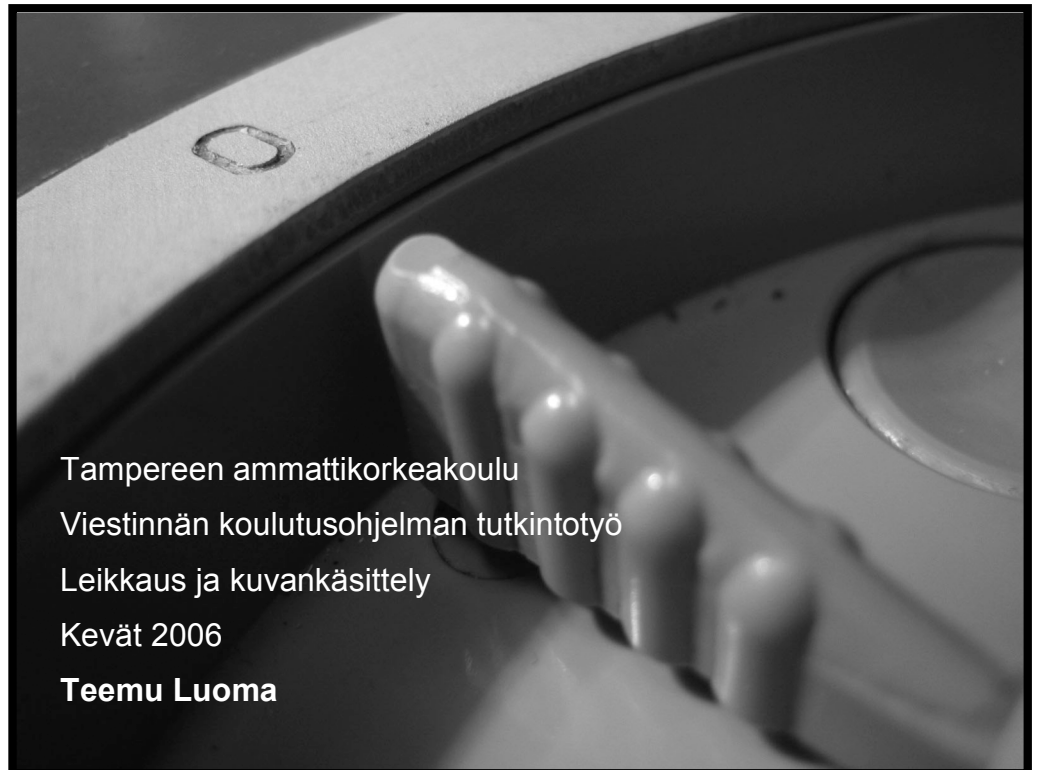




REEL MEN DON'T USE PREVIEW

Perinteinen filmin leikkaus oppimisen välineenä

Versio 1.2



Tampereen ammattikorkeakoulu
Viestinnän koulutusohjelman tutkintotyö
Leikkaus ja kuvankäsittely
Kevät 2006
Teemu Luoma

OPINNÄYTETIIVISTELMÄ

Osasto Viestintä	Erikoistumisala Leikkaus ja kuvankäsittely
Tekijä Teemu Luoma	
Työn nimi Reel Men Don't Use Preview. Perinteinen filmin leikkaus oppimisen välineenä.	
Lopputyön laji Kirjallinen	
Työn valmistumisaika Kevät 2006	Sivumäärä 52
Tiivistelmä <p>Leikkaaminen on harkintaa vaativaa työtä. Digitaaliset leikkaustyöasemat ovat tehneet variaatioiden kokeilemisen niin helpoksi, että varsinainen ajattelu ennen asioiden tekemistä tuppaa joskus unohtumaan. Asetin itselleni haasteen – leikkaan lyhytelokuvan filmileikkauspöydällä ja katson mihin tähän asti opitut leikkauksen taidot riittävät. Filmileikkaaminen on paljon hitaampaa ja lopullisempaa kuin digileikkaaminen, ja siksi suunnittelu ja harkinta ovat avainasemassa. Halusin tietää, osaanko hahmottaa leikkaukset päässäni ja tehdä tietoisia valintoja.</p> <p>Tutkintotyö käsittelee eri työvälineiden merkitystä leikkausprosessiin ja työtapoihin, ja tutkin myös omia tapojani tästä näkökulmasta. Filmileikkaamisen tekniikka ja työprosessi käsitellään pääpiirteittäin, ja tekniikan osio soveltuu myös oppimateriaaliksi filmileikkaamiseen ryhtyvälle. Käsitelen kronologisesti leikkaamani elokuvan vaiheet raakamateriaalin kopioinnista valmiiseen versioon asti. Pohdin myös paljon leikkaamisen syvällisempiä puolia ja sitä mitä leikkaajan päässä tapahtuu prosessin aikana.</p> <p>Leikkasin filmipöytää käyttäen lyhytelokuvan <i>Kaikki ajallaan</i>, mutta leikkaus ei ole ko. elokuvan virallinen versio, vaan itsenäinen kokeilu. Tähän tutkintotyöhön liittyy DVD, jossa on neljä eri versiota elokuvasta.</p>	
Aineisto Havainnointi, kirjallisuus, lehti- ja nettiartikkelit	
Asiasanat Leikkaus, leikkauspöytä, editointi, filmi, Steenbeck, Kaikki ajallaan	
Säilytyspaikka TAMKin kirjasto / Finlayson	
Muita tietoja Liitteenä DVD	

THESIS

SUMMARY

Department Media Programme	Area of specialisation Editing and Image Manipulation
Author Teemu Luoma	
Title Reel Men Don't Use Preview. Old School Film Editing as a Tool for Improving.	
Sort of Final Thesis (Written / Project / Portfolio) Written	
Date Spring 2006	Number of pages 52
<p>Summary:</p> <p>Good cutting is based on careful deliberation and systematic methods. Digital editing workstations have made it sometimes too easy to try out different variations. This tends to cloud the traditional way of thinking before doing. I set myself a challenge – I would edit a film using a traditional film editing table and see how far I can get with the skills that I've learned so far. Editing on film is much slower and more permanent process than editing digitally and that's what makes the role of consideration and planning so important. I wanted to know if I can see the edits in my mind and make premeditated choices.</p> <p>This thesis looks into the different tools of editing and what effect it has on the ways editors work. I also examine my own ways of doing things from this perspective. The techniques and workflow of film editing is covered in basics and the section about technique serves as a tutorial for someone planning to start editing on film. I describe the different phases of my editing process, starting in making the workprints and ending on the final cut. I also look into the deeper aspects of editing and try to describe and analyze what goes on in an editor's mind.</p> <p>I used a film editing table to cut a short film <i>Kaikki ajallaan</i>, but this cut is not the original and official cut of this movie. It's an individual experiment. Enclosed is a DVD with four different versions of the film.</p>	
Material (e.g. audio / video tape, photographs, slides, paintings, statues...) Observation, literature, articles on magazines and internet	
Key words Editing, cutting, flat-bed, film editing table, Steenbeck, Kaikki ajallaan	
Filing TPU library / Finlayson	
Other information DVD enclosed	

1	JOHDANTO	6
2	TAVOITTEET JA VÄITTÄMÄT	9
2.1	Lähtökohdat	9
2.2	Työvälineen vaikutuksesta työtapoihin	10
2.3	Kaksi tapaa oppia leikkaamaan	11
2.4	Tekniikan opiskelusta	12
3	KOHTI LEIKKAUSTA	14
3.1	Vaatimukseni elokuvalle	15
3.2	Kustannukset	16
3.3	Leikattava elokuva löytyy	17
3.4	Muiden ihmisten osallistuminen	18
4	VÄLINEET	19
4.1	Välineiden eroista Euroopassa ja Amerikassa	19
4.2	Filmileikkauspöytä, Steenbeck ST 921	21
4.3	Skarvari	24
4.4	Naulakaappi	24
4.5	Koordikone	25
5	ELOKUVASTA	26
6	LEIKKAAMINEN KÄYTÄNNÖSSÄ	27
6.1	Synkkaus	27
6.2	Leikkaus	29
6.2.1	Työjärjestys	29
6.2.2	Ensimmäiset leikkaukset syntyvät	30
6.2.3	Jatkuvaa kelaamista	31
6.2.4	Fyysistä työtä	32
6.2.5	Käytännön ratkaisuja	32
6.2.6	Ongelmia	34
6.2.7	Siirtoja	36
6.3	Äänityöt	36

7 PSYKOLOGIAA JA FILOSOFOINTIA	38
7.1 Päätösten tekemisestä ja rakentamisesta	38
7.2 Mielentilasta.....	39
8 LOPPUSANAT	41
9 LÄHDELUETTELO.....	44
LIITE 1: SANASTOA	46
LIITE 2: LEIKKAUKSEN TYÖPÄIVÄKIRJA.....	51
LIITE 3: ERI LEIKKAUSVERSIOIT (DVD)	

1 JOHDANTO

Syyskuussa 2005 olin työpaikallani Voionmaan opistolla opettamassa uusia opiskelijoita pienryhmissä. He editoivat ensimmäisiä harjoitustöitään, ja talossa, jossa editit sijaitsevat, on myös isokokoinen Steenbeckin leikkauspöytä.

Mielenkiinnosta ajattelin, että olisi kiva kokeilla sitä ajankulukuksi. Työkaverin kanssa laitoimme sähköt päälle ja pujotimme filmin paikoilleen.

Projisointilamppu syttyi, ja kuvaruutuun heijastui kuva kuin vuosikymmenten takaa. Aiemmin sen kummempia fiiliksiä herättänyt kone ja sen vieressä lojuneet filmirullat heräsivät eloon. Fyysinen kosketus filmiin oli luotu, ja se konkreettisuus ja välittömyyden tuntu oli jotain mitä en ikinä aiemmin ole kokenut. Yhtäkkiä edessäni oli työkalu, jolla minun tulevaa ammattiani on aiemmin harjoitettu. Tunnetta on vaikea selittää. Koin myös valtavaa kunnioitusta niitä ihmisiä kohtaan, jotka ovat elokuvia saksineet ennen elokuvien digitalisoitumista. Heidän kärsivällisyytensä ja suunnitelmallisuutensa on täytynyt olla jotain aivan omaa luokkaansa verrattuna nykyajan hopealusikka suussa syntyneisiin playstation-sukupolven kasvatteihin. Elävä filmi, elävä elokuva leikkauspöydällä konkretisoitui minulle ensi kertaa elämässäni, ja tajusin samalla että olin viettänyt elokuva- ja AV-alan parissa lähes kymmenen vuotta tuntematta kuitenkaan konkreettisesti sen lähihistoriaa ja työtapoja. Kosketuksen voima on ihmeellinen, kuluneelta kuin se ehkä kuulostaakin.

Minä ja opiskelijatoverini olemme sukupolvi, jonka lähtökohta ja ensikosketus elokuvien leikkaamiseen on ollut täysin digitalisoitu. Moni on toki ollut tekemisissä lineaaristen nauhaleikkausyksiköiden kanssa, mutta tarkoitan tässä nyt nimenomaan perinteistä elokuvaa, joka lähtökohtaisesti on kuvattu filmille. Kun nykyään kuvataan elokuvia, kukaan ei ehkä edes näe koko filmiä, lukuun ottamatta kamera-assistenttia joka sen lataa kasettiin ja paketoit takaisin laboratoriota varten - eikä hänkään tarkalleen ottaen *näe* sitä, koska lataaminen pitää suorittaa pimeässä. Biteiksi siirretty negatiivi päättyy sen jälkeen varastoon, tai korkeintaan kotelossaan koristeeksi ohjaajan seinälle. Ei kestänyt kauaa, kun sain hullunrohkean idean, että haluan oikeasti leikata jotain käyttäen tätä vanhaa veketinta. Teknisesti se olisi aivan mahdollista.

Leikkauspöytä on hyvässä kunnossa ja viimeisintä huutoa 80-luvulta. Kyseinen malli on 16mm leikkauspöytien ”Rolls Royce”. Lisäksi talosta löytyy koordikone (nauhuri), jolla voisi ehkä siirtää kuvauksissa äänitetyt dialogit ja muut sataprosenttiset äänet koordille (ääninauhalle) leikkauskäyttöä varten. Voionmaan opiston varastoista löytyi lisäksi satoja metrejä 16mm työkopiomateriaalia jotka on tarkoitettu harjoituskäyttöön, joten itse tekniikan voisi ottaa turvallisesti ja ilman kustannuksia haltuun. Sen jälkeen voisin siirtyä tekemään ihan kunnollista filmileikkausprojektia, jota suunnittelin tämän tutkimuksen olennaisimmaksi työvaiheeksi.



Kuva 1: Kirjoittaja leikkaamassa.

Olen monesti miettinyt, että miten voisin määritellä tai mitata omaa ammattitaitoani. Miten voisin kuvailla sitä; minkä laatuista se on? Ja onko oma työtapani yrityksen ja erehdyksen tie, vai osaanko jo ajatella kuten mielestäni kuuluisi; että työskentelyni olisi harkittua ja tietäisin jo ennakolta edes suunnilleen, miltä leikkauspäätökseni tulee näyttämään. Ja jos olen ollut pahasti hakoteillä, voinko korjata ajattelutapaani parempaan suuntaan? Ja olisiko tällä kyseisellä metodilla käyttöä myös opetuksessa?

Tutkintotyöni pohjautuu varsin pitkälti syksyllä 2005 kirjoittamaani seminaarityöhön *Perinteinen filmin leikkaus digileikkaajan näkökulmasta – tutkimussuunnitelma välineen vaikutuksesta elokuvalliseen tajuun ja leikkauspäätösten hahmottamiseen ennakolta*. Suuri osa tekstistä on seminaarityöstä muokattuja tai uudelleenkirjoitettuja kappaleita. Rakenne on suht' samanlainen, mutta uusia aiheita on tullut matkan varrella mukaan.

Jotkut puhekieliset tai englannin kielestä käännetyt alan termit ovat vakiintunutta alan termistöä, ja siksi myös tässä tutkintotyössä käytössä.

