

Opinnäytetyö (AMK)

Elokuvan ja television koulutusohjelma

Elokuva

2016

Markus Harjula

JÄNNITE EFEKTIKOHTAUKSESSA



TURUN AMMATTIKORKEAKOULU
TURUN AMK:N OPINNÄYTTURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Markus Harjula

JÄNNITE EFEKTIKOHTAUKSESSA

Käsittelen opinnäytetyössäni jännitettä efektikohtauksessa. Tutkin aihettani leikkaajan näkökulmasta. Tulen keskittymään jännitteen luomiseen erilaisissa kohtauksissa, joissa on käsintehty efekti. Rajaan tekstistäni pois digitaaliset tehosteet.

Esitän muutamia kaavioita, joissa havainnollistan leikkauksen jännitettä. Havainnollistan myös kohtauksen rytmiä kaavioiden avulla.

Analysoin eri efektien vaikutusta ja käyttöä kohtauksen jännitteen kannalta. Käytän esimerkkeinäni muutamien elokuvakohtausten kliimakseja. Tutkin, miten katsoja vakuutetaan leikkauksen keinoin.

Tutkimuksen tarkoituksena on selvittää, millaisia eri tekniikoita efektikohtauksen leikkaamiseen on. Selvitän, millä eri keinoilla jännitettä kasvatetaan erilaisissa efektikohtauksissa. Pyrin tekemään mahdollisimman paljon yksittäisiä havaintoja leikkaustekniikoista.

ASIASANAT:

(efekti, leikkaus, jännite, tekniikka)

BACHELOR'S THESIS | ABSTRACT

TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Degree programme in | Movie and television

25.1.2013 | 31 pages

Vesa Kankaanpää

Author(s) Markus Harjula

SUSPENSE IN SPECIAL EFFECT SCENE

In this thesis I am exploring suspense in scene with special effects. I explore the subject by editor's point of view. I will focus on creating suspense in different scenes with handmade special effect. I will leave out digital effects.

I will present graphs where I visualize suspense in editing. I will visualize editing rhythm with graphs as well.

I will analyze influence of different special effects and use in scene's suspense point of view. I use different climaxes of few movie scenes for my examples. I explore how to convince the viewer by editing.

The purpose of this research is to clarify different editing techniques in special effect scene. I sort out different tools to grow suspense in different special effect scenes. I will aim at observe editing techniques, as much as possible.

KEYWORDS:

(editing special effect, suspense, technique

SISÄLTÖ

1. JOHDANTO	6
2. RYTMİ	7
2.1. Toimintakohtauksen leikkauksesta	8
2.2. Rytmien suhde jännitteeseen	8
2.3. Aika ja kesto	10
2.4. Vastakohtat rytmissä	13
2.5. Käsikirjoituksen suhteesta rytmiin	15
3. HAASTEITA ERIKOISTEHOSTEKOHTAUKSESSA	16
3.1. Jännite toimintakohtauksessa	16
3.2. Dialogileikkaus käännekohtauksessa	21
3.3. Etäännyttäminen tehokeinona	24
3.4. Katsojan rooli efektikohtauksessa	27
4. LOPUKSI	28
5. LÄHTEET	30

KUVAT

Kuva 1. Kuvakaappaus konfliktista elokuvassa Olkikoirat (1971)	11
Kuva 2. Katsojan johdattelua ristiinleikkauksen keinoin John Carpenterin The Thingissä (1982)	19
Kuva 3. Näkökulma John Carpenterin The Thingissä (1982)	20
Kuva 4. Dialogileikkaus Videodromessa (1983)	22
Kuva 5. Dialogileikkaus Videodromessa (1983)	23
Kuva 6. Käännös Videodromessa (1983)	24
Kuva 7. Pysähtyminen staattisiin kuviin Videodromessa (1983)	25
Kuva 8. Staattisuuden hajoaminen Videodromessa (1983)	25
Kuva 9. Liikkuvaan kuvailmaisuun siirtyminen Videodromessa (1983)	26
Kuva 10. Otosten pitkittäminen Videodromessa (1983)	27

KAAVIOT

Kaavio 1. Valtajännitteen kehittelyä kuvaava kaavio	12
Kaavio 2. Tasapaksu, monotoninen rytmi (Pirilä & Kivi, 74)	13
Kaavio 3. Kaksi monotonista rytmiä (Pirilä & Kivi, 74)	14
Kaavio 4. Monotoninen ja muuntuva rytmi (Pirilä & Kivi, 74)	14

1. JOHDANTO

Tutkin kirjallisessa opinnäytetyössäni jännitettä erikoistehosteita sisältävissä elokuvakohtauksissa leikkaajan näkökulmasta. Havainnoin tutkimuksen kautta, mitä kysymyksiä leikkaajan tulisi ottaa huomioon efektikohtausta leikatessaan. Efektikohtauksella tarkoitan elokuvan kohtausta, joka sisältää käsintehtyyn efektiin. En käsittele kirjoituksessani sitä, mikä efekti on, vaan keskityn siihen, missä asiayhteydessä kohtausta efekti ilmenee. Erikoistehostekohtaukset sijoitetaan yleisesti elokuvan käännekohtiin tai kliimakseihin, joten tutkin toimintaelokuvan rytmitystä analyysin kautta. Rajaani aiheeni niihin kysymyksiin, jotka koen efektikohtauksen leikkauksen kannalta olennaisiksi, elokuvan sisällöstä riippumatta. Käytän esimerkkeinäni vain käännekohtia tai osia elokuvan kliimaksista. Kiinnitän erityistä huomiota siihen, kuinka luodaan jännitteitä ja kasvatetaan niitä.

