

Tommi Nevala, Valveen elokuvakoulu, 2021

Artikkeli julkaistu Katse mediataiteisiin: näkökulmia taiteen perusopetukseen -julkaisussa (Pirkan opisto, 2021)

Yksi kuva, koko maailma:

Kamerakynä kirjoittaa audiovisuaalisia havaintoja todellisuudesta

*Olen elokuvasilmä, olen mekaaninen silmä. Minä, kone, näytän sinulle maailman,  
koska vain minä näen sen.*

- Dziga Vertov

Omat ajatukset ja tunteet näkyväksi kamerakynällä

Oletko joskus ajatellut, miten oma ajattelusi toimii? Miten ajatukset ja niistä johdetut teot – kuten useat tekemäsi päätökset – muodostuvat? Entä tunteet? Oletko ollut utelias omia tunteitasi kohtaan: mistä ne tulevat, miten ne muodostuvat, mitä ne tarkoittavat? Tunteilla ja ajatuksilla on molemmilla omat tehtävänsä ja tarkoituksensa. Ne heijastavat sitä, miten havainnoimme todellisuutta ja ympäröivää maailmaa. Saamme käsityksen omista tunteistamme ja tarpeistamme sekä omasta käyttäytymisestäämme tutustumalla näihin tarkemmin omassa kehossa, mielessä ja ajatuksissa. Samalla tavalla sopeudumme uusiin kokemuksiin ja mahdollisiin kokemuimme takaiskuihin. Itsensä hallinnan lisäksi myös oppiminen on sidoksissa ajatteluun ja sen reflektointiin.

Tämän artikkelin tarkoituksena on tarkastella tunteita ja ajattelua sekä todellisuuden havainnointia kamerakynän pedagogiikkaan pohjautuvan itseilmaisun näkökulmasta. Elokuvien tekeminen ja ympäröivän maailman tarkastelu videokameran etsimen läpi mahdollistaa omien media- ja ilmaisutaitojen sekä kognitiivisten ja metakognitiivisten taitojen kehittämisen. Näiden välillä on havaittavissa selvä yhteys: medialukutaidon ja sen kehittämisen seurauksena myös oma ajattelu kehittyy.

Kamerakynä on mediakasvatuksellinen väline eli sen käyttö ei ole elokuvakasvatusta käsitteen perinteisessä mielessä. Toki kamerakynän avulla oppii myös mediasta (elokuvasta) ja sen toimintatavoista, mutta se on ennen kaikkea väline maailman tutkiskeluun ja omien ajatusten ja tunteiden reflektointiin. Kamerakynän perustehtävät ja käyttötavat ovat samankaltaisia suhteessa perinteiseen kirjoitustaitoon. Kamerakynällä voi kirjoittaa esimerkiksi päiväkirjaa, muistilappuja, esseitä tai runoja. Näissä videokamera toimii perinteisen kynän kaltaisena välineenä, jonka avulla on mahdollista ilmaista itseä, tuoda esiin omaa ajattelua ja havainnoida ympäröivää todellisuutta. Ismo Kiesiläinen on avannut kamerakynän mahdollisuuksia ja toiminnallisia tavoitteita Kamerakynän pedagogiikka, opettajan käsikirja -julkaisussa (2017).

Ajatus kamerakynästä ei ole sinänsä uusi, sillä ranskalainen Alexandre Astruc kirjoitti kamerakynästä (*caméra-stylo*) jo 1940-luvulla. Hän puhui elokuvataiteen erityisestä kamerakynän aikakaudesta, jolloin koko elokuvallinen muoto muuttuisi ilmaisemaan inhimillistä ajattelua kirjoitetun kielen mukaisesti. Astrucin ajatukset kamerakynästä vaikuttivat erityisesti hänen maanmiehiensä Jean-Luc Godardin ja Francois Truffautin elokuvien ilmaisuun. Useiden muidenkin elokuvan mestareiden, kuten Yasujiro Ozun, Sergei Eisensteinin ja Dziga Vertovin tyyliä on verrattu usein juuri kirjoitettuun kieleen ja elokuvantekijä on rinnastettu jopa runoilijaan. Heidän elokuviaan on luonnehdittu elokuvaesseiksi, tutkielmiksi, päiväkirjoiksi tai jopa sinfonioiksi.

