



Kamera ilmaisun välineenä lyhytelokuvassa ”Joka leikkiin ryhtyy”



Tampereen ammattikorkeakoulu
Viestinnän koulutusohjelman tutkintotyö
Kuvauksen suuntautumisvaihtoehto
Syksy 2005
Jonni Kullas

OPINNÄYTETIIVISTELMÄ

Osasto Taide ja viestintä	Erikoistumisala Kuvaus
Tekijä Kullas, Jonni	
Työn nimi Kamera ilmaisun välineenä lyhytelokuvassa ”Joka leikkiin ryhtyy...”	
Lopputyön laji Mediateko	
Työn valmistumisaika 13.12.2005	Sivumäärä 23 + liitteet ja DVD
Tiivistelmä <p><i>Kamera ilmaisun välineenä lyhytelokuvassa ”Joka leikkiin ryhtyy...”</i> kertoo kameratekniikasta ja kuvaajan valinnoista. Tutkintotyö esittelee mm. kamerakulmien, objektiivien ja liikkeen merkitystä kuvasuunnittelussa.</p>	
Aineisto Kirjallisuus, elokuva	
Asiasanat Elokuva, kuvausk, kameratyö	
Säilytyspaikka TAMK / Taide ja viestintä	
Muita tietoja	

THESIS

SUMMARY

Department Art and Media	Area of specialisation TV/Video Studies
Author Kullas, Jonni	
Title Camera as a tool for expression in the shortfilm "Name of the game"	
Sort of Final Thesis (Written / Project / Portfolio) Project	
Date 13.12.2005	Number of pages 23 + attachments and DVD
<p>Summary:</p> <p><i>Camera as a tool for expression in the shortfilm "Name of the game"</i> is a thesis about cameratechnics and choices of cinematographer. Graduationwork describes the meanings of camera-angles, objektives and moves when planning the storyboard.</p>	
Material (e.g. audio / video tape, photographs, slides, paintings, statues...) Literature, film	
Key words Cinema, cinematography	
Filing Tampere Polytechnic, Art and Media	
Other information	

Sisällys

1	Johdanto	2
2	Kamerakulmat	3
2.1	Objektiivinen, subjektiivinen ja näkökulma	3
2.2	Kameran korkeus	4
2.3	Yläkulma	4
2.4	Alakulma	5
2.5	Vinokulma	6
3	Polttoväli ja syväterävyys	8
3.1	Polttoväli	8
3.2	Syväterävyys.....	8
3.3	Erikoislinssit	9
3.4	Filtterit	9
4	Suljinkulmat ja nopeudet	11
4.1	Suljinkulma.....	11
4.2	Yli- ja alinopeus.....	12
5	Liike	14
6	Mediateko	16
6.1	Joka leikkiin ryhtyy... ..	16
6.2	Suunnittelu	16
6.3	Kohtaukset ruokasalissa	17
6.4	Joonat ja näkymätön hirviö	19
6.5	Kuvankäsittely	20
7	Yhteenveto	21
	Lähteet	22
	Liitteet	23

1 Johdanto

Tutkintotyöni perustuu mediatekoon nimeltä ”Joka leikkiin ryhtyy”. Se on keväällä 2004 kuvattu 15-minuuttinen fiktiivinen lyhytelokuva. Elokuvan käsikirjoitti ja ohjasi Ninotchka Rokosa ja se on elokuvatrilogian toinen osa. Ensimmäinen osa ”Rakkaudessa suuri onni ja onnettomuus perustuu tunteiden pieniin vivahteisiin” kuvattiin lähes saman työryhmän voimin syksyllä 2003. Kolmas osa on vasta käsikirjoitusvaiheessa. Toimin elokuvien kuvaajana ja tutkintotyöni kirjallinen osio käsittelee ”Joka leikkiin ryhtyy” -elokuvan kuvakerrontaa. Kuitenkin ennen mediatekooni perehtymistä käyn läpi kamerasta olennaisia asioita, joilla vaikutetaan kuvalliseen ilmaisuun. Painotus on lähinnä filmikamerassa, mutta suurin osa tiedosta pätee myös videokameraan. Kerron kameratekniikan perusteita, kuvakulmia ja säätöjä, joilla on tarkoitus vaikuttaa taiteellisesti lopputulokseen.

Elokuvan ”Joka leikkiin ryhtyy” visuaalisen ilmeen suunnittelu oli sekä hauskaa että haastavaa. Elokuvan teema on perinteinen, mustasukkaisuus parisuhteessa, mutta käsikirjoitus kertoi tarinan mielenkiintoisesti ja uudella tyylillä. Tarina suorastaan vaati välttämään perinteistä kuvaustyyliä. Kuvaajana minun on tietenkin myönnettävä tosiasia, että mitään maata mullistavaa tai täysin uutta kuvakerrontaa elokuva ei edusta, mutta se lieneekin melkein mahdotonta tässä vaiheessa elokuvan historiaa. Kaikki kuvalliset ”kikat” on todennäköisesti nähty myös muualla. Olen halunnut hyödyntää perinnettä tuoreella tyylillä, saaden aikaan omanlaiseni kuvailmaisun tukemaan tarinaa.

Kaikilla kuvaajilla on omat mieltymyksensä ja esikuvansa, jotka maustavat heidän omaa kädenjälkeään. Nämä esikuvat voivat olla mitä tahansa ja mistä tahansa. Jollain ne ovat tulleet esimerkiksi Rembrantin maalauksista ja jollain toisella Hitchcockin elokuvista. Omat inspiraation lähteeni löytyvät mm. rulla- ja lumilautailuelokuvista, mainoksista, musiikkivideoista ja sarjakuvista. Näille kaikille on yhteistä visuaalinen näyttävyys, totuuden suurentelu ja tietynlainen mahtipontisuus. Tyypillistä näille genreille on se, että kamerassa käytetään usein lyhyttä polttoväliä eli laajakulmaa.

2 Kamerakulmat

2.1 Objektiivinen, subjektiivinen ja näkökulma

Kuvaajan on tehtävä monta valintaa kuvaa suunniteltaessa. Kaikki valinnat tehdään tietenkin ohjaajan toiveiden mukaisesti mikäli se vain on aikataulun ja budjetin rajoissa mahdollista. Tärkein asia on kameran paikka eli missä kamera sijaitsee fyysisesti suhteessa kuvattavaan kohteeseen. Kuvakulmia on periaatteessa kolme: objektiivinen, subjektiivinen ja näkökulma (point of view).

Objektiivinen kamera kuvaa tapahtumaa sivusta. Tästä käytetään joskus myös nimitystä katsojan näkökulma (audience point of view). Objektiivisen kamerakulman on tarkoitus olla huomaamaton ja persoonaton. Henkilöt kuvassa eivät saa katsoa kohti kameraa. Suurin osa elokuvien kohtauksista on toteutettu objektiivisella kamerakulmalla.

Subjektiivinen kamera kuvaa tapahtumia osallistuen. Tarkoitus on saada katsojalle persoonallinen kokemus toiminnasta. Katsoja asetaan kameran toiminnan avulla jonkin henkilön tilalle näkemään asioita hänen silmin. Kun joku katsoo kuvassa suoraan kameraan, joutuu katsoja myös tahtomattaan "silmästä silmään" - suhteeseen näyttelijän kanssa. Klassinen esimerkki subjektiivisesta kamerasta on vuoristorata-ajo. Kamera on asetettu vuoristoratavaunuun ajon ajaksi ja kuva näyttää siltä, kuin itse olisi kyydissä. Kamera voidaan myös tiputtaa korkealta simuloiden putoavan ihmisen näkökenttää tapahtumahetkellä. Kun ihminen elokuvassa katsoo lentokoneen ikkunasta, näytetään usein liikkuvaa ilmakuvaa, jolloin katsoja näkee maisemat henkilön tavoin.