Keskityn länsimaisiin kauhu- ja toimintaelokuvakohtauksiin. Selvitän, mitä erilaiset leikkausdramaturgiset käsitteet tarkoittavat käytännössä. Tutkin, miten eri ilmaisutapoja käytetään eri elokuvakohtauksissa ja mikä on ilmaisutavan motiivi. Pyrin tekemään mahdollisimman paljon yksittäisiä havaintoja kuvailmaisesta leikkaajan näkökulmasta. Vertaan eri kerronnan keinoja keskenään ja teen loppupäätelmän siitä, minkälaisia tehokeinoja leikkaajan olisi hyvä tiedostaa ja muistaa raakamateriaalia työstäessään. Rajaani analyysistäni pois digitaaliset erikoistehosteet ja keskityn käsintehtyihin efektikohtauksiin.

Pyrin tekemään mahdollisimman paljon havaintoja kuvakerronnasta tutkimalla efektikohtausten leikkausta. Tarkoitukseni on selvittää tiiviisti, millä leikkauksen tehokeinoilla on mahdollista luoda uskottava ja katsojalle mielenkiintoinen efektikohtausta. Analyysin perimmäinen tarkoitus on selvittää itselleni, mikä kuvallinen ilmaisutapa toimii missäkin. Mitä tehokeinoja leikkaaja voi hyödyntää efektikohtausta leikatessaan? Leikkaajan tulee hahmottaa, millä kerronnan keinoilla jännitteitä luodaan, ja toisaalta tiedostaa, miksi tietty ratkaisumalli ei toimi. Leikkaajan on osattava tunnistaa se, mikä kohtauksessa

on kaikkein oleellisinta ja hänen täytyy ymmärtää, millä keinoin se katsojalle kerrotaan. Onnistunut sarja efektiotoksia ei riitä siihen, että katsoja tulee vakuuttuneeksi näkemästään.

2. RYTMİ

Elokuvan leikkaus rakentuu hyvin pitkälle rytmin rakentamisen ympärille. Kyse on elokuvassa hallitsevasta aikajärjestyksestä, jota ei voi verrata juuri mihinkään konkreettiseen, koska jokaisessa elokuvassa on omanlaisensa aikajärjestys. Fiktiivisen elokuvan aikajärjestys on sidonnainen siihen, millä kerronnan keinoilla tarina kerrotaan. Merkittävää on myös se, että teoksen kerronnallinen rytmi kasvaa teoksen sisällöstä (Pirilä & Kivi 2008, 76). On tapauskohtaista, mitkä ovat käsikirjoituksen dramaturgiset painopisteet ja teoksen varsinainen sisältö. Leikkaajan tulee ymmärtää sisällön rytmiset tekijät ja niiden merkitys teoksen lopputuloksen kannalta. Sisällön rytmillisillä tekijöillä viittaaan kuvatun materiaalin lisäksi käsikirjoituksen painotuksiin, mitä käsittelen myöhemmin tekstissäni syvemmin. Elokuvan rytmi on keino, jolla katsoja perehdytetään teoksen maailmaan ja voidaan ostaa elokuvan tekijöiden puolelle. Elokuvan rytmityksellä katsojan ja valmiin teoksen välille syntyy yhteys, kun rytmisyke on kohdallaan ja vastaanottaja on sisäistänyt sen poljennon (Pirilä & Kivi 2008, 73).

Efektikohtaukset leikataan usein elokuvan kliimakseihin tai käännekohtiin. Tämä johtuu siitä, että normaalisti efektikohtaus myös käsikirjoitetaan joko kliimaksiin tai käännekohtaan, jolloin sattuu jotain elokuvan teemojen kannalta käänteentekevää. Materiaali määrittää aina sen, miten kuvattu materiaali tullaan leikkaamaan. Rytmittäessä esim. toimintakohtausta leikkauksen tehokeinot ja kuvakerronnalliset motiivit ovat erilaiset kuin hidaskerronnallisen draaman alkukohtauksessa.

2.1. Toimintakohtauksen leikkauksesta

Toimintakohtauksen tai elokuvan käännekohtan voi leikata usealla tavalla, riippuen kuvatun materiaalin sisällöstä. Käännekohdat ja kliimaksit voivat sisältää lukuisia efektejä, koska usein näissä elokuvakohtauksissa taistellaan elämästä ja kuolemasta. Leikkaajan on ymmärrettävä, mikä syvempi erottaa toimintakohtauksen elokuvan alkukohtauksesta, jotta hän voisi tarttua olennaisiin kuvailmaisullisiin ratkaisumalleihin.

Toimintakohtaus tai käännekohta sisältää yleisesti kuoleman tai vähintäänkin yhden merkittävän onnettomuuden. Leikkauksellisesti toimintakohtaus voidaan karkeasti jakaa niin, että se sisältää samastumisen, kiihottamisen, konfliktin ja kiihdytyksen (Dancyger 2007, 268) aihepiirit. Tutkin näitä aihepiirejä kohtauksessa, joka sisältää useita konflikteja ja efektejä.

2.2. Rytmien suhde jännitteeseen

Klassisessa kuvailmaisussa nojataan ajan jatkuvuuteen. Elokuvallinen aika on myös mahdollista hajottaa sirpaleiksi, jotta käsikirjoituksen painotukset nousisivat paremmin esiin. Nopearytmiset toimintakohtaukset leikataan usein niin että katsoja tiedostaa leikkauksen kiihtyvän rytmin. Toimintakohtauksessa katsoja hyvin useasti valitsee puolensa: kenen puolesta hän pelkää tai päinvastoin (Dancyger 2007, 268). Katsojan rooli on merkittävässä asemassa, koska katsojan on saatava haluta jännittää kohtauksen alusta loppuun asti.

Ajan ja tilan radikaalit vaihtelut toteutetaan useasti leikkaamalla ristiin useaa etenevää tapahtumaa. Ristiinleikkaus on yleinen tehokeino toimintakohtaukselle. Kohtauksen konflikti toteutetaan hyvin useasti ristiinleikkaamalla kahta samanaikaisesti tapahtuvaa toimintaa keskenään. Molemmat toiminnot etenevät elokuvallisessa ajassa eteenpäin ja leikkauksellisesti kuvakerronta voi olla kovinkin tiheää. Jos kyseessä on

elokuvan loppuklimaksi, ristiinleikattavia konflikteja voi olla monia. Oleellista kahden ajan ja paikan leikkaamisella ristiin on ymmärtää, että jossain kohden tarinaa nämä tulevat törmäämään samaan elokuvalliseen aikaan. Tätä sanotaan leikkauksellisesti konfliktiksi (Dancyger 2007, 268).