## AJATTELU, HAVAINNOT JA TUNTEET – VIDEORUNO

*Kirjoita runo käyttämällä videokameraa. Käytä sanojen sijasta kuvia ja ympäröivän maailman ääniä. Voit tehdä runon myös ilman editointia, kuvaamalla se sellaisenaan suoraan kameralle.*

*Lähde: Kamerakynäpakka – 52 ideaa opetukseen*

## Kamerakynän pedagogiikka yhdistää ihmismielen ja kameran

Lähes kaikki meistä käyttävät jo nyt kamerakynää. Mukanamme kulkee elokuvastudio nimeltä älypuhelin. Samalla laitteella voimme tuottaa, editoida ja julkaista erilaisia mediatekstejä maailmanlaajuisesti. Puhelimen suosituin ominaisuus ei ole enää puheluiden soittaminen; yksi suosituimmista sovelluksista on kamera. Kun oma lapsi oppii kävelemään, emme enää kirjoita sukulaiselle kirjettä tai edes tekstiviestiä, emme edes soita puhelua. Kuvaamme tapahtuneesta videon omalla puhelimella ja lähetämme videon haluamallemme henkilölle tai julkaisemme videon omalla some-tilillämme. Teemme meille merkittävästä tapahtumasta audiovisuaalisen muiston ja jaamme sen. Merkkipäivät, luonnonilmiöt sekä muut arjen tilanteet taltioituvat muistoiksi liikkuvan kuvan avulla. Käytämme kameraa muisti- ja päiväkirjana sekä kertoaksemme jollekin toisille, mitä meille kuuluu ja millaisessa maailmassa elämme. Perinteisen luku- ja kirjoitustaidon rinnalle on kehittynyt audiovisuaalinen luku- ja kirjoitustaito, jota voidaan pitää uutena kansalaistaitona.

Kamerakynä ei kuitenkaan kirjoita itsestään, kuten ei kirjoita perinteinen kynäkään. Kamerakynä tarvitsee toimiakseen ihmisen; tämän kykyä ajatella sekä järkeä ja tunteita, joiden avulla tulkitaan ja representoidaan ympäröivää todellisuutta sekä rekonstruoidaan tietoa. Kamerakynässä ihmisen ja koneen välinen suhde tarkoittaa sitä, että ihmisen tietoisuus ja tunteet vaikuttavat siihen, miten mekaaninen laite tallentaa havaintoja todellisuudesta. Voidaan siis sanoa, että kamera toimii silmänä todellisuuteen, jota ihmismieli ohjaa. Prosessissa yhdistyy elokuvataiteen ja -ilmaisun elementtejä, ja siinä hyödynnetään teknologian ja ihmisen kognitiivisten taitojen, kuten havaitsemisen ja ajattelun välistä vuorovaikutusta.

## ARKKITEHTUURI JA MUOTOILU

*Millaista arkkitehtuuria, rakennuksia ja muotoilua lähiympäristöstäsi löytyy? Valmista yksin tai parin kanssa video, missä tutkit ja hahmotat lähiympäristöäsi videokameran avulla. Millaisia tiloja, kerrostumia ja asioita löydät? Kohteet voivat olla kutsuvia ja houkuttelevia tai luotaan työntäviä ja torjuvia, rumia tai kauniita.*

*Lähde: Kaupunkisinfonia-opaskirja*

## Kamerakynätehtävän luonteesta

Lähtökohtaisesti kamerakynän pedagogiikassa videoiden tekemistä osana luovaa työskentelyä tai oppimisprosessia voidaan hyödyntää kahdesta eri näkökulmasta: ensimmäinen korostaa tekijän tai tekijöiden ilmaisua ja toinen on työväline työskentelyn reflektointiin.