Kun subjektiivinen kamerakulma korvaa yhden näyttelijän, se muuttuu näkökulmaksi (point of view, pov). Silloin muiden näyttelijöiden täytyy häntä silmiin katsoessaan katsoa suoraan kameran linssin keskikohtaan. Tämä voi olla joskus häiritsevää tarinankerronnan kannalta, koska katsoja tulee yhtäkkiä tietoiseksi kameran olemassaolosta ja illuusio sortuu. Kun subjektiivinen kamera otetaan käyttöön jonkin henkilön tilalle esittelyn jälkeen, täytyy kameran näytellä

jokainen liike ja katseen suunta, kuin se olisi oikea henkilö. Jos henkilö esimerkiksi polttaa savuketta, täytyy avustajan käsien sytyttää tupakka mahdollisimman lähellä kameraa. Kameran esittämän näyttelijän on hyvä aina välillä näkyä heijastuksina peilistä, lasista, silmistä, vedestä tai muusta kuvassa olevasta materiaalista, jotta näkökenttä näyttäisi mahdollisimman aidolta.

Subjektiiivinen kamera on tehokas ilmaisumuoto, jos sitä käytetään harkiten. Sitä käytetään usein, kun henkilö on henkisesti tai muuten epävakaa tilassa.

Esimerkiksi alkoholin tai huumeiden vaikutuksen alaisen henkilön tilaa kuvataan subjektiivisesti, koska hän näkee epäselviä mielikuvia. Tällöin ei olekaan välttämättä kiinnostavaa, mitä hänen oikeasti pitäisi nähdä tai miten hän toimii.

(Mascelli 1965, 13-23)

2.2 Kameran korkeus

Kameran korkeus on hyvin tärkeä asia, koska sillä voidaan vaikuttaa tarinankerrontaan psykologisesti. Normaalikameran korkeus on kuvattavan henkilön silmäntaso (eye-level). Jos halutaan dramatisoida tapahtumia, voidaan valita epätavallisempi yläkulma (high angle), alakulma (low angle) tai vinokulma (Dutch angle). Kameran korkeuden ja kulman, tarinaa edistävänä tekijänä, tulisi aina olla perusteltavissa, mutta korkeuden voi valita myös puhtaasti visuaalisista syistä. Se mikä näyttää tilanteessa ja tilassa parhaalta, on yleensä silti paras ratkaisu.

2.3 Yläkulma

Kamera on yläkulmassa (high angle), kun se on subjektinsa silmäntason yläpuolelella tilitaten alaspäin. Yläkulmasta katsoja hahmottaa esineiden maantieteellisen sijainnin parhaiten. Näkymä voi olla hyvinkin karttamainen jos kuva otetaan ”lintuperspektiivistä” eli laajana ilmasta käsin. Tällaisia paikan

esittelykuvia (establishing shot) nähdään usein elokuvan tai kohtauksen alussa. Tietyn tyyppisiä paikkoja on hyvä kuvata yläkulmasta, jotta niiden geometriset muodot pääsevät oikeuksiinsa. Näitä ovat esimerkiksi puutarhat kukkaistutuksineen, golfkentät, kilparadat, lentokentät ja tehdasalueet. Ihmisryhmät muodostelmissa kuten urheilujoukkueet ja armeijat, on myös hyvä kuvata yläkulmasta samasta syystä.

Näyttelijän pituutta tai objektin korkeutta voidaan helposti hämätä yläkulmalla. Pitkäkin näyttelijä saadaan näyttämään lyhyeltä yläkulmasta. Jos näyttelijä halutaan alistaa näyttämään esimerkiksi epätoivoiselta, pelokkaalta tai yksinäiseltä, on hyvä valita yläkulma, jotta vaikutelma välittyisi katsojalle parhaiten.

Yläkulmaa käytettäessä on hyvä muistaa, että sillä on liikettä hidastava vaikutus. Hidastusefekti on suurin silloin kun kohde liikkuu suoraan kohti kameraa tai pois päin siitä. Lähestyvä juna näyttää matelevan ylhäältä edestä kuvattuna, vaikka todellisuudessa vauhti olisi kova. Tätä voidaan käyttää myös hyväksi. Esimerkiksi kilpa-autoja kuvattaessa tämä helpottaa kameran operointia huomattavasti. (Mascelli 1965, 37-40)

2.4 Alakulma

Kamera on alakulmassa (low angle), kun se on subjektinsa silmäntason alapuolella tilitaten ylöspäin. Tällaisella ”sammakkoperspektiivillä” on usein dramaattinen vaikutus. Kuvaamista voidaan helpottaa esimerkiksi korottamalla näyttelijää tai madaltamalla studion lattiaa, kuten Orson Welles teki kuvattaessaan ”Citizen Kane”. Alakulmaa on hyvä käyttää jos halutaan saada kohde näyttämään suurelta ja mahtavalta. Myös nopeus lisääntyy tältä korkeudelta. Jos halutaan eliminoida ikävä tausta, voidaan laskea kameraa sen verran, että horisontti rajautuu ulos kuvasta. Dominoiva hahmo voi astua eteen alakulmasta kuvattuna, jolloin muut henkilöt jäävät taustalla pienemmiksi voimakkaan perspektiivivaikutelman ansiosta. Laajakulmainen linssi vahvistaa efektiä. (Mascelli 1965, 41-46)

Alakulmaa käytetään runsaasti musiikkivideokuvauksissa. Esimerkiksi lähes kaikki R&B-artistit haluavat itsensä kuvattavan mahdollisimman alakulmasta, mahdollisimman laajalla linssillä. Tämä saa heidät näyttämään vaikutusvaltaisilta ja vahvoilta henkilöiltä. Pienet käsien liikkeet näyttävät valtavilta perspektiiviin korostuessa, kun he esiintyvät subjektiivisessa näkökulmakuvassa. Myös rulla- ja lumilautaelokuvakulttuuri on ottanut alakulman omakseen samoista syistä kuin musiikkivideokin. Tempot ovat alakulmasta kalansilmälinssillä kuvattuna huomattavasti näyttävämmän näköisiä kuin silmän tasolta kuvattuina. Samalla kun kaiteet ja rappuset näyttävät korkeammilta, tulee vauhdin tuntua roimasti lisää kun skeittari hyppää kameran vierestä. Optinen "totuuden" suurentelu on yleisesti hyväksyttyä, koska katselukokemus on silloin palkitsevampi.