Toimintakohtaus vaatii katsojalta eri asioita kuin esim. dialogikohtaus, jossa toimintaa ja tapahtumia on vähän. Käsikirjoituksen painotukset ovat aivan muualla toimintaan ja liikkeeseen painottuneessa kohtauksessa kuin pysähtyneeseen hetkeen keskittyneessä kohtauksessa. Katsojan havainnointikykyä koetellaan suhteessa paljon enemmän klimaksikohtauksissa jo pelkästään informaation määrän puolesta. Katsojalle välitettävä informaation määrä ja järjestys ovat sidoksissa kohtauksen valtajännitteeseen. Leikkaajan on tunnistettava, mitä työkaluja jännitteen ylläpitämiseen eli katsojan mielenkiinnon säilyttämiseen on.

Sam Peckinpahin elokuvassa *Olkikoirat* (1971) väkivaltaiset kyläläiset tunkeutuvat matemaatikko David Sumnerin (Dustin Hoffman) kotiin. Kyläläisten motiivi on murhata talossa oleva loukkaantunut Henry Niles. Sumner ei hyväksy väkivaltaa omassa kodissaan, ja hän tietää kyläläisten motiiveista. Sumner ei päästä tunkeutujia sisään vaimonsa pyynnöistä huolimatta. Paikalle saapuu poliisi estämään tunkeutujia. Humaltuneet tunkeutijat ampuvat seriffin. Tämä asettaa päähenkilön murhan silminnäkijän rooliin, ja hänen on henkensä uhalla pidettävä tunkeutujat pois kodistaan. Päähenkilö David Sumner pakotetaan vastaamaan väkivaltaan väkivallalla ja lopulta hän tappaa kaikki sisään pyrkivät tunkeutujat. Kotia kohtaan kohdistuvia hyökkäyksiä on useita. Hän poistuu paikalta loukkaantuneen Henry Nilesin kanssa jättäen vaimonsa taloon.

Rytmityksellä on todella merkittävä rooli *Olkikoirien* loppuklimaksissa, koska siinä hyödynnetään niitä rytmittämisen tehokeinoja, joilla kasvatetaan jännitettä. Katsoja ymmärtää hyvin nopeasti leikkauksen kiihtyvän temmon; kohtauksessa leikataan ristiin pihalla ikkunoita särkeviä tunkeilijoita ja sisällä olevan matemaatikon ja tämän vaimon välisen suhteen hajoamista. Seriffin kuoleman jälkeen matemaatikon vaimo haluaisi luovuttaa Nilesin hyökkääjille ja yrittää suostutella aviomiestään myöntymään hyökkääjien pyyntöön. Ajan ja tilan

kiivasta vaihtelua (ristiinleikkaus) käytetään tietoisesti korostamaan tilanteen jännitteisyyttä.

2.3. Aika ja kesto

Oleellisinta leikkauksen rytmityksessä on otoksien aika ja kestot suhteutettuna muiden otosten pituuksiin. Leikatessaan mitä tahansa kohtausta leikkaaja luo aikaa, jota ei ole olemassa missään muualla kuin teoksen sisäisessä maailmassa. Tätä kutsutaan elokuvan elämykselliseksi ajaksi (Pirilä & Kivi 2008, 75). Elämyksellisellä ajalla ei ole mitään tekemistä elokuvan konkreettisen minuuttimäärän pituuden kanssa. Elämyksellinen aika tarkoittaa kaikkea elokuvan sisäistä aikaa, kuten vuorokausien, vuosien tai vuosisatojen kulumista elokuvan sisäisessä maailmassa.

Teoksen sisältö, materiaali ja dramaturgia määrittävät kaikkea elokuvan leikkausta. Elokuvan ns. elämyksellinen aika on kuitenkin suoraan yhteydessä käsikirjoituksen jännitteisiin. Otoksen kesto on ilmaisutapa välittää katsojalle haluttu sisältö. Katsojalle annettu tapahtumien määrä ja niiden pituus vaikuttavat ratkaisevasti siihen, mitä hän luulee kuulevansa ja näkevänsä tai mitä hän ylipäättään saa tai haluaa saada irti teoksen kerronnasta (Pirilä & Kivi 2008, 76).

Vaikka yksittäinen väkivaltainen efektikohtaus ei olisi koko elokuvan kliimaksi, se sisältää todennäköisesti kiihdytyksen ja konfliktin. Ennen kerronnallista konfliktia kuvakerrontaa kiihdytetään tietoisesti, mikä tarkoittaa otospituuksien lyheneviä kestoja suhteutettuna aiempiin.

Olkikoirien loppukliimaksissa on useita ajallisia laskuja ja nousuja.

Loppukliimaksi sisältää niin ikään useita konflikteja, joita leikataan keskenään ristiin. Nämä kaksi elokuvallista aikaa törmäävät kohtauksen konfliktissa, jossa vanhin hyökkääjistä murtautuu taloon sisään.

Konflikti osoittaa sen, kuinka oleellista kuvien ajoittaminen on kokonaisrytmin kannalta. Vanha mies yrittää tunkeutua taloon sisään, mutta matemaatikko lyö hiilihangolla vanhuksen haulikkoja, joka laukeaa vanhan miehen jalkoihin. Kuvat aseiden suuliekistä ja verisestä jalasta kestävät vain sekunnin murto-osia. Efektikuvien tiivis nopeus rytmittää kohtauksen intensiteettiä. Varsinaista efektiä on miltei mahdoton erottaa, koska efektikuvien ajalliset kestot ovat niin lyhyitä.

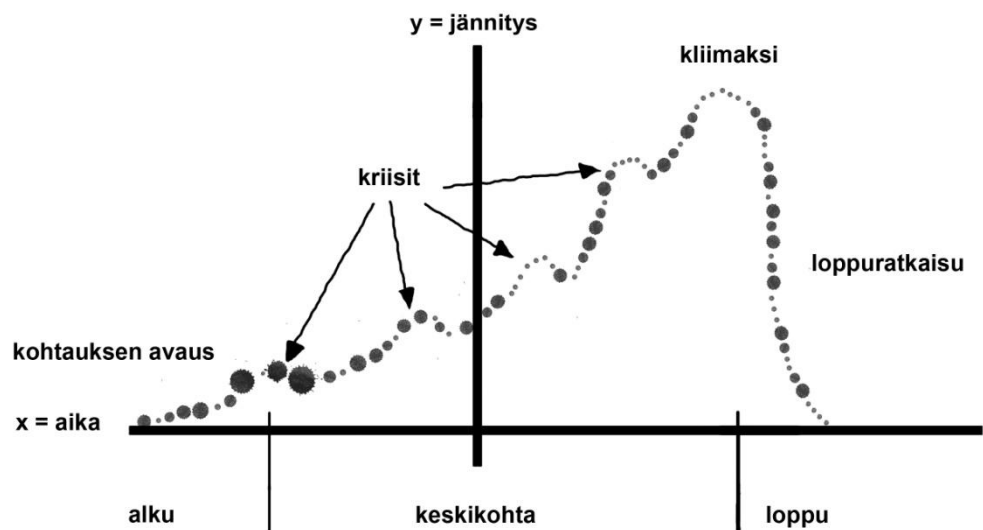


Kuva 1. Kuvakaappaus konfliktista elokuvassa *Olkikoirat* (1971)

Yhdessäkään konfliktin kuvassa (matemaatikon reaktiokuvia lukuun ottamatta) ei viivytä niin kauaa, että niitä voisi nähdä selkeästi. Tämä mahdollistaa mm. sen, että epäterävään ja käyttökelvottomalta näyttävän kuvan (haulikon suuliekki) epäkohtiin ei ehdi kiinnittää minkäänlaista huomiota. Varsinaisessa efektissä (kuva suihkuavasta verestä ja kengästä) pitäydytään juuri niin kauan,

että katsoja ehtii muodostaa jonkinlaisen vaikutelman tapahtuneesta onnettomuudesta. Katsoja ei ehdi mitenkään havaita, että jalasta suihkuavan veren määrä on epärealistinen suhteessa jalkaan, koska kuvassa viivytään alle sekunnin murto-osa. Katsoja ehtii näkemään ainoastaan verta ja tämän jälkeen rikkiammutun kengän. Katsojalle vastataan efektin jälkeen matemaatikon ja hyökkääjän salamanopeilla reaktiokuvilla, jonka jälkeen kuvallista informaatiota aletaan kestollisesti rauhoittaa juuri sen ajan, että katsoja ehtii ymmärtämään kohtauksen olennaisimmat asiat eli henkilöiden reaktiot tapahtumaan. Kuvakerrontaa aletaan tämän jälkeen kestollisesti kiihdyttämään. Käytännössä otoksien kestolliset pituudet lyhenevät ja katsoja saa etenevän informaation sirpaleisena, jotta valtajännitteen dynamiikka säilyisi.

Kuvien kiihottaminen ja ajallinen tiivistäminen kohti kohtauksessa tapahtuvaa konfliktia vaati leikkaajalta todella suurta silmää erottaa kuvatusta materiaalista se kaikkein oleellisin, jotta rytmisyyttä olisi mahdollista rakentaa. Rytmittämällä pidetään yllä myös kohtauksen valtajännitettä.

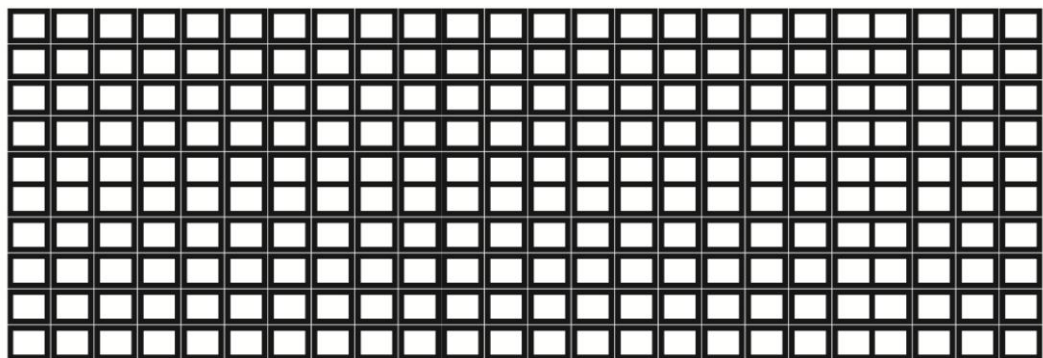


Kaavio 1. Valtajännitteen kehittelyä kuvaava kaavio (<http://childofgod778.com/in-my-head-part-1-matrix-mind/>)

Rakentaessaan aikaa, jota ei ole olemassa, leikkaaja etsii parasta mahdollista tapaa siihen, millä tavalla tapahtuma (esim. tunkeutuminen) tulisi kertoa, jotta katsoja jaksaa katsoa koko teoksen loppuun asti.