- 1) Itseilmaisullinen: Kuvaamalla representoidaan tekijän tai tekijöiden ajatuksia ja tunteita ongelmanratkaisuprosessissa tai uuden tiedon rakentamisessa. Kuvaaja ”etsii ja ajattelee kuvatessaan”.
- 2) Reflektiivinen: Kuvaamalla tallennetaan oppijan tai pienryhmän ongelmanratkaisu- tai oppimisprosessia. Kamera on objektiivinen tarkkailija, ja kuvattu tallenne reflektoi oppijan valintoja tai pienryhmän jäsenten välistä vuorovaikutusta.

Yleensä kamerakynätyöskentely jakaantuu kahteen osaan: kuvaus- ja katselutehtävään. Joissain tapauksissa prosessi sisältää ainoastaan kuvausvaiheen. Kuvaaminen on annetun tehtävänannon aktiivista suorittamista. Sen aikana tekijä etsii ratkaisua annettuun tehtävään tai ongelmaan valitseman strategian ja tekemänsä suunnitelman pohjalta.

Katseluvaiheessa videon tehneen henkilön tai pienryhmän työn tulos välitetään muille. Katseluvaihe on luonteeltaan vuorovaikutteinen ja reflektiivinen ja se sisältää usein myös tehtävänantoja. Valkokangas tai katselulaitteen näyttö toimii ikään kuin omien ajatusten peilinä. Se kertoo toimintaprosessista ja siitä, miten henkilö tehtävän ratkaisi. Katselun yhteydessä voidaan tulkita myös sitä, miten esimerkiksi tunteet ja motivaatio vaikuttivat prosessiin ja lopputulokseen. Katsominen voidaan järjestää eri tavoin riippuen videon luonteesta ja tarkoituksesta: joitain videoita ei ole tarpeen katsoa lainkaan ja joissain tapauksissa kuvattu tuotos näytetään parille, toiselle pienryhmälle tai isommalle ryhmälle, kuten luokalle. Jos tulokset jaetaan sosiaaliseen mediaan, katseluvaiheeseen osallistuva ryhmä voi kasvaa suureksi. Tällöin kamerakynän avulla on mahdollista osallistua vaikkapa yhteiskunnalliseen keskusteluun kirjoittamalla mielipidekirjoitus videomuotoon.

#### VIDEOMIELIPIDEKIRJOITUS

*Tee itse tai ryhmän kanssa lyhyt video, jossa nostatte esille jonkun omaan lähiympäristöön liittyvän ongelman, ja esitätte siihen ratkaisun.*

*Lähde: Kamerakynäpakka – 52 ideaa opetukseen*

## Kamerakynä osana elokuvan historiaa

Elokvataiteen näkökulmasta ajateltuna kamera on väline, jolla elokuvallistetaan elokuvan pohjana toimiva käsikirjoitus. Tämä tarkoittaa käytännössä sitä, että kameran avulla käsikirjoitukseen kirjatut asiat käännetään elokuvan ”kielelle”. Samasta elokuvan pohjalla olevasta lähtöideasta voisi tehdä kirjan, kuunnelman tai teatteriesityksen, jolloin käytössä olisi kullekin medialle ominaiset konventiot ja ”kielioppi”. Tekijän ilmaisullinen ote ja tyyli ovat prosessissa läsnä enemmän tai vähemmän. Alain Bergala on kirjassaan Kokemuksia elokuvakasvatuksesta (2002) kirjoittanut elokuvataiteen tekijän roolista seuraavasti: ”(tekijä) etsii ja ajattelee kuvatessaan”. Kyse on siitä, että elokuvantekijä ilmaisee itseään ja tunteitaan kameran avulla – kirjoittamalla sillä ikään kuin kynällä. Eniten tällaista lähestymistapaa ovat käyttäneet taide- ja avantgarde-elokuvantekijät. Esimerkiksi Jonas Mekasin elokuvat (kuten *Notes on the Circus*, 1966) ovat tajunnanvirtaa, jotka näyttävät meille kuin eri käsialoilla kirjoitetut muistilaput.