Osana työtä on myös DVD, johon olen koonnut kolme eri leikkausversiotani elokuvasta *Kaikki ajallaan*, jota käytin ikäänkuin harjoitusmateriaalina. Kyseinen elokuva on leikattu jo toisaalla aiemmin, ja oma leikkaukseni on todellakin vain oma leikkaus, jonka ainoa tarkoitus oli toimia empiirisenä välineenä filmileikkaamiseen perehtyessä. Suosittelen lukemaan tämän työn ennen DVD:n katsomista, tai ainakin alun. Kappaleissa 5 ja 8 on taustatietoa elokuvasta. Tärkein versio on lopullinen leikkausversio – kaksi aiempaa säilytin mahdollista tarkempaa analysointia varten. Neljäntenä versiona DVD:llä on virallinen offline-leikkausversio, eli Kaisamari Sahlmanin leikkaus. Siitä puuttuvat vielä ainakin kromataustaan tehtävät videoistutukset. Ääni on stereo, mutta 5.1 miksauskin on elokuvaan tehty.

2 TAVOITTEET JA VÄITTÄMÄT

2.1 Lähtökohdat

Viimeisen parin vuoden aikana olen tiedostanut olevani ennen kaikkea offline-leikkaamiseen suuntautunut. Leikkaamisen teoria ja historia on alkanut kiinnostaa, ja sen myötä olen myös miettinyt, miten voisin omaa ammattitaitoani kehittää. Olen monesti pohtinut omaa suhdettani leikkaamiseen, ja miettinyt, että osaanko oikeasti leikata, osaanko hahmottaa kuvat mielessäni? Näkisin aiemmin esittämäni työskentelytapa b:n ainoana järkevänä vaihtoehtona pitkällä tähtäimellä, ja haluan konkreettisella tekemisellä kyseenalaistaa joitain tapoja millä tällä hetkellä työskentelen, koska olen aikojen saatossa vähän jämähtänyt niihin.

Tietenkin kokemuksen karttuessa ja useita hyviä projekteja leikanneena olen oppinut katsomaan kuvia eri tavalla ja analyyttisesti ja näkemään paljon enemmän jo ennakolta. Varsinkin raakaleikkauksen pystyn tekemään aika hyväksi katsomatta leikattua materiaalia joka välissä, ja muistan materiaalin kohtalaisen hyvin. En toki pidä itseäni huonona, haluan vain oppia lisää.

Seminaarityöni ja tämän tutkintotyön tavoitteena oli opettaa itselleni mm. järjestelmällisyyttä, harkintaa ja visuaalista mielikuvitusta. Taitoja, joita toivottavasti pystyn soveltamaan myös digitaalisen elokuvan maailmassa, joka on tietenkin se todellinen pelikenttä nyt ja jatkossa.

Vaikka asetankin aika positiivisen arvolutauksen filmileikkaamiselle, tarkoitukseni ei ole kapinoida teknologian kehitystä vastaan. Lähinnä yritän löytää uutta (eli vanhaa) näkökulmaa tekemisen filosofiaan ja pohtia miten sitä voisi soveltaa nykypäivään. On itsestään selvä realiteetti, että kaikki leikataan nykyään digitaalisesti, enkä väitä että olisi olemassa parempi tapa. Filmillä leikkaamisen hitauden ja vaikeuden takia en itse asiassa haluaisi edes harkita tekeväni mitään tulostavasti työtä tällä menetelmällä. Nämä kokemukseni

jäävät todennäköisesti ensimmäisiksi ja viimeisiksi kosketuksiksi filmileikkaamiseen.

2.2 Työvälineen vaikutuksesta työtappoihin

Digitaalinen nonlineaarinen leikkaaminen on ollut nyt kymmenisen vuotta ensisijainen leikkaustapa niin video- kuin filmimaailmassakin. Sen elokuvantekemiseen tuomat mahdollisuudet ja parannukset ovat kiistattomia – sen läpimurto 90-luvun alussa oli viimeisin todella suuri tekninen mullistus, mitä leikkaamisen saralla on tapahtunut sen jälkeen, kun Moviola esiteltiin 1920-luvun lopussa. (Crittenden 1995, 54-56.)

Digitaalisessa leikkausyksikössä toimiminen on periaatteessa yhtä helppoa kuin minkä tahansa tietokoneohjelman käyttö. Materiaalia voi käsitellä uudestaan ja uudestaan monimutkaisilla tavoilla, eikä siihen tule kulutuksen jälkiä eikä kuvanlaatu huonone. Leikkaaminen ei ole enää sanan konkreettisessa mielessä leikkaamista, vaan koostamista, jossa leikkausyksikkö on simulaattorin omainen virtuaalinen katselulaite, jolle annetaan vain parametrit, missä järjestyksessä materiaali halutaan katsoa (Crittenden 1995, 62). Me nykyajan opiskelijat emme tiedä mistään muusta, koska käytännössä kaikki materiaali editoidaan lopulta digitaalisesti ja nonlineaarisesti, riippumatta siitä onko se kuvattu videolle vai filmille.

Digitaalisen leikkaamisen hienoin puoli – ja samalla sen suurin sudenkuoppa – on juuri tuo rajattoman kokeilemisen mahdollisuus. Se mahdollistaa nopeat muutokset ja koko elokuvan isojen rakenteiden muuttamisen näppärästi ja monen eri version samanaikaisen olemassaolon. Mahdollisuudet voivat kuitenkin olla myös haitallisia, jos niitä ei osaa harkiten kokeilla. Omassa työskentelyssäni olen monesti sokeutunut kokeilemiäni eri vaihtoehtojen eksponentiaalisesti räjähtäneestä määrästä, ja muutaman kerran vakavasti kyseenalaistanut oman leikkaustaitoni. Tämä vaihtoehtoihin sokeutuminen on varmasti kaikille leikkausta tehneelle tuttu ongelma, ja siitä ulos pääseminen ja sen välttäminen lieneekin yksi olennaisista kyvyistä, mikä kuuluu leikkaajan ammattitaidon ytimeen.

Kuriositeettinä: Jos lasketaan matemaattisesti eri vaihtoehdot, millä esimerkiksi 25 eri kuvaa voidaan järjestellä peräkkäin, saadaan niiden määräksi 3.999.999.999.999.999.999.999.999! (Murch 2001, 80). Ääriesimerkki, ja tietenkin valtaosa näistä vaihtoehdoista olisi täysin järjettömiä. Luku kuvaa kuitenkin hyvin sitä, miten kosmisesta vaihtoehtojen viidakosta leikkaajan täytyy löytää juuri ne oikeat, ja ennenkaikkea tietää milloin on ne löytänyt.

2.3 Kaksi tapaa oppia leikkaamaan

Määrittelen kaksi erilaista (ääri-) tapaa lähestyä leikkaamista:

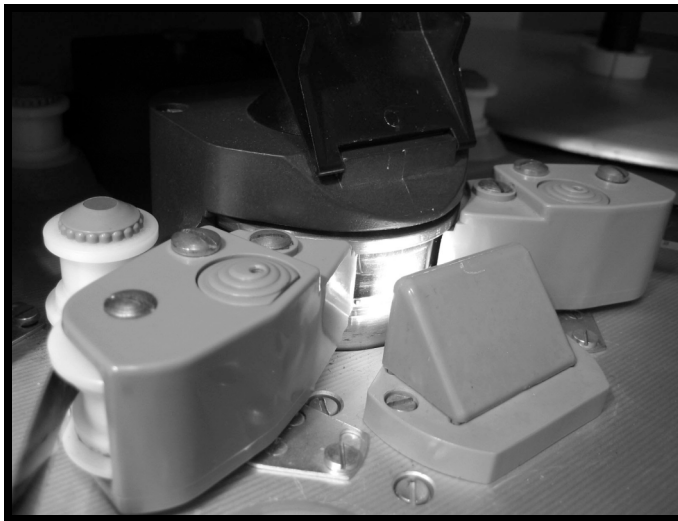
a) Leikataan kaksi kuvaa summittaisesti peräkkäin, katsotaan mitä tapahtuu, ja korjataan leikkausta fiilispohjalta. Katsotaan minkälaiseksi se muuttuu, ja korjataan lisää. Katsotaan miten skarvi toimii ja mitä merkityksiä se herättää.

b) Katsotaan kaksi kuvaa tarkasti ja tiedostetaan niiden sisältö ja merkitys. Hahmotetaan päässä leikkaus ja sen rytmi ja muoto, ja tehdään leikkaus. Skarvia ei ehkä tarvitse edes katsoa, vaan voidaan siirtyä tekemään seuraavaa.

Itse tunnustan aloittaneeni leikkaamisen opettelun vaihtoehto a:n tavalla. Jako on tiedostetun kärjistetty, mutta maalaisjärjelläkin ajateltuna voidaan todeta, että vaihtoehto a) on yhtäkuin ”perse edellä puuhun”. Ja olen tuskin ainoa, joka on opetellut leikkaamaan tällä tavalla yrityksen ja erehdyksen kautta.

Kun taas tarkastellaan filmileikkaamista, tai vaikka lineaarisella nauhaeditilläkin leikkaamista, lähestymistavan täytyy olla täysin erilainen. Undo-nappia ei ole, ja tietynlainen peruuttamattomuuden tuntu on konkreettinen. Kaikki leikkauspäätökset täytyy suunnitella etukäteen. Harkinta on kaiken ydin. Tietty varovaisuus täytyy myös säilyttää, sillä poisleikkaaminen on aina helpompaa kuin materiaalin lisääminen, varsinkin muutaman ruudun pätkissä. Materiaalin hallinnassa tarvitaan uskomaton muisti ja järjestelmälliset muistiinpanotekniikat. Yksittäisen kuvan lataaminen katseltavaksi voi kestää minutteja, joten kuvat on pakko painaa kunnolla mieleen. Vaikka tämä kuulostaa hitaalta prosessilta,

väitän että siitä on lopulta kuitenkin etua. Huolellisesti tehdyn työn laatu paranee, kun kaikki valinnat ovat tiedostettuja. Ammattitaitoisen leikkaajan käsissä digieditti on silti varmasti huomattavasti nopeampi työkalu ja johtanee samaan lopputulokseen.



Kuva 2: Leikkauspöydän prisma eli "kuvapäätä".

2.4 Tekniikan opiskelusta

Oli vaikea löytää tarkkaa tietoa, miten filmin leikkaus käytännössä toimii. Suurin osa löytämästäni kirjallisuudesta oli amerikkalaista, ja heidän työskentelytapojensa juuret ovat ns. upright-tyyppisen Moviola-leikkauspöydän logiikassa.

Paras käytännön oppimateriaali löytyi Roger Crittendenin kirjasta *Film and Video Editing* (1995). Hän on vanhan liiton leikkaaja ja opettaja, ja lisäksi englantilainen, joten hänen esittämänsä työskentelytavat olivat helpommin sovellettavissa. Yritin paneutua myös Norman Hollynin *The Film Editing Room Handbookiin* (1999), mutta sen kuvaamat menetelmät olivat liian amerikkalaisia, liian yksityiskohtaisia ja vaikeaselkoisesti esitettyjä.

Oikeastaan ongelma kirjallisuuden kanssa oli vähän sama kuin jos itse yrittäisin opettaa digitaalileikkausta jollekin, joka ei ole koskaan leikannut mitään eikä tunne sen logiikkaa. Eli ei ole minkäänlaista kokemuspohjaa, jolle voisi tiedonpalasia sijoitella. Lähdin opettelemaan tekniikkaa vahvasti ”hands-on” lähestymistavalla yrityksen ja erehdyksen kautta. Voionmaan opiston elokuva- ja TV-linjan opettaja Tapio Kivirinta näytti minulle hieman perusjuttuja, mutta hänen lähtökohtansa oli vahvasti tv-puolelta ja dokumenttien parista ja esim. klaffien käsittelytapa oli epäkäytännöllinen fiktiota ajatellen.

Kunnianhimoisena, joskin samalla nöyränä, tavoitteenani on kuitenkin ennenkaikkea keskittyä leikkaamisen henkiseen ja filosofiseen puoleen. Toistaiseksi parhaat siitä aiheesta löytämäni kirjat käsittelevät amerikkalaista elokuvaleikkaaja Walter Murchia. Hänen kirjoittamansa *In the Blink of an Eye* on pienestä sivumäärästään huolimatta jatkuva inspiraation lähde. Samoja ajatuksia käydään läpi myös Charles Koppelmanin kirjassa *Behind the Seen*, joka käsittelee Walter Murchin viimeisintä työtä, *Cold Mountain* -elokuvan leikkaamista Final Cut Pro -työasemalla. Siinä monet ajatukset myös konkretisoituvat Murchin käytännön työssä, ja kirja on samalla mielenkiintoinen digitaalisten leikkausyksiköiden kehityksen seuraamisen kannalta.

Teknisen osion olen koostanut myös sitä silmälläpitäen, että siitä olisi hyötyä myös muille samanlaista kokeilua suunnitteleville. Tiivistettyä ja käytännönläheistä tietoa kun tuntui olevan vaikea löytää.

3 KOHTI LEIKKAUSTA



Kuva 3: Koordin vetopyörä.

Olin siis päättänyt leikata lyhytelokuvan vanhan liiton malliin. Sitä varten pitäisi siis myös löytää se leikattava elokuva. Lähtökohtani oli, että elokuva on jo aiemmin kuvattu ja valmiiksi leikattu, ja tekisin raakamateriaaleista uuden rinnakkaisen leikkauksen vain omaa käyttöäni ja tutkintotyötäni varten. Olin rajannut aikatauluni keväälle 2006, joten olisi ollut aika epätodennäköistä että kohdalle olisi sattunut sellaista tuoretta projektia, jonka a) leikkausaikataulu on sama, b) ohjaaja haluaa minut leikkaajaksi, ja ennenkaikkea c) leikkaus palvelisi elokuvaa mahdollisimman pitkälle, eli että elokuvasta tulisi niin hyvä kuin mitä nykyisillä nonlineaarisen leikkauksen taidoillani saisin aikaan. Kyseessä oli kuitenkin niin kokeiluluontoinen leikkaustapa, että en edes ajatellut tekeväni mitään lopullista leikkausta elokuvasta, jonka eteen muut olivat hikikarpaloitaan vuodattaneet.

Sopivan elokuvan löytämisen ei pitäisi siis olla ongelma. Kyseeseen tulisi lähinnä jokin korkeintaan muutaman vuoden vanha opiskelijaelokuva, mutta isomman budjetin lyhytelokuvakin kävisi, jos sellaisen jostain saisi. Siinä tapauksessa pitäisi työkopiot teettää vain käyttis oistoista, koska leikkaussuhde (raakamateriaalin suhde valmiiseen elokuvaan) on yleensä paljon suurempi kuin pienen budjetin opiskelijaelokuvissa.