2.4. Vastakohtat rytmissä

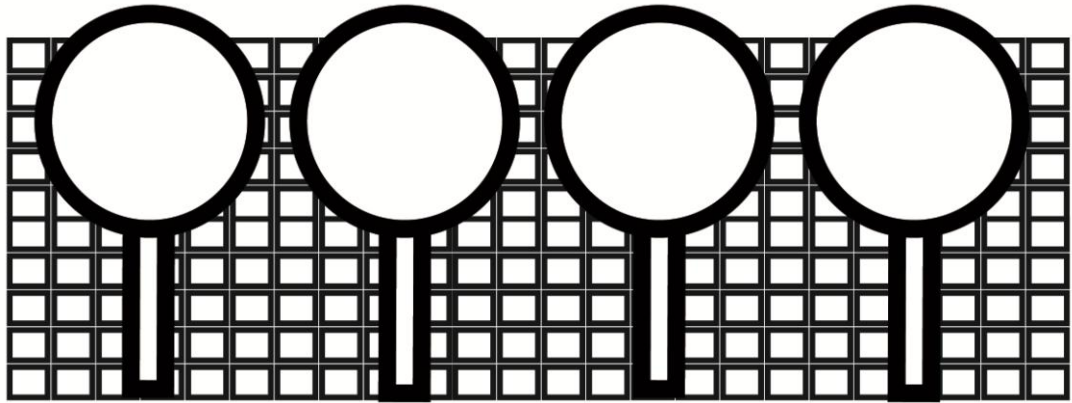
Nopeatempoisissa toimintakohtauksissa on riskinä se, että rytmityksestä saattaa tulla liian toisteista. Tämä tarkoittaa sitä, että vaikka varsinaisten ottojen kestot olisivat lyhyitä, kohtauksen kesto saattaa jopa kaksinkertaistua. Lisäksi katsojan on annettava levähtää kiivaammissakin kliimaksissa jossain vaiheessa, jotta saatu informaatio välittyisi halutulla tavalla.



Monotoninen rytmi

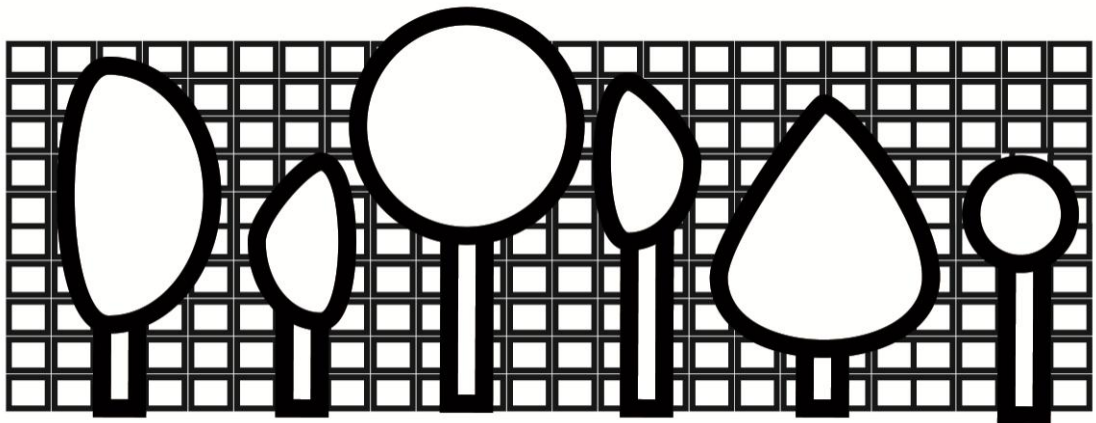
Kaavio 2. Tasapaksu, monotoninen rytmi (Pirilä & Kivi 2008, 74)

Rytmin on muututtava, jotta kohtauksen jännite säilyisi. Nopeatempoisessakin rytmissä on oltava kestollisia vastakohtia ja kuvakerronnallisia pysähdyksiä, jotta kerronnasta ei tulisi monotonista. Viittaaan tällä kohtauksen otospituuksien kestoihin ja nähtävään kuvailmaisuun.



Kaavio 3. Kaksi monotonista rytmiä (Pirilä & Kivi 2008, 74)

Toimintakohtauksissa kestollisia rytmejä onkin usein rinnakkain, päällekkäin ja samanaikaisesti. Eri rytmien päällekkäisyys luo kerrontaan ajallisia vastakohtia ja kontrasteja. Vastakohtat luovat jännitteitä ja toisaalta tehostavat teeman ominaispiirteitä (Pirilä & Kivi 2008,74). Leikkauksellisesti vastakohtat voivat olla hyvinkin pieniä ja huomaamattomia kokonaisrytmin kannalta. Yksinkertaisimmillaan merkittävän vastakohtan voi muodostaa hienovarainen kameranliike oikeassa asiayhteydessä, jos osa kuvakerronnasta nojaa staattisiin, pysähtyneisiin otoksiin.



Monotoninen ja muuntuva rytmi

Kaavio 4. Monotoninen ja muuntuva rytmi (Pirilä & Kivi 2008, 74)

Kyläläisten murtautuessa taloon sisään kuvien ajallisia vaihtelevuuksia säädellään rohkeasti. Kuvat hajoavista ikkunoista (murtautujat) kestävät vain sekunnin murto-osia. Jotkut kuvakompositiot hyökkääjistä ovat epätarkkoja sumuisia siluetteja. Huomiopisteellä on erittäin tärkeä rooli rytmityksen kannalta, koska sillä säädellään katsojan kykyä tehdä havaintoja.

Rytmityksellä pääpaino on koko hyökkäyksen ajan kotiaan puolustavassa matemaatikossa, jonka kohdalla kuvakerronnan ajallinen kesto on suhteessa hyökkääjiin pidempi. Lisäksi kuvakompositiot matemaatikon kohdalla ovat todella selkeitä. Kameraoperointi on niin ikään mielikuvituksellisempaa otoksissa, jotka kohdistuvat päähenkilöön. Tällöin kameran annetaan elää (mm. käsivaraotokset) enemmän ja osa matemaatikon otoksista on kuvattu jopa hidastettuna. Tämä luo rytmitykseen selkeän vastakohtan ja kohtausten jännitettä on mahdollista tehostaa.

2.5. Käsikirjoituksen suhteesta rytmiin

Katsojan mielenkiinnon suhteuttaminen kohtausten kestoon on olennainen osa koko teoksen rytmittämistä ja käsikirjoituksen painotuksia. Tietoinen valinta siitä, että kuvakerronnallista aikaa annetaan kotiaan puolustavan matemaatikon muodonmuutokseen hyökkääjien sijaan, säätelee katsojan samastumista. Koska näemme vähemmän hyökkääjiä suhteessa päähenkilöön, pystymme samastumaan ainoastaan matemaatikkoon ja jakamaan hänen pelkonsa. Hyökkääjien kiihtyvästi leikatuilla kuvilla ladataan odotuksia tulevasta kun, taas otoksilla matemaatikon vastarinnasta kerrontaa rauhoitetaan. Kun lopulta hyökkääjistä ensimmäinen pääsee taloon sisään, katsojalle tarjotaan matemaatikon näkökulmakuvaa. Katsoja samastutetaan (Dancyger 2007, 268) ja tuodaan hyvin lähelle matemaatikon kauhua.

Olkikoirien loppuklimaksissa, joka sisältää 525 kuvaa 10 minuutissa, näemme konkreettisesti päähenkilön muodonmuutoksen rauhaarakastavasta matemaatikosta kylmäveriseksi tappajaksi. Käsikirjoituksessa olevia dramaturgisia nyansseja voidaan korostaa elokuvan rytmityksellä. Rytmillä

määritellään mahdollisesti, kuinka paljon katsojaa halutaan osallistaa ja kuinka paljon katsojalle annetaan informaatiota kerralla. Katsojan osallistamisella säädellään sitä, kuinka paljon katsoja pelkää fiktiivisen henkilön puolesta. Elokuvan rytmittäminen ei ole pelkästään ottojen tiivistämistä ja yhteen liittämistä; rytmillä luodaan valmiille teokselle oma (sisällöstä) syntyvä muotonsa.

3. HAASTEITA ERIKOISTEHOSTEKOHTAUKSESSA

Erikoistehoste-kohtaus kauhuelokuvassa vaatii leikkaajalta huomattavan paljon asiantuntemusta. Leikkaajan on tiedostettava kohtauksessa hallitsevat riskit ja toisaalta ymmärrettävä materiaalin vahvuudet. Usein varsinkin kauhuelokuvissa elokuvan uskottavuus romahtaa juuri silloin, kun esim. hirviö paljastetaan. Pahimmillaan lopputuloksena saattaa olla tahattoman koominen kohtaus uhkaavan tai pelottavan sijaan. Usein nämä ongelmat ovat selitettävissä sillä, ettei kohtauksen jännitettä olla pystytty rakentamaan. Syitä tähän voi olla lukuisia. Jos käsikirjoituksen eri nyansseja eli painotuksia ei ole pystytty erottamaan kohtausta rytmittäessä, on tarinankerronnalla suuri riski menettää mielenkiintonsa. Pahimmillaan jännitteen puuttumisella hukataan katsoja.

3.1. Jännite toimintakohtauksessa

Erikoistehoste sijoitetaan dramaturgisesti usein elokuvan käännekohtiin tai klimakseihin. Mikäli kyseessä on kauhuelokuvan käännekohta, erikoistehoste saattaa olla esim. hirviön ilmestyminen kohtaukseen. Jännitteen kehittäminen kohti paljastamista eli kyky yllättää katsoja menettämisen sijaan on leikkaajan vastuulla. Leikkaajan tulee ymmärtää erikoistehosteiden graafisen näyttävyyslisäksi se, kuinka jännitteitä kasvatetaan niin että erikoistehosteet tulisivat mahdollisimman uskottavasti lähelle katsojaa; ikään kuin katsoja odottaisi niitä.

John Carpenterin *The Thing* (1982) nojaa hyvin vahvasti jännitteen kehittelyyn, varsinkin erikoistehosteotoksissa. Antarktiksella amerikkalaiset luonnontieteilijät saavat vastaansa muotoaan muuntavan olennon ulkoavaruudesta. Tutkimusryhmä havaitsee, että olennoilla on kyky kloonata soluja ja valmistaa täydellisiä ihmiskopioita. Ryhmälle selviää, että joku heistä tai useampi on klooni. Elokuva laskee todella paljon paranoian varaan, ja varsinkin elokuvan toiminnallisessa erikoistehostekohtauksessa vainoharha ja paniikki määrittelevät kohtausta ylläpitävän valtajännitteen.

Katsojaa johdatellaan siihen, että päähenkilön (tutkimuslaitoksen pilotti) ja muiden miesten välinen epäluottamus eskaloituu aiempaa pahemmaksi. Kukaan ei enää luota kehenkään. Pilotti on jätetty ulos, ja hän on joutunut taistelemaan tiensä sisään kylmästä pakkasesta. Taistelun tuloksena yksi pilottia vastustaneista miehistä on kaatunut ja lakannut hengittämästä. Tutkimuslaitoksen miehet päästävät pilotin sisään. Pilotilla on kainalossaan dynamiittia ja toisessa kädessään liekinheitin. Samaan aikaan tohtori alkaa elvyttää ilmeisesti kuollutta miestä.

Toimintakohtauksessa on useita henkilöitä, joilla kaikilla on jokin päämäärä ja tavoite. Toimintakohtaus päätetään siihen kun joku kohtauksen dramaattisin hahmo on saavuttanut tavoitteensa. (Dancyger 2007, 267). On erittäin olennaista, kenen näkökulmasta tällainen kohtaus leikataan. Näkökulma on suoraan yhteydessä kohtauksen jännitteeseen. Koko sairaalahuoneessa tapahtuva toimintakohtaus on leikattu pilotin näkökulmasta.

Pilotti tähtää muita miehistön jäseniä liekinheittimellä ja kiroaa omaa luottamuspulaansa. Jännitettä vahvistetaan mm. sillä, että katsojalle tehdään selväksi, että pilotti on todellakin yksin. Näemme, kuinka joku seisovista miehistä ottaa veitsen lääkäripöydältä. Samaan aikaan tohtori elvyttää nyrkein lääkintäpöydällä tajutonta miestä. Pilotti jatkaa sadatteluaan hänet ympäröineelle miehistölle. Valtaosa pilotin repliikeistä kuullaan äänessä, ja keskustelu ns. peitetään jännitteen tehostamiseksi. Dialogin merkitys muuttuu mielenkiintoisemmaksi, kun katsojalle tarjotaankin pilotin käymän raivoamisen päälle kuvia miehistön reaktioista. Miehet vastaavat sadatteluun osoittamalla,

että he ovat valmiita käymään pilotin kimppuun heti kun tämän silmä välttää. Katsojan on miltei mahdotonta asettua tässä tapauksessa enemmistön puolelle jo pelkkien kuvakompositioiden ansioista. Näemme käden hierovan veistä reittä vasten.

Yleisesti ristiinleikkaus tarkoittaa kahden elokuvallisen ajan ja paikan etenevää leikkaamista jännitteen korostamiseksi. *The Thing*issä nähtävä konflikti on toteutettu ristiinleikkaamalla kahta samanaikaisesti etenevää toimintaa, vaikka aika ja tila pysyvät samoina.

Tässä ristiinleikkauksessa on selkeästi kaksi teemaa, jotka tukevat kohtauksen kliimaksin yllätystä. Katsojaa johdatellaan veitsikuvilla siihen, että pilotin kimppuun saatetaan hyökätä. Katsoja toki tiedostaa olemassa olevan hirviön, uhan ja on varautunut siihenkin mahdollisuuteen, että todennäköisesti leikkauspöydällä tulee tapahtumaan jotain merkittävää. Kahden eri teeman eli ajatuksen rinnakkainen leikkaus vahvistaa käsikirjoituksen jännitteitä ja katsojalle annetaan lupaus siitä, että jotain merkittävää tulee tapahtumaan.

Tohtori huutaa miehiä hiljenemään ja pyytää defibrillaattorin paikalle. Pilotti heiluttelee sylissään dynamiittipötköä ja muistuttaa räjäyttävänsä koko paikan ilmaan, mikäli joku koskee häneen. Tohtori asettaa defibrillaattorin elektrodit tajuttoman rintakehälle. Tajuttoman rintakehä aukeaa. Lääkärin kädet uppoavat tajuttoman rintakehään, joka sulkeutuu katkoen hänen kätensä ranteista poikki. Vaikka tiedämme ryhmän lakanneen väittelemästä, meille tarjotaan ainoastaan pilotin reaktiokuvaa, näemme vain ja ainoastaan pilotin kauhistuksen. Tohtori kaatuu huutaen lattialle, pilotin eteen.

Tajuttoman rintakehästä nousee valtava epämääräinen olento, joka kiinnittyy kattoon. Erotamme, että sillä on tajuttoman miehen keskeneräiset kasvot. Näemme rinnasta nousevan hirviön pilotin näkökulmakulma (P.O.V.) kuvissa, mikä asettaa katsojan pilotin rooliin. Katsoja samastutetaan pilotin rooliin kohtauksen kliimaksissa. Pilotti ampuu hirviötä liekinheittimellä.



Kuva 2. Katsojan johdattelua ristiinleikkauksen keinoin John Carpenterin *The Thing*issä (1982)

Tajuttoman pöydällä oleva pää venyy irti ja putoaa (muiden huomaamatta) lattialle. Katsojalle tarjotaan enemmän informaatiota kuin elokuvan henkilöille, ja kohtaukseen saadaan lisää jännitettä. Pilotti huutaa muita avuksi liekkimeren sammuttamisessa. Päälle kasvaa hämähäkkimäiset jalat ja tuntosarvet. Miehet jatkavat sammutustöitä paksun savun peitossa. Lopulta miehet huomaavat pään, joka kulkee ovea kohti. Pilotti ampuu sen liekinheittimellä.



Kuva 3. Näkökulma John Carpenterin *The Thing*issä (1982)

Oleellista kohtauksessa lienee se, että se on rakennettu ja leikattu toimintakohtauksen kaavan mukaan. Ristiinleikkausta hyödynnetään koko konfliktin keston ajan. Katsojalle tarjoillaan juuri niin paljon informaatiota kuin on tarpeen, ja tässä tapauksessa erikoistehosteet tulevat juuri siinä ajallisessa yhteydessä kuin katsoja niitä odottaakin. Kun elokuvan kohtauksen kerronta on niinkin jännitteistä, kohtauksen kliimaksi (tajuttoman miehen rintakehästä nouseva hirviö) ei sorru epäuskottavuuteen tai koomisuuteen, vaikka koko tapahtuma näytetään graafisesti. Katsoja saa paljon kuvallisia ja äänellisiä istutuksia siitä, että jotain kauheaa tulee tapahtumaan. Johdattelulla päädytään siihen, että katsoja haluaa tietää, millä tavalla se jokin tulee tapahtumaan. Tähän kysymykseen vastataan aukeavalla rintakehäefektillä pitkitetyn kiusallisen odotuksen jälkeen. Tämä lisää katsojan mielenkiintoa tuohon johonkin ja katsoja saattaa haluta nähdä lisää. Tehosteet ja niiden visualisoiminen on todella motivoitua kohtauksessa, jonka tapahtumia olisi mahdotonta ilmaista muuten kuin näyttämällä.