1800-luvun lopulla Lumièren veljekset Ranskassa ja Thomas Edison joukkoineen USA:ssa kehittivät ja lanseerasivat uuden median – elokuvan. Ensimmäiset elokuvat olivat vajaan minuutin mittaisia yhden kuvan elokuvia. Ne olivat ikään kuin liikkuvia impressionistisia maalauksia tai valokuvia. Lumièren veljekset käyttivät kuvauslaitteestaan (joka toimi myös projektorina) nimitystä *le cinématographe* eli liikkeen

*kirjoittaja* – yhteys kamerakynään oli olemassa siis heti elokuvan syntymähetkellä. Kamerakynän pedagogiikan kannalta kiinnostavaa on, että elokuvahistorian ensimmäisille elokuville oli keskeistä todellisuuden havainnointi, tarkastelu ja representaatio. Aivan elokuvan alkuaikoina myös tiedemiehet käyttivät elokuvaa välineenä dokumentointiin ja tutkimiseen.

Jo näiden ensimmäisten elokuvien kautta muodostui elokuvataiteen ja -ilmaisun kaksi merkittävää perusasiaa, joita ilman emme voisi puhua elokuvasta tai sen lukuisista sukulaisista eli muista liikkuvaa kuvaa hyödyntävistä mediamuodoista. Nämä kaksi asiaa elokuvataiteen ytimessä ovat rajaaminen ja representaatio. Rajaamisella tarkoitetaan kuva-alan tilallista rajaamista sekä ajan ja toiminnan rajaamista. Representaatio tarkoittaa mielikuvaa ja esitystä todellisuudesta tai erilaisista muista asioista. Lumièren veljeksillä oli käytössään yksi kuvakoko ja -kulma eli käytännössä he valitsivat vain pienen osan todellisuutta, jonka heidän elokuvakoneensa tallensi ja välitti elokuvayleisöille.

Elokuvataiteen perusasioihin ja kamerakynään tutustumisen voi aloittaa kirjaimellisesti alkupisteestä – keksimällä elokuvan. Seuraava tehtävä havainnollistaa myös sitä, kuinka yksinkertaista tehtävää voidaan tarkastella moniulotteisesti.

## LUMIÈRE-ELOKUVA

*Tehtävä liittyy elokuvan peruskäsitteisiin: rajaaminen ja representaatio.*

1. Valitse kuvauskohde tai suunnittele kuvattava tapahtuma
2. Aseta videokamera tai muu tallennusväline jalustalle, jos sellainen on käytössäsi
3. Valitse kuvakooksi yleiskuva, kokokuva tai puolikuva ja kuvakulmaksi neutraali silmäntaso
4. Kameraa ei saa liikuttaa kuvaamisen aikana
5. Tallenna tilanne tai tapahtuma
6. Kesto 45 sekuntia

*Tarkastelkaa tuotoksia seuraavista näkökulmista:*

- Mitä tapahtumaa elokuva kuvaa?
- Mikä on tapahtumapaikka, toiminta ja keskeiset henkilöt tai elementit?
- Miksi tekijä on valinnut juuri tämän kohteen?
- Onko elokuvassa jännitettä, tarinaa tai huippukohtaa?
- Millainen on elokuvan kuvallinen sommittelu eli kompositio?
- Mitkä ovat elokuvan ns. huomiopisteitä, joihin katsojan huomio kiinnittyy?
- Millainen on elokuvan kuvarajaus?
- Miksi kuvaaja on valinnut tällaisen rajauksen?
- Voisiko elokuvan rajata toisin? Muuttuisiko elokuvan tunnelma tai sanoma?

*Lähde: Aikamatka elokuvaan -opaskirja*

## Tunteiden aistimista, tutkimista ja tunnistamista kamerakynällä

Palataan vielä artikkelin loppuun tunteisiin ja tunteiden käsittelyyn videoita tekemällä. Lähtökohtaisesti elokuva on mediana tähän tarkoitukseen täydellinen: tunteet eivät ilmene vain mielessä vaan ovat myös kehollinen tapahtuma (*missä jokin tunne tuntuu*). Esiintyminen kameran edessä on kehollinen kokemus, joten kuvaamisen yhteydessä voidaan käsitellä mielekkäällä tavalla eri tunteiden kehollisia vaikutuksia.

Kamerakynän pedagogiikan reflektiivisen luonteen näkökulmasta erityisen mielenkiintoista on omien ajatusten ja tunteiden sekä kehollisen esittämisen eli kameran edessä esiintymisen välinen vuorovaikutus.

Kamerakynän avulla huomiota voidaan kiinnittää sekä omien tunteiden että toisen henkilön tunteiden tunnistamiseen ja tulkitsemiseen. Tunnekasvatuksen näkökulmasta kamerakynäteknikka toimii välineenä sosiaalisen kanssakäymisen ja vuorovaikutustilanteiden harjoitteluun. Havaintojen tekeminen omista ja toisten tunteista on suhteellisen helppoa. Yksinkertaisimmillaan niitä on mahdollista tehdä välittömästi kuvaustilanteen jälkeen katsomalla juuri taltioitu todellinen tilanne tai lavastettu kohtaaminen suoraan kuvauslaitteen ruudulta. Pienillä lapsilla tällainen *instant video revisit* on erinomainen tapa toiminnan reflektointiin. Tällaisissa tilanteissa päiväkotikäinen lapsi tarkastelee tilannetta usein ulkopuolisen silmin ja saattaa puhua itsestään yksikön kolmannessa muodossa (*Matti heittää pehmolelun lattialle...*).

Kamerakynä mahdollistaa tunnetaitojen kokemusperäisen käytännön harjoittelun, mikä on paras tapa oppia tunteita. Tunnetaitojen harjoittelun voi aloittaa perustunteiden (ilo, suru, viha, pelko, inho ja hämmästyminen) tunnistamisesta ja harjoittelemisesta. Seuraavassa on esiteltyä kaksi harjoitusta, joissa elokuvallinen ilmaisu yhdistyy tunnetaitojen harjoitteluun.

### TULKITSE JA TUNNISTA

*Kuvatkaa pienryhmässä video, jossa esitätte tietyn tunteen vallassa olevaa ihmistä kolmessa eri tilanteessa. Valitkaa tunteeksi jokin perustunne. Esimerkki: Miten iloinen ihminen kävelee? Miten iloinen ihminen syö? Miten iloinen ihminen lukee? Kuvatkaa jokainen tilanne yhdellä otoksella, jolloin valmis elokuva koostuu kolmesta otoksesta. Tunnistavatko muut, mikä tunne on kyseessä? Millaisia tunteen tuntomerkkejä löydätte?*

*Kameran avulla voi tehostaa tunteen vaikutusta. Kun kohdetta kuvataan alakulmasta, tämä näyttyy suurena ja uhkaavana. Yläkulmasta kuvattu kohde näyttyy puolestaan pienenä ja heikkona. Helppoa kuin mikä!*

*Lähde: Koulujen elokuvaviikko, <https://www.elokuvaviikko.fi/tehdään/tyopajat/>*

## TUNNEMYRSKY

*Tämän harjoituksen avulla harjoitellaan itsehillintää. Miten käy, kun kohtaat tunteen ja miten siitä selvitään. Suunnittele lyhyt kohtaus, jossa henkilö kohtaa voimakkaan tunteen. Millainen on tunteen synnyttämä reaktio? Miten tilanne puretaan tai laukaistaan?*

*Videon suunnittelun lähtökohtana käytetään perustunteita (ilo, inho, pelko, viha, suru, hämmästyminen). Kuva elokuvaa kolmella otoksella. Kohtauksen rakenne on seuraava: Otos 1 - esittely eli tilannekuvaus siitä, mitkä ovat tunteeseen johtavat tapahtumat. Otos 2 - mitä tunteesta seuraa, vaikutukset ja reaktiot. Otos 3 - miten tilanne laukeaa tai ratkeaa?*

*Lähikuva ja eri kamerakulmia käyttämällä voit tehostaa valitun tunteen vaikutusta. Kun kuvaat kohdetta alakulmasta, tämä näyttyy suurena ja uhkaavana. Yläkulmasta kuvattu kohde näyttyy puolestaan pienenä ja heikkona.*

*Esimerkki: Otos 1: Ville on ostamassa karkkia. Otos 2: Ville huomaa kauhukseen, että rahat ovat jääneet kotiin. Otos 3: Karkkiostoksilla mukana oleva kaveri Kalle auttaa Villeä lainaamalla karkkirahat helpottuneelle Villelle.*

## Maailmankuvaa muokkaamassa

Mitä tarkoittaa, kun sanomme, että videoita kuvaamalla voimme etsiä vastauksia meitä askarruttaviin kysymyksiin, jakaa tietoa ja tehdä näkyväksi todellisuutta, joka suodattuu meidän omien ajatusten ja tunteiden läpi? Miksi näin tulisi ylipäätään tehdä? Kuvaamalla kamerakynän oppien mukaisesti opimme uusia asioita itsestämme sekä todellisuudesta, jossa elämme. Kun tarkastelemme maailmaa ja meidän omia tekojamme siinä, huomaamme elävämme kuvaruutujen yhteiskunnassa, missä liikkuvalla kuvalla on yhä suurempi rooli monessa eri asiassa. Vastaanotamme paljon informaatiota ja tietoa liikkuvan kuvan välityksellä. Oma maailmankuvamme muodostuu pitkälle medioiden välityksellä – yhä useammin juuri liikkuvan kuvan avulla. Tässä kehityksessä voi olla vaikea nähdä tai ymmärtää, miten media muokkaa identiteettiämme tai jopa hyvin pienen lapsen kokemusta maailmasta.

Kamerakynän pedagogiikassa mediateknologia valjastetaan oman ilmaisun, ajattelun ja havaintojen välineeksi. Työskentelyn avulla on mahdollista kehittää omia ajattelutapoja ja maailmassa toimimista. Tämän vuoksi on tärkeää, että jo pienet lapsetkin ovat kosketuksissa ympäröivään maailmaan aktiivisen toiminnan kautta mediatekstejä tuottamalla. Kamerakynä on tähän tarkoitukseen mitä erinomaisin väline! Kun seuraavan kerran katsot kameran linssin läpi maailmaa – ja olipa kuvaamasi asia kuinka pieni tai arkinen tahansa – huomaa, että edessäsi avautuu koko maailma.

### Lähteet:

- Bergala, Alain: Kokemuksia elokuvakasvatuksesta (2013)
- Haveri, Jukka; Kiesiläinen, Ismo; Nevala, Tommi & Ylirisku, Pasi: Kamerakynäpakka (2009)
- Kiesiläinen, Ismo: Kamerakynän pedagogiikka, opettajan käsikirja (2017)
- Michelson, Annette (toim.): Kino-Eye, The Writings of Dziga Vertov (1984)
- Nevala, Tommi: Aikamatka elokuvaan -opas (2015)
- Nevala, Tommi: Kaupunkisinfonia-opas (2017)