2.5 Vinokulma

Vinokulma (dutch angle, dutch tilt, twist tilt, canted tilt tai angular tilt) saadaan aikaan, kun kamera käännetään joitakin asteita oikealle tai vasemmalle niin, että horisontti on kallellaan. Tätä kulmaa käytetään, kun halutaan tehdä kummallinen, väkivaltainen, epätasapainoton tai impressionistinen vaikutelma kohtaukseen. Vinokulmaa käytetään myös subjektiivisen näkökulmakuvan kanssa kuvatessa näyttelijää, joka on hyvin tunteellisessa tilassa, huumeissa tai alkoholin vaikutuksen alaisena. Katastrofin, kuten esimerkiksi liikenneonnettomuuden, tulipalon, mellakan, tappelun, haaksirikon tai maanjäristyksen kuvaamisessa vinokulma on käytetty tehokeino. Kameran kulmaa on hyvä kääntää heti reilusti, ettei kallistus näytä vahingolta. Vinokulman efekti on suurin laajakulmalinssillä alakulmasta kuvattuna suoraan päin kohdetta, joka liikkuu kohti kameraa tai poispäin siitä. (Mascelli 1965, 47-48)

Elokuvassa "Bagdad cafe" on käytetty hyvin vinokulmaa. Koko alkukohtaus on käytännössä kuvattu alakulmasta vinoon. Kameran kallistus yhdistettynä panorointiin tekee kamerakulman hyvin tehokkaaksi. Lopputulos omalaatuisen "nyrjähtänyt" ja musiikkivideomainen. Tyyli sopii elokuvaan erinomaisesti, koska juonikin on hyvin omaperäinen.

3 Polttoväli ja syväterävyys

3.1 Polttoväli

Kameran objektiivin valinta vaikuttaa väistämättä siihen miltä kuva näyttää. Vaikka rajaus ja kuvakoko näyttelijästä olisi sama, tunnelma on erilainen eri objektiiveilla kuvattuna. Tämä johtuu polttovälistä ja terävyysalueesta. Objektiivit luokitella kolmeen luokkaan; laajakulmiin, normaaleihin ja teleobjektiiveihin. Lisäksi on Zoom-linssejä, joissa polttoväliä voidaan muuttaa laajasta teleen.



3.2 Syväterävyys

Kameran tarkennuksella (focus) haetaan optiikalle sellaista keskinäistä asentoa, että tietyllä etäisyydellä oleva kohde kuvautuisi tarkkana filmille/kennolle. Linssejä käytettäessä vain yhdellä etäisyydellä olevat kohteet ovat tarkkoja, lähempänä tai kauempana olevat kohteet ovat enemmän tai vähemmän epätarkkoja. Puhuttaessa kameran syvätarkkuudesta tarkoitetaan sitä, kuinka

paljon etäisyys varsinaisesta tarkennusetäisyydestä “epätarkentaa” kuvaa -- sumeneeko kuva heti kohteen takana vai näkykö edustan ja taustan maisema tarkkana. Syvätarkkuus riippuu optiikan polttovälistä, käytetystä aukosta ja tarkennusetäisyydestä. Yleisesti ottaen syvätarkkuus suurenee kun polttoväli pienenee, tarkennusetäisyys kasvaa ja aukko pienenee. Eli jos haluaa kuvan taustan sumeaksi, niin on hyvä käyttää mahdollisimman suurta polttoväliä, kuvata mahdollisimman läheltä ja käyttää suurta aukkoa. Vastaavasti kun haluaa kuvan pysyvän terävänä läheltä kauas, tulee käyttää pientä aukkoa ja pientä polttoväliä (esim. f 16 ja 9,5mm).

3.3 Erikoislinssit

Normaalien objektiivien lisäksi on myös olemassa ns. erikoislinsskejä. Esimerkiksi kalansilmälinssi (fish eye) on niin laajakulmainen objektiivi, että se vääristää näkymää. Hyvännäköisten auringonheijastumien saavuttaminen filmille voi olla joskus niin hankalaa, että tätä varten on valmistettu hienosti hiottuja objektiiveja kiiltävällä sisäpinnalla. Silloin vastavaloon kuvattaessa auringonsäteet heijastelevat lasista linssin sisälle saaden aikaan flareja. Carl Zeiss company valmisti yhteistyössä NASAn kanssa erittäin valovoimaisen 50mm linssin Stanley Kubrickin elokuvaan Barry Lyndon. Se mahdollisti kuvaamisen aukolla f 0,9 mikä on suurin elokuvahistorissa. Tämän ansiosta Kubrick kuvasi kohtauksia pelkällä kynttilän valolla (Monaco 1981, 66-67). Syväterävyys on erittäin pieni ja kuvaus muistuttaakin paljon renessanssin maalauksia tunnelmaltaan ja valoltaan.

3.4 Filtrit

Kameran eteen on mahdollista laittaa erilaisia suotimia (filter), joiden valikoima on hämmästyttävän suuri ja se kasvaa koko ajan. Suurin osa filttäreistä on suhteellisen tarpeettomia, koska nykyisellä värimäärityllä pystytään saamaan aikaan samanlaista jälkeä ilman että valoherkkyys muuttuisi. Käytetyimpiä ovat ND-filtrit (neutral

density), joita saa eri voimakkuuksilla. ND:tä käyttämällä saadaan helpommin aikaan haluttu kuvausaukko ja syväterävyys, koska se tiputtaa valotehoa muuttamatta silti värilämpötilaa. Esimerkiksi aurinkoisella ilmalla ulkona kuvattaessa ND- filteri on välttämätön. 85A ja 85B kääntävät päivänvalon keinovaloa vastaavaksi ja toisin päin, polarisaatio-filtteri poistaa heijastuksia kiiltäviltä pinnoilta ja promist pehmentää kuvaa ja niin edelleen. Filtteitä on siis paljon ja niiden järkevä käyttö on oma taiteenlajinsa.

4 Suljinkulmat ja nopeudet

4.1 Suljinkulma

Suljinkulmalla (shutter angle) on myös tärkeä rooli kuvan ilmeen luomisessa. Suljin on kameran sisällä pyörivä peili, joka päästää halutun ajan valoa filmille. Nopeutta voidaan säätää 0-180 asteen väliltä, yleensä 0,1 asteen tarkkuudella. Jossain kameroissa suljinkulmaan ei voi kuitenkaan vaikuttaa, jolloin suljinkulma on 172,8 astetta. Koulumme Arriflex sr-1 filmikamera, jolla myös ”Joka leikkiin ryhtyy” -elokuva on kuvattu, on hyvä esimerkki kamerasta, jossa on yksiosainen peilisulkin. Normaali suljinkulma on 180 astetta. Kulmaa pienennettäessä kuva piirtyy terävämmin filmille ja liike korostuu, koska valotus tapahtuu nopeammin. Tätä tehtäessä on kuitenkin muistettava, että valoa tarvitaan enemmän. Esimerkiksi jos suljinkulma puolitetaan 180 asteesta 90 asteeseen, täytyy himmennintä avata yhdellä aukolla. Jos kulma muutettaisiin 22,5 asteeseen, pitäisi himmennintä aukaista samassa suhteessa kolmen aukon verran. Suljinkulmaa pienennettäessä on otettava huomioon myös valojen käyttäytyminen. Jotkut hehkulamput alkavat vilkkua (flicker) taajuudesta johtuen, vaikka HMI-valoilla (Halogen Metal Iodide) tätä ei tapahdukaan kuvattaessa nopeudella 25 fps (25 kuvaa sekunnissa). Aukaistaessa suljinkulmaa liike pehmenee, koska yhtä kuvaa (framea) valotetaan kauemmin. Samalla se saa aikaan liikkeeseen ns. hännän, joka ”paljastaa” kohteen liikeradan. Nyt himmennintä on taas vastaavasti pienennettävä.

Elokuvan ”Pelastakaa sotamies Ryan” alussa on käytetty hyvin pientä suljinkulmaa luomaan hektistä tunnelmaa Normandian maihinnousuun. Siinä pienen suljinkulman ominaispiirteitä on vielä korostettu käsivaralla. Ylikorostunut liike ja tärinä toimii erittäin hyvin tuomaan jännitystä kohtaukseen. Elokuvasa ”S.W.A.T.” toimintakohtauksissa on myös käytetty samaa kuvaustapaa. Videokameralle kuvattaessa suljinkulman sijaan voidaan vaikuttaa suljinnopeuteen (shutter speed). Jos kuvassa on esimerkiksi tietokoneen monitori,

joka välkkyi ikävästi, ongelmasta päästään säätämällä suljinnopeutta samaa taajutta vastaavaksi.

4.2 Yli- ja alinopeus

Hidastus- ja nopeutuskuvat on huomioitava myös valotuksessa. Filmikamera kuvaa normaalisti 25 framea (frame=1 ruutu) sekunnissa. Kun tehdään hidastuksia, täytyy kameralla kuvata ylinopeutta. Se tarkoittaa, että kamera valottaa enemmän ruutuja filmille kuin normaalisti. Nopeutuksia tehtäessä kuvataan luonnollisesti alinopeutta. Kun framenopeus tuplaantuu 50 frameen täytyy kuvaa ylivalottaa yhdellä aukolla. 150:n framen ylinopeus tarvitsisi siis 2,5 aukon ylivalotuksen ja niin edelleen. Videokameralla ei ole vielä mahdollista kuvata ylinopeutta, mutta alinopeutta vastaavia ”aikahyppy” (time-lapse) -kuvia pystyy tekemään. Klassinen esimerkki tällaisesta on pilvien liikkuminen nopeasti tai auringon nousu ja lasku horisontin taakse. Kamera asetetaan ottamaan esimerkiksi yhden kuvan minuutissa. Lopputuloksessa on valmis nopeutus, jossa sekunti vastaa 25 minuuttia.

Leikkauspöydässä voi tietysti myös tehdä hidastuksia ja nopeutuksia, mutta parempaan lopputulokseen päästään jos ne tehdään jo kuvausvaiheessa. Editissä hidastetut liikkeet nykivät, koska tietokone monistaa samoja ruutuja saadakseen niitä lisää. Toki kone voi myös laskea jonkinlaisia ”keskiarvokuvia” alkuperäisten väliin, mutta tämä epätarkentaa liikettä. Kameran ylinopeudella hidastettu liike näyttää taas luonnollisen pehmeältä ja sitä on miellyttävä katsoa.



5 Liike

Kameran liike kuvan aikana tuo lisää mahdollisuuksia ilmaisuun. Kun paikallaan olevalta jalustalta tehdyt panoroinnit (liike horisontaalisesti), tiltit (liike vertikaalisesti) ja optiset ajot (zoomit) eivät riitä mielenkiintoiseen ja ilmaisuvoimaiseen tarinankerrontaan, on olemassa suuri määrä erilaisia apuvälineitä liikuttamaan kameraa tasaisesti. Yleisin apuväline lienee dolly (ajovaunu), jolla tehdään ajoja. Ajoilla esim. seurataan näyttelijöitä, ajetaan kohti näyttelijää tämän reagoidessa johonkin merkittävään asiaan tai pyöritään kohteen ympärillä visuaalisen näyttävyuden tavoittelemiseksi.

Nerokkain dollyn käyttö elokuvahistoriassa on nähty mielestäni Martin Scorsesen elokuvassa “Kuin raivo härkä” vuonna 1980. Siinä ajetaan nyrkkeilijää kohti, mutta täsmälleen samaan aikaan zoomataan kuvaa auki niin, että nyrkkeilijä pysyy samassa kuvakoossa. Tämä näyttää siltä kuin mitään liikettä ei olisikaan, mutta tausta muuttuu kapeasta ja pehmeästä leveään ja terävään. Samalla kameraa lasketaan yläkulmasta alakulmaan. Elokuvan käännekohdassa kuva kertoo katsojille, että nyrkkeilijän silmissä sumenee paineen ja fyysisen kidutuksen alla. Kameran laskulla halutaan vielä ennestään alistaa päähenkilöä. Seuraavaksi vastustaja tekee ratkaisevan iskun. Scorsesea ennen vastaavan tempun teki kuitenkin Alfred Hitchcock jo vuonna 1958. Hän kuvasi päähenkilön huimausta kierreportaissa elokuvassa “Vertigo” hyödyntäen dollyn liikettä ja zoomia.

Usein täytyy päästä kameralla ylhäältä alas tai toisin päin. Sitä varten on kehitetty erilaisia puomisysteemeitä ja kraanoja. Osassa operoidaan ylhäältä laitteen kyydistä ja osassa maasta monitorin kaukosäätimien avulla. Näiden laitteiden avulla on mahdollisuus liikkua melkein miten vaan, koska osan saa liitettyä vielä dollyn ajorataan. Joihinkin malleihin on jopa mahdollista ohjelmoida laitteen tekemä liike millilleen etukäteen. Suomessa tyydytään silti usein manuaalisiin malleihin budjettisyydestä.

Yksi parhaista kameran apuvälineistä on kuiteinkin steadycam. Se on 70-luvulla Amerikassa kehitetty liivi kuvaajalle, johon voi laittaa kameran kiinni täydelliseen tasapainoon. Hyöty on se että kun kuvaaja liikkuu, kamera ei tärise ja kuva on

täysin vakaa. Kuvaaja voi vaikka juosta kierre portaita ja silti kameran liike on tasainen. Tämä antaa tietenkin runsaasti mahdollisuuksia tukea myös kameran liikkeen kautta tarinaa.

6 Mediateko

6.1 Joka leikkiin ryhtyy...

Tutkintotyöni mediateko oli ”Joka leikkiin ryhtyy” -elokuvan kuvaus. Kuvasuunnittelu lähti käyntiin heti, kun sain ohjaaja Ninotchka Rokosalta käsikirjoituksen. Luin sen pariin otteeseen ajatuksella läpi, jonka jälkeen keskustelimme ohjaajan kanssa tarinasta ja miten hän kokee sen. Olimme tehneet yhdessä jo aikaisemmin elokuvan ”Rakkaudessa suuri onni ja onnettomuus perustuu tunteiden pieniin vivahduksiin”, joten yhteinen sävel oli jo löytynyt. Halusimme pysytellä samoilla kuvallisilla linjoilla ensimmäisen osan kanssa, mutta jotain muutoksiakin tehtiin yleisilmeen kannalta.

Siinä missä ensimmäinen osa oli hyvin värikylläinen, valoisa ja nopeatempoinen, haluttiin toisesta osasta tehdä hieman hitaampi ja sävyiltään hämärämpi ja hillitympi, koska mukaan tuli myös kauhugenren elementtejä. Halusin kuvata pääosin laajakulmaisilla linsseillä ja suhteellisen suurella aukolla pienen syväterävyyden saavuttamiseksi. Kodakin S16mm Vision 2 expression oli filmivalintani sen suuren toistoalueen ja hyvän valoherkkyyden takia. Käytin 200 asan filmiä ulkohtauksissa ja 500 asan filmiä sisäkohtauksissa, koska kynttilöitä tuli olemaan paljon kuvissa. Filmin suuri raekoko olisi normaalisti ongelma, mutta elokuvan ollessa suunniteltu televisioon valkokankaan sijaan, se ei häiritse katselukokemusta. Televisiokuva on niin paljon valkokangasta pienempi ja epätarkempi, että rakeet eivät juurikaan erotu.

6.2 Suunnittelu

Ennen kuvauksia kävimme keskusteluja tasaisin väliajoin ohjaajan kanssa siitä kuinka kohtaukset tullaan kuvaamaan, miten kauhuelementtejä otetaan mukaan lisäämään jännitystä ja miten päähenkilöiden kokemat hallusinaatiot toteutetaan.