3.2. Dialogileikkaus käännekohtauksessa

Erikoistehosteen näyttäminen on samalla tavalla perusteltua David Cronenbergin *Videodromessa* (1983). Se, mikä on mahdotonta kuvitella, näytetään. Max Renn johtaa televisiokanavaa, joka esittää pehmopornoa ja väkivaltaisia ohjelmaformaatteja. Etsiessään uusia ”rankempia” sisältöjä Max löytää Videodromen, ohjelman, joka sisältää pelkkää juonetonta väkivaltaa. Maxin selvittäessä ohjelman alkuperää, erilaiset väkivaltaiset hallusinaatiot alkavat saada ylliotteen hänestä. Toisin kuin *The Thingin* (1982) toimintakohtauksessa, *Videodromen* yllättävä erikoistehoste nähdään selkeästi elokuvan käännekohdassa siirryttäessä todellisesta maailmasta hallusinaatioon.

Max on saanut tietää, että hänen katsomansa Videodrome-lähetykset aiheuttavat katsojassa hallusinaatioita ja mahdollisesti aivokasvaimen. Hän istuu kotonaan yksin ja katsoo nauhoja, jossa (kuollut) professori Brian O’Blivion kertoo Maxille hänen Videodrome-ongelmastaan:

Brian O’Blivion

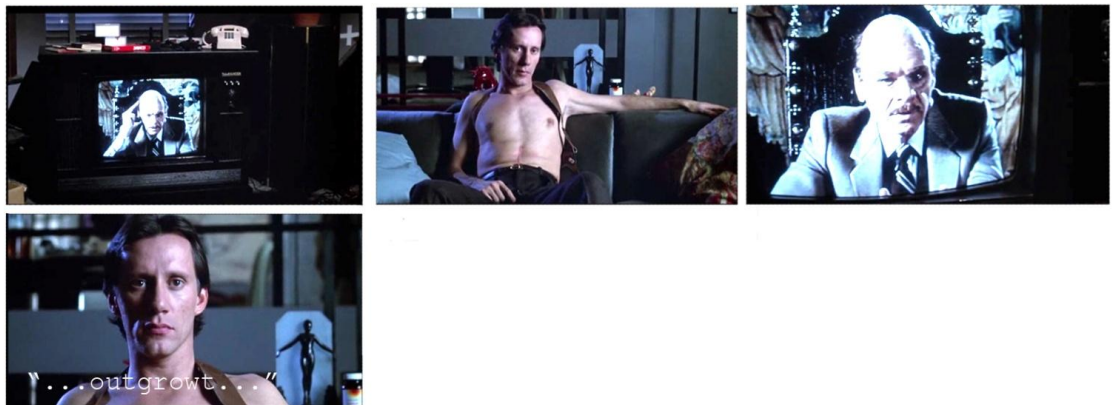
I believe that the growth in my head,
this head, this one right here...
I think that it is not really a tumour,
not an uncontrolled, undirected little bubbling part of flesh,
but that it is, in fact, a new organ,
a new part of the brain.
I think that massive doses of Videodrome signal
will ultimately create a new outgrowth
of the human brain,
which will produce and control hallucination
to the point that it will change human reality.
After all, there is nothing real outside our perception of reality,

is there?

You can see that, can't you?

(*Videodrome*, 1983).

Brian Oblivionin Maxille osoitettu dialogi määrittelee sen, kuinka kohtaus kerrotaan. Kuten *Videodromen* käsikirjoituksesta käy ilmi, Oblivionin dialogia on todella paljon ja sisältö on vaikeasti tulkittavaa tekstiä. Ehdottomasti suurin leikkauksellinen riski kohtauksen leikkauksessa on se, että katsojan mielenkiinto ja ymmärrys herpaantuu ja kohtauksen valtajännite katoaa. Puhumattakaan siitä, että dialogikohtaus on leikkauksellisesti se kaikkein mielikuvituksettomoin kaikista leikkauskohtauksista. Katsojan sietokyky on erittäin tärkeässä asemassa, koska kohtaus kerrotaan totutuista kuvakerronnallisista tavoista luopumalla. Totutut kuvakerronnalliset tavat tarkoittaa tässä yhteydessä kuvakompositioiden ja kameran asemointia. Koska totutuista kuvakerronnallisista keinoista on luovuttu, käyn koko kohtauksen alusta loppuun kuva kuvalta läpi, alleviivatakseni tekemiäni huomiota. Kuvien päälle kirjoitettu teksti on käsikirjoituksen kuvan ulkopuolelta kuultua Brian Oblivionin puhetta.



Kuva 4. Dialogileikkaus *Videodromessa* (1983)

Oblivionin dialogin avainsanoilla kuten "outgrowt" (suom. kasvain) leikataan kohtauksen yllättävään reaktiokuvaan Maxista. Max Renn katsoo suoraan lähikuvassa yleisöön ja neljäs seinä rikotaan ensimmäisen kerran. Vaikka

katsoja tietääkin O`blivionin puhuvan Maxille, katsojalle istutetaan myös ajatus siitä, että jokin on todella pielessä. Neljännen seinän rikkoessaan henkilö tunnustaa suoraan yleisölle, että kuvattu fiktiivinen maailma ei ole olemassa (tieteentermipankki.fi, viit. 10.1.2016). Katsoja asetetaan tarkastelijan rooliin etäännytyksen tehokeinoilla. Bertolt Brechtin mukaan etäännyttämisen motiivi on usein elokuvan sanoman ja juonen korostamista. Tässä tapauksessa Oblivionin dialogi alleviivaa koko ajan kohtauksessa vallitsevaa tilaa, eli hallusinaatiota.



Kuva 5. Dialogileikkaus *Videodromessa* (1983)

Dialogin sisällöllä ja avainsanoilla on merkittävä rooli tässä kuvallisessa ratkaisussa, koska se oikeuttaa etäännytyksen. Jos dialogin voi vahvistaa visuaalisesti, leikkausstrategiat tulevat tarpeettomiksi (Dancyger 2007,280). (Tämä tarkoittaa sitä, että mikäli kuullulle dialogille on jokin kuvallinen vahvistus (tässä tapauksessa lähikuva Max Rennin kasvoista) voi normaalisti virheenä pidettyjä kuvarajauksia hyödyntää ilman että katsoja kiinnittäisi niihin tarkempaa huomiota. