei staattisella kameralla ole, on liikkeen seuraaminen erittäin rajallista. Tämän vuoksi kaikki pitkän tilan vaativa toiminta, kuten suoraan kävely, täytyy näyttää syvyysuuntaisesti ja syvätarkassa kuvassa, mikäli se halutaan nähdä yhdessä otoksessa.

Käytävät eivät aina ole luomassa pelkästään visuaalista syvyyttä, vaan niillä voi olla oleellinen asema myös elokuvan juonen ja tunnelman kannalta. Esimerkiksi olen valinnut kaksi kohtausta elokuvista Playtime ja Irreversible – syntiset, koska niissä molemmissa staattinen kompositio on hyvin samanlainen, mutta tilanne täysin erilainen. Jacques Tatin ohjaamassa komediassa Playtime odotetaan käytävän päästä kävelevää herra Giffardia. Huumoria otokseen tuo Giffardin kopisevat kengät ja ripeä kävelytahti, josta huolimatta matkaan kuluu yli puoli minuuttia. Vahtimestari tarkkailee että hänellä on aikaa polttaa tupakkiaan kuin salaa (kuva 6).

Gaspar Noén ohjaama Irreversible on rikosdraama, joka sisältää erittäin rajun ja traagisen raiskauskohtauksen. Noin 13 minuuttia kestävän yhtäjaksoisen otoksen aluksi kamera seuraa Monica Belluccin näyttelemää Alexaa alikulkutunneliin, jossa hän törmää mieheen, joka uhkailee häntä veitsellä. Noin neljä minuuttia kohtauksen alusta mies alkaa raiskata Alexaa. Tässä vaiheessa kamera jähmettyy lattian tasolle ja pysyy siinä staattisena melkein koko lopputoksen ajan. Aivan kuin kukaan ei olisi enää edes kameran takana, eikä käytävässäkään näy ketään muita, lukuunottamatta yhtä tummaa hahmoa, joka hänkin tilanteen huomattuaan seisahtuu, kääntyy ja lähtee peloissaan pois. Kukaan ei ole Alexaa auttamassa, eikä katsoja voi tehdä muuta kuin todistaa sen minkä objektiivisesti tarkkaileva kamera näyttää. Kaikki huomio elokuvassa kohdistuu monen minuutin ajaksi brutaaliin rikokseen (kuva 7).



KUVA 6. Playtime (Jacques Tati, 1967).



KUVA 7. Irreversible - syntiset (Gaspar Noé, 2002).

Kun kamera liikkuu, se on tavallaan myös yksi päähenkilöistä. Se on jokin joka seuraa tilannetta ja on siinä mukana. Toiminnalliset kohtaukset suosivat aktiivista kuvaustyyliä, jotta katsojalle tulisi tunne että hän on toiminnassa sisällä ja osallistuu. Sen sijaan staattinen kuvaustyyli ei passiivisuudellaan "varasta" lainkaan huomiota henkilöiden toiminnalta. Staattinen kuva ei tunnu olevan kukaan ja henkilöt vaikuttavat olevan yksin elokuvassa. Katsoja on tekojen todistaja, ei toimintaan osallistuja tai niiden myötäilijä. Kohtauksesta riippuen tämä kylmästi toteava, paikoillaan pysyvä valvontakameramaisuus on yksi staattisen kuvallisen ilmaisun heikkouksista verrattuna inhimilliseen osallistuvaan kameraan. Kun elokuvan henkilö liikuttuu, hänellä ei välttämättä ole tarvetta liikkua fyysisesti minnekään. On olemassa kuitenkin tapauksia, joissa roolihenkilö voi korvata dollyn eli kameravaunun työn (kuva 8).



KUVA 8. *The Time that Remains* (Elia Suleiman, 2009). Tietynlaiset henkilön liikkeet voivat olla aivan yhtä relevantteja keinoja korostaa tunteita kuin kamera-ajotkin.

Syvyys suunnassa tai kerroksittain tapahtuvien liikkeiden lisäksi on tietenkin olemassa myös yhdellä tasolla tapahtuvaa liikettä. Se ei kuitenkaan ole staattisissa otoksissa lähellekään yhtä yleistä. Itse asiassa se tuntuu olevan syvyys suuntaiseen liikkeeseen verrattuna erittäin harvinaista. Esimerkkinä on Jacques Tatin näyttelemä kohtaus, jossa elokuvan päähenkilö kiertää monet portaat ja useiden ikkunoiden ohi päästäkseen kotiinsa (kuva 9).



KUVA 9. Elokuvassa *Enoni on toista maata* (Jacques Tati, 1958) herra Hulot saapuu asuinrakennukseensa. Kotiovelle päästäkseen hänen on kuljettava monimutkainen reitti.



### 3.4 Aika, leikkaus, rajausta ja asetelma

Lännenelokuvissa käytetään tunnetusti kamera-ajaja ja panorointeja, jotka tekevät oikeutta tilan rajattomuudelle. Pohjimmiltaan staattisen kuvan voi kuvitella olevan nöyryymistä kuvan rajoille. Sillä ei yritetä näyttää enempää kuin kameran kennolle ja valkokankaalle kerrallaan mahtuu. Jokaisella kuvalla on joka tapauksessa oltava rajat. Kameraliikkeet tuntuvat kunnioittavan tilaa enemmän kuin henkilöiden ja muiden liikkeitä – maisema muuttuu, henkilö ei. Draama rakentuu ihmisten ympärille ja ihmisten on muututtava, ei ympäristön. Toki ympäristön muutos voi olla avaintekijä henkilöiden henkiseen kasvuun, mutta hahmojen kehityskaaret ovat aina ensisijainen kuvaamisen kohde ja sisältö draamaelokuvissa. Siksi ei pitäisi antaa liikaa arvoa maisemakuvauksille. Aki Kaurismäki on sanonut että "kraanan päässä killuva kamera on aina väärässä paikassa. Jos henkilöahmo kulkee muurissa olevan portin läpi, en näe mitään syytä sille, että kameran pitäisi kivuta sen ylitse" (von Bagh 2006, 175–176).

Aikaulottuvuus eli otoksen kesto nousee myös tärkeäksi tekijäksi kun kuvataan staattisesti. Useimmat staattiset kuvat kestävät alle minuutin, mutta on löydettävissä myös yli kymmenen minuutin staattisia elokuvakohtauksia. Niin sanottu pitkän otoksen tekniikka on elokuvallinen menetelmä, jossa kuvataan mahdollisimman pitkiä yhtenäisiä otoksia siirtämättä kameran paikkaa ja ilman leikkauksia. Pitkän otoksen tekniikka liitetään tavallisesti underground-elokuvaan ja minimalistiseen elokuvaan. Yksi radikaaleimpia tapauksia on Andy Warholin "Empire" (1964), jossa päätähdenä on Empire State Building -pilvenpiirtäjä. Warhol kuvasi rakennusta kahdeksan tuntia auringonlaskusta päivän koittoon asti. Warhol kuvasi muitakin pitkiä elokuvia ja yksi hänen eniten käyttämistä tyylikeinoista olikin staattinen kamera. Warholin mukaan sekä ihmiset että esineet olivat läsnäolijoina yhtä hyviä. (Unkuri: Andy Warhol ja pinnan taide.)

Pitkässä otoksessa ei toimintaa kuvata uudelleen kuten master- eli runko-otoksen tekniikassa, jossa pitkä otos yhdistyy kohtauksen sisäiseen leikkaukseen. Pitkään otokseen sisältyy esteettisiä arvoja, jotka vaikuttavat tempoon, sävyyn ja ohjaukselliseen painotukseen. Rytmi ei synny niinkään otoksen pituuden, vaan sen sisäisen liikkeen tai liikkumattomuuden ansiosta eli siitä kuinka esineet ja henkilöt otoksen aikana liikkuvat. (Juntunen 1997, 79.)

Mise-en-scénessa eli näytteillepanossa tai sananmukaisesti "näyttämölle asettamisessa" on kyse siitä, miten henkilöt ja esineet asetetaan kuvaan syvyysuunnassa ja suhteessa toisiinsa (Eisenstein 1978, 68). Se tarkoittaa siis kulloisenkin otoksen asetelmaa ja on kiinteässä yhteydessä teatteritaiteeseen. Sergei Eisensteinin mielestä montaasi on eräänlaista dynaamisuutta, jossa vähintään kaksi itsenäistä otosta vierekkäin luovat uuden ajatuksen, jota ei aiemmin ollut. Tämä uusi idea tai tunne on syntynyt konflikti, joka on riippumaton sen osatekijöistä. Katsojat voivat kuroa näennäisesti erilaisista otoksista oman loogisen luomuksen. Näin ollen katselukokemus vaihtelee katsojasta toiseen riippuen siitä, millaisilla merkityksillä katsoja eri otokset toisiinsa yhdistää. Aktiivinen ja luova osallistuminen elokuvan selvittämiseen koetaan mielekkäänä ja johtaa usein syviin samaistumisiin ja tapahtumien myötäelämiseen. Onnistuakseen tämä edellyttää, että teoksen ilmaisuun on jätetty tilaa katsojan osallistumiselle. Tämä näkymätön katsojan osallistumisen tila on montaasin näkymätöntä voimaa. Tuossa tyhjässä tilassa tapahtuu paljon siitä taianomaisesta mysteeristä, joka muodostaa montaasiajattelun ytimen. Taitavat elokuvantekijät voivat kuitenkin tarkasti ohjata ja muokata tätä mise-en-scénen dynaamisuutta eli myötävaikuttaa voimakkaasti katsojan luomaan kuvien synteisiin. (Pirilä & Kivi 2005, 19; McVey 2010.)

Kameran liikkeitä voidaan jättää pois silloin kun siirtymät tehdään leikaten. Toisin sanoen kameraliikkeet vähentävät leikkausten tarvetta. Valintapäätökseen vaikuttaa monet asiat, jotka on syytä ottaa huomioon. Niitä ovat koko teoksen vallitseva rytmi ja sen poljento, toiminta ja sen luonne, teoksen dramaturgia, itse sanoma ja viesti, tyylikysymykset, mitä on tapahtunut edellä, mitä tapahtuu otoksen jälkeen ja niin edelleen (Pirilä & Kivi 2005, 78). Leikkauksella on mahdollista luoda myös lisää kerroksellisuutta staattisiin otoksiin. Esimerkiksi Roy Anderssonin kaksi peräkkäistä kuvaa eri olohuoneisiin, joista näkee oven ja käytävän läpi keittiöön. Kolmas kuva leikataan viereisen talon parvekkeelle, josta nähdään kahteen ensiksi näytettyyn olohuoneeseen (kuva 10).



KUVA 10. Kolme peräkkäistä otosta Roy Anderssonin elokuvasta *Sinä elävä* (2007). Mies seuraa parvekkeeltaan kuinka viereisessä talossa soitetaan tuubaa ja alakerran naapuri alkaa hermostuneesti paukuttaa harjalla kattoaan. Ovet, ikkunat ja leikkaus luovat kerroksellisuutta kuviin.

Staattisesti kuvatut elokuvakohtaukset muistuttavat paljon mastershot-kuvia eli laajoja pääotoksia, joiden lisäksi yleensä käytettäisiin muitakin kuvia. Jos laajasta kokokuvasta ei siirrytä tai vaihdeta toisenlaisiin kuviin, niin kompositioiden merkitys nousee ja rajausten täytyy olla tarkoin suunniteltuja, jotta ne kestävät pidemmän tarkastelun. Ruotsalaisen ohjaajan Roy Anderssonin mukaan maalaustaiteen historiassa parhaat maalaukset ovat laajoja. Potretit, lähikuvat, eivät ole yhtä kiinnostavia kuin laajakuvat. Tämä johtuu siitä että laajoissa kuvissa on niin monia asioita, joita on katsottava tarkemmin ymmärtääkseen kuvaa. Monimutkaiset eli kompleksiset kuvat ovat paljon kiinnostavampia kuin esimerkiksi lähikuvat. Mitä vaikeampi ymmärtää, sen parempi. Maalauksen luokse voi palata yhä uudelleen ja uudelleen. Anderssonin mukaan filmenteollisuudessa on kovin vähän elokuvia joita haluaa katsoa moneen kertaan kuten hyviä maalauksia. (Filmmakers Live Roy Andersson & Ruben Östlund.) Hänen

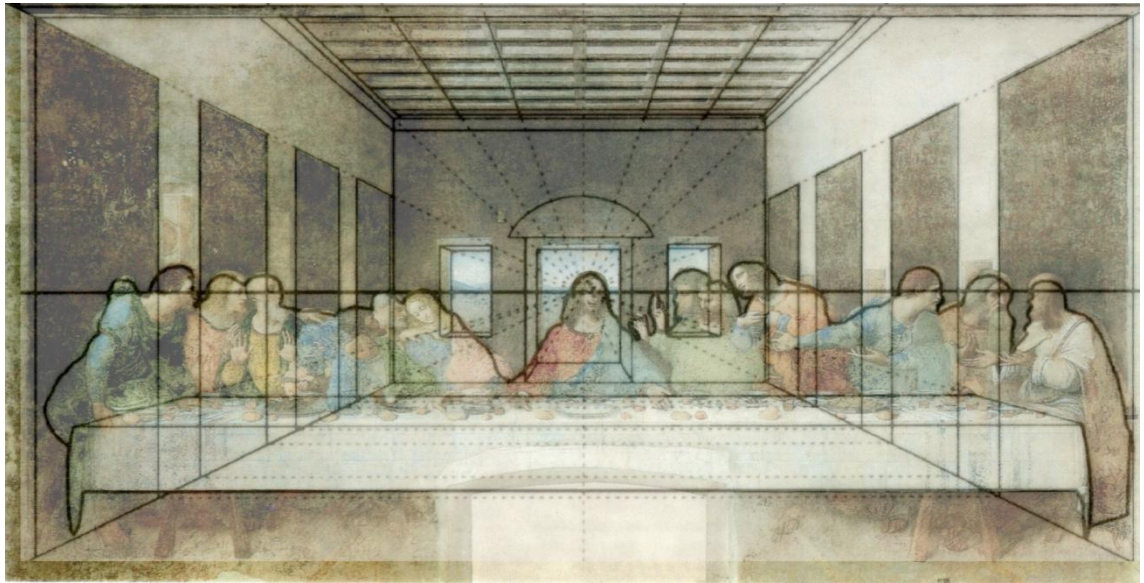
elokuvansa sisältävät valtavan paljon, lähes pelkästään, staattisia otoksia. Sommitelmat ovat niin tarkoin harkittuja, että jokaisen kuvan voisi periaatteessa ripustaa tauluksi seinälle.

Renessanssin taiteen aikana maalarit alkoivat keksiä ja käyttää perspektiivisääntöjä, jotka helpottivat syvyyden luomista maalauksiin. Yhden pakopisteen perspektiivi oli renessanssiarkkitehti Leon Battista Albertin keksintö. Hän kehitti matemaattisen tarkan mallin, jonka avulla kaksiulotteiselle pinnalle saatiin luotua kolmiulotteinen todellisuusilluusio. (Elovirta & Lukkarinen 1998, 89–90.) Monet kaksi- ja kolmiulotteiset ilmaisumuodot, kuten esimerkiksi perinteinen veistos- ja kuvataide, valokuva sekä arkkitehtuuri pyrkivät staattisiin ja aikaa vangitseviin olomuotoihin. Ne eivät varsinaisesti sisällä neljättä ulottuvuutta, aikaa. Näissä taiteissa on jopa pyritty suoranaiseen ajattomuuteen ja ikuisen pysyvyyteen. Elokuva ja teatteri sekä musiikki ja tanssi ovat ilmaisumuotoja, joiden tärkein sommittelutekijä on niin sanottu neljäs ulottuvuus eli aika ja sen kesto. (Pirilä & Kivi 2005, 155.)

Käytävien suosio staattisissa otoksissa johtuu myös siitä, että yhden pakopisteen perspektiivi on sommitelmana voimakkaampi kuin kahden pakopisteen perspektiivi. Varsinkin silloin jos pakopiste on asetettu kuvan keskelle. Tunnetuimpana esimerkkinä maalaustaiteen puolelta voidaan ottaa kuuluisa maalaus Viimeinen ehtoollinen (kuva 11). Elokuvahistorioitsija Peter von Bagh on selventänyt maalaus- ja elokuvataiteen eroa sanomalla että "jos jonkin kuvallisen sitaatin lähtökohtana on maalaus, silloin se liittyy valoon, väriin ja asetelmaan. Jos lähtökohtana on elokuva, se liittyy näyttelijöihin, eleisiin, repliikkeihin ja käyttäymiseen. — Maalaussitaatit ovat määritelmänsä mukaisesti visuaalisia ja elokuva-sitaatit behavioristisia" (von Bagh 2006, 89).

Elokuvaohjaaja Stanley Kubrick käytti myös staattisia otoksia käytävistä ja muista yhden pakopisteen kohteista, mutta hän korosti perspektiiviä entistäkin enemmän asettamalla pakopisteen usein keskelle ruutua (kuva 12). Tällainen asetelma alkaa jo ikään kuin hotkaista katsojaa sisälle elokuvaan ja kaikki eivät pidä siitä sen päälle vyöryvän voimakkuuden vuoksi. Tapahtumat, toiminta ja henkilöt ovat jäseneltävissä yhtenäisen rakenteen loogiseksi osiksi. Koska pakopisteitä on vain yksi, katsoja on kuvan poissaoleva keskus. Kertomus rakentuu katsojan subjektin ympärille ja päättyy

horisonttiin, pakopisteeseen, jonne katsoja ei enää pysty näkemään. (Elovirta & Lukkarinen 1998, 90.)



KUVA 11. Viimeinen ehtoollinen (Leonardo da Vinci, 1490-luku, muokattu) ja yhden pakopisteen perspektiivin havainnollistavat viivat. Pakopiste on horisontissa Jeesuksen kohdalla.



KUVA 12. Full Metal Jacket (Stanley Kubrick, 1987). Keskitetty pakopiste luo syvyyttä ja ohjaa katsetta.

Staattisessa kuvakerronnassa myös leikkaukset korostuvat, koska niitä ei voi piilottaa kameran liikkeisiin. Mitä kauemmin kuvaa näytetään, sitä enemmän jää aikaa

yksityiskohtien havainnointiin. Nopeatempoinen, lyhyitä kuvakestoja suosiva leikkaus puolestaan kuljettaa katsojaa tiukasti huomiopisteisiin sitoutuvassa kerronnassa. Esimerkiksi Alfred Hitchcockin ohjaaman *Psykon* (1960) kuuluisassa suihkukohtauksessa on yli 50 nopeasti leikattua staattista otosta.

### 3.5 Muita korostuvia elementtejä

Jacques Tatin komedioissa käytetään huumorin keinoin paljon laajoja staattisia kuvia, joissa henkilöahmot touhuavat hullunkurisia asioita. Päähenkilö herra Hulot ajautuu erilaisiin tilanteisiin oman kömpelösti varovaisen ja uteliaan luonteensa vuoksi. Kameraliikkeiden sijaan toimintaa tuetaan hilpeällä musiikilla ja lystikkäillä ääniefekteillä. Staattisesti kuvattujen elokuvien kerrontaa rytmitetään ja tuetaan siis audiollisin keinoin. Katsoja herkistyy normaalia enemmän äänille silloin kun kamera ei ole liikkeessä. Tatin ilmaisu perustuu paitsi kuvallisuuteen, myös täsmälliseen ja harkittuun äänen käyttöön (Honkala 2001, 811). Ohjaaja Michael Haneke on sanonut luovansa tehokeinoja esimerkiksi äänillä, koska kuvia saadaan nähdä jo liikakin. Hän työstää yleensä ääniraitaa pidempään kuin kuvaa ja haluaa jättää katsojan mielikuvitukselle tilaa. Haneke on ajatellut, että "elokuvan huono puoli kirjallisuuteen verrattuna on, että elokuva ryöstää katsojalta kuvat ja tarjoaa omansa tilalle. Miten tämän ongelman voi kiertää? Dramaturgiaan voi tietoisesti sijoittaa avoimia jaksoja jotka katsojan pitää täydentää mielikuvituksellaan. Äänellä voi puhutella katsojan mielikuvitusta, joka on suurempi kuin kuva joka hänelle voidaan välittää." (Magnusson & Pallas 2012.)

Toinen keino jättää katsojien mielikuvitukselle tilaa on staattiselle kameralle ominainen rajauksen ulkopuolella oleva maailma, jonka voi tehdä merkitykselliseksi äänillä ja sillä että elokuvan henkilö kävelee rajauksen yli ilman että kuvaa leikataan. Kamera ei pakota kohdetta pysymään tietyissä tilassa tai rajoissa, mutta myöskään kohde ei pakota kuvaa seuraamaan ja pysymään perässä. Kyseessä on niin sanottu elliptinen kerronta (Pirilä & Kivi 2005, 74). Aikoinaan ensimmäisistä elävistä kuvista haltioituneet katsojat pitivät täysin luonnollisena sitä, että rajauksen ulkopuolinen tila oli olemassa. Kun rajaukset olivat kiinteitä, tulivat esiintyjien poistumiset ja paluut rajauksiin samalla merkittäviksi. Rajauksen ulkopuolellakin tapahtui siis asioita, vaikka niitä ei nähty eikä tuolloin edes kuultu. (Pirilä & Kivi 2005, 16.)

Mainitsemani ohjaajat Roy Andersson ja Elia Suleiman saavat vakavakasvoisten ihmisten toiminnan näyttämään humoristiselta. Suleiman suosii ilmeetöntä huumoria samalla lailla kuin elokuvien mykän kauden mestari Buster Keaton. Suleimanin elokuvat pysyy etäällä tapahtumista ja pitää muun muassa ärtyisyyttä huvittavana. (Cousins 2011.) Samaa komiikan taktiikkaa käyttää ruotsalainen Roy Andersson elokuvissaan. Elokuvassa Toisen kerroksen lauluja päähenkilö Kalle on köyhä mies, joka elämänsä kurjuudesta ja poikansa sekoamisesta tuskastuttuaan polttaa huonekaluliikkeensä maan tasalle (kuva 13). Silti se mitä hän katsojissa herättää on hauskuutta ja huumoria. Osittain staattisen kameran useita minuutteja kestävien otosten ansiosta, mutta myös taustalla olevien ihmisten elottoman esineellisyyden vuoksi (Jokihaara 2006, 16).



KUVA 13. Toisen kerroksen lauluja (Roy Andersson, 2000). Ihmisten reagoimattomuudessa toisiinsa on tragikoomisia piirteitä. He eivät auta toisiaan millään tavalla. Katsojalle saattaa tulla sääli ja auttamisen halu, mutta hän on kykenemätön muuhun kuin vahingoniloiseen nauruun.

Suomalaisista elokuvantekijöistä lähin esimerkki on Aki Kaurismäki, jonka todistusvoimaisissa elokuvissa todellista pelkistystä alkaa esiintyä Tulitikkutehtaan työssä (1990) ja sen jälkeisissä elokuvissa. Fokuksessa ovat usein pienet askareet ja yksittäisten ihmisten yksinäiseltä näyttävä toiminta. Tulitikkutehtaan työssä dialogi on erittäin niukkaa, miltei olematonta. Tämä ei tee elokuvasta kuitenkaan vaikeaa seurata,

sillä Kaurismäki kertoo koskettavan tarinansa pääasiassa kuvin. Kuvallinen kerronta on rikasta staattisesta kamerasta huolimatta, sillä kuvaaja on osannut tallentaa vain välttämättömimmän. Staattisuus ja lakonisuus saa pienen näyttämään suurelta ja vähäisen merkitykselliseltä. Kaurismäen elokuvat eivät ole yhtä huumoripainotteisia kuin Anderssonin tai Suleimanin, mutta kyllä niissäkin on havaittavissa koominen pohjavire.

Toistensa kanssa kommukoivien, viimeisen päälle hiottujen ja harkittujen elementtien – kuva, ääni, musiikki, puhe, kirjoitettu teksti, näyttelijät, tila, aika, valo, varjo ja niin edelleen – runsaus ei ikinä pääse tyrehtyttämään varsinaisen sisällön vapaata liikettä, koska Kaurismäki osaa aina tarvittaessa rauhoittaa tarinansa, pysäyttää sen ikään kuin tupakkatauolle siksi aikaa, että jo annetut tunnelmat ja ajatukset ehtivät upota katsojan tajuntaan. Kaurismäki on sanonut: "Uskoisin että minulla on edessä jonkinmoinen 'sininen kausi'. Filmien puhe vähenee entisestään ja kamera ei liiku. Ehkä se on jotain dostojevskilaista katso ihmistä -tematiikkaa." (Timonen 2006, 268–269.)

Stanley Kubrickin käyttämän keskitetyn pakopisteen suora johdannainen ja pidemmälle viety aspekti on kuvan symmetrisyys ja visuaalinen tasapaino. Tasapaino tarkoittaa otoksen kokonaissommittelua, joka miellyttää silmää eikä ole epätasapainoinen. Statiikka tarkoittaa tasapainoasemaa, joten tasapainoinen kuva sopii staattiselle kameralle täydellisesti. Vapaasti liikkuva kamera rikkoisi tasapainon, paitsi jos kamera liikkuu suoraan pakopisteeseen nähden eli eteen– tai taaksepäin. Kubrick käytti symmetriaa elokuvissaan sekä staattisesti kuvattuna että kamera-ajoilla pakopistettä myötäillen (kuva 14).



KUVA 14. Symmetrisyyttä Stanley Kubrickin elokuvissa *The Shining – Hohto* (1980) ja *Barry Lyndon* (1975). Kuvien vasen ja oikea puoli ovat kuin toistensa peilikuvat.



On olemassa myös elokuvantekijöitä jotka pyrkivät ajattomuuteen erilaisin keinoin. Ohjaaja Peter Greenawayn viileät, puhdasmuotoiset, lähes kuva-arvoituksia ja sanaleikkejä lähenevät ohjaustyöt ovat älyllisiä ja lähes sokeeraavia (Honkala 2001, 202). Esimerkiksi elokuvassaan nimeltä *Zoo* Greenaway vie symmetrisyyden Kubrickia pidemmälle, koska sitä on lähes joka kohtauksessa ja siitä tulee osa juonikuviota (kuva 15). Henkilöhahmot viittaavat symmetrisyyteen jopa dialogissaan. Greenaway on elokuvataiteen yksi outolintu ja hän onkin sanonut pitävänsä itseään ensisijaisesti maalarina, joka työskentelee elokuvan keinoin (Pirilä & Kivi 2005, 19). Greenaway on vaatinut, että elokuvaa ei pitäisi jättää tarinankertojille ja että jos haluaa kertoa tarinoita, pitää ryhtyä kirjailijaksi eikä elokuvantekijäksi. Itse hän pyrkii elokuvissaan peittämään tarinat tai hajottamaan ne pieniksi osiksi. (Nummelin 2005, 33.)



KUVA 15. *Zoo / A Zed & Two Noughts* (Peter Greenaway, 1986).

Monet elokuvat loppuvat staattisuuteen. Joskus jopa täysin pysäytettyyn stillikuvaan. Pysäytetty kuva eli stilli on elokuvaefekti jolla kuvataan tapahtuman tulleen niin

sanotusti "kuolleeseen tilaan". Sitä voidaan käyttää myös elokuvan viimeisenä kuvana, jolloin lopun vaikutelma on enemmän yliluonnollinen kuin luonnollinen (Pirilä & Kivi 2008, 123). Pysäytyskuva on suosittu tapa lopettaa elokuva, koska se antaa tunteen pikemmin jatkuvuudesta kuin lopullisesta pysäytymisestä (Juntunen 1997, 82). Kun tarina on kerrottu, elokuva voi siis pysäyttää katsojan. Elokuvan maailma jää silloin elämään omaa elämäänsä ja katsojan on jatkettava omaansa. Staattinen loppukuva pyrkii etäännyttämään katsojan elokuvan maailmasta.

Staattisella kameralla ei luonnollisestikaan ole mahdollista saada aikaan niin monipuolisia elokuvakerronnan tehokeinoja kuin vapaasti liikuteltavalla kameralla. Joitain esimerkkejä kuitenkin löytyy, joista yksi on niin sanottu Amesin huone (kuva 16). Kyseessä on yksi kuuluisimmista aistihuijauksista ja optinen harha, jossa huoneen eri nurkissa olevat ihmiset näyttävät eri kokoisilta. Tietystä kohdasta katsottuna huone näyttää normaalilta, vaikka ei todellisuudessa sitä ole. Efektiiä on käytetty muun muassa Peter Jacksonin ohjaamassa Taru sormusten herrasta –elokuvatriologiassa (Bell, 2011).



KUVA 16. Amesin huone on rakennettu perspektiivejä vääristäen siten, että kaukana oleva ihminen näyttäisi olevan edessä olevan ihmisen vieressä. Seinät, lattia ja katto ovat vinoja, mutta antavat tietystä pisteestä katsottuna uskottavan vaikutelman suorakulmaisesta huoneesta.

## 4 OMAN TYÖN ANALYSOINTI

Vertailen seuraavaksi muutamia elokuvakerronnan tapoja siten, että rinnastan dynaamisen ja staattisen kameran. Käytän esimerkkeinä kohtauksia omasta mykästä lyhytelokuvasta *Kinkku pitkästä ilosta*, josta kuvasin ja leikkasin sekä dynaamisen että staattisen version. Lisäksi poimin muista elokuvista muutaman esimerkin, joita ei *Kinkku pitkästä ilosta* -elokuvasta löydy.

### 4.1 Staattinen vastaan dynaaminen

Sivuttaissuuntainen liike on staattiselle kameralle hankala, koska kuvaruudun rajat tulevat äkkiä vastaan. Sen sijaan kun kamera seuraa liikkuvaa kohdetta, tulee matkan todellinen pituus näkyväksi. Hyvä esimerkki on Woody Allenin elokuvasta *Manhattan*, jossa Allenin näyttelemä päähenkilö juoksee kadulla. Vauhti ja kiire korostuvat kameran seurattessa liikkujaa. Maisema vilisee ja muuttuu epäselväksi (kuva 17). Staattisella kameralla kyse on enemmän siirtymisestä paikasta toiseen, kuvaruudun toisesta reunasta toiseen reunaan (kuva 18). Staattisen kameran edessä olevat henkilöt harvoin säntäilevät poikittaissuuntaisesti, koska heillä ei ole siihen tilaa.



KUVA 17. *Manhattan* (Woody Allen, 1979). Sivuttaisajo vie katsojaa henkilön toiminnan mukana. Ympäristöstä tulee epäterävä kameran seurattessa juoksijaa, jonka edessä tai takana olevan tilan painoarvo ei muutu.



KUVA 18. *Sinä elävä* (Roy Andersson, 2007). Ohikulkija ilmestyy vasemmalta ja katoaa kuvan oikean reunan yli. Rajaus mittaa matkan pituuden ja liikkeen keston.

*Kinkku pitkästä ilosta* –elokuvan kohtauksessa apina ja sika kävelevät peltotiellä. Dynaamisessa versiossa seurasin liikettä panoroimalla, jolloin hahmot ensin lähestyivät kameraa ja lopuksi etääntyivät siitä. Kamera ei seurannut samoin kuin Woody Allenin juoksukohtauksessa, jossa henkilön suhde kameraan pysyi samanlaisena. Elokuvani staattisessa versiossa apina ja sika kävelevät kuvan laidasta laitaan ja rajausten yli. Käytin jälkimmäisessä laajempaa kuvaa, jotta kävelyä näkyisi enemmän, koska muuten hahmot olisivat ohittaneet kuvasommitelman mielestäni liian nopeasti (kuva 19). Laaja kuva toimii staattisesti kuvattuna tässä tapauksessa ajan pitkittämisenä. Olisin voinut viedä kameraa vieläkin kauemmaksi, jolloin otoksesta olisi voinut tehdä yhtä pitkäkestoisen kuin dynaamisessa versiossa, mutta hahmot olisivat silloin olleet pieniä ja kävelyn kokonaan näyttäminen liian hidasta.



KUVA 19. *Kinkku pitkästä ilosta* (Rauli Hirvilammi, 2013). Vasen kuva panoroii ja seuraa liikettä, oikeassa kamera pysyy paikallaan. Panoroinnilla voidaan esitellä tilaa, näyttää katsojalle kohtauksen ympäristöä tai asioiden suhdetta toisiinsa.

Sekvenssiotos tarkoittaa kamera-ajolla aikaansaattua otosten yhteenliittynyttä joukkoa. Se voi olla paikoillaan olevalla kameralla kuvattu tai kamera-ajaja käyttävä kohtausten yhtäjaksoinen ketju. Sekvenssiotos on pitkä, usein monitasoinen yhden otoksen jakso, johon monesti kuuluu yksi tai useampia luonnollisia kokonaisuuksia muodostavia, ennalta suunniteltuja ja tarkkaan ajoitettuja kohtauksia. Sekvenssiotokseen voi sisältyä erilaisia kameran sekä henkilöiden liikkeitä, useita keskusteluja, kohtaamisia ja muita tarkkaan ajoitettuja toimintoja – hyvä esimerkiksi sekvenssiotoksesta on Orson Wellesin elokuvan *Pahan kosketus* (1957) alkujakso. Se on näyttävä, lähes kolme ja puoli minuuttia kestävä otos, jossa kamera liittää muutaman kokonaisen korttelin matkan seuraten autoa, jonka takakonttiin otoksen alussa laitettiin pommi. (Juntunen 1997, 88.)

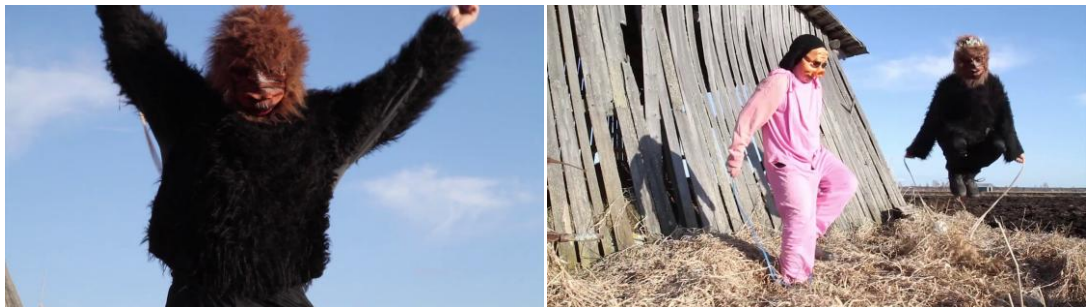
Staattisen kameran sekvenssiotokset eivät ole yhtä näyttäviä. Ne eivät anna lisätietoa miljööstä, mutta voivat näyttää millä asioilla ja millaista väkeä esimerkiksi sairaalassa käy. Tällainen otos löytyy muun muassa Elia Suleimanin elokuvasta *The Time that Remains* (2009). Otos ei ole tyylipuhdas sekvenssiotos, koska se katkaistaan muutaman kerran näyttämällä päähenkilöä istumassa penkillä tarkkailemassa tapahtumia, mutta se sopii hyvin vertailukohdaksi. Sairaalan sisäpihalla tapahtuva vaiheikas toiminta on pääosassa kahden ja puolen minuutin ajan (kuva 20).



KUVA 20. *The Time that Remains* (Elia Suleiman, 2009). Staattinen kamera voi vangita monta samassa tilassa tapahtuvaa erillistä tapahtumaa vuorotellen tai päällekkäin.

*Kinkku pitkästä ilosta* –elokuvani alkukohtauksessa päähenkilöt apina ja sika kyllästyvät leikkimään jojolla ja Rubikin kuutiolla. He käyvät lyhyen keskustelun, nousevat penkiltä ja lähtevät pois. Jotkut otokset leikkasin ehkä liian pitkiksi osittain tarkoituksella, sillä vertailukohtia saadakseni halusin käyttää kaikkia kuvia kummassakin versiossa. Tein niin tarinan rytmin kustannuksella. Esimerkiksi staattisessa versiossa alussa oleva jokokohtaus olisi pitänyt rytmittää paremmin ja leikata tarkemmin, sillä nyt se on liian pitkä ja katsoja ehtii odottaa seuraavaa leikkausta vähän liian kauan.

Jollain maagisella tavalla staattisen kuvan käyttämisellä on suurempi voima. Kohtaus missä apina ja sika saapuvat ladolle on staattisena jollain lailla aavemaisempi ja sisältää mielestäni voimakkaamman tunnelman. Ehkä se johtuu siitä että lato ilmestyy kuvaan yhtäkkiä lähes kokonaan kun taas dynaamisessa versiossa se ”liukuu” panoroinnin mukana kuvaan. Suora leikkaus staattiseen kuvaan tekee oikeutta ladolle. Ladolla tapahtuvien riehakkaiden potkupallo- ja köydenvetoleikkien aikana sopii kameran liikehdintä levottomaan ja vauhdikkaaseen toimintaan puolestaan paremmin kuin paikallaan pysyttelevä kamera. Dynaamisen hyppynaru-kohtauksen kuvasin tiiviimmällä kuvalla kuin staattisen (kuva 21).



KUVA 21. *Kinkku pitkästä ilosta* (Rauli Hirvilammi, 2013). Liikkuvan kameran versiossa kamera seuraa vuorotellen hyppynarulla leikkivää apinaa ja sikaa. Staattisessa versiossa käytetään laajaa kuvaa, joka näyttää molemmat hahmot samanaikaisesti.

Suuremmissa elokuvaprojekteissa staattisella kameralla kuvaaminen voi olla tietyssä mielessä helpotus varsinkin jos kuvauslokaatio on esimerkiksi pieni asunto. Käytännössä silloin ei tarvitse niin paljon varoa liikkuvaa kameraa, valojen ja muun kaluston näkymistä kuvissa tai näyttelijän mahdollisesti laaja-alaista toimintaa kaiken näiden keskellä. Kun kamera pysyy paikallaan ei tarvitse käyttää yhtä paljon

suunnittelu-aikaa esimerkiksi kameran liikeradan valmisteluun, ajoradan pystyttämiseen, valojen piilottamiseen ja näyttelijöiden, kuvaajan, äänityöntekijöiden ja koko kuvausryhmän pysymiseen kuvaruudun ulkopuolella siten, että he kuitenkin pysyvät kameran, näyttelijöiden ja työnsä mukana. Sen sijaan staattisten kuvien kompositioita ja vaikkapa lavastusta voidaan miettiä enemmän ja niitä täytyy suunnitella tarkemmin.

## 4.2 Molempi parempi

On mahdotonta sanoa yleisesti mitkä ratkaisut toimivat paremmin ja mitkä huonommin, koska se riippuu katsojan lisäksi ainakin elokuvan juonesta, hahmoista, tapahtumapaikoista ja sanomasta.

*Kinkku pitkistä ilosta* –elokuvassa rytmitys toimii paremmin kohtauksessa, jossa kaasunaamarimies tulee ladon nurkalta ja alkaa osoittaa apinaa ja sikaa aseella. Elokuvassa on hetki jossa apina ja kaasunaamarimies osoittavat aseilla hetken toisiaan. Dynaamisesti kuvatussa versiossa tilannetta oli helpompi pitkittää panoroimalla vuorotellen henkilöstä toiseen (kuva 22). Sen sijaan staattisesti kuvatussa versiossa käytin jälleen paljon laajempaa kuvaa, jossa näkyy koko ladon seinä (kuva 23). Se ei kestäisi katsomista yhtä kauaa kuin panoroiva kuva kohteesta toiseen. Kameraliikkeillä voi siis myös olla hyviä mahdollisuuksia pitkittää tilanteita, eikä staattinen kamera välttämättä olekaan paras keino ”venyttää” aikaa.



KUVA 22. Jännitys tiivistyy kameran panoroidessa toisiaan aseella osoittavia hahmoja.



KUVA 23. Pysähtynyt hetki ei siedä pysähtynyttä kuvaa.

Leikkausvaiheessa tuntui, että liikkuvan kameran versiosta tulisi paljon lyhyempi, koska kuvia tarvitsi vähemmän. Kameran liikkeet kuitenkin toivat pituutta ja lopulta siitä tuli kestoltaan pitempi kuin staattisen kameran versiosta. Liikkeet tarvitsivat enemmän aikaa, mutta olivat turhimmissa otoksissa kiinnostavampia katsoa, koska sisällyksettömissä kuvissa liikettä itsessään on kiinnostavaa seurata. Onkin mielenkiintoista rinnastaa dynaamisen version kameraliikkeet staattisen version leikkausrytmiin, sillä staattisilta kuvilta jostain syystä odottaa enemmän. Katsoja ei anna ylimääräisiä staattisia sekunteja yhtä helposti anteeksi.

Ohjaaja Michael Haneken elokuvissa käytetään paljon staattisia hetkiä. Niiden kuva vaikuttaa välttelevän liikettä ja leikkauksia, mutta tekee niitä siksi, että tarina tulisi hyvin kerrotuksi. Kameran liikkeet tuntuvat aina perustelluilta. Haneken elokuvista löytyy otoksia joissa henkilö poistuu kuvasta ja palaa siihen uudestaan, sekä hetkittäisstaattisia otoksia, joissa kamera ensin liikkuu, sitten pysähtyy hetkeksi, liikkuu jälleen ja pysähtyy. Haneken elokuvissa dynaamista ja staattista kameraa käytetään upealla tavalla tukemassa toisiaan ja katsojalle annetaan visuaalisia suvantokohtia kuin hengähdystauoiksi, joissa katsoja saa tavallaan enemmän tilaa ja vastuuta tehdä omat arvionsa ja johtopäätöksensä kohtauksista. Kyse onkin pohjimmiltaan elokuvan hengityksestä, jota taitava ohjaaja ei koskaan päästä salpautumaan. Otostilan rytmin olennaisin piirre on vaihtelu, staattisen ja dynaamisen vuorottelu. Se muodostaa pohjan



otosten jäsentämiselle ja tarjoaa lähestymistavan, joka ei ole ulkokohtainen eikä maneerinen. (Pirilä & Kivi 2005, 67.)

Uskon että *Kinkku pitkästä ilosta* –elokuva olisi myös parhaimmillaan jos nykyisen kaksoisversion sijaan tekisin yhden version, jossa yhdistäisin kummankin parhaat puolet. Sitä voisi kokeilla esimerkiksi yhdistämällä staattisen kameran kaasunaamarityyppiin ja liikkuvan kameran apinan ja sian otoksiin, jolloin kamera eli periaatteessa katsoja olisi enemmän apinan ja sian leikeissä mukana. Silloin paha kaasunaamarityyppi ja etäännyttävä staattinen kamera tavallaan voittaisivat apinan ja sian dynaamisemman kuvaustyylin, koska elokuvan lopussa kaasunaamarimies ampuu sian kuoliaaksi ja ottaa mukaansa. Lopuksi nähdään kuinka hän kävelee peltotien muodostamia perspektiivilinjoja pitkin kohti pakopistettä. Kohtaus toimii erittäin paljon paremmin staattisena (kuva 24).



KUVA 24. Elokuvan *Kinkku pitkästä ilosta* (Rauli Hirvilammi, 2013) viimeinen kuva.

## 5 POHDINTA

Staattinen kuva tekee monessa asiassa pienestä suurta. Paikallaan pysyvä kamera antaa lisäarvoa ja kasvattaa huomiota henkilöiden tekemisille, musiikille ja ääniefekteille, leikkausten rytmille, kuvien kompositioille ja eritoten ympäristön yksityiskohdille. Staattista kuvaa voi hyödyntää piilottamalla siihen erinäisiä tarkkaavaisuusjuttuja, joita katsojat eivät välttämättä helposti huomaa. Tällöin kuvat kestävät pidemmän tarkastelun.

Kameraliikkeillä voi korostaa kuvattavan kohteen kokoa. Esimerkiksi pilvepiirtäjän näyttämiseksi kokonaan staattinen kamera täytyy viedä kauas. Tällöin rakennuksen koko ei välity tehokkaasti. Varsinkin jos kuvataan laajakuvaformaattissa, jolloin kuva-ala on entistä leveämpi rakennuksen korkeuteen verrattuna ja kuvan sivuille jää paljon ”tyhjää tilaa”. Tässä tapauksessa voi olla vaikea välittää haluttu kohde katsojalle ilman kameraliikkeitä, kuten tiltaamista tai pystysuuntaista nostoa. Lähempänä kohdetta syntyy vaikutelma sen suuresta koosta.

Staattinen kuva on eräänlainen kunnianosoitus elokuvan henkilöille. Se jättää yhden elokuvien tärkeimmän ja keskeisimmän asian, liikkeen, henkilöiden vastuulle ja näin ollen tukee ja kannustaa henkilökeskeistä kerrontaa. Kun kamera "tuijottaa" paikallaan, on todistajana läsnä, mutta ihmiset voivat poukkoilla raamien sisällä miten hyvänsä, katsojat tarkkailevat tapahtumia intensiivisemmin. Hieman kuin seuraisi kalojen liikkeitä akvaariossa. Olisi kuitenkin traagista olla kuvan kehysten vankina kuin kala akvaariossa. Sen vuoksi staattinen kamera on toimiva keino muistuttaa rajauksen ulkopuolisesta maailmasta ja antaa katsojan mielikuvitukselle mahdollisuus olla osana elokuvan luomista.

Staattisuus voi myös rytmittää kuvakerrontaa, antaa hengähdystaukoja tai korostaa jotain asiaa, esimerkiksi roolihenkilön väsymystä tai tylsistymistä. Perusteettomilla kamera-ajoilla pyritään liian monesti peittelemään heikkoa tarinaa tai koristelemaan elokuvakerrontaa katsojan mielenkiinnon lisäämisen toivossa. Informaatiotulva voi kuitenkin olla myös uuvuttava. Maailman ja sen liikkeen ihmetteleminen vaatii että malttaa itse pysähtyä. Peter von Bagh on todennut, että "kaikkein on tullut ainakin hitunen liikaa vauhtia; niin liikenteeseen kuin yhteiskuntaan, ja elokuvaan siinä sivussa. Kaikki nämä alueet rassaavat ihmistä, joka usein tuntee muuttuneensa muukalaiseksi

sekä liikenteen että kiitävän, tavoittamattoman kuvavirran edessä. Ja sen myötä muukalaiseksi suhteessa itseensä" (von Bagh 2011, 55-56).

Staattisella kameralla ihmisten käyttäytymistä katsotaan etäältä, jolloin se voi alkaa näyttää hassulta. Charlie Chaplinin tunnetun teesin mukaan "elämä on kaukokuvassa koomista, lähikuvassa traagista" (Nummelin 2005, 95). Kun toiminnassa ja tunteessa ei olla kameraliikkein mukana, tietyt luonteenpiirteet kuten esimerkiksi ärtyisyys tai hajamielisyys alkavat näyttää hauskoilta. Järkeilylle tulee tilaa kun tunteisiin ei osallistuta. Myötäilevillä kameran liikkeillä puolestaan on mahdollista saada katsoja hyväksymään lähes millaisen asenteen tahansa.

Dynaamisessa kuvaamisessa käytetään yleensä laajojen master-otosten lisäksi yksityiskohtaisempia lähikuvia. Kamera elää mukana tapahtumissa inhimillisesti käyttäytyvänä, osallistuvana ilmaisutekijänä. Se ei ole kuollut, paikallaan pysyttelevä tallentaja vaan elävä toimija, joka synnyttää ajoja, panorointeja, tiltauksia, nostoja, laskuja ja näiden yhdistelmiä tukemaan henkilöiden tunteita ja tekoja.

Äkkiä voisi kuvitella että staattinen kamera rajoittaisi elokuvantekijän luovuutta, vaikka rajoja asettamalla luovuutta voi kannustaa löytämään uusia uria. Paikallaan pysyvä kamera voi vaatia keksimään uusia kuvausratkaisuja ja kameran liikkumattomuus voi antaa tarinalle lisäarvoa siinä missä liikekin. Olisikin parasta ajatella kameran staattisuus yhtenä erilaisten liikkeiden ryhmään kuuluvana kuvaustaktiikkana, jonka käyttäminen vaatii tismalleen yhtä paljon perusteluja kuin mikä tahansa kameran liike. Esimerkiksi panoroiva tai tiltaava kamera voi simuloida ihmisen taipumusta liikuttaa päätään ja silmiään keskittäessään näkökentässään kiinnostavia kohteita (Boettge 2011, 15). Ennen kuvaamista olisi hyvä miettiä pitääkö kameraa eli ”katsojan päätä” kääntää vai ei. Miellyttäminen tai pakottaminen ei välttämättä ole aina kaikkein paras vaihtoehto.

Hyvin käytettynä staattinen kamera on loistava keino kuvastaa yksinäisyyttä, kyllästyneisyyttä, väsymystä, fyysistä sairautta tai kuolemaa. Taitavat elokuvantekijät ovat sitä näihin tarkoituksiin useasti käyttäneetkin (kuva 25).



KUVA 25. Yläkuvat elokuvista Laitakaupungin valot (Aki Kaurismäki, 2006) ja Lost in Translation (Sofia Coppola, 2003). Alakuvat Michael Haneken elokuvista Rakkaus (2012) ja Valkoinen nauha (2009).

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

## LÄHTEET

- Bell, D. 2011. 8 Movie Special Effects You Won't Believe Aren't CGI. Luettu 27.11.2013. [http://www.cracked.com/article\\_19140\\_8-movie-special-effects-you-wont-believe-arent-cgi.html](http://www.cracked.com/article_19140_8-movie-special-effects-you-wont-believe-arent-cgi.html)
- Bergmanin videot (Bergmans video). 2012. Toimittajat: Jane Magnusson, Hynek Pallas. Tuotanto: Fatima Varhos, SVT. Tuotantomaa: Ruotsi.
- Boettge, M. 2011. Liikuttava kamera. Kameraliikkeet elokuvakerronassa. Viestinnän koulutusohjelma. Metropolia ammattikorkeakoulu. Opinnäytetyö.
- Eisenstein, S. 1978. Elokuvan muoto. Helsinki: Love Kustannus Oy.
- Elokuvan tarina (The Story of Film: An Odyssey). 2011. Ohjaus: Mark Cousins. Tuotanto: Hopscotch Films. Tuotantomaa: Britannia.
- Elovirta, A. & Lukkarinen, V. Katseen rajat. Taidehistorian metodologiaa. 1998. Helsingin yliopiston Lahden tutkimus- ja koulutuskeskus.
- Filmmakers Live Roy Andersson & Ruben Östlund. 2011. YouTube. Katsottu 11.11.2013. <http://www.youtube.com/watch?v=nsCUTII3aT4>
- Honkala, J. 2001. Suuri tietosanakirja. Helsinki: WSOY.
- Jokihaara, J. 2006. Ilmaisun staattisuus elokuvahuumorin keinona. Viestinnän koulutusohjelma. Tampereen ammattikorkeakoulu. Opinnäytetyö.
- Juntunen, M. 1997. Elävän kuvan sanasto. Elokuva- televisio- ja videoalan keskeiset termit ja käsitteet. Helsinki: Oy Edita Ab.
- McVey, M. Mise-en-scène, Montage, and the Unique Language of Film. 2010. Luettu: 26.11.2013. <http://skiffleboom.wordpress.com/2010/05/06/history-of-the-moving-image-midterm-essays/>
- Nummelin, J. 2005. Valkoinen hehku. Johdatus elokuvan historiaan. Vastapaino.
- Pirilä, K. & Kivi, E. 2005. Otos. Elävä kuva - elävä ääni. Helsinki: Like.
- Pirilä, K. & Kivi, E. 2008. Leikkaus. Elävä kuva - elävä ääni. Helsinki: Like.
- Timonen, L. 2006. Aki Kaurismäen elokuvat. Lauri Timonen ja Kustannusosakeyhtiö Otava.
- Unkuri, I. Andy Warhol ja pinnan taide. Luettu 3.11.2013. <http://www.nbl.fi/~nbl3145/warhol3.html>
- von Bagh, P. 2006. Aki Kaurismäki. Helsinki: WSOY.
- von Bagh, P. 2011. Junassa. Helsinki: WSOY.

**LIITTEET**

Liite 1. Kinkku pitkästä ilosta –mykkäelokuva. 2013. DVD.