Ohjaajan toiveiden mukaan tarinan hirviötä ei näytetä ollenkaan, joten Joonaa miekkailee näkymätöntä vihollista vastaan. Tästä huolimatta hirviön kuitenkin piti tuntua todelliselta ja aiheuttaa hänelle ruhjeita.

Kuvaukset päätettiin suorittaa kokonaan lokaatioissa toukokuun alussa 2004. Valitsimme Hämeenpuistosta kohdan, jossa on miekkamiestä esittävä ”Vapauden patsas”, sekä vanhan rapistuneen kartanon Lempäälästä. Olin tehnyt kuvauspaikkojen pohjalta storyboardin, jonka kävin ohjaajan kanssa läpi. Lopullinen kuvakäsikirjoitus tosin syntyi vasta sitten kun olin nähnyt näyttelijöiden harjoitukset oikeissa lokaatioissa. Kuvasin harjoitukset ensin miniDV-kameralla mahdollisimman tarkasti, jotta selvisi miten kohtaukset kannattaa kuvata ja toimivatko leikkaukset ja kuvakoot keskenään. Tämän jälkeen oli helppo karsia ylimääräisiä kuvia ja yhdistellä joitakin kameran liikkeillä.

6.3 Kohtaukset ruokasalissa



Keskustelu ruokapöydässä oli haasteellinen toteuttaa, koska päähenkilöiden tunteet vaihtelevat suuresti kohtausten aikana ja lisäksi molemmat näkevät ”näkyjä” vuorotellen samassa tilassa. Koska en halunnut kuvata keskustelua perinteisellä tavalla, otin avukseni lyhyen puomin, joka mahdollisti kameran liikkumisen joka suuntaan. Kohtausta alkoi ihan normaalisti paikallaan olevilla vastakuvilla, mutta kun henkilöiden tunteet alkavat kuohua, alkaa myös kamera elää mukana tilanteessa. Halusin kameran ikään kuin kelluvan, koska keskustelu liikkui ns. heikoilla jäillä. Kameran liikkeitä ei ollut tarkkaan suunniteltu, vaan operoin intuitiolla tukien mahdollisimman hyvin näyttelijöiden reaktioita ja eläytymistä. Ainostaan sen olin päättänyt, että kamera pysähtyy siihen mennessä, kun Sonja pamauttaa tylyn repliikkinsä: ”Mä oon ottanut Mikhailokselta suihin yliopiston kirjastossa”. Tämän paljastuksen oli tarkoitus aiheuttaa visuaalisestikin ”maanjäristys”



Halusin tehdä maanjäristysefektin jo kuvausvaiheessa, koska tiesin sen tuottavan hyvän lopputuloksen. Pidin käsissäni kameran linssiä, joka ei ollut lukittuna ollenkaan kameraan. Kun järistyksen piti tapahtua, heilutin linssiä pienillä liikkeillä niin että se irtosi tilapäisesti kameran suuosasta. Tämä aiheutti sen että takatarkennus (backfocus) meni pieleen kuvan eri kohdista eri tavoilla saaden aikaan muutakin eloisaa vääristymää. Tätä tuettiin myös samanaikaisella valojen

välkkeellä. Efekti on vanha musiikkivideokikka, jota on käytetty kun esimerkiksi artisti polkaisee lattiaa ja maa tärähtää. Saman efektin voi tehdä tietokoneella, mutta se myös näyttää tietokone-efektiltä. Kuvauksissa tehtynä efekti on aina uniikki ja kuvaajan käden jälki näkyy kirjaimellisesti tuotoksessa..

Joonan ja Sonjan hallusinaatiot toisistaan pöydän äärestä oli tarkoitus laittaa aluksi läpinäkyviksi haamukuviksi, mutta siitä luovuttiin. Se oli varmasti hyvä ratkaisu, koska nyt näyt ovat tehokkaampia ja enemmän läsnä tilanteessa. Näyttelijät on vain maskeerattu ja valaistu eritavalla. Subjektiivinen kamerakulma on myös auttamassa oikean tunnelman luomiseksi. Hallusinaatioissa näyttelijät katsovat aina suoraan kameraan.

6.4 Joonan ja näkymättömän hirviö

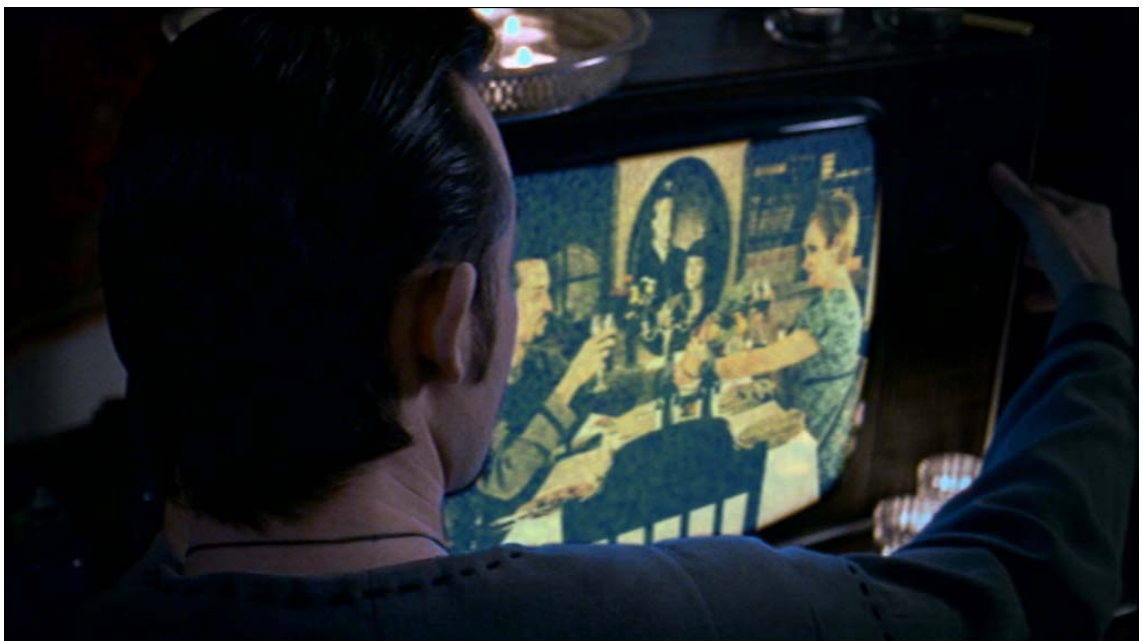


Seuraava haaste oli Joonan makuuhuoneessa tapahtuva taistelu näkymättömän hirviön kanssa, joka oli niin ikään Joonan näky. Kohtauksessa näytetään kuvitelmaa Joonan ”pään sisältä”, jossa hänellä on hanskat, viitta ja näyttävä miekka, sekä todellisuutta, jossa viitta onkin lakana eikä miekkaakaan ole.

Peilissä näkyvä kuva on kahdella samanaikaisesti liikkuvalla näyttelijällä toteutettu trikkikuva. Taistelu on kuvattu käsivaralta subjektiivisesta kamerakulmasta erittäin laajalla linssillä liikkuen Joonan mukana. Kamera pyöri lähes huomaamatonta 32 fps ylinopeutta, joka saa liikkeet näyttämään kummallisen sulavilta. Tosin Joonan lentäessä iskun voimasta kuvausnopeus oli poikkeuksellisesti 75 fps. Subjektiivisessa näyssä Mikhailoksesta halusin käyttää ylistävää alakulmaa vinossa, kuvaten Joonan kateutta. Välillä tapahtumaa tarkastellaan ulkopuolisin silmin normaalinopeudella kuvattuna, mikä korostaa tilanteen koomisuutta. Joonan mielessään luoman ”mustasukkaisuushirviön” ei ollut tarkoitus olla pelottava vaan lähinnä huvittava.

6.5 Kuvankäsittely

Kuvausten loputtua kuvattu filmi kehitettiin Lablandissa ja siirto ja värimääritys tehtiin Generator Postissa. Elokuvan alun ulkokohtaukseen tehtiin kylmät sävyt, kun taas kartanolle huomattavasti lämpimämmät sävyt. Kun kauhuelementit astuvat esiin, muuttuu myös värimaailma. Jännityksen ollessa päällä värit ovat hyvin kylmät ja kolkot, mutta heti kun tilanne laukeaa, palaa kaikki entiselleen. Tämän työvaiheen jälkeen materiaali meni leikkauspöydälle ja mm. Miranda istutettiin televisioon pariin kuvaan.



7 Yhteenveto

Edellä on lyhyesti selitettynä kameran tekniikkaa ja sitä kuinka kamera kannattaisi sijoittaa kohtauksiin ja miten kuvaustekniset valinnat vaikuttavat kohtausten tyyliin. On kuitenkin otettava huomioon myös paljon muita seikkoja, jotka vaikuttavat lopputuloksen yleisilmeeseen. Esimerkiksi millaista filmiä kohtauksissa käyttää, kuinka hienoa tai suurta raetta eri herkkyysten filmit tekevät tai miten ne toistavat värejä ja kontrasteja. Valaisu on tietenkin tärkein osa koko kuvaamista, koska ilman valoa ei mitään kuvaa voi edes syntyä. Millainen on valon laatu ja luonne? Onko se pehmeää vai kovaa, tuleeko se suoraan kuvan praktikaaleista tai kenties kuvan ulkopuolelta epäsuorasti kuvitelluista valon lähteistä ja niin edelleen? Kuvan jälkikäsitteily antaa myös lisää mahdollisuuksia.

Kuvauksen "lakeja" ei saa ottaa mielestäni liian kirjaimellisesti. Teoria on silti hyvä osata ennen kuin sen voi unohtaa. Ainoastaan kokeilemalla yleisesti suositeltuja rajoja, on mahdollista löytää uutta ilmaisuja. Kuvauksen on tarkoitus olla luovaa, ei teknisesti täydellistä ja tylsää toteutusta. Vaikka kaikki riippuu täysin käsikirjoituksesta, eli mitä voi tehdä ja mitä ei, pyrin henkilökohtaisesti saamaan teoksiin aina jotain tuoretta näkemystä myös kuvaajan käytössä olevin keinoin. Kuvasommittelun "kultaiset leikkaukset" eivät mielestäni aina palvele jutun luonnetta. Vaikka kuvasuunnittelu ja kuvakäsikirjoitus on tehtävä huolellisesti, kannattaa luottaa silti intuitioon itse kuvauksissa. Myös kuvaajan on osattava improvisoida näyttelijän tavoin. "Art by accident" on ollut aina mukana elokuvan historiassa vaikka tekijät eivät sitä välttämättä haluaisi myöntää.

Lähteet

Hart, Douglas C. 1995. *The camera assistant : a complete professional handbook / Douglas C. Hart ; illustrations by Mary Mortimer.* Boston, USA: Focal Press.

Hummel, Rob 2001. *American cinematographer manual.* 8.painos. Hollywood, California,USA: ASC Press

Mascelli, Joseph V. 1965. *The five C's of cinematography: motion picture filming techniques.* 10. painos. 1181 Angelo Drive Beverly Hills, CA, USA: Silman-James press. ISBN:1-879505-41-X.

Monaco, James. 1981. *How to read film.* New York, USA: Oxford University Press. ISBN 0-19-502806-6.

Barry Lyndon, 1975. Ohjaus Stanley Kubrick. Kuvaus John Alcott2

Kuin raivo härkä (Raging Bull), 1981. Ohjaus Martin Scorsese. Kuvaus Michael Chapman.

Out of Rosenheim (Bagdad Cafe), 1987 Ohjaus Percy Adlon. Kuvaus Bernd Heint.

Pelastakaa sotamies Ryan (Saving private Ryan), 1998. Ohjaus Steven Spielberg. Kuvaus Janusz Kaminski

S.W.A.T. 2003. Ohjaus Clark Johnson. Kuvaus Gabriel Beristain

Vertigo, 1958. Ohjaus Alfred Hitchcock. Kuvaus Robert Burks.

Liitteet

1. Joka leikkiin ryhtyy DVD, jossa ”making-of” kuvasuunnittelusta sekä elokuvatrilogian ensimmäinen osa
2. kuvasuunnitelma
3. kuvalista
4. kalustolista hintoineen

Liite 2: Kuvasuunnitelma.

Kuvauksesta

Elokuva kuvataan S16mm Arri SR-1 kameralla. Ulkokohtaukset Kodak Vision2 200 T:lle ja sisäkohtaukset Kodak Vision2 500T Expressionille. Käytämme lähinnä laajakulmalinssejä, kuten ”Rakkaudessa...”-elokuvassakin. Alussa kuvaus on realistista, mutta elokuvan edessä se muuttuu hiukan ”nyrjähtäneeksi” kauhuelementtien astuessa esiin. Tämä näkyy rohkeammilla kuvakompositioilla, -kulmissa ja valaisussa. Sisätiloissa käytämme runsaasti kynttilöitä. Romanttinen, lämmin valo muuten hämärässä olohuoneessa, johon ilta-aurinko tuo ikkunoista pientä piirtoa. Makuuhuoneessa on myös hämärää. Ikkunoista tulee vähäsen kylmää valoa ja yöpöydillä on lamput. Kun Joonas taistelee näkymätöntä vihollista vastaan muuttuu valo epärealistiseksi. Mystinen punainen valo paljastaa vihollisen varjon seinään, kun Joonas miekkailee tämän kanssa. Taistelukohtaus kuvataan vauhdikkaasti tiiviillä kuvilla. Se koostuu mm. varjoista, peilikuvista ja miekan huitelusta niin kuin uhka olisi todellinen. Välillä kuitenkin käydään laajemmissa kuvissa, jossa näytetään Joonan huitovan yksin tyhjässä makuuhuoneessa lakana viittanaan. Näissä valo on normaali.

Liite 3. Kuvalista “Joka leikkiin ryhtyy”

KOHT.1 ext/päivä/hämeenpuisto

1. yk kaupunki
2. lk Auton rengas
3. kk nainen pysäyttää polkupyörän kinkkaamalla
4. lk liikennevalojen vaihtuminen
5. lk suojatien ylittävien jalkoja
6. kk->pk Sonja kävelee kohti kameraa. Kameran kohdalla pysähtyy ja puhuu puhelimeen
7. ekl. Kännny.
 - tuntematon soittaa
 - viesti mirandalta
8. Lk ilmapallo
9. pk Sonja kääntyy taakse katsomaan äänen suuntaan
10. lk. Tyttö: Sä oot tyhmä.
11. kk Tytön isä huutaa Sonjaa.
12. Elk sykemittari

KOHT.2 int-ext/päivä/kartano

1. yk kartano (ajo) puskan takaa paljastuu kartano, sonjan jalka kuvaan
2. lk Joona korjaa pyörää ja päähän osuu omena
3. lk omena
4. kk sonja nauraa
5. pk 2shot sonja ja joona käyvät keskustelun ja poistuvat kuvasta
6. kk ajo Joona ja sonja menevät sisään, kamera seuraa
6. kk Joona tulee eteisestä olkkariin, Sonja perässä. Joona osoittaa seinällä olevaa kuvaa.
7. Lk ovella Sonja: ” Intohimorikos.. mielenkiintoista.”
8. PK. Joona: ”Ai joo, kiitos.. (Joona näpyttelee puhelinta) ja akkukin on sitten loppunut..”
9. LK. Sonja on ottanut kassistaan viinipullot ja pitää niitä selkensä takana ja sanoo: ”Ja sitten vielä toinen yllätys..”
10. LK. Joona: ”Toinen? Mikäs se eka oli?”
 - ”chileläistä”
11. PK. Sonja ottaa selkensä takaa kaksi viinipulloa ja kilisyttää niitä yhteen.
12. Lk valokuva

KOHT.3 int/ilta/olohuone

1. LK. Joona kaataa viiniä lasiin.
2. Kk 2shot Joona ja Sonja istuvat pöydän ääressä.
 - kippaavat
 - sonja ottaa repusta sykemittarin
 - valot välkkyvät hetken ja sammuvat, kamera heiluu
 - sonja radion luokse ja joona teeveen ääreen
 - Joona saattaa Sonjan ruokapöytään. Joona kaataa molemmille viiniä. Makuuhuone-episodin jälkeen.
3. pk master Joona
4. pk master Sonja
5. lk sonja
 - ”KummanKanssaPanisitJosEtOlisiMinunKanssa?”
 - laittaa laitteen rintaansa
 - laittaa laitteen ranteeseen
 - ”Miks kaadat vaikka lasissa vielä on?”
 - ” Miranda. Ahaa. Miranda on .. ”
 - ”Vai niin. Mä oon huomannut että sulle menee läpi just sellainen vähän vanhempi nainen.. Sä

oot just sellanen huono itsetuntoinen, jolle menee läpi kaikki keuhut, kaikki otetaan vastaan mitä vaan saadaan ja nautitaan niistä välittämättä onko nainen edes tosissaan, vai onko sillä kenties jotain muuta mielessä. Sullaa taasen vaan on mielessä aikuisen naisen rintojen väli. Kuulostaa Joonaa tosi fantastiselta. ”

-”Mitä sä luulet saavas sellaiselta naiselta?”

-”kerro lisää, lisää, kerro vaan”

-”voi vittu!”

-”fantastista..”

-”Mä oon ottanut Mikhailokselta suihin yliopiston kirjastossa.”

-Sonjan pää kääntyy äänen suuntaan ulos katsomaan ja takaisin Joonaan.

-katsoo kameraan (näky)

6. lk joona

-”No okei. Mutta kaksi ehtoa. Ensimmäinen: Tällä kertaa et suutu. Ja toinen: Lopetetaan heti kun meinaat suuttua”

-”kaikki?”

-”Mut ei tarpeeks”

-”mikä sua nauratti?”

-”toi sun naurus..”

-”Sä naurat aina tolleen kun sä valehtelet.”

-katsoo kameraan (näky)

-”Mikäli naisella on..alaraja”

-”Mä en jatka ennen kuin sun syke laskee.”

7. ekl sormeen haava

-lasien kilistys

8. pk 2shot

-Joonaa laittaa lasin pöydälle ja kysyy: ”Onko nyt mielestäsi oikea hetki sellaiselle pelille?”

-Sonja ottaa pöydän alta konjakkipullon ja lasin ja kaataa konjakkia lasiin. Juo lasin tyhjäksi.

-Hiljaisuus, kunnes Sonja, lopettaa sijaistoiminnon ja sanoo:”Mä oon ottanut Mikhailokselta suihin yliopiston kirjastossa.”

9. ekl joona

-silmät

-”Miranda.”

10. ekl sonja

-silmät

-”...on itsellä jotain salattavaa.”

-”..täysin erilainen kuin minä. Paljon vanhempi.”

-”Miranda?”

11. lk sykemittari piippaa

12. lk kynttilät lepattaa

-kattokruunu helisee

13. lk Miranda valkeaa taustaa vasten

-”Joonaa, olet fantastinen”

-kuva telkkarissa

-kuva taulussa

14. lpk Miranda ja Joonaa (näky)

15. lk Joonan käsi mirandan rinnalle (Näky ylinopeudella)

16. lpk Sonja ja mikhaailos (näky)

17. lk Mikhailoksen käsi sonjan kaulalle (näky ylinopeudella)

18. pk miranda pöydällä (näky)

19. lk miranda kolmannella tuolilla

-”ai pieni”

-”varo sonja!”

-”naisellisuutta”

20. pk miranda ikkunan takana (näky)

21. kk (sama, kuin kuva 2) sonja radion luokse ja joona teeveen ääreen
 22. pk Joona yrittää saada kännykkäänsä päälle.
 23. LK. Sonja juoksee radion luo ja räplää sitä."Vittu tää ei toimi!
 Oikeesti! Ei kenttiä! Hae Joona sun kännykkä!"
 24. PK. Joona: "Siitä on akku loppu!" Joona heittää kännykän jonnekin ja
 lähtee tv:n luokse. Kuva seuraa Joonaa televisiolle, samaan kuvaan tulee myös Sonja etsien
 kännykälleen kenttiä.
 25. Lk TV Joona laittaa televisiota päälle, sieltä tulee kuitenkin vain
 jotain sekavaa lumisateen tapaista.
 26. LK. Sonja katsoo ovea, katsoo Joonaa.
 27. Lk ovi
 -makuuhuoneen ovi
 28. KK. 2shot. Sonja katsoo ovea ja lähtee juoksemaan ovelle. Joona
 pysäyttää:"Hullu! Siellä voi olla se!"
 -sonja lähtee ikkunalle
 29. pk ots Sonja: "Mikä?"
 30. lk valokuva
 31. Sonja avaa verhon ja mitään ei näy
 32. kk Sonja vielä ikkunalla ja joona lähtee kohti makuuhuonetta
 33. kk->ekl Joona hiipii kohti makuuhuoneen ovea ja työntää korvansa
 linssiin kuunnellakseen. Sonja perässä
 34. lk Joonan korva ovea vasten ja sanoo: "Täällä se on."
 35. LK. Sonja: "Mikä? Apua. Nyt meidän pitää huutaa apua."
 36. PLK. 2shot. Joona tukkii Sonjan suun. Joona: "Nyt rauha.
 Avunhuudot ei auta ja hirviö voi hermostua lisää. Anna minä hoidan tämän."
 37. lpk 2shot Joona istuttaa Sonjan tuoliin, antaa suklaat/huovan, halua ja
 poistuu
 -Sonja nousee pystyyn nojatuolilta, heittää suklaarasian ja peiton päältänsä ja ryntää Joonan
 perään
 38. pk Joona ovella. "minä hoidan tämän nyt" poistuu ja tuleetakaisin
 "palaan pian" Sonja hyökkää oven kahvaan kiinni.
 39. Lk tuuliviiri pyörii ulkona, kun on pimeää

Koht.4 int/ilta/makuuhuone

(HUOM! näkykuvat lievää ylinopeutta ja käsivaraa)

1. lk Joona avaa oven ja tulee sisään (ei tarvita)
2. kk Joona hiipii seinää vasten. Huomaa peilin.
3. pk Joona ottaa lakanan
4. lk leijonan pää
5. lk Joona säikähtää ja katsoo peiliin (kameraan)
6. ots peili. Jussin käsi tekee samat liikkeet mitä Joona peilissä miekan kanssa. Varjo vilahtaa taustalla.
 -miekkailua peilin kautta. Ei Jussin kättä kuvassa
7. ekl miekka tupesta
8. ekl Joona katsoo terää
9. lpk Joona taistelee kohti kameraa. Saa iskuja kasvoihinsa, kuristuu ja miekka lentää
 -nousee ylös huutoen miekalla
10. pk 2shot varjot seinällä. Joona ja hirviö taistelevat vain varjot näkyvät.
11. Kk fix Joona miekkailee ilman miekkaa. Normaali valo ja vaatetus.
 -Joonaa vedetään jalasta narun avulla
12. Pk Miekka lentää, Joona kuristuu ja heittäytyy miekan perään. Mikhailoksen jalka astuu Miekan päälle
13. lpk Mikhailos: "ootko nähnyt mun kalsareita?"
14. Lk Joona nousee. Taustalla sonja ja Mikhailos sängyssä. M viheltää.

15. Pk Mikhailos syöttää sonjalle rypäleitä
16. kk Joona heittää miekkansa pois ja juoksee kohti kameraa
17. lpk Joona törmää seinään
18. lk Joona tömähtää lattialle ja taju lähtee.
19. Kk tyhjä makuuhuone. Sonjan näkökulma normaali valo.
20. Lk Joona kaatuu lattialle ja pyyhkii verta suupielestä

KOHT.5 int/ilta/keittiö/olohuone

1. LK. Sonja availee keittiön laatikoita ja kerää kaikki teräesineet käsiinsä ja juoksee pois kuvista.
2. Pk laatikonpohjan alta kuva. Sonja ottaa kaikki teräesineet käsiinsä ja juokse kuvista pois.
3. Plk. Ajo käsivara. Sonja tulee ulos keittiöstä ja juoksee makkarin ovelle.
4. Lk varjoja oven alta
5. LK. Sonja: ”Joona! Joona!” laittaa korvan ovea vasten.
6. KK. Joona avaa oven ja tulee ulos makuuhuoneesta puhistellen vaatteitaan. Sonja myös kurkkaa makkariin, jossa ei näe mitään. Makkarin ovi jää auki ja sieltä loistaa valo.
7. PLK. 2shot. Sonja painaa nenäliinalla Joonan poskea, josta vuotaa verta. Joona: ” Kaikki hyvin rakkaani. Kaikki hyvin.” (halaa Sonjaa). Joona saattaa Sonjan pöytään, eli lähtevät kuvasta pois.
8. PK. Sonjan sujauttaa kätensä käsilaukkuun.
9. LK. Sonjan käsi ottaa patterit paketista, laittaa patterit sykemittarin kello-osaan, ottaa roudarinteipin suuhunsa (tiltaus suuhun) ja repäisee palasen teipistä.
10. Sonja lätkäsee teipin sykemittarin kello-osaan kiinni ja kello-osan kiinni aikapommiin.
11. LK. Sonja asettaa sykemittarin sykerajaksi 120.

 - mittari sammuneena pöydällä
 - aika käy vähiin (loppua varten)
12. lk Sonja laittaa pommin pöydän alle
13. plk Joona jääkaapilla
14. kk Sonja punnertaa
15. lk Sonj:”mirandan tissittissit...”
16. PK. Joona tulee keittiöstä.
17. Kk 2shot Joona: ” Odota hetki. Mä tiedän, miten mikä siihen auttaa..!”Joona menee keittiöön.

 - Joona tulee, Sonja on jo istumassa pöydässä.
 - Sonja: ”Kuka on maailmaks luotettavin?” Joona: ”Sonja.”
 - Joona: ”Se kuulostaa ihan...” Sonja: ”Niin kuulostaa..”
 - Joona: ”Se on sun sykemittari!”
 - Joona ottaa Sonjaa käsistä kiinni
18. Lk Joona

 - Joona: ”Jotain todella kummallista on tapahtumassa. Ihan kaikkea en nyt ym..”
 - Joona keskeyttää hengityksen ja kuuntelee.”Se on sun sykemittari!”
 - Joona katsoo Sonjaa ”...pommilta...”
19. plk Sonja

 - Sonja: ”Joona. Mua vaivaa kyllä vielä yks asia. Yksi pieni asia. Tai siis oikeastaan. Tosi iso.”
 - Sonja seuraa katseellaan, että Joona on mennyt.
 - Sonja: ”SSh!” katsoo Joonaa.
 - Sonja: ”Ei ole.” Näyttää rannettaan ja sykemittarin pattereita, jotka lojuvat pöydällä.
 - Sonja: ”Pommilta.”
20. pk 2shot S&J -> lk pommi ajo
21. Sonja: ”Niin?”, ja taustalla TV, (jossa Miranda yrittää päästä TV:stä pois). Sonja sulkee silmänsä ja poistaa Mirandan mielestään, eli TV:n kuva sammuu. Sonja: ”Joona.”
22. plk Joona (katse kameraan): ”En mä sen Mirandan kanssa ...”

 - Joona. ”Niin?”
 - Joona koskettaa partaansa, on sanomassa jotain, mutta Sonja keskeyttää.
23. Lk Sonja (katse kameraan): lopputilitys

Liite 4: Kalustolista hintoineen

JOKA LEIKKIIN RYHTYY

Kalustobudjetti lyhytelokuvalle

Hinnat alv. 0%

Mitä	€
16mm-filmikamerat	
Arriflex 16 SR, 1 kpl, 10 päivää	1300 €
Dolly-kamera-ajovaunu	
Dolly-vaunu, 1 kpl, 10 päivää	532 €
Puomi, 1 kpl, 10 päivää	266€
Ratapala, 6 kpl, 10 päivää	240€
Filterit Tiffen	
Polarize, 1kpl, 10 päivää	32€
3 ND, 1kpl, 10 päivää	32€
6 ND, 1 kpl, 10 päivää	32€
9 ND, 1 kpl, 10 päivää	32€
Gradient, 1kpl, 10 päivää	32€
Monitorit	
Denzi	
Jalustat	
Filmikamerajalusta, cartoni	
Hi-hat	
Mittarit	
Väriämpötilamittari Gossen	106€
Pistevalomittari Minolta	92€
Kuvausvalokalusto	
(jalusta sis. hintaan)	
<u>Arri Junior</u>	
300W, 5 kpl, 10 päivää	330€
650W,3 kpl, 10 päivää	216€
1000W,3 kpl, 10 päivää	240€
2000W,4 kpl, 10 päivää	368€
<u>HMI:t</u>	
HMI Arri 4 kW, 1 kpl, 10 päivää	600€
HMI Arri 2.5 kW, 2 kpl, 10 päivää	800€
HMI Arri 1.2 kW, 2 kpl, 10 päivää	400€

MUUT

Arri 2.5 kW tasuri, 2 kpl, 10 päivää	
Sachtler spottisarja, 1 kpl, 10 päivää	160€
Mini Flo-Kit, 1 kpl, 10 päivää	66€
Kinoflo, 1 kpl, 10 päivää	
Savukone, DF-50 Diffusion, 1 kpl, 10 päivää	176€

Butterfly
Kalvot
Standit
Veivistandit
Sähkökeskus 63A
Kaapelit
Sukot
Gripit

Kalustobudjetti yht. 6052 €