3.1 Vaatimukseni elokuvalle

Tein listan, jossa määrittelin millainen olisi optimaalinen elokuva tähän tarkoitukseen. Lyhyesti sanoen halusin löytää mahdollisimman perinteiseen tyyliin toteutetun lyhytelokuvan, koska se yhdistäisi kuvan ja äänen osa-alueet sopivassa balanssissa ja haastavasti. Toissijaiset vaatimukset liittyivät lähinnä käytännön helpottamiseen ja realistisen filmileikkausympäristön luomiseen. Halusin myös elokuvan, joka on kiinnostava ja hyvin tehty ja motivoi leikkaamaan ja ”menemään sisälle”.

Ensisijaiset vaatimukset:

- Minulle ennen näkemätön (tärkein vaatimus)
- 16 mm
- Fiktio
- 2-5 rullaa (22–56 min) raakamateriaalia sisältävä
- Kaikki 100 % äänet ovat tallessa

Toissijaiset vaatimukset:

- Ammattitaitoisesti toteutettu
- Kuvasuunnittelultaan looginen
- Aiheeltaan kiinnostava
- Perinteinen kuvakerronnaltaan ja äänen käytöltään
- Ei kerronnan kannalta olennaisia jälkituotantotarpeita (kuvaefektit ym.)
- Materiaalilla on hyvä kate ja ottoja on useita
- Paljon dialogia
- Kuvaus- ja äänitysmuistiinpanot ja muut dokumentit ovat tallessa

3.2 Kustannukset

Kustannukset olivat loppujen lopuksi aika pienet, vaikka materiaali onkin hyvin kallista. Filmin työkopion teettäminen Finnlabissa maksaa n. 170 € / rulla (+alv), joten hinnaksi tuli tässä n. 150 euroa + alv (hieman vajaa rullallinen, kymmenisen minuuttia). Äänisiirto Meguru Film Soundilla maksaa 68 euroa / tunti (+alv). Puolen tunnin äänimateriaalin siirtämiseen kului n. tunti. Tyhjää koordia sain Voionmaan opistolta. Lisäksi tuli matkakuluja välillä Tampere – Helsinki. Kuvittelin tarvitsevani hyllykköjä ja kaikenlaista pientä tavaraa, mutta pärjäsinkin sillä mitä leikkaamon kaapeista löytyi. Tärkeimpiä kuluvia tarvikkeita olivat skarviteippi, rasvakynä, muistikirja ja kynä.

Äänten siirron olin alunperin ajatellut tekeväni opiston koordikoneella, mutta siihen ei löytynyt johtoja. Liitin on jokin vanhanaikainen ja minulle täysin tuntematon D-mallinen moninapainen liitin, joten en edes harkinnut sellaisen tekemistä itse, vaikka kolvi pysyykin hyvin kädessä. Äänisiirron mahdollisuudet huolestuttivat. Sain tietooni kolme paikkaa, joissa vielä pystyisi ehkä koordia siirtämään. Aki Kaurismäen vanhalla äänittäjällä Jouko Lummeella olisi kuulemma Karkkilassa täysin toimintavalmiudessa oleva koordikone. Anu Kuivalainen kertoi tehneensä omat siirtonsa TaiK:ssa olevalla koneella, ja Kauko Lindfors neuvoi kysymään Meguru Film Soundista. TaiK:sta ei koskaan palattu asiaan ja muutenkin vaikutti siltä että heidän systeeminsä ei ole enää kytkettynä, ja Lummetta olisi ollut hankala tavoittaa. Meguru Film Soundin hinta ei ollut kovin paha, ja ajattelin pääseväni helpoimmalla teettämällä työn siellä. Tein näiden kustannusten perusteella projektihakemuksen, joka meni projektikokouksessa läpi.

3.3 Leikattava elokuva löytyy

Tammi-helmikuun vaihteessa aloin etsiä leikattavaa elokuvaa toden teolla. Sähköpostiviesti TTVO:n opiskelijoille ja asiaan liittyvälle henkilökunnalle tuotti ilahduttavan paljon tulosta. Minulle tarjottiin viittä elokuvaa, joista kolmea harkitsin vakavemmin. Pitkään aioin tehdä Mika Vuorisen ohjaaman *Isot pojat*, mutta sen ääniä ei löytynyt mistään. Jenny Tervakarin ohjaama *Kaikki ajallaan* oli toisena listassa, ja päädyin lopulta siihen. Juuri kun olin saanut vietyä sen projektikokoukseen ja saanut rahoituksen (ko. elokuvassa on vain yksi rullallinen filmiä), sain kuulla että äänet olivat löytyneet *Isoihin poikiin*. Koska siinä puolestaan oli kaksi rullallista filmiä, olisi budjetti tuplaantunut, enkä halunnut enää lähteä uudelle projektihakemuskierrökselle. Elokuvaa piti alkaa kuitenkin jo kohta leikata. Lisäksi ajattelin että yhden rullan mittainen elokuva voisi sittenkin olla järkevämpi ratkaisu; ainakin ehtisin saamaan sen ajoissa valmiiksi.



Kuva 4: Filmiruutu elokuvasta "Kaikki ajallaan".

3.4 Muiden ihmisten osallistuminen

Assistentit ovat olleet filmileikkaushuoneissa välttämättömiä (mm. Hollyn 1999 ja Crittenden 1995). Siksi mietinkin, että jos valitsisin enemmän raakamateriaalia sisältävän elokuvan, se tarjoaisi tekemistä myös muille kiinnostuneille. Samalla pääsisin itse kokeilemaan, miltä tuntuu työskennellä leikkausassistentin kanssa. Assistenteille sopivia työvaiheita olisi kyllä ollut, esim. materiaali ja muistiinpanot pitäisi ainakin tarkistaa videolta ennen leikkaamaan ryhtymistä, ja puritaaninen suhtautumistani edellyttäisi että sen tekisi joku muu, jotta itse en saisi mitään etua nykytekniikasta. (No, kyllähän filmiä on videolle siirretty jo kymmeniä vuosia, mutta tämä on periaatekysymys...) Ja jos muistiinpanoja ei ole tai ne ovat hukassa, assistentti voisi rekonstruoida kuvauslistan klaffien perusteella (niihin on merkitty aina kohtauksen ja kuvan numero). Mietin myös kokeilua digitaalisen leikkausyksikön ja leikkauspöydän välisessä vuorovaikutuksessa, eli miten leikkauspöydässä tehdyt muutokset saadaan siirrettyä digitaaliseen yksikköön ja toisinpäin, filmin jalkanumerointia ja digiyksikön luomaa EDL-listaa hyväksikäyttäen. Tällainen kokeilu olisi ollut enemmänkin kuriositeetti, koska sellaisesta ammattitaidosta ei käytännössä ole juurikaan nykypäivänä hyötyä. Suurissa elokuvatuotannoissa esim. Hollywoodissa filmi on silti edelleen voimissaan, ja digitaalisesti leikatun elokuvan rinnalla on koko ajan 35 mm työkopio jonka assistentti ”conformaa” (mukauttaa) leikkaajan tekemien päätösten mukaan vastaamaan digitaalisesti leikattua versiota. Tällaiseen työtapaan viitataan useasti mm. Koppelmanin kirjassa *Behind the Seen* (2005), ja yksi suuri syy miksi sitä edelleen pidetään yllä, on mahdollisuus esikatsella elokuvaa isolta filmiformaatilta valkokankaalta. Luovuin kuitenkin digi-filmi symbioosin kokeilemisesta jo varhaisessa vaiheessa, ja se oli hyvä päätös.

Assistentit ovat perinteisesti mm. synkanneet äänet ja huolehtineet materiaalin arkistoinnista. Itse pidin kuitenkin näiden taitojen oppimista ja kokonaiskuvan hallintaa sen verran tärkeänä, että en halunnut ottaa varsinaiseen leikkaustilanteeseen ketään muuta mukaan. Käytännössä hommaa oli ihan sopivasti itselleni, eli eipä siitä olisi kenellekään muulle edes riittänyt mielekästä tekemistä.

4 VÄLINEET

4.1 Välineiden eroista Euroopassa ja Amerikassa

Meillä Euroopassa ollaan käytetty ainakin viimeiset neljäkymmentä vuotta flat-bedejä, joista yleisin on Steenbeck (Hollywoodia valloitti myös saksalainen KEM). Hollywoodista lähteneessä elokuvatuotantokulttuurissa valta-asema taas on ollut Moviola. Flat-bed on nimensä mukaisesti vaakasuorassa oleva pöytä, ja siinä on yleensä 4-8 telleriä eli filmilautasta. Filmi kulkee vasemmalta oikealle. Filmin lataus on aika monimutkainen. Moviola on puolestaan teknologialtaan paljon karumpi, siinä on pienempi näyttö ja filmi kulkee alhaalta ylöspäin, mutta sen käyttö on ilmeisesti nopeampaa ja intuitiivisempaa.

Materiaalin käsittely näillä laitteilla on erilaista, ja se vaikuttaa workflowhun aika paljon. Tullessaan markkinoille 1930, Moviola saneli leikkauksen työjärjestyksen ja käytännöt. Siihen asti ei materiaalia voinut katsella muuten kuin valopöydällä tai projektorilla. Leikkaushuone suunniteltiin nyt Moviolan ympärille. Kun aiemmin leikkaamiseen käytettiin vain skarvaria, synkronisointilaitetta ja kelauspöytää, ne olivatkin nyt ikäänkuin Moviolan lisävarusteita; toki kuitenkin yhtä korvaamattomia kuin ennenkin. Sen suurin merkitys on kuitenkin se, millä tavalla se saa leikkaajat suhtautumaan tai samaistumaan materiaaliin. (Crittenden 1995, 56-57.) Euroopassa ei juuri Moviola näkynyt, ja meillä kitkuteltiin vaihtoehtoisilla systeemeillä (esim. kelauspenkkejä joissa oli katselulinssejä yms.) ennenkuin flat-bedit tulivat markkinoille ja loivat työjärjestyksen meikäläiselle leikkaamiselle (Gartz 2003, 177-178).

Editing at the Moviola, as is obvious from a few moments observation, is a positive, even aggressive operation. You can sense that the editor feels an almost physical challenge as the film rattles back and forth through the gate. The editor stands in dominating fashion slapping and slamming pieces in and out of the mechanism, like a lion tamer determined to prove who is king of the editing jungle ... Indeed it's a man's world at the Moviola, though in my opinion the best Moviola editor is a woman: Dede Allen.

Contrast this with a visit to a well established cutting room in Germany, where a Steenbeck or other flat-bed machine is holding court. You enter a world of soft lights and attentive service with coffee on tap and a vase of flowers decorating a carpeted room. The film runs silently back and forth with only the occasional click signifying a change of direction. You hear the odd comment, hardly above a whisper, between director and editor. You wonder why your teeth are beginning to ache, until you realize that the ambience reminds you of nothing so much as your dentist's surgery, with everything calculated to prevent the director's ulcers from flaring up.

(Crittenden 1995, 57.)

Tällä erolla on suurempi merkitys kuin voisi heti oivaltaakaan. Toki kumpikaan laite ei sanele näin äärimmäisiä asenteita leikkaamiseen, mutta molemmat tukevat omanlaisiaan työskentelymetodeja. Erään jaon mukaan Moviola soveltuu parhaiten fiktioihin jotka on kuvattu jatkuvuutta silmälläpitäen, ja flat-bed soveltuu paremmin dokumentteihin. Toisen jaon mukaan flat-bed on lineaarisempi, ja Moviola non-lineaarisempi. (Crittenden 1995, 57-58.) Walter Murch uhraa runsaasti sivuja näiden erojen vertailuun. Hänen mukaansa Moviolan voi parhaiten rinnastaa savenvalamiseen; leikkaaja *lisäilee* palasia sinne tänne. Flat-bedillä leikkaaminen on puolestaan kuin kuvanveistoa; leikkaaja *poistaa* palasia kuin isoa marmorilohkarettä hakaten, saaden esiin sen alla piilevän muodon. (Murch 2001, 43-49.)

4.2 Filmileikkauspöytä, Steenbeck ST 921

Steenbeck on 1982 valmistettu 16 mm filmileikkauspöytä, jossa on kahdeksan telleriä eli lautasta. Siinä on kaksi vierekkäistä monitoria (kutsun niitä tästä eteenpäin kuvaruuduiksi [erotuksena ruudusta, joka viittaa yhteen filmin ruutuun eli frameen]), joista vasemman puoleinen on super-16 ja oikeanpuoleinen standardi-16mm filmiportilla, eli yleensä käytetään vain jompaa kumpaa. Aluksi luulinkin että ne toimivat source – record monitorien logiikalla kuten digitaaliset editit. Kysyin kuitenkin vielä dokumentaristi Anu Kuivalaiselta asiasta. Hän on leikannut elokuvansa samanlaisella Steenbeckillä, ja sanoi että hänen pöytänsä kyllä toimii ihan kahden kuvan logiikalla. Eli juuri siten että vasemman puoleisella kuvaradalla pyöritetään raakamateriaalia, ja siitä leikataan oikean puoleiselle kuvaradalle, johon kasaantuu sitten valmista leikattua materiaalia. Sama logiikka toiminee äänipuolellakin, koska ääniratoja on vastaavasti myös kaksi. Minä päädyin kuitenkin leikkaamaan vain yhtä kuvarataa käyttäen, koska standardi-16mm filmille tarkoitettu oikea puoli ensinnäkin näytti kuvan 4:3 kuvasuhteeseen rajattuna, ja toisekseen sen puolat naarmuttivat filmin reunaa pahasti, koska ne oli uritettu eri tavalla. Kuvasuhteen kanssa olisin ollut valmis tinkimään, koska filmiä voi aina katsoa toisella kuvaruudulla, mutta en halunnut naarmuttaa filmiä turhan päiten. Hylkäsin siis toisen kuvan. Kahdella kuvalla työ olisi ollut vähän helpompaa, sillä kelojen vaihteluun tuhraantuu yllättävän paljon aikaa. Ja niitä pitää vaihtaa usein. Ja raakamateriaalin vertaaminen leikattuun rullaan samanaikaisesti ei ollut missään vaiheessa mahdollista, itse asiassa tällaisessa yhden kuvan systeemissä mitään kuvaa ei voi verrata toiseen rinnakkain. Kun raakamateriaalia oli kuitenkin vain yksi rullallinen, se ei tehnyt työstä kohtuuttoman vaikeaa, vaan antoi oikeastaan tervetullutta lisähaastetta.

Normaalileikkauksessa en erikoisemmin arvosta kahta kuvaa. Niistä on hyötyä silloin, kun kesken leikkauksen joutuu hakemaan poistorullasta jonkun lisäkuvan ja hakemisen voi suorittaa toisen kuvakanavan avulla tarvitsematta purkaa leikattavan kuvan latausta, ei kovinkaan usein muulloin. Nippelitekniikkaan se toinen kuva pääasiassa kuuluu ... Lataukset sen sijaan ovat hankalammat ja työtila lukemattomista pyörivistä rullista johtuen – äänikanaviakin tällaisessa pöydässä on useita – pesäpallokentän kokoinen ja vaatii joko alituista kurkottelua tai erityispitkiä käsiä. (Gartz 2003, 151.)

(Gartz käyttää termiä kuvakanava, mutta olen itse päätenyt käyttämään pääasiassa termiä kuvarata ja äänirata tehdäkseen selkeämmän eron digitaalisen ja mekaanisen tekniikan välille.)

Filmipöydässä kuva ja ääni ovat lähes aina fyysisesti eri materiaaleilla. Pöydässä on neljä nappulaa, joilla ääni- ja kuvaratoja voidaan sähkömekaanisesti lukita synkroniin keskenään. Eli kun materiaalia ajetaan eteenpäin, kaikki synkroniin lukittu materiaali kulkee myös eteenpäin 1:1 suhteessa. Yleisin tapa on lukita toinen kuva ja toinen ääni keskenään, mutta muunkinlaisia yhdistelmiä piti käyttää.

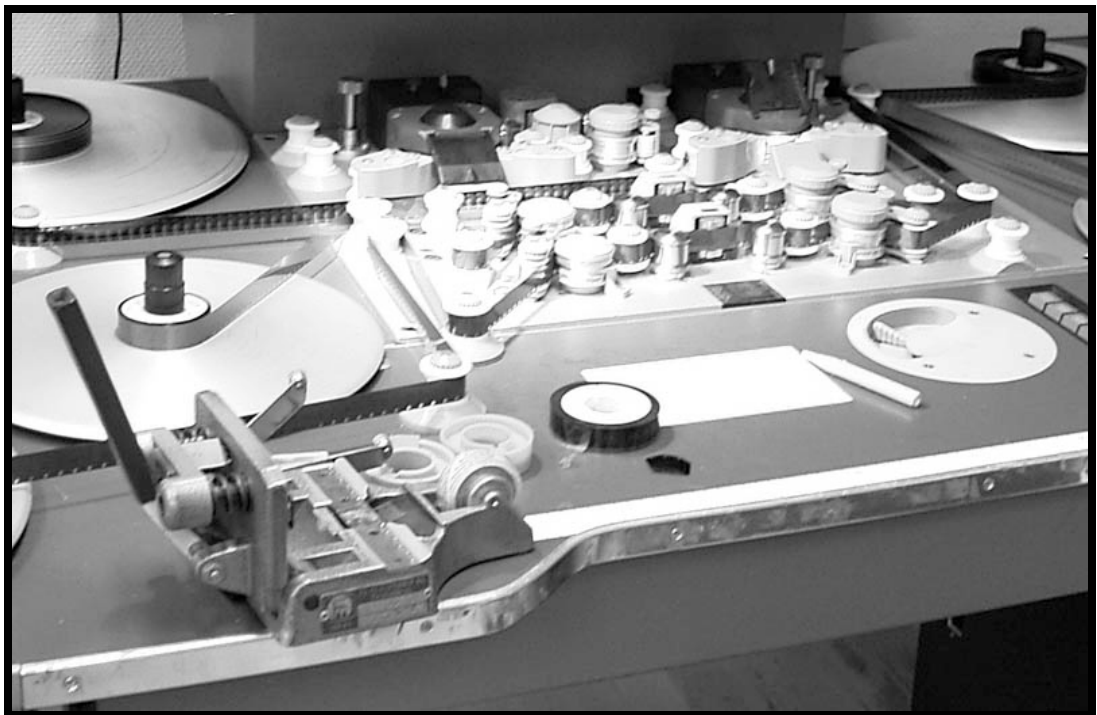
Pöydän (ja kaikki muutkin tässä luvussa esitellyt välineet) omistaa Voionmaan opisto, jossa olen osa-aikaisesti töissä editointitiloista ja laitteistosta vastaavana. Pöydän sijoituspaikka on myös Voionmaan opistolla.

Steenbeck on ollut johtava leikkauspöytien valmistaja Euroopan markkinoilla, ja ko. pöytä edustaa lajinsa huippua. Tästä eivät ainakaan 16 mm filmileikkauspöydät oikeastaan enää pidemmälle kehittyneet. Steenbeckin pöydät ovat tietyssä määrin modulaarisia, eli saman kokoonpanon voi hankkia perusmallina tai isolla määrällä lisävarusteita. Pöytä toimii sekä 24 että 25 fps nopeuksilla, ja se voidaan varustella myös siten, että pöydän synkronisoinnin hoitaa jokin ulkopuolinen laite. Manuaalista selviääkin, että tämän pöydän on voinut tilata tehtaalta mm. siten kuin aiemmin kuvasin, eli että kuvaradat ovat eri filmiformaatteja varten.

Syksyllä, kirjoittaessani seminaarityötäni, vietin pari päivää huoltaen pöytää. Puhdistin sen irtoliasta paineilmalla ja pyyhin enimmäkseen liat rätillä. Puhdistin pienet kolot ja mekanismit paineilmalla ja äänipäät isopropanolilla. Irrotin ja öljysin kaikki filmiradan ja painevarsien (eng. pressure arm) puolat, joita oli useita kymmeniä ja monet niistä olivat jämähtäneet jumiin. Puhdistin myös perusteellisesti projektorilamppujen peilit, ja huomasin että toinen niistä oli pahasti hapettunut ja pilalla. Vaihdoin peilit keskenään niin, että vasemmanpuoleiseen – super-16 portilla varustettuun – projektoriin jäi ehjä

peili. Tulisin kuitenkin työskentelemään super-16 materiaalin kanssa. Puhdistin myös pintapuolisesti projisointiprisman, joka heijastaa kuvan näytölle.

Nyt pöytä oli puhdas, mutta vasemmasta projektorista oli palanut lamppu, samoin pienestä etureunaan rakennetusta valopöydästä. Projektorilampun ongelmien kanssa taistelin pitkän tovin. Sen vaihtaminen oli todella hankalaa ja kun sain sen vihdoin paikoilleen, se ei vain suostunut palamaan. Mittasin jännitteen lampunkannasta useaan otteeseen, se näytti ihan oikeita lukemia, ja lamppu oli ehjä, mutta silti – ei valoa. Kokeilin useita lampuja, mutta ongelma ei ratkennut. Se jäi ikuisiksi mysteeriksi. Lopulta ratkaisin sen siten, että katkaisin lampunkantaan tulevat johdot, ja vedin kantaan virrat toisen kuvaruudun lampunkannasta.



Kuva 5: Steenbeckin filminkuljetusmekanismia, etualalla skarvari eli leikkaus- ja teippauslaite.

4.3 Skarvari

Skarvari eli teippauslaite (TV-maailmassa kutsutaan myös stanssiksi) on se väline, jolla kaksi filminpätkää liitetään toisiinsa. Tässä laitteessa on suoraan leikkaava terä kuvan katkaisemiseen ja viistosti leikkaava terä koordia eli 16mm filmin levyistä rei'itettyä ääninauhaa varten (tunnetaan myös perfona tai perforonauhana). Hyvin tutun näköinen vehje leikkausalan kirjoista yms. ja hyvin helppokäyttöinen. Filminpäät leikataan tasaisen mittaisiksi, päät laitetaan vastakkain rei'itysten ohjaamina, teippi siitä yli ja skarvari kiinni ja jämäkkä painallus perään, jolloin skarvari leikkaa teipin ja perforoi sen. Teippi on erityisesti filmikäyttöön tehtyä; kirkasta, ohutta ja lujaa. Se ei liimaannu liian lujasti, joten skarvin eli leikkauskohdan voi tarpeen tullen purkaa.

4.4 Naulakaappi

Naulakaappi on pystyyn nostettu pieni valopöytä, jonka yläreunassa on rivi nauvoja. Filminpätkät, eli leikatessa irralleen jäävät poistot ja yksittäiset kuvat ripustetaan näistä nauloista. Räkin alareunaan olisi voinut vielä rakennella jonkinlaisen pussukan tai astian johon pidemmät filminpätkät jäävät, jotteivät ne pyöri pitkin lattiaa. Tämä naulakaapin ja keräysastian muodostama kokonaisuus tunnetaan englanniksi yleisesti nimellä bin tai trim bin.

Tämä on ikään kuin laiskan miehen arkistointijärjestelmä, ja sitä pitäisi käyttää harkiten; kun kohtausta on leikattu, pitäisi viimeistään suorittaa asianmukaiset arkistointitoimenpiteet, eli lajitella ja numeroida poistot selkeästi, laittaa ne hyllyyn ja tyhjentää filmiräkki (Crittenden 1995, 59).

4.5 Koordikone

Koordikone (kutsutaan myös perfonauhuriksi) on isokokoinen ääninauhuri, joka voidaan synkronoida leikkauspöydän tai projektorin kanssa. Niitä voidaan kytkeä useita rinnakkain samaan synkroniin, ja ne tulevat kuvaan vasta äänimiksausvaiheessa. Työääni siis tehdään kuvaleikkauksen kanssa samaan aikaan leikkauspöydässä yhdelle tai kahdelle perfonauhalle, ja siirrytään moniraitamiksaamoon sen jälkeen kun kuvaleikkaus on lopullinen.

Perfokoneiden lukumäärä määrittää suoraan sen, montako ääniraitaa on käytettävissä; yhdellä koneella saadaan kaksi raitaa. Elokuvan miksausta varten tehdään lista, johon merkitään kuvajärjestys ja sen viereen äänten miksausmuistiinpanot. Miksaus tehtiin perinteisesti reaaliaikaisesti yhdellä vedolla ääninegatiiville, ja jos miksausessa tuli virhe, prosessi jouduttiin uusimaan (Gartz 2003, 36).



Voionmaan opistolla on MWA-merkkinen koordikone, joka on vähän pienempi malli mutta silti melkein saman näköinen kuin ne mitä itse olen nähnyt. Näitä samoja koneita oli aikoinaan isot rivit Ylellä ja isompaa mallia on Meguru Film Soundin konehuoneessa kunnioitusta herättävä rivistö. En tule tarvitsemaan koordikonetta synkronissa leikkauspöydän kanssa, sillä se veisi huomiota itse kuvaleikkauksesta. Sitä paitsi koneita pitäisi olla useita, jotta niiden käyttämisessä olisi järkeä.

Alunperin suunnittelin käyttäväni konetta kuvauksissa nauhoitetun 100% äänen ja erillisten äänitehosteiden siirtämiseen. Aiemmin mainitun kaapelien puuttumisen vuoksi päädyin kuitenkin siirtämään äänet Megurulla.

Kuva 6: Koordikone

5 ELOKUVASTA

Kaikki ajallaan on Jenny Tervakarin ohjaama kolmeminuuttinen lyhytelokuva. Se on tehty TAMKin taiteen ja viestinnän osaston filmituotantokurssilla, joka on perinteisesti kolmannen vuoden syksyllä. Kuvaukset olivat syksyllä 2005. Leikkaus ja äänisuunnittelu ovat valmiita, mutta jälkituotanto on vielä tätä kirjoitettaessa työn alla. Elokuva kertoo kellosepänliikettä pitävästä Ailasta, jolle eräänä aamupäivänä saapuu noutaja tuonpuoleisesta. Kellot ovat pysähtyneet, mutta Aila ei ymmärrä kuolleensa ennenkuin noutaja selittää asian.

Yhtenä elementtinä kuvassa on vihreä kromatausta, joka oli tarkoitus keyata pois ja korvata ikkunasta näkyvällä kadulla. Se osoittautui suunniteltua mutkikkaammaksi, koska filmimateriaali on rakeista ja kuvissa on kohtalaisen paljon savua. Kromatausta ja siihen istutettava kuva eivät olleet mielestäni kerronnan kannalta niin olennaisia, että niitä olisi pitänyt erityisesti huomioida leikkausvaiheessa. Joka tapauksessa tällaisen elokuvan jälkituotannon työjärjestys olisi samanlainen. Asia olisi ollut eri, jos ikkunan taakse olisi käsikirjoitettu joitain olennaisia tapahtumia. Siinä tapauksessa olisin joutunut etsimään jonkun toisen elokuvan; toisin kuin digieditissä, ei leikkauspöydässä ole mitään keinoa edes demota suunniteltuja kuvaefektejä.

Äänimaisemalla on virallisessa versiossa tärkeä rooli. Vaikka vähän unohdin leikatessani koko äänen olemassaolon, uskon että leikkaukseni pohjalle voisi tehdä äänisuunnittelun ilman ongelmia. Jos ääntä ei huomioi lainkaan, tulee leikkauksesta helposti liian tiivis, sillä äänisuunnittelu on tärkeä kerronnallinen elementti jolle pitää osata jättää omaa tilaa ja aikaa. En tiennyt tarkalleen, millaista ääntä oli ajateltu käyttää ja missä kohtaa, ainoastaan pari olennaista paikkaa. Leikkausrytmistä tuli kuitenkin melko verkkainen, ja siksi uskon että äänellekin löytyisi sijansa.

6 LEIKKAAMINEN KÄYTÄNNÖSSÄ

6.1 Synkkaus

Oma työtapa synkkaamiseen löytyi nopeasti eikä sen vaiheen kanssa ollut ongelmia. Kuvamateriaali oli selkeästi klaffeilla merkitty, ja myös ääniklaffit oli selkeästi kuulutettu, joten toisiinsa kuuluvien palasten löytäminen oli suht helppoa. Tähän työvaiheeseen lähdin ihan ilman aiempaa kokemusta, ja muutaman kuvan jälkeen olin löytänyt itselleni sopivan työtavan.

Tein raakamateriaalirullalle oman äänirullan, eli tässä vaiheessa mitään kuvia ei vielä irroitettu raakarullasta. Kuvan ja äänen eteen laitoin n. 10 m tyhjää vetonauhaa pujotusvaraksi leikkauspöytää varten. Tein myös tässä vaiheessa synkkamerkit. Koordinauhassa on perinteisesti käytetty ns. ”kaseja”, se on teipillä kiinnitettävä numero 8. Se tulee tasan 8 sekuntia ennen ensimmäistä kuvaa, ja filminauhan starttilaskurissa on vastaavassa kohdassa ”picture start” ruutu (tai jokin muu merkki), jonka kanssa kasi kohdistetaan. Sen jälkeen kuva ja ääni lukitaan toisiinsa, ja ne ovat synkassa kunnes jompaa kumpaa leikataan tai siirretään tai kunnes lataus puretaan. Tämä kuvan ja äänen erillisuus on tästä lähtien jatkuvasti läsnä, ja aina kun toista muutetaan, täytyy myös toista muuttaa. Filmissä itsessään ei ole ääntä mukana ennenkuin siitä tehdään esityskopio. Leikkausvaiheessa kuva ja ääni ovat aina erillisiä, ja synkronin silmälläpitäminen on ehdottoman tärkeää. Jos synkka katoaa, sen etsiminen voi olla vaikea urakka ja siinä menee turhaa aikaa hukkaan. Varsinkin jos synkka on muuttunut vahingossa vaikkapa muutaman ruudun verran ja sen huomaa vasta seuraavan leikkauspäivän aikana, voi joutua tutkimaan filmin skarvi kerrallaan alusta asti läpi. Digileikkauksen logiikan osaamisesta oli kyllä tässä mielessä hyötyä, sillä vaikka synkka olisi vähän pudonnutkin, yleensä sen löysi nopeasti.

Kävin kuvaa läpi, ja etsin kuvausjärjestyksessä eteenpäin menen aina kohdalla olevaa kuvaa vastaavan äänen, ja leikkasin sen sitten äänirullaan. Oma tapani oli käydä ensin kuva läpi ja merkitä kaikkiin klaffeihin rasvakynällä

X siihen ruutuun jossa klaffi on ensimmäisen kerran kunnolla kiinni. Tein merkinnät, jotka on helppo nähdä ja löytää myös nopeasti kelatessa, eli merkkien ulkopuolelle vedin 10-15 senttiä suoraa viivaa.

Kävin ääninauhan samalla lailla läpi, merkiten X:n siihen ruutuun jossa klaffi kuuluu koko ruudun mitalla. Filmipöydässä ääninauhaa pystyy tutkailemaan tavallaan vähän tarkemmin, mutta samalla myös tulkinnanvaraisemmin – ongelmallinen tilanne tulee, kun klaffi alkaa kahden ruudun välillä. Ääntä pitää kuitenkin leikata ruudun eli 1/24 s tarkkuudella, joten kumman ruudun kohdalle sen sitten sijoittaisi? Päätin että klaffin pamauksen pitää kuulua ainakin puolen ruudun ajan; jos pamaus alkoi ihan ruudun loppupäässä, merkitsin synkkapisteen seuraavaan ruutuun. Merkitsin koordille myös äänen alku- ja loppukohdat, eli ”ole hyvästä” ”kiitokseen”, ja kirjoitin niiden viereen kuvan numeron ja oton.

Synkkapisteidien merkinnän jälkeen aloin kasata ääniä niihin kuuluviin kuviin. Käytin kahta äänirataa siten, että toisessa oli kuvaan lukittuna valmista synkattua ääntä, ja toisella ääniradalla pystyin kelaamaan ja etsimään raakamateriaaleista aina seuraavan äänen. (havainnolistavaa kuvaa). Kaikki työskentely tapahtui pöydän vasemmalla puolella, jolloin oikealla puolella oleva valmis materiaali ei pääse tipahtamaan synkasta. Filminkuljetuksen rattaat jotka ovat toisiinsa lukittuina tulevat siis tämän kohdan jälkeen, eli *se mitä on jo synkattu, pysyy synkassa*.

Kun olin saanut äänen leikattua synkkaan kuvan kanssa, merkitsin samaan koordinpätkään myös seuraavan kuvan out- kohdan. Näin minulla oli siis kaksi synkkamerkkiä ääninauhoilla, ja leikkasin edellisen äänen poikki siitä ruudusta jossa oli merkki, joten ikäänkuin ”korvasin” sen merkin seuraavan äänen synkkamerkillä. Tämä on hankala asia selittää, ja toisaalta aika merkityksetön, mutta kuva toivottavasti havainnollistaa sitä. Työ alkoi sujumaan nopeasti rutiinilla ja tämä synkkausvaihe oli mukava. Skarvari paukkui ja alkoi tuntua siltä, että tässä ollaan oikeasti *tekemässä* jotain eikä klikkailemassa hiirellä. Hommaa nopeutti paljon se, että kaikki 100% äänimateriaali oli samalla rullalla, eikä rullia tarvinnut vaihdella. Se on hidasta ja vähän ärsyttävääkin.

6.2 Leikkaus

6.2.1 Työjärjestys

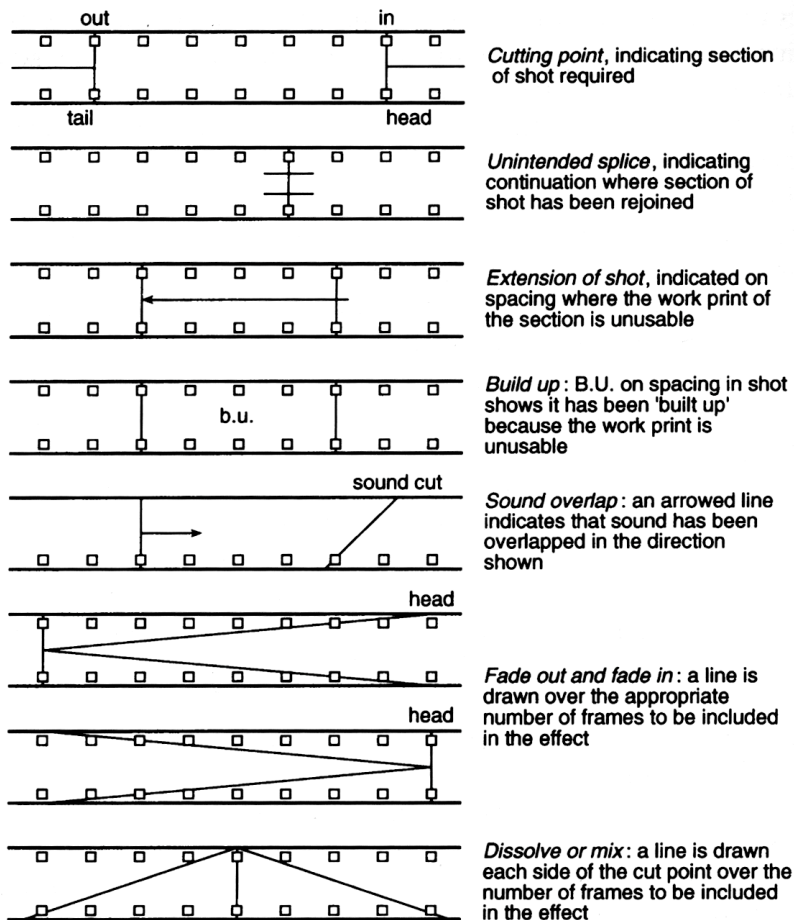
Leikkaamiseen syntyi työtapa aika luonnollisesti. Hyödynsin samaa työjärjestystä, minkä olen omaksunut ja hyväksi havainnut digitaalileikkaamisessa. Ensin katsoin materiaalit läpi ja tein kuvalistan samaan järjestykseen kuin missä kuvat olivat rullalla. Tein kuvista myös muistiinpanoja, ja kun ottoja oli useampia, vertailin niitä ja valitsin käyttisoton. Sen jälkeen tein raakaversioon, eli leikkasin kuvat käsikirjoituksen ja kuvasuunnitelman mukaan peräkkäin suht löysästi. Sen jälkeen oli vuorossa trimmikierros tai pari, jossa poistetaan kuvia, vaihdetaan niiden paikkoja ja hienosäädetään leikkauskohtia. Viimeisenä oli vuorossa äänityövaihe, jossa kasasin kerronnan kannalta olennaisia äänitehosteita toiselle ääniraidalle ja tein niistä miksauslistan.



Kuva 7: Kirjoittaja leikkaamassa.

6.2.2 Ensimmäiset leikkaukset syntyvät

Aluksi kävin kuvasuunnitelman 6 ensimmäistä kuvaa läpi ja merkitsin kuvaan ja ääneen rasvakynällä in- ja out-merkit. Työtapa pohjautui löyhästi Crittendenin (1995) ja Hollynin (1999) kuvailemiin tapoihin. Minä tein sen siten, että katselin ensin kuvaa tarkasti edes takaisin ja välillä vertailin sitä eteen tai perään leikattaviin kuviin. Leikkauskohdat merkitsin rasvakynällä filmiin siten että merkinnät jäivät leikattavan filminpätkän ulkopuolelle (**kuva**). Merkitsin myös äänen samaan tapaan, ja jos äänelle joutui tekemään splitin, merkitsin äänen alkukohtan erikseen ja merkitsin ylös kuinka monta ruutua ja mihin suuntaan ääni oli erimittainen, jotta synkka ei katoaisi. Nämä kuusi kuvaa merkittyäni leikkasin ne irti rullasta ja ripustin naulakaappiin leikattavaan järjestykseen. Sen jälkeen ne piti vain teipata yhteen ja tarkistaa että menikö kaikki oikein ja säilyikö synkka. Ja sitten, kevyttä antipatiata ja jännitystä tuntien, oli aika katsoa miltä ensimmäiset filmillä tehdyt skarvini näyttivät...



Kuva 8: Filmin ja koordin standardimerkinnät Crittendenin mukaan.

6.2.3 Jatkuvaa kelaamista

Leikkauskohtia merkitessä kuvien keskinäinen vertailu oli erityisen hankalaa, koska kahdesta kuvasta toinen saattoi olla rullan alussa ja toinen lopussa.

Jatkuva kelaaminen edestakaisin kuluttaa filmiä ja on aikaavievää.

Digieditissä kuvien voi ladata katseluun hiirtä näpäyttämällä, ja niiden vertailu on nopeampaa ja helpompaa. Leikkauspöydässä taas kuvat täytyy kyetä pitämään muistissa pidempään, ja tämä on mielestäni aika olennainen ja konkreettinen ero vanhan ja uuden tekniikan vaatiman aivotyöskentelyn välillä.

Huomasin että itse en todellakaan kyennyt pitämään kuvien yksityiskohtia muistissa siihen asti että olin saanut kelattua toisen kuvan esille. Muistamista sekoitti sekin että kelatessa myös kaikki muut kuvat vilisevät silmien ohi ja verkkokalvoille palanut kuva hajoaa materiaalin ylitarjontaan. Walter Murch (2001, 45-46) pitää tätä kuitenkin etuna. Hän kirjoittaa, että tämäntyyppisellä flatbed-leikkauspöydällä työskennellessään hän ei koskaan pura rullia yksittäisiksi kuviksi, vaan pitää n. 10 minuuttiset rullat sellaisina kuin ne on laboratorion toimitettu. Kun hän haluaa nähdä jonkin tietyn kuvan, hän lataa pöytänsä sen rullan mistä kuva löytyy ja etsii sen. Koska kuva voi olla vaikkapa loppupäässä rullaa, hän saa yleensä myös lukuisia muita ideoita katsellessaan materiaalia pikakelauksella, ennenkuin pääsee etsimäänsä kuvaan asti. Tällä tavalla materiaali avautuu uudestaan ja uudestaan ja jättää myös sattumalle ja uusille löydöksille tilaa. Tämä ei ole vain irrallinen huomio, vaan tärkeä apuväline Murchin työskentelyssä.



Kuva 9: Steenbeckin kontrolleri stop-asennossa.

6.2.4 Fyysistä työtä

Materiaalin vetäminen skarvarille oli alussa hankalaa. Pelkäsin että filmit sotkeentuvat toisiinsa kuin kalastussiimat, ja se fyysinen tapa jolla filmiä piti käsitellä tuntui vähän vieraalta, varmaankin siksi että omat kokemukset filmistä liittyvät valokuvauksessa syntyviin originaalifilmeihin. Varsinkin kuvan pujotus on kaukana skarvarista, jota pidän pöydän etualalla. Filmin saaminen skarvariin vaatii sen, että siitä ottaa kiinni ja ajaa filmiä taaksepäin, jolloin se ei pääse kelautumaan rullalle. Samalla pitää huolehtia, ettei löysä filmi pääse luiskahtamaan muille radoille ja mahdollisesti takkuuntumaan. Filmistä pitää vetää löysälle vähintään metrin verran, jotta se ylettyisi skarvariin. Tämä oli kuitenkin ohimenevä huoli, ja filmin käsittelystä tuli paljon helpompaa ja huolettomampaa kun silmä – käsi -koordinaatio ja rutiini kehittyi. Samalla leikkauspäätökset alkoivat olla rohkeampia – sen sijaan että lyhentäisi varmuuden vuoksi vain 5 ruutua, lyhensikin saman tien sen 10 ruutua mikä *tuntui* oikealta alunperin.

6.2.5 Käytännön ratkaisuja

Irrotin kuvan rullalta aina takaperin. Filmistä siis kulkee vasemmalta oikealle. Leikkasin ensin out-kohdan poikki, ja ajoin filmiä taaksepäin (vasemmalle), ottaen vastaan löysäksi tulevan filmin. Samalla vasen telleri kelasi itsestään rullaan jääneen hännän. In-kohdasta ajoin vielä metrin verran ylimääräistä löysää, jotta filmi ulottuu skarvariin, ja leikkasin in-kohdan poikki ja näin filminpätkä oli irrallaan. Sen jälkeen vain teippasin jäljelle jääneet filminpäät yhteen, ja tein samanlaisen operaation äänelle. Takaperoinen työskentely tuli ihan itsestään – oli helpompi ajaa filmiä löysäksi leikkauspöydän moottorilla, kuin vetää sitä kelalta käsin. Toisin päin sitä ei voi ajaa.

Filmileikkausta käsitteleviä kirjoja luettuani ajattelin että tarvitsen jonkinlaisen arkistointisysteemin, hyllyköitä ja muuta. Näin lyhyessä jutussa riitti kuitenkin ihan hyvin naulakaappi, Crittendenin (1995, 59) kuvaama ”laiskan miehen

arkisto”. Siihen sopi mukavasti sen verran materiaalia kuin oli työn alla, ja jaksotin leikkaukset siten, että tein niitä muutaman kerralla.

Lähtökohtani äänen kanssa oli digileikkaamisesta peräisin, eli ääni kulki koko ajan kuvan mukana. Raakaleikkausta tehdessäni pidin sekä raakamateriaalirullat että leikatut rullat synkassa. Jokainen poisleikattu tai lisätty (kuva)ruutu muuttaa kestoja, ja esim. poisleikkaamisen tapauksessa se täytyy korjata leikkaamalla myös ääntä yhtä paljon. Tämä osoittautui ihan hyväksi tavaksi. Kaikkia äänipoistoja en kuitenkaan edes arkistoinut. Varsinkin jos ne olivat lyhyitä (alle sekunnin) eivätkä sisältäneet tausta-ambienssia kummempaa, niiden loppusijoituspaikka oli ”trash bin”. Tässä oli osin kyse omasta laiskuudesta, myönnetään, mutta enemmän ajattelin kuitenkin realiteetteja – tosielämässä äänityöt tehtäisiin kuitenkin uudestaan eikä muutaman ambienssin katkeaminen paljoa haittaisi. En halunnut myöskään keskittyä ääneen liikaa, tärkeintä oli että repliikit kuuluvat.

Kuvalistan tekeminen oli erittäin hyvä päätös, ja kuvakäsikirjoituksesta oli paljon apua. Yksittäisistä numeroista ja niihin liittyvistä kuvailuista ei ollut paljoa apua – kaikkein parhaiten palautin kuvan mieleeni, kun näin siitä piirroksen. Jos olisi vienyt tämän pidemmällä, olisi voinut ottaa jokaisesta otoksesta valokuvan ja tehdä niistä kuvalistan seinälle, mutta se ei tuntunut tarpeelliselta. Ja se olisi tuntunut oikeastaan jo vähän liikaa Walter Murchin apinoinnilta. Kuvien ottaminen ja järjestäminen seinälle on hänen omaleimainen tekniikkansa (Murch 2001, 32-42).

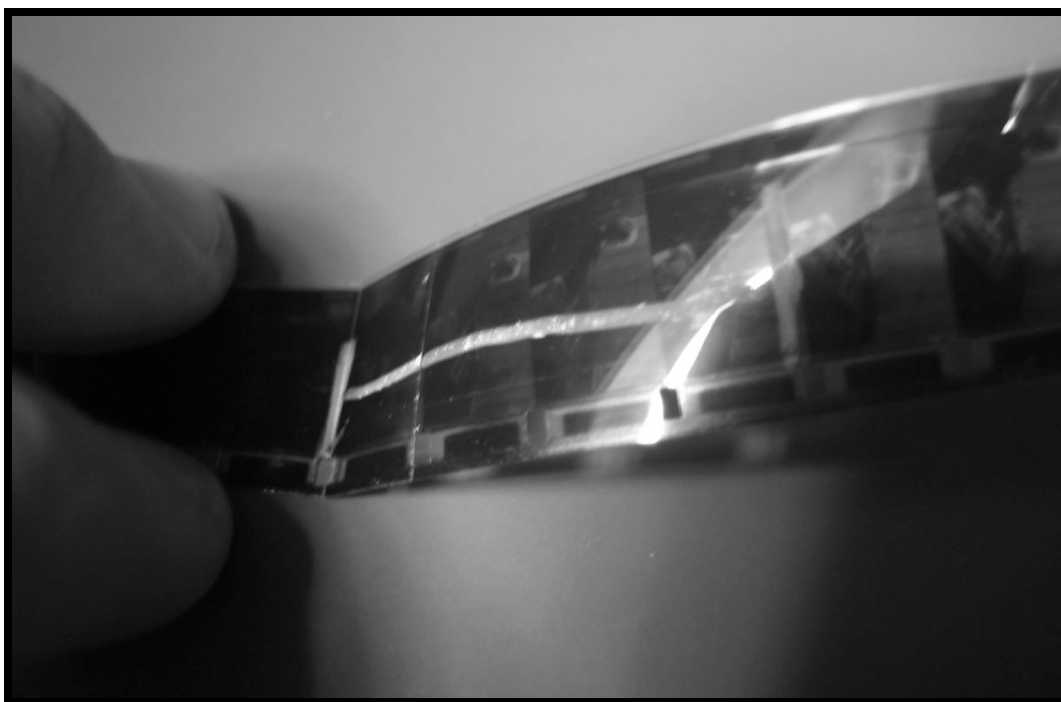


Kuva 10: Filmejä ripustettuna naulakaappiin.

6.2.6 Ongelmia

Varmaan ensimmäinen vaikea asia mihin törmäsin oli se, että leikkauskohdan etsiminen on vaikeampaa. Leikkauspöydän prismassa kuvat vaihtuvat ikään kuin ristikuvina toistensa päälle, ja ruutu ruudulta kohdan hakeminen ei toimi ollenkaan samalla tavalla kuin digileikkauksessa. Leikkauspöydässä ei ole mitään nappulaa, jolla voisi napsutella ruutu kerrallaan eteenpäin, vaan ajomoottorin ohjainta täytyy käsitellä todella herkällä tunteella ja samalla pitää silmällä filmilaskuria. Toisaalta se ikäänkuin sulauttaa ruudut osaksi kokonaisuutta ja säilyttää liikkeen tunnun orgaanisempana vaikka siirrytään yksittäisten ruutujen tasolle. Joskus käytin myös erästä Murchin tekniikkaa. Hän merkitsee out-kohdan yleensä ”lennossa” refleksinomaisesti (Murch 2001, 103-104). Steenbeckin ohjaimella pysäyttäminen ei tapahdu niin välittömästi kuin esim. Avidilla. Kun kokeilin tätä muutaman kerran ja vertasin pysäytyskohtaa laskurin lukemiin, alkoi oikea kohta hahmottua. Piti vain saada ikään kuin artikuloitua se ruutu minkä näen (tai ainakin kuvittelen näkeväni) mutta jota en kykene löytämään ruutu kerrallaan etsimällä. Olen itseasiassa käyttänyt tämänkaltaista leikkaustapaa digitaalisessa ympäristössä jo melkein alusta asti, en tosin niin järjestelmällisesti. Varsinkin ensimmäisiä versioita tehdessäni olen aina pyrkinyt luottamaan vaistoon ja intuitioon, perstuntumaan, rytmin hakemisessa.

16mm filmi on vähän liian pientä, jotta sitä voisi tarkastella paljain silmin. Isommasta filmikoosta olisi toisinaan hyötyä, kuvien etsiminen numeroiden perusteella ei ole niin intuitiivista. Samoin ruutu kerrallaan tarkastelu voisi olla käytännöllistä suoraan filmiä katsomalla. Halusin kokeilla, miten onnistuu trimmaus jos tarkastelee ruutuja suoraan filmin pinnalta ja lyhensin yhden puolilähikuvan sillä tavalla. Ko. kuvassa on kuitenkin olennaisena elementtinä skarpin vaihto, ja sitä oli miltei mahdoton nähdä, varsinkin ilman luuppia. Trimmaus onnistui kuitenkin hyvin, ja myöhemmin mietin miten oikea päätös tuli. Filmin näkeminen ketjussa olevina yksittäisinä ruutuina yhdellä silmäyksellä kai vaikuttaa jollain tavalla kokonaisuuden hahmottamiseen.



Kuva 11: Poistettavan kohdan merkintä

Trimmaus on vaikeaa puuhaa. Varsinkin jos materiaalia joutuu lisäämään. Poistojen tekeminen on helpompaa. Merkitsin kaikki poistot vähintään rasvakynällä suoraan filmin pintaan. Trimmauskierroksen tekeminen oli kuitenkin varsin mukavaa, ja kuten yleensä, tälläkin kerralla enin osa työstä oli poistojen tekemistä. Ehkä yhteen tai kahteen kuvaan lisäsin materiaalia. Vaikeinta on nähdä, milloin skarvi on muuttumassa (tai jo muuttunut) liian tiiviiksi. Skarvin trimmaaminen digitaalisesti on niin paljon helpompaa, kun eri vaihtoehtoja voi kokeilla ja muuttaa lennossa, ei tarvitse yrittää muistaa että ”miltähän se skarvi näytti puoli tuntia sitten, ennen kuin sain tämän 4 ruudun poiston tehtyä”. Periaatteessa skarvin purkaminen ja uudelleenrakentaminen on ihan helppoa, mutta se jättää pahoja jälkiä työkopioon. Jos esim. poistosta tulee liian suuri ja palasia joutuu teippaamaan takaisin, se näkyy aika selvästi roskina ja naarmuina filmissä, ja leikkauskohta ei välttämättä asetu perforointiin ihan täysin. Kuvaan tulee yleensä selvästi näkyvä tärähdys tai heilahdus. Yksi sellainen kohta on viimeisessä versiossa oleva yleiskuva miehen saapumisesta kauppaan. Vaikka kuva on otettu paikallaan olevalla kameralla, näyttää siltä kuin kamera heilahtaisi kuvan lopussa, mutta koko efekti johtuu vain siitä että ensimmäinen poisto kiristi tahtia liikaa ja teippasin siitä osan takaisin.

6.2.7 Siirtoja

Tein työn edetessä videosiirtoja suoraan Steenbeckin monitorista. Siirsin lopputuloksen raakaleikkauksen jälkeen, ensimmäisen trimmikierroksen jälkeen ja saatuani leikkauksen päätökseen. Tähän tutkintotyöhön kuuluu myös DVD, johon olen laittanut nuo kaikki kolme eri versiota. Kaikki ovat 25 fps käyntinopeudella siirrettyjä, mutta käytännössä siirron olisi voinut tehdä 24 fps nopeudellakin, sillä kuva ei välky tällaisessa prisman kautta heijastavassa leikkauspöydässä lainkaan. Kaksi ensimmäistä siirtoa on tehty isolla kolmikennoisella Sonyn kameralla, ja viimeinen (nurinkurisesti kyllä) kuluttajatason DV-kameralla. Äänet tulevat suoraan leikkauspöydän kaiuttimista, ja taustalla kuuluu selvästi myös filmin rapina ja tellerien raapiva pyöriminen. Puomilla äänitetty dialogi on varsin kuivaa ja kaiutonta ja myös tasaisella voimakkuudella. Äänessä kuuluva kaiku tulee täysin leikkaushuoneesta, ja on kaikkein pahimman kuuloinen viimeisessä siirrosta.

6.3 Äänityöt

Viimeisenä päivänä tein äänityöt, jotka olivat suht' yksinkertaiset. Olin rajannut äänitehosteiden käytön vain sellaisiin, jotka ovat kerronnan kannalta välttämättömiä. Kellon tikitys alussa oli sellainen, samoin kuvan ulkopuolelta kuuluvat ovien kolahdukset. Lopussa kellot alkavat jälleen tikittää, ja keksin itse laittaa vielä kellon lyöntejä loppua tehostamaan (seitsemän lyöntiä!). Tein äänistä yksinkertaisen miksauslistan, johon merkitsin ajat ja mille tasolle liu'ut pitää kulloinkin säätää. Lopuksi siirsin valmiin (tai niin valmiin kuin siitä näillä keinoin saa!) elokuvan videolle tutkintotyöhön liitettäväksi.

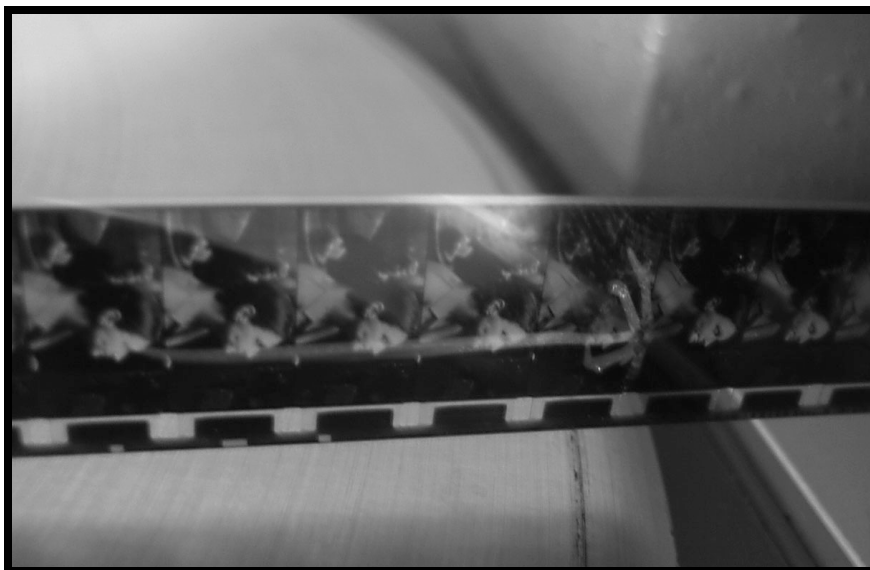
Äänitöissä törmäsin harmilliseen asiaan. Olin aliarvioinut tikitysänten tarpeellisuuden, ja sitä oli siirrettynä hyvin vähän. Lisäksi se on läheltä äänitettyä yhden kellon tikitystä, kun varsinkin alkuun olisi tarvinnut useiden kellojen tikitysambienssia. Valmiissa elokuvassa (eli virallisessa versiossa) äänellä on hyvin suuri rooli. Mutta kun rakennuspalikat olivat aika vähissä, ja

alkoi olla kiire saada elokuva leikattua, päädyin aika askeettiseen äänimaailmaan. Uskon että se kuitenkin täyttää kerronnallisen tehtävänsä.

Äänitehosteet kasasin toiselle koordirullalle, lukuunottamatta lopun kellonlyöntejä, jotka tulevat tikityksen kanssa päällekkäin. Ne jouduin leikkaamaan ensimmäiselle koordirullalle, mutta siinä kohtaa elokuvaa ei ollut enää sataprosenttista ääntä.



Kuva 12: Kirjoittaja merkitsee leikkauskohtaa.



Kuva 13: Leikkausmerkki filmissä.

7 PSYKOLOGIAA JA FILOSOFOINTIA

7.1 Päätösten tekemisestä ja rakentamisesta

Huomasin nopeasti, että filmileikkaaminen vaatii kärsivällisyyttä ja luonteen lujutta. Asioita on pakko saada tehtyä, ja eteenpäinmenemisen tunne on konkreettisempi ja lopullisempi, kun vaihtoehtoisia sekvenssejä ei voi tallentaa. Murch ottaa kantaa juuri tähän eteenpäin pyrkimiseen (progression), ja toteaa että jos kaikki variaatiot säilytetään pakkomielteenomaisesti, ne hukuttavat paljoudellaan. Loppujen lopuksi valmis sekvenssi kasataan monen eri version palasista ja siitä tulee eri osista kasattu Frankenstein, eikä elävä ja hengittävä niinkuin pitäisi. Avainsana on kohtuus, eli pitäisi päästää ikäänkuin irti ja mennä koko ajan eteenpäin. Eri versioiden tallentaminen pitäisi rajoittaa sellaisiin, jotka ovat selkeästi erilaisia, ja tehdä se parin-kolmen viikon välein. (Murch 2001, 114.)

Elokuvan kokoamista voisi verrata vaikka talon rakentamiseen. Ensin pitää suunnitella talo, ja sen jälkeen valaa perusta, ja sen päälle kasataan tukikehikko ja sen päälle seinät ja katto. Jos kattoa rakentaessa palaa kyseenalaistamaan perustusten valamista tai talon suunnittelua, koko projekti palaa lähtöruutuun. On pakko tehdä varmoja päätöksiä, ja rohkeasti kasata sen päälle uutta. Digitaalisessa leikkauksessa tämä rinnastus ei ensimmäisenä tule mieleen, koska mitään konkreettista ei oikeasti synny. Filmiä paloitellessa rakentamisen tunne on jotenkin paljon todellisempi. Ehkä kokonaisvaltaiseen luomiseen tarvitaan myös käsien ja vartalon käyttämistä eri tavalla. Mutta psykologisesti ja filosofisesti nämä samat rakennuspalikat ovat käytössä ja prosessi on suoraan verrannollinen siihen miten pää päättää asioita – deduktion kautta, luoden uusia mielipiteitä koeteltujen ja hyväksi havaittujen vanhojen päälle ja ketjun jatkoksi. Kuten elämässä yleensäkin, kaiken olemassaolevan jatkuva kyseenalaistaminen vain hajottaa ajatukset rönsyileväksi rihmastoksi eikä loppujen lopuksi vie mihinkään.

7.2 Mielen tilasta

Näin luvun alkuun voisin ottaa kriittisen tarkkailijan roolin omaa päätäni kohden. Vaikka olen tyytyväinen leikkaustulokseen ja työn kulkuun muutenkin, silti jäi joitain asioita joita täytyy viimeistään tässä vaiheessa edes yhden kappaleen verran käsitellä, ainakin oman mielenrauhan vuoksi. En ole vetämässä mattoa itseni alta, ja ajatuksena on näidenkin huomioiden kautta tukea ajatusta ”work smarter, not harder”.

Sain itseni silloin tällöin kiinni samoista mielen ansoista mihin aiemminkin olen kapsahtanut. Välineen vaihtaminen ei siis vaikuttanut juurikaan, vaan tunnistin kyllä samat ajatusprosessit. Omien kykyjen yliarviointi saa joskus aikaan ylimielisen suhtautumisen materiaaliin. Silloin minusta tuntuu että vain minä tiedän mikä on oikein, muiden on turha tulla selittämään. Teen töitä kuin stereotyyppinen maalari, vetäen muutaman siveltimenvedon ja asettautuen piippua poltellen ihailemaan aikaansaannosta kauempaa. Työ rytmittyy silloin hirveän lyhytkestoisiin suorituksiin, eikä kokonaisuus pysy hallinnassa. Valmista syntyy hitaasti. Itsekurissani olisi myös kehittämistä. Kun teen töitä yksin, ajankäyttöni on toisinaan leväperäistä. Ehkä vaarallisin ja vaikeimmin havaittava ansa liittyy kuitenkin vaikeisiin päätöksiin ja vaikeasti leikattaviin kohtiin. Jostain syystä en saa itseäni aina antamaan kaikkeani ja tyydyn joskus keskinkertaisuuteen. Lopputulos on ehkä ihan hyvä, mutta kun kuitenkin mielessään tietää, että tuon olisi voinut tehdä paremmin, alitajuinen huono omatunto vaivaa projektin loppuun asti ja häiritsee keskittymistä. En tiedä onko syynä rohkeuden tai voimien puute. Vähän samanlainen tilanne kuin rankkoihin urheilutreeneissa mennessä – tekisi mieli jäädä kotiin, kun tietää että treenit ovat rääkkiä ja ne jaksaa vain vaivoin loppuun asti. Onnistuneen suorituksen jälkeen olo on kuitenkin loistava, suorastaan puhdistautunut.

Työtä tehdessä jokin osa mielestä vaeltelee jatkuvasti. Mielessä on tiettyjä kuvia, ihmisiä, paikkoja tai sanoja jotka eivät liity millään tavalla leikattavaan elokuvaan, mutta joita pyörittelee päässään mantran omaisesti ikäänkuin pitääkseen fokusta ja keskittymiskykyä yllä. Työn alla oleva projekti ottaa ikäänkuin vaikutteita sen hetkisestä reaalielämän tilanteestani, ja sama toimii

myös toisin päin – kun mietin näitä päässä pyöriä asioita myöhemmin, muistan myös joitain kuvia elokuvasta. Reaalielämä, muistot ja leikkaustyö kietoutuvat jollain kummallisella tavalla assosiaatioiden kautta yhteen. Se on kuitenkin miellyttävä ja unenomainen tunne, ja haluan pitää sitä todisteena siitä, että jollain tavalla olen sisällä elokuvassa, ja saan puhallettua siihen uutta elämää, omaa elämäni.

Kuten jo aiemmin mainitsin, materiaalin muistaminen on selkeästi tärkeämpää ja myös vaikeampaa, koska muistin täytyy toimia pitkäkestoisemmin ja pitkäjännitteisemmin. Mutta kun elokuvaan vihdoinkin pääsee kunnolla sisään, tunne siitä on myös vahvempi. Walter Murch viittaa (Koppelman, 2001) termiin ”In the Zone”, joka liittyy urheilun psykologiaan, ja tarkoittaa syvää keskittymistä ja tietoisuuden tilaa kaikesta mitä kehossa tapahtuu. Se on mielestäni hyvä ja kuvaava termi.

Alussa oli hyvin epävarma olo. Tein paljon muistiinpanoja ja kirjasin ylös tekemiäni lyhennyksiä. Muutaman päivän jälkeen kuitenkin huomasin, että en tee enää juurikaan muistiinpanoja ja lyhytaikainen arkistointikin (esim. naulakaapissa) pohjautuu muistiin. Kun lopetin jännittämisen ja sen sijaan vain tein, luottaen muistiini ja huolellisuuteeni, homma alkoi sujua paljon nopeammin ja yksinkertaisemmin. Ylenpalttinen sählääminen kaiken filmimateriaalin ympärillä loppui ja työnteko keskittyi olennaiseen. Poistojen arkistointi kuitenkin hoitui ihan yhtä hyvin – pystyisin edelleen muuttamaan mitä tahansa leikkauskohtaa, jos tarpeen. Synkka ei kadonnut kuin muutaman kerran. Pari kertaa huomasin heti, missä olin tehnyt virheen, mutta kerran synkka putosi niin pahasti, että vaikka löysin kohdan missä olin sen kadottanut, en tajunnut miten niin oli päässyt käymään.

8 LOPPUSANAT



Kuva 14: Kuva elokuvasta "Kaikki ajallaan".

Vaikka en olekaan nostanut kovin oleelliseksi teemaksi varsinaista leikkauksellista lopputulosta, kerron siitä nyt näin loppusanojen alkuun kuitenkin hieman. Leikkaussuhde oli n. 3:1, eli vajaasta kymmenestä minuutista raakamateriaalia muotoutui kolmen minuutin pituinen elokuva. Tämä on poikkeuksellisen suuri suhde, mutta filmin säästön takia hyvin tavallinen kyseisen kurssin puitteissa tehtävissä elokuvissa. Kuvatun materiaalin kate oli hyvin rajoitettu, mutta kuvakulmia oli mukavan paljon. Ottoja oli yleensä yksi, joskus kaksi, taisipa kerran olla kolmekin. Nämä seikat tietenkin rajoittivat leikkauksen mahdollisuuksia hyvin paljon. Kuvakäsikirjoituksesta ei voinut paljoa poiketa, ja koska kaikki tapahtui reaaliajassa ikäänkuin yhtenä kohtauksena, ei kohtauksia voinut siirrellä tai poistella. Jälkeenpäin ajatellen leikkauksen olisi voinut kyllä tehdä monella tavalla. Avartavaa oli nähdä Kaisamari Sahlmanin leikkaama virallinen versio ensimmäistä kertaa. Oma leikkaukseni oli siinä vaiheessa jo sinetöity. Välittömiä ”noinhan sen olisi myös voinut tehdä!” -reaktioita ja pientä harmistusta siitä, miten en ollut huomannut itsestään selviä lyhentämisen paikkoja. Itse olin tehnyt toisaalla taas radikaalimpia muutoksia. Olin oikeastaan unohtanut alkutekstien paikan ihan täysin. En saanut itseäni aiemmin mainitsemieni materiaalin rajoituksista

koskaan riittävän vapaaksi, vaikka selkeitä paikkoja olisi löytynyt vielä, joissa ns. taiteilemisen varaa olisi ollut. Vaikka tein muutamia rohkeita ratkaisuja, silti vähän harmitti että olin eräässä kohdassa kapsahtanut aloittelijalle tyypilliseen ”kaikki materiaali pitää käyttää” -ansaan. Varsinkin, kun mukana ei ollut ohjaajaa, jolla kuitenkin on viimeinen sana ja joka yleensä ottaa kantaa ainakin kaikkiin suurempiin muutoksiin. Tervakarin kommentteja leikkauksestani en valitettavasti ole saanut, ne olisivat olleet hyvä lisä tähän työhön.

Työskentely leikkauspöydällä sujui varsin eri tavalla ja epäjärjestelmällisemmin kuin olin seminaarityössäni suunnitellut. Mielikuvat vastasivat silti suhteellisen hyvin käytännön työskentelyä. Suurin ero oli järjestelmällisyydessä.

Työskentelyni oli kirjojen oppeihin verrattuna aika epäjärjestelmällistä ja lyhytjänteistä. Tein työtä aika pienissä palasissa, osin siitä syystä että yritin mahduttaa leikkausaikaa omien (palkka)työpäivieni perään, koska leikkauspöytä sijaitsee työpaikallani 25 km päässä kotoa.

Vaikka tässä työssä on otettu kantaa leikkaamisen käytäntöihin ja filosofiaan, haluan tuoda julki yhden itsestäänselvän asian: ei ole olemassa oikeaa tapaa leikata. Jokainen leikkaaja muodostaa oman työtapansa joka syntyy välineiden, koulutuksen, persoonallisuuden, projektien luonteen, ammatillisen kokemuksen ym. symbioosista, ja elää ja muuttuu toivon mukaan ajan kuluessa.

Olen käyttänyt lähteenäni eniten Walter Murchia, sillä hänen kirjoituksensa vain tuntuvat avautuvan helposti ja allekirjoitan tämän hetkisen ymmärrykseni valossa hänen ajatuksistaan suurimman osan. Hyviä elokuvan ja leikkauksen alan kirjoittajia on kuitenkin vaikka kuinka paljon, ja olisi toki ollut hyvä saada tähän työhön hieman heidänkin ajatuksiaan ja vastakkainasettelua. Tulen kuitenkin jatkamaan asioiden tutkimista omin päin, ja lukemaan vielä nekin kirjat, jotka alunperin lainasin, mutta jotka lähdeluetteloon eivät sitten päätyneet.

Filmin leikkaaminen on ollut erittäin mielenkiintoinen ja opettavainen kokemus ja tämän työn kirjoittaminen varsinainen matka omaan itseeni. Haluan kannustaa jokaista leikkauksen opiskelijaa edes kerran kokeilemaan filmin leikkaamista, ja nimenomaan jossain oikeassa ja tulosvastuullisessa

projektissa, jotta suorituspaineeet pistävät repimään itsestä vielä vähän enemmän irti. Jos asetellaan vastakkain se, että ryhmätyönä tehdystä elokuvasta pitäisi pyrkiä saamaan mahdollisimman hyvä ilman jotain filmipöydällä leikkimistä, ja se, että leikkaajalla olisi loistava tilaisuus oppia leikkaamisen ydinasioita ja historiaa kertaheitolla ja koulutuksen alkupäässä, valitsen ehdottomasti jälkimmäisen. Väitän että leikkauksesta tulee kuitenkin loppujen lopuksi hyvä, sillä vaikea työtapa ja ensimmäinen filmileikkaustyö saavat kyllä kunnianhimoisen ja innokkaan leikkaajan ylittämään itsensä. Ja kun vähän etäännyttää itseään siitä elokuvien tekemisen erinomaisuudesta, huomaa että oppimassahan täällä koulussa ollaan. Eivät ne elokuvatkaan nyt niin mestariteoksia ole että niitä muutama huono skarvi pilaisi. Ei filmileikkaaminen toki kaikille soveltuisi, mutta se olisi hyvä lisä koulutusohjelmaan ja antaisi paljon mietittävää niille, joita asia kiinnostaa. Myös digitaalisten leikkausyksiköiden omaksuminen saattaisi olla helpompaa, kun esim. synkan pitämisen logiikka on iskostunut selkärankaan filmityöskentelyllä. Tällöin ensimmäiseksi opittu filmitekniikkaan pohjautuva leikkaustapa saattaisi jopa jäädä ikuisesti liikkuvan kuvan logiikan ja rytmin sekä mielikuvien lähteeksi.

9 LÄHDELUETTELO

Biosphere: Substrata.

Thirsty Ear Recordings 1997 (musiikkia).

Ceebrolistics: Ö.

1000 Records 2005 (musiikkia).

Crittenden, Roger: Film and Video Editing.

Blueprint 1995, 2nd edition.

Gartz, Juho: Leikkaaja

Art House Oy 1997

Hollyn, Norman: The Film Editing Room Handbook

How to Manage the Near Chaos of the Cutting Room

Lone Eagle Publishing Company 1999. 3rd edition.

Koppelman, Charles: Behind the Seen.

How Walter Murch edited Cold Mountain using Apple's Final Cut Pro and what this means for Cinema.

New Riders 2005

Kuortti, Matti: Teknologia jyrää, katoaako käsityö?

Artikkeli internetissä (Taideteollinen korkeakoulu)

http://www.mlab.uiah.fi/elokuvantaju/2001/oppimateriaali/aani/artikkelit/kuortti_teknologia_jyraa.jsp

Murch, Walter: In the Blink of an Eye.

A Perspective on Film Editing. 2nd edition.

Silman-James Press 1995, 2001.

Pirsig, Robert M.: Zen ja moottoripyörän kunnossapito.

1974, WSOY 2002

Saaristo, Jenni: Muista posti! Suomalaisen elokuvan jälkitöistä.

Tampereen ammattikorkeakoulu 2005. Tutkintotyö.

Steenbeck ST 921 Film editing table (manuaali)

W. Steenbeck & Co., 1981

LIITE 1: SANASTOA

24 fps, 25 fps

Frames per second, ruutua sekunnissa. 24 fps on perinteisesti ollut elokuvalevitykseen tulevan filmin kuvausnopeus. 25 fps on videon käyntinopeus PAL-videojärjestelmässä ja myös kuvausnopeus kun kuvataan filmiä jonka pääasiallinen esityskanava on TV, video tai DVD.

Bobi

Keskiö jonka ympärille filmi kelataan. Muovisia ja eri kokoisia.

Digiyksikkö, Avid, tms

Digitaalinen edit-yksikkö. Käsite pitää sisällään kokonaisuuden, johon kuuluu tietokone ja editointiohjelma, yleensä myös nauhuri ja videomonitori sekä kaiuttimet. Materiaali digitoidaan kovalevyille, editoidaan ja muokataan, ja ajetaan sen jälkeen takaisin nauhalle.

EDL

Edit Decision List. Tekstimuotoinen tiedosto, joka sisältää aikakoodimuodossa tiedot siitä, miltä nauhalta ja mistä kohdasta on käytetty videota tai ääntä. Jos saatavilla on EDL sekä originaal nauhat, tietokone voi sen perusteella automaattisesti rekonstruoida leikkauksen esim. jossain toisessa yksikössä.

Filmi

Tässä yhteydessä: 16mm raakamateriaalista (negatiivia) teetetty työkopio (positiivia). Ei sisällä ääntä.

Filmirata

Puolasto, jonka kautta filmi pujotetaan. Alkaa vasemmalta telleriltä, jossa filmirulla on. Sen jälkeen kulkee puolien läpi prismalle, jossa on hammastus perforointia varten. Prismalta kulkee parin lenkin kautta oikeanpuoleiselle tellerille, johon asetettu bobi kerää filmin rullalle.

Flatbed

Leikkauspöytä, jossa filmirullat ovat lappeellaan ja filmi kulkee sivusuunnassa.

In

Leikattavan kuvan alkukohta, ts. sisääntulokohta. (Vrt. out = loppukohta). Olen ottanut termin digitaaliyksiköistä; englannin kielessä käytetään yleensä termiä head filmileikkauksen yhteydessä.

Jalkanumero

Filmin reunaan tehtaalla printattu koodinumero, jonka perusteella voidaan paikantaa eri rullat ja kohdat ruudun tarkkuudella. Verrattavissa videon aikakoodiin.

Kasi

Synkronimerkki, joka tulee kahdeksan sekuntia ennen ensimmäistä kuvaa. Valkoinen teippi, jossa on numero 8.

Klaffi

Taulu johon kirjoitetaan kuvan ja oton numero. Se kuvataan otoksen alkuun ja lyödään kiinni. Klaffilla voidaan tunnistaa eri kuvat ja sen avulla voidaan synkronoida kuva ja ääni.

Koordi

16mm perforoitua magneettinauhaa, jossa on kaksi ääniraitaa. Saadaan synkronoitua leikattavaan filmiin. Voidaan ketjuttaa useita nauhoja rinnakkain samaan synkroniin ja tehdä monikanavainen miksaus.

Kuvaruutu

Tässä yhteydessä filmileikkaukspöydän kuvaruutu, josta filmiä katsellaan.

Moviola

Amerikkalainen leikkauspöytäklassikko, jossa filmirullat ovat pystyssä ja filmi kulkee alhaalta ylös.

Out

Leikattavan kuvan loppukohta, tail.

Overlap

Äänen jatkuminen kuvan päällä leikkauskohdan yli. Käytetään myös termiä splitti.

Perforaatio

Filmin reunassa / reunoissa oleva rei'itys.

Poisto

Kts. trimmaus

Prisma

Filmipöydässä pyörivä monitahoinen linssi, jonka kautta kuva heijastetaan kuvaruutuun.

Pujotus

Filmin lataaminen filmipöydän puolastoon

Rasvakynä

Kaikille pinnoille tarttuva vahakynä. Voidaan pyyhkiä myös helposti pois. Käytetään filmien ja koordien pintaan kirjoitettaessa.

Rulla, kela, kakku

Filmin (ja koordin) säilytystapa. Rullia on eripituisia. Standardi 16mm kamerarulla on 122 metriä eli n. 10 min 40 s. Rulla on yleensä bobin ympärillä.

Ruutu

Tarkoittaa tässä yhtä framea eli yhtä yksittäistä kuvaa.

Sekvenssi

Digitaalileikkauksessa syntyvä "timeline", peräkkäin leikattuja palikoita. Sisältää vain tiedot, mitä clippejä näytetään ja mistä kohdasta. Voidaan tehdä useita eri versioita.

Skarvari, stanssi

Mekaaninen käsikäyttöinen filmin leikkaus- ja teippauslaite. TV-puolella tunnetaan myös stanssina

Skarvi

Yksittäinen leikkaus, cut.

Splitti

Kts. overlap

Steenbeck

Saksalainen leikkaukspöytiä valmistanut tehdas.

Synkka, synkroni

Kuvan ja äänen keskinäinen ajoitus

Synkkapiste

Referenssipiste ääninauhalla ja filmillä, joiden mukaan ne voidaan asettaa synkroniin.

Teippi

Läpinäkyvää, vahvaa teippiä jolla tehdään leikkaussaumat filmille ja koordille.

Telleri

Flat-bed leikkaukspöydässä oleva filmilautanen, jonka päällä filmirulla pyörii.

Trimmaus

Tarkoittaa yleensä yksittäisten skarvien hiomista ruuduntarkasti pidemmäksi tai (yleensä) lyhyemmäksi. Lyhentämistä kutsutaan myös poistoksi, ylijääneitä filminpätkiä poistoiksi.

Työkopio

Kameranegatiivista teetetty positiivikopio, jota käytetään leikatessa. Työkopio ei päädy koskaan julkiseen esitykseen, vaan sen pohjalta tehdään originaalimateriaalille negatiivileikkaus. (Tai tehtiin – nykyään esityskopiokin tehdään digitaalisesti.)

Upright

Kts. Moviola

Vetonauha

Sinistä tai muun väristä muovinauhaa, joka on filmin levyistä ja perforoitua. Käytetään koordirullilla täytteenä niihin kohtiin joissa ei ole ääntä

Äänirata

Puolaston, vetopyörien ja äänipään muodostama kokonaisuus, jonka kautta ääninauha kulkee.

LIITE 2: LEIKKAUKSEN TYÖPÄIVÄKIRJA

Kirjoitettu vapaamuotoisesti päiväkirjan muistiinpanojen pohjalta. Olen merkinnyt jokaiselle päivälle myös tehdyn tuntimäärän.

3.4.2006 ma: Äänten läpikäynti ja irroitus kahdelle kelalle. Klaffien merkintä ja kuvanumeroiden / ottojen kirjoittaminen koordille. ½ pv korkeintaan.

4.4.2006 ti: Kuvan läpikäynti ja klaffien merkintä. ½ pv.

6.4.2006 to: Editpöydän projektorivalon korjaaminen. ½ pv

8.4.2006 la: Ensimmäinen kunnon tekemispäivä. Taisi olla varsinainen synkkaaminen tänään, joka hoitui aika nopeasti. Ensimmäinen katselu. Kvalistan ja muistiinpanojen tekeminen paperille katselun perusteella. Ottojen päättäminen. Merkitsin kuusi ensimmäistä kuvaa in-out ja irroitin ne kelalta. 4-6h

9.4.2006 su: Ensimmäinen leikkauspäivä. Loput kuvat, 8-24. Merkitsin jälleen in-out merkit, irroitin kuvat keloilta takaperin ja leikkasin sitten ne yhteen. Nyt en katsonut lopputulosta kun oli kiire bussiin. Aina huono juttu – tällaisesta irroittautuminen äkillisesti ei tunnu kovin hyvältä, jää samanlainen olo kuin jos joku ihminen tekee oharit. Tai jos itse tekee. 6 h.

11.4.2006 ti: Tiistai ja työpäivä. Työskentely oli hankalampaa, koska olin samalla “töissä”. Pari kuvaa mukaan mitkä olivat unohtuneet raakaleikkaushuomassa, ja pari itsestäänselvää trimmiä loppupäästä [tässä mentiin vähän kyllä työjärjestystä vastaan]. Tein myös trimmikierrosta katsoen filmiä läpi ja merkiten ylös paperille kaiken mitä pitäisi muuttaa. Huomasin että kuvista olisi tarvinnu selkeän listan, valokuvat (“thumbnailit”) kuvista, jotta olisi helpompaa merkitä ylös sanallisesti mitä kuvaa tarkoitetaan! Tein trimmauslistaa vain ensimmäisen puolikkaan verran, eli johonkin K12 asti. Taisi laiskuus yllättää. 2-4 h, riippuu laskutavasta.

14.4.2006 pe: Pitkäperjantai. Jatkoisin siitä mihin jäin trimmausmuistiinpanojen teossa. Kuvasin videolle raakaleikatun (no ok, oli siinä pari trimmiä jo tehty) version ja aloin tehdä poistoja. Sain tehtyä trimmauskierroksen puoleenväliin, johonkin K8 asti. Oli kiire saunaan ja lähdin taas kiireellä. Bussipysäkillä seisoessa suorastaan harmitti että oli pitänyt niin äkillisesti lähteä, vaikka ei olisi ollut pakko. Olin niin hyvin “in the zone”, että itsensä repäiseminen siitä irti sai aikaan suorastaan levottoman ja ärsyyntyneen olon. 6 h paikalla.

17.4.2006 ma: 2. pääsiäispäivä. Trimmauskierron tehty loppuun, ja joitain leikkauksia korjailtu takaisin, kaikenlaista värkkäystä. Paikalla oli muitakin ja se häiritsti keskittymistä aika pahasti, vaikka yritin olla välittämättä. Muutin lopun kuvajärjestystä, tai siis poistin sieltä yhden kuvan kokonaan, ja lisäsin lähikuvaa noutajasta. Kuvasin lopputuloksen taas videolle. Elokuvasa on enää ehkä muutama skarvi jotka häiritsevät, yksi ainakin on kellojen otto ja toinen ehkä noutajan kääntyminen ikkunalta. Nämä täytyy vielä korjata jotenkin, en voi muuten sanoa että homma olisi valmis. Lisäksi äänityöt pitää tehdä. Valmistelin jo vetonauhakelan toiselle ääniraidalle. Oli mahtava fiilis paukutella kuvan 19 kuvaa ja ääntä uuteen uskoon. Musiikki soi täysiiä ja pääsin todella hyvään tekemismieheniinkin. 8 h paikalla.

18.4.2006 ti: Yritin herätä aamulla, mutta ei siitä tullut mitään. Kirjoitin pari sivua tekstiä lopputyöhön. Nyt pitäisi jatkaa sitten kirjoittamista.

24.4.2006 ma: Lisää trimmausta, äänitöiden aloitus. Näytin aikaansaannokseni ETV-linjan opettajalle Markus Niemiselle ja sain hyvän idean. Lopun laukunnostokuva kokonaan pois! Sanoi että muuten toimii hyvin, mutta loppu on sen takia hieman sekava. En tajua miksi en itse huomannut sitä. Liian kiinni siinä mitä on jo tehnyt. Huomasin että ensimmäinen äänikanava vouvua pahasti. Kiristin pujotusta, ja ongelma tuntui helpottuvan. Loppua kohti alkaa tihkasemaan, kuten aina. Ei millään jaksaisi tehdä jäljellä olevia muutoksia, mutta teenpä kuitenkin. 4 h.

25.4. Trimmausta ja äänitöitä. Keksini hyvän trikin: lopun heilurikuvan out-kohdan valitsin siten, että huomiopiste jää tarkoituksella vasemmalle. Ajatuksena oli säpsähdyttää katsojaa, eli että katse ohjautuu ensin huoneen vasempaan reunaan ja huomaa sen jälkeen tiskin takana oikealla makaavan Ailan. Heiluria leikatessani en millään meinannut löytää luontevaa leikkauskohtaa. Yritin käyttää Walter Murchin ”edit-on-the-fly” –tekniikkaa. Toistuvaa liikettä leikatessani mietin, pohjautuuko leikkausrytmin taju tällaisessa tapauksessa musiikista lähtöisin olevaan 4/4-rytmin tajuun? Kuvaa on nyt tosi hankalaa muuttaa kun käytössä on kaksi koordia. Pari kertaa synkka katosi, toisella kerralla pari sekuntia, enkä tiennyt miksi. Kellon tikitystä oli todella vähän, ja käytin kaiken mitä oli. Koordien perforaatiot vähän repii. Tein miksauslistan niistä muutamasta tehosteäänestä ja dialogista, ja tein kolmannen ja viimeisen videosiirron. Piti yrittää monta kertaa ennen kuin meni oikein, sohlasin äänimiksauksen kanssa. Siirrosta tuli aika huonolaatuinen, koska kamera oli lainassa ja jouduin käyttämään omaa Handycamia. Hyvillä mielin kotiin, vaikka viilata olisi voinut vaikka maailman tappiin asti. Totesin että leikkaus on nyt valmis ja poltin illalla vielä eri versiot DVD:lle. 9 + 3 h.

Saldo:

11 koordirullaa
2 filmirullaa
30+ poistoa