



Kameran liikkeen vaikutus kohtauksen tunnelmaan

Erkki Busnov

Marcus Lindström

OPINNÄYTETYÖ
Toukokuu 2024

Media-alan tutkinto-ohjelma

TIIVISTELMÄ

Tampereen ammattikorkeakoulu
Media-alan tutkinto-ohjelma
Tuotanto
Kuvaus ja Kuvavalaisu

BUSNOV, ERKKI & LINDSTRÖM, MARCUS:
Kameran liikkeen vaikutus kohtauksen tunnelmaan

Opinnäytetyö 40 sivua, joista liitteitä 4 sivua
Toukokuu 2024

Tämä opinnäytetyö keskittyy kameran liikkeen rooliin elokuvan kerronnassa ja sen vaikutukseen katsojakokemukseen. Kameran liikkeen luonne, tyyli, rata, nopeus ja ajoitus vaikuttavat otoksen tunnelmaan ja tuntumaan. Tämä tekee siitä keskeisen elementin elokuvakerronnassa.

Kerronnallisessa elokuvanteossa tärkeää on, että kameran liike on motivoitunut, sillä epämotivoituneet liikkeet voivat häiritä katsojaa ja viedä heidät pois elokuvan hetkestä. Toisaalta hyvin onnistunut epämotivoitunut kameran liike voi olla erinomainen tarinankerronnallinen tyyli. Kameran liikkeellä voidaan tuoda merkityksellisyyttä itse otosten lisäksi ja vaikuttaa katsojan tunteisiin ja kokemuksiin.

Opinnäytetyössä tutkitaan kameran liikkeiden, nopeuden ja etäisyyden vaikutusta kohtauksen tunnelmaan. Lisäksi keskustellaan siitä, milloin liikkuvan kuvan käyttäminen on motivoitua ja kuinka kameran liikkeellä voidaan tukea kuvassa näkyvää toimintaa.

Lopuksi käydään läpi konkreettisia esimerkkejä erilaisista kameran liikkeistä ja niiden vaikutuksesta katsojakokemukseen eri elokuvissa. Tarkoituksena on tarjota syvällistä ymmärrystä siitä, miten kameran liike voi täydentää ja rikastuttaa tarinankerrontaa sekä vaikuttaa katsojan tunteisiin ja havaintoihin.

Opinnäytetyön tavoitteena on innostaa lukijoita tutkimaan ja kokeilemaan erilaisia kameran liikkeen tekniikoita omassa työssään ja tarjota heille työkaluja ja näkemyksiä oman elokuvantekotaitonsa kehittämiseen.

Avainsanat: kamera, liike, kohtaus, tunnelma

ABSTRACT

Tampereen ammattikorkeakoulu
Tampere University of Applied Sciences
Degree Programme in Media
Production
Cinematography and Lightning

BUSNOV, ERKKI & LINDSTRÖM, MARCUS:
Effect of camera movement on the mood of a scene

Bachelor's 40 pages, appendices 4 pages
May 2024

This thesis focuses on the role of camera movement in film narration and its impact on the viewer experience. Camera movement's nature, style, trajectory, tempo, and timing of movement influences the mood and feel of the shot, making it a key element in film storytelling.

In narrative filmmaking, it is important for camera movement to be motivated, as unmotivated movements can disrupt the viewer's experience and take them out of the moment. Nonetheless a well-executed unmotivated camera movement can be an excellent storytelling tool. Camera movement can bring significance not only to the shots themselves but also affect the viewer's emotions and experiences.

The thesis examines the relationship between camera movement and cinematography, considering how the speed and distance of movement affect the mood of the scene. Additionally, discussion is provided on when the use of moving images is motivated and how camera movement can support the action depicted in the frame.

Finally, concrete examples of various camera movements and their impact on the viewer experience in different films are presented. The aim is to provide a deep understanding of how camera movement can complement and enrich storytelling while influencing the viewer's emotions and perceptions.

The purpose of this thesis was to inspire readers to explore and experiment with various camera movement techniques in their own work, providing them with tools and insights to enhance their filmmaking skills.

Key words: camera, movement, scene, mood

SISÄLLYS

1	JOHDANTO	7
2	TUTKIMUSMENETELMÄT JA TUTKIMUKSEN TOTEUTTAMINEN	9
3	MITEN ELOKUVA RAKENTUU?	10
	3.1 Esituotanto	10
	3.2 Tuotanto	11
	3.3 Jälkituotanto	11
4	MITÄ ON KAMERAN LIIKE?	12
	4.1 Panorointi	13
	4.2 Tilttaus	14
	4.3 Zoom	15
	4.4 Kamera-ajo	16
	4.5 Steadicam	18
5	MOTIVAATIO	20
	5.1 Motivoitu kameran liike	21
	5.2 Epämotivoitu kameran liike	22
6	VAIKUTUS KOHTAUKSEEN	25
	6.1 Etäisyys	25
	6.2 Nopeus	26
	6.3 Liikerata	26
	6.4 Ajoitus	27
	6.5 Käsivara vs. Staattinen	28
	6.6 Zoom vs. Dolly-ajo	29
7	TESTIVIDEO	30
8	POHDINTA	37
	LÄHTEET	38
	LIITTEET	41
	Liite 1. Haastattelukysymykset AJ Annilan haastattelussa	41
	Liite 2. Haastattelukysymykset Rauno Ronkaisen haastattelussa	43

ERITYISSANASTO JA TERMIT

DOLLY

Kamera-ajossa käytettävä nelipyöräinen laite, jolla voidaan liikuttaa kameraa tasaisesti

DOLLY-IN

Kamera-ajo, jossa dollylla ajetaan kohti.

DOLLY-OUT

Kamera-ajo, jossa dollylla ajetaan poispäin.

ZOOMAUS

Polttovälin optista muuttamista.

STEADICAM

Kameravakain, jossa kamera on kiinnitetty kameraoperaattoriin liivin avulla.

ESTABLISHING SHOT

Esittelykuva, tyypillisesti laajakuva kuvauspaikasta.

RECCE

Kuvauspaikkojen katselmus esituotantovaiheessa.

CASTING

Elokuvan hahmojen roolittaminen.

FOLEY-ÄÄNET

Äänitehosteet, jotka äänitetään jälkikäteen synkronissa kuvan kanssa.

BLOKKAUS

Näyttelijöiden sijainti ja liikerata kohtauksessa.

GRIP

Henkilö, joka on vastuussa dollysta ja kameran erikoiskiinnityksestä.

1 JOHDANTO

Kyky liikuttaa kameraa on perimmäisin seikka, joka erottaa elokuvan ja videon valokuvauksesta, maalaustaiteesta ja muista kuvataiteista (Brown, 2011, 210). Kuvaaja ja kirjailija Blaine Brownin mukaan kameran liikuttaminen on paljon enemmän kuin siirtyminen kuvasta toiseen. Itse liike, tyyli, liikerata, tempo ja ajoitus suhteessa toimintaan vaikuttavat kaikki osaltaan otoksen tunnelmaan ja tuntumaan.

Kerronnallisessa elokuvanteossa yksi tärkeimmistä käsitteistä on se, että kameran liike täytyy olla motivoitunutta. Liikkeen ei pitäisi olla pelkkää kameran liikuttelua, sillä se tarkoittaa yleensä sitä, että ohjaajalla on puutteita tarinankerronnan taidoissa (Brown, 2011, 210). Brown kertoo, että epämotivoituneet kameran liikkeet tai zoomit ovat häiritseviä ja vievät katsojan pois hetkestä ja saa heidät tietoiseksi, että he katsovat fiktiota.

Kameran liikkeellä voidaan tuoda merkityksellisyyttä itse otosten lisäksi. Liikkeellä voidaan tuoda kohtaukseen energiaa, surua, onnea tai jopa uhan tunnetta. Sillä on suuri vaikutus siihen, miten katsoja kokee ja sitoutuu kuvaan.

Kun näemme kameran liikkeen vaikutukset, näemme prosessin, jossa koko kuva muuttuu. (Nielsen, 2007, 2).

On lukuisia työkaluja, jotka mahdollistavat kameran liikkeen toteuttamisen. Nämä voivat koostua ammattilaisista työkaluista kuten esimerkiksi dollysta, jalustasta, käsivarasta tai steadicamista. Perinteisistä työkaluista huolimatta liikettä pystyy luomaan eri keinoilla eikä ole yhtä tiettyä tapaa.

Tässä opinnäytetyössä aiomme pureutua kameran liikkeeseen ja sen suhteeseen kuvaukseen. Pohdimme kuinka liikkeen nopeus ja etäisyys vaikuttavat kohtauksen tunteeseen ja tunnelmaan. Haastattelimme professori ja elokuvaaja Rauno Ronkaista F.S.C ja ohjaaja A.J Annilaa siitä, että milloin liikkuvan kuvan käyttäminen on motivoitua ja epämotivoitua ja kuinka kameran liikkeellä voidaan tukea kuvassa näkyvää toimintaa. Pyysimme heitä, sillä Annila on tunnettu visuaalisena ohjaajana ja hän käyttää

teoksissaan paljon kameran liikettä. Rauno Ronkaisen valitsimme, koska hän on arvostettu kuvaaja, jolla on yli 20-vuotta kokemusta ja hän on tehnyt yhteistyötä Annilan kanssa Ikitie (2017) -elokuvassa.

Lopuksi käymme läpi konkreettisia esimerkkejä erilaisista kameran liikkeistä ja niiden vaikutuksesta katsojakokemukseen eri elokuvissa. Tarkoituksenamme on tarjota syvällistä ymmärrystä siitä, miten kameran liike voi täydentää ja rikastuttaa tarinankerrontaa sekä vaikuttaa katsojan tunteisiin ja havaintoihin.

Kameran liikkeen tutkiminen ja ymmärtäminen on olennaista sekä elokuvantekijöille että elokuvan harrastajille. Se avaa uusia mahdollisuuksia ilmaisulle ja tarjoaa keinoja syventää elokuvan kerrontaa. Toivomme, että tämä opinnäytetyö innostaa lukijoita tutkimaan ja kokeilemaan erilaisia kameran liikkeen tekniikoita omassa työssään ja antaa heille työkaluja ja näkemyksiä, joiden avulla he voivat kehittää omaa elokuvantekotaitoaan.

2 TUTKIMUSMENETELMÄT JA TUTKIMUKSEN TOTEUTTAMINEN

Lähestyimme opinnäytetyön aihetta laadullisen eli kvalitatiivisen tutkimuksen kautta. Tutkimuksessa suosimme laadullista aineistoa, ammattilaisten mielipiteitä, opinnäyteitä alan ammattilaisilta, erinäisiä tutkimusmateriaaleja sekä omien kokemusten reflektointia. Päädyimme käyttämään laadullista menetelmää, sillä aihe itsessään on hyvin subjektiivinen ja intuitiopohjainen ja aineiston muuttaminen tilastomuotoon ei olisi antanut syvällistä käsitystä.

Teimme tutkimusta varten kohtauksen, jonka kuvasimme moneen otteeseen eri kameran liikkeillä. Tämän kohtauksen lähetimme ohjaaja A.J Annilalle analysoitavaksi.

Kohtauksessa päähahmon puhelin soi ja hän vastaa puheluun. Kuunneltuaan hetken puhelua päähahmo hakee veitsen ja kävelee huoneen toiseen päähän, jossa hän leikkaa sellerin. Leikattuaan sellerin hahmo kävelee pois. Pidimme kohtauksen hyvin yksinkertaisena, jotta katsojalla olisi mahdollista keskittyä kameran liikkeeseen. Kuvasimme kohtauksen ensin jalustalta, jossa kamera oli paikallaan, jonka jälkeen kuvasimme dollylla kohti- ja poisajon. Lopuksi kuvasimme vielä käsivaralla.

Teimme tutkimusta varten myös kaksi videopuheluhaastattelua, jossa kysymykset oli laadittu etukäteen. Olimme myös varanneet aikaa vapaamuotoiseen keskusteluun. Haastattelut toteutettiin huhtikuussa 2023.

3 MITEN FIKTIO-ELOKUVA RAKENTUU?

Elokuvakerronnan osa-alueet ovat monipuolisia ja ne toimivat yhdessä luodakseen kokonaisvaltaisen ja vaikuttavan katselukokemuksen. Keskeisimpiä osa-alueita ovat käsikirjoitus, ohjaus, lavastus, äänisuunnittelu, leikkaus, sekä kuvaus.

3.1 Esituotanto

Elokuvan ytimen muodostaa käsikirjoitus. Käsikirjoitus määrittelee mistä elokuva kertoo ja mitä tullaan näkemään elokuvassa.

Esituotanto on elokuvantekoprosessin tärkeimpiä hetkiä. Tässä kohtaa otetaan valmis käsikirjoitus ja aletaan luomaan perustat itse kuvaukselle. Tätä prosessia johtaa tuottaja. Tuottajan tehtäviin kuuluu työryhmän hankkiminen, sopimuksien laatiminen, näyttelijöiden casting tilaisuuden järjestäminen, organisointi, sekä budjetointi. Ilman budjettia elokuvaa ei voida toteuttaa. Siksi tuottaja huolehtii, että hän saa kaiken mahdollisen rahoituksen, joko yksityisiltä tahoilta tai isoilta järjestöiltä kuten esimerkiksi Suomen elokuväsäätiöltä tai Yleltä.

Esituotantovaiheessa kuvaaja ja ohjaaja käyvät läpi käsikirjoituksen ja alkavat luomaan kuvasuunnitelmaa ja samalla suunnittelevat elokuvan visuaalista puolta. He käyvät jokaisen kohtauksen läpi ja pohtivat mitä tullaan kertomaan ja miten. He myös harjoittelevat näyttelijöiden kanssa kohtaukset läpi.

Elokuvan aikatauluttamisen yleensä hoitaa apulaisohjausosasto. Hyvin harvoin elokuva kuvataan kronologisessa järjestyksessä, joten on tärkeää osata aikatauluttaa elokuva hyvin. Esimerkiksi, jos elokuvassa tapahtuu kohtauksia samassa kuvauspäivässä, niin ne saadaan samalla viikolla kuvattua. Näyttelijä saattaa joutua näyttämään päivän aikana elokuvan alkupäätä ja loppupäätä ja valmistelemaan itsensä erilaisiin tunnetiloihin.

Kuvauspaikkojen etsiminen kuuluu järjestysosastolle. He etsivät vaihtoehtoja ohjaajalle hänen toiveidensa mukaan. He vastaavat myös siitä, että kuvauspaikka on logistisesti toimiva myös kuvauspäivän aikana. Kun potentiaalisia kuvauspaikkoja on löy-

tynyt, järjestetään sinne recce. Recce:lle osallistuu taiteellisesti ja tuotannollisesti vastaavat henkilöt. Näin he pystyvät kommentoimaan heti kuvauspaikkaa, onko se hyvä vai huono.

Esituotantovaiheessa muutkin taiteellisesti vastuussa olevat henkilöt luovat suunnitelmiaan. Näitä ovat esimerkiksi lavastaja, pukusuunnittelija, maskeeraussuunnittelija ja äänisuunnittelija. Nämä kaikki henkilöt tekevät työnsä yhteistyössä ohjaajan kanssa, koska hän on vastuussa siitä miltä elokuva näyttää ja kuulostaa.

3.2 Tuotanto

Kun elokuva on siirtynyt tuotannon vaiheeseen, niin silloin aloitetaan varsinaiset kuvaukset. Kuvauksissa pyritään tuomaan käsikirjoitus henkiin. Ohjaaja ja kuvaaja ottavat jo esituotantovaiheessa laaditut suunnitelmat ja käyttävät niitä. Koska jo esituotannon vaiheessa kaikki on suunniteltu, harjoitukset on käyty läpi, lavasteet on rakennettu, niin kuvauksissa saatetaan tehdä enää vain pieniä muutoksia ja korjauksia esimerkiksi näyttelijäntyöhön tai kuvaukseen.

3.3 Jälkituotanto

Jälkituotannossa leikkaaja rakentaa elokuvan yhdessä ohjaajan kanssa. Leikkaaja käy ensin kaiken materiaalin läpi ja valitsee parhaimmat otot. Samalla elokuvan sävellystä aletaan luomaan ja elokuvan äänitöitä aletaan tekemään. Äänitöihin lukeutuvat dialogileikkaaminen, jälkiäänitykset, foley-äänet ja yleisen äänimaailman luominen.

Kun leikkaus ja äänet on saatu valmiiksi, siirtyy se värimäärittelijälle, joka yhdessä kuvaajan kanssa määrittelee elokuvan värimaailman.

Ennen virallista teatterilevitystä elokuva kiertää eri elokuvafestivaaleja, jossa elokuvaa esitetään ammattilaisille palkintojen ja kansainvälisten levityssopimuksien toivossa.

4 MITÄ ON KAMERAN LIIKE?

Kameran liikkeeksi luokitellaan kaikkea liikettä, joka tapahtuu joko fyysisesti liikuttamalla kameraa tai optiikan sisäisesti zoomaamalla. Liikkeellä saadaan aikaan muutos kuvassa tai perspektiivissä. Kameran liikkeen avulla elokuvantekijät ja ohjaajat voivat vaihtaa katsojan näkymää leikkaamatta. Tietäntyyppisillä kameraliikkeillä voidaan elokuvassa myös luoda psykologisia ja emotionaalisia vaikutuksia katsojiin. Näiden vaikutusten avulla elokuvasta voidaan tehdä mukaansatempaavampi.

Ohjaaja A.J. Annilan mielestä kamera liikkeineen kertoo kaiken elokuvasta ja ei ole tarpeellista kuulla mitä hahmo välttämättä sanoo. Asioita voi näyttää kuvilla. Kamera tallentaa tunnetilan ja sen voi vahvistaa esimerkiksi kääntymällä pois tilanteesta oikeaan aikaan.

Elokuvaaja Rauno Ronkaisen mielestä taas, kun katsoo hyvää toimintaelokuvaa, kameran liike on yleensä aktiivista. Se voi vaihdella dramaattisesta suoraan liikkeeseen tai vauhdikkaaseen liikkeeseen. Näissä kohtauksissa käytetään yleensä lyhyitä otoksia, joissa tapahtuu paljon liikettä. Tavoitteena on pitää katsoja jännittyneenä ja saada hänet tuntemaan, että tarina etenee jatkuvasti. Tämä eroaa toisenlaisista elokuvista, joissa kamera saattaa pysyä paikallaan ja tapahtumia tarkastellaan laajemmasta näkökulmasta.

Rauno Ronkainen jatkaa, että kun tekee esimerkiksi lähikuvaa, on tärkeää harkita tarkkaan, miten kamera liikkuu ja millaisia painotuksia asioille annetaan. Kameran liikkeet voivat vaihdella sen mukaan, milloin kamera lähestyy kohdetta, siirtyy hieman sivulle tai vetäytyy hieman kauemmaksi. Usein näitä päätöksiä tehdään intuitiivisesti, ellei ohjaaja anna tarkkoja ohjeita. Kameran liike on usein sidoksissa näyttelijän rytmiin ja siihen, miten tilanne itselle tulkitaan, mikä voi luoda hyvin intiimin tunnelman.

Kun kamera kommentoi tilannetta ja on osa sitä, se luo mielenkiintoa kohtaukseen. Kameran liike, oli se sitten dollylla tai käsivaran avulla toteutettu, tekee kohtauksesta eloisamman ja mielenkiintoisemman. Taustalla olevat valot ja ympäristön elementit tuovat lisäulottuvuutta kohtaukseen ja voivat vahvistaa sen tunnelmaa.

Seuraavissa osioissa käymme läpi käytetyimmät tavat liikuttaa kameraa liikkuvassa kuvassa. Nämä ovat panorointi, tilttäus, zoomaus, dolly-ajot sekä steady-cam.

4.1 Panorointi



Kuva 1. Jalusta.



Kuva 2. Kinopää

Panorointi on, kun kameraa liikutetaan horisontaalisesti vasemmalle tai oikealle. Tyyppillisesti tämä tehdään, kun kamera on kiinni kinopäässä tai jalustalla. Panorointi saa staattiset kuvat näyttämään paljon dynaamisemmilta. Sillä voidaan esimerkiksi:

1. **Esitellä lokaatiota:** Panoroinnilla voidaan tarjota laajempi näkökenttä katsojalle, joka ei olisi mahtunut perinteiseen staattiseen kuvaan.
2. **Seurata liikettä:** Seurata liikettä esimerkiksi huoneen läpi. Eroa ajosta sillä, pysytään samassa pisteessä liikkeestä huolimatta.
3. **Paljastaa tietoa:** Liikkeellä voidaan paljastaa tietoa, jota päähenkilö ei ole huomannut tai kertoa lisää tilasta.

Panoroidessa täytyy ottaa huomioon liikkeen nopeus, sillä jos liian nopeasti liikuttaa sivuttaissuunnassa kameraa, niin riskinä on, että kuva alkaa ”nykiä”.

Nyrkkisääntönä on, että panorointi ei saa tapahtua nopeammin kuin koko kuvan leveyden verran aina seitsemän sekunnin välein, sillä muutoin nykimisestä tulee liian

haitallista. Tämä sääntö on yksinkertainen ja tehokas, koska sitä voi soveltaa kameran objektiivista, mallista tai kennon koosta riippumatta. (Red Digital Cinema)

4.2 Tilttaus

Tiltatessa kameraa liikutetaan pystysuorassa, joko ylös tai alas.

Tilttiä alas käytetään esimerkiksi lintuperspektiivikuvissa, kun kuvataan korkealta alas. Tätä liikettä voidaan käyttää esimerkiksi, esitelläkseen lokaatioita tai korostaa jonkin asian pienuutta tai merkityksettömyyttä joko visuaalisesti ja metaforisesti.

Tilttiä ylös voidaan käyttää, kun kohtauksessa halutaan painottaa asian suuruutta ja omaa pienuutta. Esimerkiksi kun kuvataan rakennusta alhaalta ylös korostaen rakennuksen jylhyyttä.

Tilttaus on pystysuora liike ja sitä käytetään paljon harvemmin kuin panorointia. Niin hyvässä kuin pahassa, elämme suurimman osan elämästämme yleensä vaakatasossa, ja suurin osa kerronnallisessa, dokumentaarisessa ja informatiivisessa elokuvantuotannossa tapahtuvasta toiminnasta tapahtuu juuri vaakatasossa. (Brown, 2011, 212)

4.3 Zoom



Kuva 3. Zoomilinssi.

Zoomi on polttovälin optista muuttamista. Zoomi muuttaa kuvaa ilman, että kameraa täytyy liikuttaa. Näkyvät zoomit eivät ole enää suosittuja elokuvanteossa 70-luvun jälkeen (Brown, 348, 2021). Syynä on se, että zoomit kutsuvat huomiota liikkeeseen ja se saa katsojan tietoiseksi siitä, että hän katsoo elokuvaa.

Brown jatkaa, kun zoomia käytetään, on tärkeää, että liike on motivoitua. Näin ollen on parasta siis piilottaa zoomi esimerkiksi näyttelijän kameran- tai dollyliikkeen avulla.

Ohjaaja A.J Annilan kertoo siirryttyään digitaaliselle ajalle, hän ei ole koskaan lähtenyt ilman zoom linssiä kuvauskeikalle. Hän pitää zoomlinssettä korkeassa arvostuksessa, joka juontuu 70-luvun elokuvista, joita hän katsoi nuorempana. Useat ihmiset ovatkin sanoneet hänelle, että zoomaaminen rikkoo elokuvan illuusiota, mutta hän kokee asian toisin.

4.4 Kamera-ajo



Kuva 4. Chapman Super Peewee dolly.

Ajo on yleisin kameran liikkeen metodi. Ajokuvia käytetään, kun halutaan kohtauksessa paljastaa tietoa, esitellä lokaatiota tai seurata toimintaa. Sitä voidaan käyttää myös, kun halutaan siirtyä laajasta kuvasta tiukempaan kuvaan tai tiukasta laajempaan leikkaamatta. Tällä menetelmällä voidaan kohdistaa katsojan katsetta paljon tehokkaammin kuin se, että leikkaisi suoraan toiseen kuvaan. Ajamalla kameraa eteenpäin voidaan kertoa katsojalle, että kaikista tähän mennessä tapahtuneista asioista tämä on tärkeintä. (Brown, 2011, 212) Perinteisemmät liikkeet ovat kohti- ja poisajo eli dolly-in ja dolly-out.

Kohtiajo on yksi klassisimmista liikkeistä, jota käytetään elokuvatuotannossa. Kohtiajoa perinteisesti käytetään, kun halutaan kohtauksessa korostaa tapahtumaa, tunnetta, reaktiota tai tehostaa dramaattisuutta kohtauksessa.

Hidas ajo sisään kerää katsojan huomion tiettyyn toimintaan. Samalla ajo myös vähentää etäisyyden katsojan ja kohteen välillä ja täten luoden intiimimmän suhteen heidän välilleen. Tyypillisesti ajoa käytetään, kun halutaan korostaa esimerkiksi hahmon tunnetilaa, kun hänelle selviää uutta tietoa tai eristää hänet ympäristöstään ja vahvistaa hänen yksinäisyyttään. Kohtiajoa voidaan käyttää myös, kun esitellään paikkaa esimerkiksi ulkopuolelta ja luoda jännityksen tai odotuksen tunnetta.

Kohtiajoa esittelykuvissa käytetään silloin kun halutaan näyttää, että on saavuttu sijaintiin.

Poisajolla on täysin vastakohtainen vaikutus. Sitä voidaan käyttää kohtauksessa, kun halutaan näyttää lisää ympäristöä tai näyttää esimerkiksi hahmon yksinäisyyttä suhteessa ympäristöönsä. Liikkeellä voidaan myös tuoda huomiota kuvan reunoihin.

Poisajoa saatetaan usein käyttää elokuvan lopetuskuvana tai kun, halutaan poistua kohtauksesta tai paikasta.

Sivuttaisajossa kamera seuraa sivusta, joka antaa katsojalle tunteen henkilön tai joukon mukana olemisesta. Sivuttaisajo on hyvä keino seurata juoksevaa henkilöä tai autoa ilman, että annetaan erityistä painoarvoa sille. (Boettge, 2011, 17).

Kiertoaajo on, kun kamera kiertää kohdetta ympyrässä. Kiertoaajo paljastaa kohteen ympäristöä vähitellen. Tätä menetelmää voidaan käyttää, kun halutaan asettaa kohteen ympäristö dominoivaan asemaan. Kiertoaajoa käytetään myös pöytäkeskusteluissa korostaakseen hahmojen kaksintaistelua ja luoda dynaamisempi kohtausta kuin perinteinen ”two-shot” kohtausta.

Rauno Ronkainen puhuu siitä, miten kameran liike elokuvissa, kuten Ikitiessä (2017), voi välittää tunnetta ja tarinan syvyyttä. Hän vertaa sitä kamera-ajoon spiraalin muodossa: kun tapahtuu jotain dramaattista, kamera alkaa kiertää, ikään kuin hieroen katsojalle tätä tunnetta suoraan kasvoihin. Vaikka tämä spiraalimainen liike voi olla selkeästi näkyvissä, sen merkitys ei välttämättä avaudu heti katsojalle. Tämä spiraali on osa elokuvan muotokieltä ja vie katsojan syvemmälle tarinaan.

Tämän lisäksi Ronkainen puhuu siitä, kuinka tämä spiraalimainen kamera-ajo voi näkyä myös lavastuksessa, rekvisiitassa ja kameran liikkeessä, syventäen tarinan tunnelmaa. Hän korostaa, että elokuvan tulisi olla kuin koreografiaa, jossa kameran liike suhteessa näyttelijöihin on tärkeä osa tarinan kerrontaa.

4.5 Steadicam



Kuva 5. Kameraoperaattori käyttämässä Steadicamia.

Steadicam on vuonna 1975 Garrett Brownin kehittämä kameravakain, jossa kamera on kiinnitetty kameraoperaattoriin liivin avulla. Kamera on kiinnitetty liiviin joustavan varren varassa, joka on vastapainojen avulla tasapainotettu siten, että, liivi levittää kameran painon koko keholle. Harjaantuminen Steadicamin operoinnissa, kestää vuosia, jotta pääsee riittävän hyvälle tasolle. Mitä taitavampi ja kokeneempi operaattori on, sitä sujuvammalta ja vakaammalta Steadicamin liike tuntuu.

Steadicam-kuvia on yleensä käytetty, kun ajan, paikan ja kuvan eheyden säilyttäminen on kerronnallisesti merkityksellistä elokuvan tarinan kannalta. Täytyy olla pakottava syy, jos kohtausta katetaan steadicam kuvalla eikä monella eri kuvakoolla. (Mercado, 2011, 166).

Steadicamia voidaan myös käyttää, kun halutaan vahvistaa katsojan osallistumista kohtaukseen tai kun halutaan alleviivata jotakin erityistä. Koska steadicamin kuva on ”reaaliaikainen”, niin se korostaa jännitystä ja luo oletuksen, että mitä tahansa voi tapahtua. Steadicam tarjoaa vapautta liikkeelle ja sitä käytetään antamaan katsojalle tunteen, että hän olisi paikalla kaiken toiminnan keskellä.

Kuvaaja Vittorio Storaro A.S.C, A.I.C kertoo tehdessään *One From The Heart* (1981) elokuvaa yhdessä elokuvaohjaaja Francis Ford Coppolan kanssa, niin hän antoi Steadicamille intohimoisen luonteen. Aina kun hahmojen välille nousi tunteiden kuohu, niin Steadicam oli kaiken keskellä määrittämässä tunnetilaa. Storaro näkee Steadicamin "tunteellisena vapautena", joka ei ole sidottuna tiukkiin kompositioihin kuten dolly olisi. (Ferrara, 2001, 147) Steadicam voi siis olla myös osallisena kohtauksessa ja toimia tietynlaisena näyttelijänä. Steadicamia käytettiin siis elokuvallisena keinona eikä vain dollyn korvikkeena, koska ratoja ei tarvittu rakentaa.

Steadicamin luoja Garrett Brown sanoo että " Steadicam-kuvat muistuttavat eniten sitä, mitä ihmiset näkevät hämmästyttävän vakaiden silmämuniemme läpi, kun navigoimme omissa päivittäisissä elokuvissamme." (Pennington, 2020)

5 MOTIVAATIO

Motivaatiolla tarkoitetaan kameran liikettä, joka on oikeutettua ja siten näkymätöntä. Epämotivoitunutta liikettä luokitellaan liikkeeksi, joka ei ole oikeutettua ja näkyvää.

Elokuvateoreetikko Jean Mitry sanoi, että kaikki liike täytyy olla motivoitua joko fyysisesti, draamallisesti tai psykologisesti, riippumatta siitä käytetäänkö kameraa seurantaan vai onko se staattinen. Kameran täytyy seurata kohtauksen toimintaa eikä ennakoita sitä. Hän jatkaa sanomalla, että tämä ”laki” on yksinkertainen funktio spehtaakkelin psykologiasta. Se ei koske mitään tiettyä tyyliä tai tyyliä, vaan koko ilmaisun aluetta: jotakin ei voi kuvata, ellei se ole jo olemassa. Jos näin tehdään, niin paljastuu spehtaakkelin keinotekoisuus ja näin ollen kumotaan ja tuhoetaan fantasiaa, jota sillä yritetään luoda. (Branigan, 2006, 27.)

Mitry uskoi, että kameran liike on tärkeä osa elokuvan kielen kokonaisuudesta ja että sitä tulisi käyttää tarinankerronnan vahvistamiseen ja katsojille syvemmän ja immerssiivemmän kokemuksen luomiseen. Hän uskoi, että kameran liikkeen ei tulisi olla satunnaista tai arvaamatonta, vaan sen tulisi aina olla perusteltua tapahtumilla, jotka tapahtuvat kohtauksessa.

Ohjaaja A.J Annila kokee, että liikkeellä täytyy aina olla motivaatio. Motivaatio voi kuitenkin olla melko heikko. Se voi olla vain pintapuolinen, esimerkiksi halu peittää ongelmia. Tärkein motivaattori on usein emotionaalinen. Tarina tai tunteet voivat antaa liikkeelle voimaa. Mutta joskus riittää, että homma vaan pyörii. Esimerkiksi visio siitä, miten saada kuva elämään ja hengittämään voi olla tarpeeksi motivaatiota. Mutta tylsässä kerronnassa, jossa ei ole syvempää merkitystä tai intohimoa, ei ole järkeä.

Annala jatkaa, että jokaisen kuvan täytyy olla mahdollisuus sanoa jotain. Jopa rytmiä ylläpitämällä tai ajatuksen herättämisellä siitä, että tarina etenee. Elokuva voi olla hidas tai staattinen, mutta sen täytyy saada katsoja kiinnostumaan siitä, mitä tapahtuu seuraavaksi. Tämä kiinnostus voi perustua jopa pieniin asioihin, kuten silmän räpäytymiseen, kunhan se herättää uteliaisuuden.

5.1 Motivoitu kameran liike

Teoreetikko Edward Branigan kehitti tavan erotella kameran liikkeitä motivoituneisiin ja motivoimattomiin. Branigan kertoo seitsemästä motivaatiosta kameraliikkeiden taustalla. (Branigan, 2006, 26–27).

1. Jos se luo lavastuksellista tilaa
2. Seuraa tiivistä hahmon tai kohteen liikettä ja ennakoi sitä
3. Hahmon tai esineen pitämistä kuvan keskellä
4. Siirtyä pois päin hahmon tai esineen liikkeestä ja kieltäytyä seuraamasta, jännitteen, mysteerin tai hyvän maun vuoksi. (Esimerkiksi panorointi liiallisesta väkivallasta tai seksuaalisesta kohtauksesta).
5. Seuraa tai havaitsee katseen
6. Kerronnallisesti merkittävä yksityiskohta (esimerkiksi dolly-ajo kasvoihin tai tärkeään esineeseen)
7. Hahmon subjektiivisuuden paljastaminen

Kaikissa edellä mainituissa tapauksissa kameran liike on motivoitua ja siten näkymätön. Tämä tarkoittaa, että katsoja ei kiinnitä huomiota itse kameran liikkeeseen, vaan kokee sen luonnollisena osana kerrontaa. Toisin sanoen, motivoitunut kameran liike tukee elokuvan tarinaa ja estetiikkaa, luoden saumattoman ja immersiiivisen katselukokemuksen. Kun kameran liike on hyvin motivoitua, se palvelee elokuvan kokonaisvaltaista tarkoitusta, ohjaa katsojan huomiota ja lisää tarinan kerrontaa ilman, että se vetäisi liikaa huomiota itseensä. Tämä tekee elokuvan katsomisesta luontevaa ja miellyttävää, koska katsojan huomio pysyy olennaisessa – tarinassa, hahmoissa ja niiden välisessä dynamiikassa.

5.2 Epämotivoitu kameran liike

Motivoimattomalla kameran liikkeellä tarkoitetaan elokuva- ja videotuotannossa käytettyä tekniikkaa, jossa kamera liikkuu ilman selkeää motivaatiota tai syytä tarinan tai kerronnan sisällä. Tällainen liike voi lisätä kohtauksen visuaalista mielenkiintoa ja jännitystä, ja sitä voidaan käyttää tietyn tunnelman tai ilmapiirin luomiseen. Jos sitä ei kuitenkaan käytetä tehokkaasti, se voi myös häiritä katsojaa.

Epämotivoitunut liike viittaa siihen, että kuvan sisäinen toiminta ei ”oikeuta” kameran liikettä. Tyypillisesti ajatellaan, että epämotivoitunut kameran liike tarkoittaa, että kameran kuva näyttää ensisijaisesti ohjaajan näkökulman ja hahmojen tai narratiivin toissijaisesti.

Yhdysvaltalaisen elokuvaohjaajan ja käsikirjoittajan Paul Schraderin mukaan on kahden tyyppistä epämotivoitunutta liikettä. Loogista ja epäloogista liikettä (Schrader, 2015, 57). Hänen mukaansa loogisessa epämotivoituneessa liikkeessä voidaan näyttää hahmon tekemässä jotain, kuten pitämässä jotain esinettä, näyttämässä elettä tai kiihtynyttä tunnetta. Epäloogisessa epämotivoituneessa kameran liikkeessä taas elokuvantekijä työntää itsensä tarinaan ja tuo huomiota kameran liikkeeseen.

Motivoimatonta kameran liikettä voidaan käyttää moniin eri tarkoituksiin. Sitä voidaan esimerkiksi käyttää luomaan kohtaukseen unenomainen luonne, välittämään kaaoksen tai hämmennyksen tunnetta tai yksinkertaisesti lisäämään visuaalista mielenkiintoa. Sitä voidaan käyttää myös yleisön häiritsemiseen tai huomion kiinnittämiseen pois jostakin kohtauksen tietyistä osatekijästä, kuten erikoistehosteesta tai näyttelijän suorituksesta.

Yksi tärkeimmistä tekijöistä motivoimattoman kameraliikkeen tehokkaassa käytössä on tietää, milloin ja miten sitä käytetään. Liian paljon liikettä voi hämmentää ja häiritä yleisöä, kun taas liian vähän liikettä voi saada kohtauksen tuntumaan staattiselta ja tylsältä. Elokuvantekijöiden on myös pohdittava, millaista liikettä he käyttävät, sillä erityyppiset liikkeet voivat herättää erilaisia tunteita ja välittää erilaisia merkityksiä.

Annilan mukaan epämotivoitunut liike voi olla tietyllä tavalla virhe. Se voi rikkoa illuusion. Jos virhe on havaittavissa, se voi olla kuin neljännen seinän murtuminen. Annila jatkaa, että katse kameraan voi olla tuhoisa, ellei se ole tarkoituksellinen. Kuitenkin kerronnassa voi hyödyntää mitä tahansa elementtiä, mikä tekee siitä ihmeellistä. Leikkauspöydän ääressä voi tapahtua mitä tahansa, kunhan tekee mielikuvituksellisia asioita.



Kuva 6. Taxi Driver (1976).

Kuuluisa esimerkki epämotivoidusta liikkeestä on elokuvaohjaaja Martin Scorsesen elokuvassa *Taxi Driver* (1976). Kohtauksessa Robert De Niron esittämä hahmo Travis soittaa Betsylle, julkisella puhelimella. Betsy torjuu Traviksen puhelun aikana. Travis kysyy Betsyltä, että saiko hän Travisin toimittamat kukat, jolloin kamera ajaa Traviksesta pois tyhjälle käytävälle ikään kuin puhelu olisi liian kivuliasta katsojalle kuulla. Tässä kohtauksessa elokuvantekijä siis työntää itsensä osaksi tarinaa ja kertoo katsojalle, että Travisin yritykset ovat turhia ja että hänen mahdollisuutensa Betsyn kanssa ovat olemattomat. Kameran ajaessa oikealle katsoja jää odottamaan, että Travis ilmaantuu kuvaan epäonnistuneena. Tämä liike saa katsojan tajuamaan, että hän on seuraaja Travisin elämässä.

6 VAIKUTUS KOHTAUKSEEN

6.1 Etäisyys

Kohtauksessa kameraliikkeen etäisyys täytyy harkita huolellisesti. Kameraliikkeen aloituskuva täytyy olla hyvä, jotta kiinnostus pysyy yllä koko liikkeen aikana. Etäisyys ei saa myöskään olla liian pitkä, jotta ei oltaisi liian kaukana toiminnasta ja että ajo tuntuisi loputtomalta. Liian lähellä ei myöskään voida olla, sillä riskeerataan, että liike loppuu liian tiukkaan kompositioon tai, että ei ole riittävästi tilaa suorittaa haluttua liikettä loppuun. Alkukuvan ja loppukuvan valitseminen on siis kuvaajalle tarkkaa.

Esimerkiksi jos kamera aloittaa liian kaukaa, niin se voi luoda katsojalle tunteen, että hahmo on yksinäinen tai, että häntä vakoillaan. Riskinä on myös, että tilanteesta tulee hyvin etäinen ja se ei pidä katsojan kiinnostusta yllä yhtä vahvasti.

Jos taas kamera aloittaa liian läheltä, niin voidaan luoda hyvin ahdistavaa tilannetta. Näistä kahdesta tavasta tämä on riskialttein. Riskinä on, että kuva menee aivan liian tiukaksi ja toimintaa ei näy tai se saattaa näyttää virheeltä, koska kompositio on äärimmillään.

Rauno Ronkaisen mukaan, kameran liikkeellä on merkittävä rooli elokuvakerronnassa, erityisesti kun tavoitteena on luoda haluttua tunnelmaa ja välittää tarinan viestejä. Yksi tärkeä tekijä tässä on kameran etäisyys kohteesta. Etäisyys voi vaihdella tilanteen mukaan ja vaikuttaa siihen, miten katsoja kokee kohtauksen. Kameran ollessa lähellä kohdetta voidaan luoda intiimimpi tunnelma, kun taas kameran ollessa kauempana ollessa katsoja voi tarkkailla tilannetta enemmän ulkopuolisena.

Lisäksi kameran nopeus ja liikerata vaikuttavat siihen, miten kohtausta koetaan. Nopea ja dynaaminen kameranliike voi luoda jännitystä ja vauhtia kohtaukseen, kun taas hitaampi liike voi korostaa tunteiden ja tunnelmien välittymistä.

Kameran etäisyyden, nopeuden ja liikeradan yhdistelmällä voidaan luoda monipuolisia ja vaikuttavia kohtauksia, jotka välittävät tarinan viestejä katsojalle. Näiden elementtien huolellinen suunnittelu ja toteutus ovat olennainen osa elokuvakerrontaa, ja niiden avulla voidaan vaikuttaa merkittävästi kohtauksen tunnelmaan ja tunnelmiin. Rauno Ronkainen korostaa, että kameran liike vaatii huolellista harkintaa ja suunnittelua,

mutta sen avulla voidaan saavuttaa vaikuttavia ja merkityksellisiä tuloksia elokuvan visuaalisessa ilmaisussa.

6.2 Nopeus

Liikkeen nopeudella on mahdollisesti suurin vaikutus kohtauksen yleiseen tunnelmaan. Nopeuden pitäisi vastata kohtauksen rytmiä.

Kameran liike voi olla hidasta hiipimistä tai erittäin nopeaa. Yleisesti ottaen hidasta kameran liikettä käytetään, kun halutaan rauhoittaa kohtausta tai jos se sisältää paljon dialogia, jossa välitetään tietoa. Hitaalla kameran liikkeellä voidaan tuoda painoarvoa dialogille ja tunteisiin, joita hahmot saattavat kokea.

Nopeaa liikettä käytetään toiminnallisemmissa osioissa korostamaan liikettä ja luodakseen kuvaan vauhtia. Nopea liike voi myös vahvistaa hahmon tunnetilaa, jos esimerkiksi henkilö kokee paniikkia tai on aineiden vaikutusten alla. Liikkeen nopeuden tuntuun vaikuttaa objektiivin sekä kameraliikkeen suunta.

Kuleshovin mukaan nopea vertikaalinen liike välittää katsojalle, että hahmo on dominoivampi ja voimakkaampi kun taas hidas vertikaalinen liike, joka kertoo hahmon heikkoudesta. (Egizii, Neuendorf, Denny, Skalski, Campbell, 2018, 223). Kameran liikkeen nopeuksilla voi siis myös vaikuttaa hahmojen voimasuhteisiin.

”Paradoksaalisesti, suorat leikkaukset staattisissa kuvissa ovat nopeampia kuin liikkuvissa kuvissa, koska ne päättyvät välittömästi. Liikkuvassa otossa, kuten pitkässä panoroinnissa tai dolly-ajossa usein sisältävät paljon turhaa kuvamateriaalia vain siksi, jotta sallitaan kameran ”päästä jonnekin”. Kameran täytyy kuvata merkittävää toimintaa matkan varrella – ei päätepisteessä.”

(Mischelli, 1965, 162)

6.3 Liikerata

Liikeradalla voidaan tuoda kohtaukseen ja kuvaan uuden ulottuvuuden ja syvyyden mitä ei muuten löytyisi perinteisestä staattisesta kuvasta. Liikerata antaa katsojalle vahvoja vinkkejä, kuinka tulkita kaksi ulotteista maailmaa kolmiulotteisena, sillä heille annetaan tietoa muodoista, koista ja kuvassa olevien kohteiden suhteellisista sijainneista. (Nielsen, 2007, 144).

Hyvin suunnitellulla liikeradalla voidaan esitellä ympäristöä, henkilöitä ja maailman sääntöjä ilman, että joudutaan leikkaamaan pois kuvasta tai toiminnasta.

Oikein käytettynä liikkuva kamera luo sulavan jatkuvuuden, jossa eri kompositiot vaihtelevat keskenään kohtauksen sisällä.

Klassisen säännön mukaan liike alkaa portaattomasti ja säilyttää saman nopeuden suhteessa kohteeseen ja pysähtyy sulavasti (Boettge, 2011, 14).

6.4 Ajoitus

Hyvällä ajoituksella voidaan vahvistaa ja korostaa kohtauksessa tapahtuvia asioita. Mikäli liike osuu juuri oikeaan kohtaan, niin kuvassa tapahtuva toiminta vahvistuu entisestään, mutta jos ajoitus menee pieleen, niin huippu kadotetaan ja katsoja saattaa huomata kameraliikkeen, jonka takia liike lopulta epäonnistuu.

Ajoitus on tarkka koreografia näyttelijöiden, kuvaajan, ohjaajan ja gripin kanssa. Siksi on siis tärkeää harjoitella blokkausta ja liikerataa muutamaan otteeseen, jotta liike varmasti onnistuu. Kuvaajalla ja gripillä täytyy olla hyvä työsuhte keskenään, jotta molemmat osaavat reagoida oikealla tavalla, jos esimerkiksi näyttelijät eivät pysy omalla merkeillään ja liikerataa joudutaan muuttamaan. Molempien olisi siis hyvä perehtyä etukäteen kohtauksen käsikirjoitukseen ymmärtääkseen kohtauksen tunnelman.

6.5 Käsivara vs. Staattinen



Kuva 7. Kamera käsivara muodossa. Kuva 8. Kamera jalustalla.

Pohtiessa kohtauksen tunnelmaa on tärkeä miettiä, että minkälaista tunnelmaa halutaan luoda. Yksi näistä tärkeistä päätöksistä on se, että halutaanko kuvata käsivaralla vai jalustalta.

Käsivaralla kuvaaminen on, kun kameraoperaattori pitää kameraa kädessään tai olkapäällään. Käsivaralla kuvatessa kameraan saadaan liikettä operaattorin kehosta. Käsivaraa käytetään, kun halutaan kohtaukseen luoda subjektiivisuutta, korostaa intensiteettiä tai kaaosta. Luoda intiimiyttä hahmojen välillä.

AJ Annila kokee, että käsivaran käyttö elokuvissa tarjoaa mahdollisuuden siirtyä päähenkilön tai sivuhenkilön ulkoisesta olemuksesta heidän sisäiseen maailmaansa. Tämä tekniikka osoittautuu erittäin tehokkaaksi tarinan kerronnassa, sillä se mahdollistaa nopean ja syvällisen sukelluksen henkilön sisäisiin tuntemuksiin. Kameran ollessa käsivaralla seurataan henkilön liikkeitä ja toimintaa, mikä tuo esille heidän sisäisen maailmansa äänimaailman, kuten esimerkiksi hengityksen, samalla kun ympäröivä puhe jatkuu. Käsivaran käyttö on siten erinomainen keino niin visuaalisesti kuin äänellisestikin vahvistaa elokuvan vaikuttavuutta.

Vaikka elokuvassa olisi puutteita muilla osa-alueilla, kuten tarinankerronnassa tai henkilöiden tunteiden ilmaisussa, käsivarakuvauksen taitava käyttö voi silti kompensoida näitä virheitä. Useimmissa tapauksissa virheet eivät kiinnitä katsojan huomiota vaan

sulautuvat osaksi elokuvan kokonaisuutta. Kuitenkin jos virheeseen kiinnitetään huomiota, se voi paljastaa syvällisempiä ongelmia elokuvan kerronnassa tai sen perustavissa elementeissä. Esimerkiksi epätasainen kameran liike tai epäselvä sommittelu käsivarakuvauksessa voi häiritä katsojan kokemusta ja viestiä siitä, että tarinan perustavat elementit eivät ole kunnossa.

Näin ollen, käsivarakuvauksen virheet eivät välttämättä johdu pelkästään kuvaajan teknisestä osaamisesta, vaan ne voivat juontaa juurensa syvemmälle tarinan rakenteeseen ja sen taustalla vaikuttaviin motiiveihin.

6.6 Zoom vs. Dolly-ajo

Zoomin ja dolly-ajon välillä on useita eroavaisuuksia. Jos esimerkiksi haluaa siirtyä laajasta kuvasta tiukempaan kuvaan, niin olettaisi, että näiden kahden välillä ei olisi suuria eroja. Todellisuudessa nämä tekniikat eroavat toisistaan hyvinkin paljon. Ensinnäkin zoomissa perspektiivi muuttuu laajasta kulmasta, jossa on paljon syvyyttä taustalla kuvaan, joka on tiukka ja jonka tausta on puristettuna. Tämä myös muuttaa kuvan syväterävyuden, jossa tausta saattaa mennä terävästä tarkennuksesta pehmeään tarkennukseen. Dolly-liike on paljon dynaamisempi tavalla, jolla zoomi ei ole. Zoomissa näkökulma pysyy samana, koska kamera ei koskaan liiku, kun taas dolly liikkuu suhteessa kohteeseen. Vaikka kohde olisikin paikoillaan keskellä kuvaa, niin tausta liikkuu kohteen takana. Tämä tuo kohtaukseen liikettä ja kuva loppuu eri taustaan kuin millä se aloitti. (Brown, 348, 2021)

Kuvan aikana zoomaaminen muuttaa kuvan kompositiota. Annilan mukaan se käytännössä rajaakin kuvaa sisältäpäin. Se on kuvan sisäistä leikkaamista. Kuvatessa täytyy pitää mielessä, että kuvaa ei voi enää leikata pois jälkikäteen. Vaikka tekisi mieli, niin ei voi enää palauttaa sitä, mitä jäi zoomauksen ulkopuolelle. Tämä tuo varmuutta ja vahvuutta tekemiseen. Kuvan sisäinen leikkaus, eli zoomaaminen kuvan aikana, on nykymaailmassa erittäin voimakas keino. Kameran liike sinänsä ei välttämättä vahvista tunnetta, mutta se voi tukea sitä.

7 TESTIVIDEO

Huhtikuussa 2023 kuvasimme lyhyen kohtauksen hyödyntäen neljää erilaista kameranliikettä: staattista kuvaa, dollylla kohti- sekä poisajoa ja käsivarakuvauksen tekniikkaa. Lähetimme nämä kohtaukset ohjaaja A.J Annilalle katsottavaksi ja arvioitavaksi. Tämän osion selkeyttämistä varten otimme ruutukaappauksia kohtauksen alusta, keskeltä ja lopusta.



Kuva 8. Kohtauksen alku, kamera jalustalla.



Kuva 9. Kohtauksen keskikohta, kamera jalustalla.



Kuva 10. Kohtauksen loppu, kamera jalustalla.

Ohjaaja A.J Annila arvioi tekemäämme testikohtausta seuraavasti:

Laaja staattinen kuva saa aikaan vaikutelman, että tilanteessa ei tapahdu mitään merkittävää, ja se tuntuu tylsältä. Jännitystä ei synny edes puhelimen soidessa, vaan vasta lihakirves tuo hetkellisesti jonkinlaista jännitettä. Kuitenkin staattinen laajakuvakulma tekee tilanteesta etäisen ja muistuttaa enemmän performanssia kuin elävää kohtausta. Se luo myös tahattoman humoristisen vaikutelman. Asetelma on liian jäykkä ja etäännyttää katsojan tapahtumista, mikä on enemmän etäännyttämisen taidetta kuin perinteistä kerrontaa.

Annala korostaa, että elokuvakerronnassa kameran liike ja kuvakulmat ovat tärkeitä jännitteen ja draaman luomisessa. Staattinen laajakuvakulma saattaa estää katsojan tunteiden ja jännityksen syventymisen, jolloin kohtauksen intensiteetti heikkenee.



Kuva 11. Kohtauksen alku, kamera käsivaralla.



Kuva 12. Kohtauksen keskikohta, kamera käsivaralla.



Kuva 13. Kohtauksen loppu, kamera käsivaralla.

Ohjaaja A.J Annila arvioi tekemäämme testikohtausta seuraavasti:

Käsivarakuvaus on tässä tehokkain valinta, koska se tekee asetelmallisesta toiminnasta aidomman tuntuisen. Kuvan sisäiset leikkaukset tuovat lisäinformaatiota ja lisäävät kohtauksen dynamiikkaa. Aitous syntyy kameran liikkeestä, ei pelkästään tapahtumista.

Annala korostaa, että käsivarakuvaus luo elokuvallista realismia ja läsnäolon tuntua, mikä voi parantaa katsojan emotionaalista sitoutumista. Tämä tekniikka tuo elävyyttä ja spontaanisuutta kohtaukseen, tehden siitä luonnollisemman ja vähemmän asetelmallisen.



Kuva 14. Kohtauksen alku, kamera dollylla, poisajo.



Kuva 15. Kohtauksen keskikohta, kamera dollylla, poisajo.



Kuva 16. Kohtauksen loppu, kamera dollylla, poisajo.

Ohjaaja A.J Annila arvioi tekemäämme testikohtausta seuraavasti:

Dollyajo taaksepäin ennakoi tulevia tapahtumia ja tuo kohtaukseen vääjäämättömyyden tuntua. Tämä liike lähes pakottaa katsojan seuraamaan henkilön toimintaa. Kuvan sisäiset leikkaukset, kuten tiivistyminen lihakirveen käyttöön, korostavat hahmon roolia tekijänä ja päättäjänä. Kuitenkin, vaikka tällainen lähestymistapa on asetelmallinen ja toteava, se ei lopulta tuo kohtaukseen merkittävää emotionaalista latausta.

Annala huomauttaa, että vaikka dolly-ajo taaksepäin lisää visuaalista kiinnostavuutta ja jännitettä, kohtausta jää silti emotionaalisesti etäiseksi. Kuvan sisäiset leikkaukset ja asetelmallisuus eivät riitä luomaan syvempää tunnesidettä katsojaan.



Kuva 17. Kohtauksen alku, kamera dollylla, kohtiajo.



Kuva 18. Kohtauksen keskikohta, kamera dollylla, kohtiajo.



Kuva 19. Kohtauksen loppu, kamera dollylla, kohtiajo.

Ohjaaja A.J Annila arvioi tekemäämme testikohtausta seuraavasti:

Hidas kameran ajo kohti tuo välittömästi jännitystä kuvaan, luoden trillerimäisen ja vääjäämättömän tunnelman. Tämä liike tuo mukanaan kylmyyttä, sillä se ei reagoi hahmoon tai hänen toimintaansa, vaan yksinkertaisesti tiivistää tilanteen.

Annala korostaa, että hidas lähestyvä kameran liike lisää kohtauksen jännitystä ja tekee siitä intensiivisemmän, mutta samalla se luo etäisyyttä ja kylmyyttä, koska liike ei mukaudu hahmon tunteisiin tai tekoihin. Tämä lähestymistapa voi tehdä kohtauksesta vaikuttavamman visuaalisesti, mutta samalla se voi jättää katsojan emotionaalisesti etäälle tapahtumista.

8 POHDINTA

Nyrkkisääntönä on, että kameran liike täytyy olla motivoitua, joko henkilöiden liikkeellä tai dramaturgisena keinona tunteen nostatuksen tai asian esittämisenä katsojalle. Motivoinut liike on ”näkymätöntä” ja sen avulla tuetaan tarinaa ja sen tunnelmaa. Epämotivoinut liike taas on hyvin näkyvää ja häiritsevää katsojalle, ja se luo huomiota taltiointimetodiin. Kuten Blaine Brown mainitsi kirjassaan, turha kameranliikuttelu kertoo, että ohjaajalla ja kuvaajalla on puutetta tarinankerronnallisissa taidoissa. Tässä mielessä on mielenkiintoista huomata, että toisinaan epämotivoinut liike voi kuitenkin toimia tehokkaasti, kuten esimerkiksi Martin Scorsesen elokuvassa *Taxi Driver* (1976), jossa kameran liike on osa elokuvan hermostunutta ja ahdistavaa tunnelmaa.

Kameran läsnäoloa voidaan lisätä tai vähentää edellisissä osioissa mainituilla työkaluilla. Suurin haaste kuvaajilla ja ohjaajilla on kuitenkin se, miten he onnistuvat luomaan tunnetta ja emootiota kuvan avulla.

Oikean liikkeen valitseminen on lopulta intuitiivista ja usein liike valitaan sillä perusteella, että mikä ”tuntuu hyvältä”. Usein intuitiomme ammentaa kuvia, jotka ovat jo ennalta iskostuneet alitajuntaamme eri elokuvien ja tv-sarjojen myötä. Elokuvantekijät hyödynsivät perittyjä tietoja ja oppeja, joita on kerätty koko elokuvaamisen historian aikana. Oppeja, joita on pidetty ”parhaina”. Tässä mielessä elokuvantekijöiden koulutus ja kokemus ovat avainasemassa, sillä ne auttavat kehittämään intuitiota ja hienosäätämään kameran liikettä tarkoituksenmukaiseksi.

Yhteenvetona voidaan todeta, että kameran liike on elokuvantekijöille tehokas väline, jonka avulla he voivat luoda katsojille mukaansatempaavan katselukokemuksen. Kameran liikkeellä on merkittävä rooli elokuvassa, olipa sitä sitten käytetty liikkuvan kohteen seuraamiseen, uuden tiedon paljastamiseen, näkökulman tai tunnelman muuttamiseen. Sillä voi olla suuri vaikutus katsojaan. Taitava kameran liikkeen käyttö voi nostaa elokuvan uudelle tasolle, syventäen sen kerrontaa ja vaikuttaen katsojan tunteisiin ja kokemuksiin.

LÄHTEET

<https://www.red.com/red-101/camera-panning-speed>

Egizii, Matthew L., et al. "Which Way Did He Go? Film Lateral Movement and Spectator Interpretation." *Visual Communication*, vol. 17, no. 2, May 2018, pp. 221–243, doi:10.1177/1470357217738733.

Brown, B. (2011). *Cinematography: Theory and Practice* 2nd edition

Elkins, David E. (2009). *The Camera Assistant's Manual* 5th edition. Oxford: Elsevier Inc.

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

Nielsen, J. *Camera Movement in Narrative Cinema – Towards a Taxonomy of Functions*

Branigan E. (2006) *Projecting a Camera: Language-Games in Film Theory*. New York: Routledge

Dimoglou, G. (2021) Master's thesis: *Spatial and Temporal Continuity in One-Shot Films: Editing Goes Into Hiding*

<https://www.masterclass.com/articles/what-exactly-is-a-steadicam-understanding-the-groundbreaking-camera-stabilizer-that-changed-hollywood>

SCHRADER, P. & Brink, R. (2015) *CAMERA MOVEMENT: PART IV*. Vol. 51. Film Society of Lincoln Center

Ferrara, S. (2001) *Steadicam: Techniques and aesthetics*. 1st edition. [Online]. Kidlington: Routledge

Pennington, A. (2020). Industry Innovators: Garrett Brown. Available online

at: <https://www.ibc.org/interviews/industry-innovators-garrett-brown/5338.article> (avattu 9.5.2024)

Mercado, G. (2011) *The filmmaker's eye: learning (and breaking) the rules of cinematic composition*. Burlington, MA: Focal Press.

Annala, A. Ohjaaja. 2023. Zoom-haastattelu 4.4.2023. Haastattelu litteroitu.

Ronkainen, R. Elokuvaaja, F.S.C. 2023. Zoom-haastattelu 17.4.2023. Haastattelu litteroitu.

KUVALÄHTEET:

KUVA 1. Tv Tools Oy. 2024. Viitattu 7.5.2024. <https://store.tvtools.fi/product/1983/ronford-baker-heavy-duty-short-tripod-150mm-bowl>

KUVA 2. Valofirma The Light House Oy. 2024. Viitattu 7.5.2024. <https://valofirma.fi/fi/product/oconnor-2560-fluidhead-150mm/>

KUVA 3. PhotoCineRent. 2024. Viitattu 7.5.2024. <https://photocinerent.com/en/lenses/angenieux/optimo/angenieux-optimo-24-290mm-1>

KUVA 4. Chapman / Leonard. 2024. Viitattu 7.5.2024. <https://www.chapman-leonard.com/product/super-peewee-iii/>

KUVA 5. Wikipedia, 2024. Viitattu 27.5.2024 <https://fi.wikipedia.org/wiki/Steadicam>

KUVA 6. <https://www.youtube.com/watch?v=GvZF7l8SzeE>

KUVA 7. Girgash, Eric / Thecameradept. 11.2.2019. Viitattu 7.5.2024. <https://www.thecameradept.com/news/lfandvenicedifferences>

KUVA 8. Picture This Production Services. 2024. Viitattu 7.5.2024.
<https://pixthis.com/rentals/cameras/hd-cinema-cameras/arri-alexa-mini/>

KUVA 9. Busnov, Erkki / Lindström, Marcus. "Tapa Selleri" 2023. Viitattu 23.5.2024.

KUVA 10. Busnov, Erkki / Lindström, Marcus. "Tapa Selleri" 2023. Viitattu 23.5.2024.

KUVA 11. Busnov, Erkki / Lindström, Marcus. "Tapa Selleri" 2023. Viitattu 23.5.2024.

KUVA 12. Busnov, Erkki / Lindström, Marcus. "Tapa Selleri" 2023. Viitattu 23.5.2024.

KUVA 13. Busnov, Erkki / Lindström, Marcus. "Tapa Selleri" 2023. Viitattu 23.5.2024.

KUVA 14. Busnov, Erkki / Lindström, Marcus. "Tapa Selleri" 2023. Viitattu 23.5.2024.

KUVA 15. Busnov, Erkki / Lindström, Marcus. "Tapa Selleri" 2023. Viitattu 23.5.2024.

KUVA 16. Busnov, Erkki / Lindström, Marcus. "Tapa Selleri" 2023. Viitattu 23.5.2024.

KUVA 17. Busnov, Erkki / Lindström, Marcus. "Tapa Selleri" 2023. Viitattu 23.5.2024.

KUVA 18. Busnov, Erkki / Lindström, Marcus. "Tapa Selleri" 2023. Viitattu 23.5.2024.

KUVA 19. Busnov, Erkki / Lindström, Marcus. "Tapa Selleri" 2023. Viitattu 23.5.2024.

LIITTEET

Liite 1. Haastattelukysymykset AJ Annilan haastattelussa

Haastattelu 4.4.2023, kesto 110min, toteutettu videopuheluna

Haastattelijat: Erkki Busnov, Marcus Lindström

Haastateltava: AJ Annila

Tälleen ohjaajana, niin mikä on sun oma suhde kameran liikkeeseen, että koetko sä sen tarpeelliseksi vai?

Sun vastauksen perusteella voi päätellä sitä, että liike on sulle vissiin tärkeä?

Koetko sä sitten sillä liikkeellä pitää aina olla motivaatio?

Ehkä tota tuohon samaan henkeen, kun puhuttiin. Motivoituneesta liikkeestä niin tota mua kiinnostaa sun mielipide epämotivoituneella liikkeestä ja sitten että. Pystyykö sitä käyttämään tarinankerronnanllisena menetelmänä, että esimerkiksi vaikka joku ajo, keskeytyy tai liike pysähtyy, että onhan se aika semmoinen järkyttävä tai sille katsojalle varmasti, kun näkee, että liike yhtäkkiä pysähtyy äkillisesti niin koitko sä et semmoistakin liikettä voi käyttää sitten kameran liikkeenä, vaikka se on jopa epämotivoitua?

Voiko tästä sitten? Päätellä etukäteen tai sillai päätellä, että päätätkö sä etukäteen, että mitä liikettä sä haluat kohtaukseen?

No sitten tää mun mielestä tästä tulee sitten sillai mieleen, kun sä sanoit, että, tykkäät päättää kaiken. Miten sä sit kommunikoit sen kuvaajan kaa, että jos sä haluat sitä liikettä?

Itseasiassa kun luki. Tässä tästä kuin vähän materiaalia mitä löytänyt tästä kameran liikkeestä niin aika moni ohjaaja nimenomaan. Tykkää kameran liikkeestä, mutta sitten oli myös toi Chaplin jonka mielestä liikkuminen liikkumisen takia on kauhein asia, mitä voi olla?

Mutta sitten esimerkiksi, kun mainitsit, että zoomataan, niin oliko teillä tapana esimerkiksi zoomata silloin kun hahmo sanoo jotain erityisen tärkeätä, vai?

Eli siis sinänsä tuossa äskeisessä kohtauksessa mitä mainitsit niin. Käytännössä se hän oli täynnä virheitä, mutta se lopputulos mihin tultiin, niin se muutti kuitenkin kaiken sellaisen orgaaniseksi, jolloin sitä ei varmaan huomannutkaan sitä, että no pää leikkaantu tuosta?

Niin käytännössä sä tuot informaatiota ja poistat vanhaa informaatiota siinä kuvan sisällä pois niin teetkö sitä usein?

Katsotko sä sen sillain, että nyt on katsojan pakko saada tää informaatio vai teetkö vaan sillai, että miltä susta tuntuu?

Koetko sä käsivaran hyvänä keinona itsellesi vai onko se sun mielestä dokumentaarinen vai onko se just semmoinen hyvä kaaoksen luoja?

Niin, joten salliiko se sitten sun mielestä semmoista niin kun, no paremman sanan puutteessa virheitä enemmän kuvauksessa?

Sitten ihan kiinnostaisi vaan että mikä sun henkilökohtainen tällöinen lempimenetelmä näissä kaikissa on?

Mutta kun puhuit siitä, että vaihdat zoomia tälle, käytännössä sitten kohtauksen sisällä vaihdat kompositiota. Sitten varmaan myöskin välttyt siitä, että ei tarvitse leikata?

Niin koetko sä, että se moninkertaistaa sen tunteen esimerkiksi, kun joku hahmo hiljaa on ja siirrytään laajemmasta kuvasta tiiviimpään kompositioon, niin vahvistaako se sen tunteen mikä sieltä tulee?

Kiinnostaa sun mielipide tiltauksesta ja pannauksesta, että onko ne sun mielestä hyviä tarinankeronnallisia menetelmiä?

Ehkä liittyen vielä tähän, mutta voiko olla liikaakin liikettä?

Liite 2. Haastattelukysymykset Rauno Ronkaisen haastattelussa

Haastattelu 17.4.2023, kesto 70min, toteutettu videopuheluna

Haastattelija: Erkki Busnov

Haastateltava: Rauno Ronkainen

Miten sä tyypillisesti päätät, että minkälaista liikettä sä tulet käyttämään?

Pohditko sä sitä, että kuinka se tulee vahvistamaan sitä dramaturgiaa?

Mua itseäni kiinnostaa sun mielipide tuosta epämotivoituuneen liikkeen käytöstä?

Kuin tyypillisesti noita steadycamejä käytetään suomalaisessa tuotannossa?

Mut mulla tuli semmoinen mieleen, sähän käytännössä voit materialisoida tunteet kameran liikkeeseen, mua kiinnostaa sun mielipide siitä?

Länsimaalainen katsoja kun se katsoo liikettä vasemmalta oikealta, se näkee sen edistymisenä tai etenemisen, paatko sä tommosta yhtään merkille vai tuleeko se luonnostaan?

Miten koet etäisyys, nopeus tai liikerata vaikuttaa kohtauksiin, onko sillä eroavaisuuksia, jos on paljon pidempi tai lyhyempi nopeampi hidas?

Onko sulla lempi liikettä tai onko ollenkaan?

Liite 3. Linkki testivideoon.

[https://drive.google.com/drive/folders/1d0VlegydCchea8ande5Q_TKS-XqusSWe?usp=share link](https://drive.google.com/drive/folders/1d0VlegydCchea8ande5Q_TKS-XqusSWe?usp=share_link)

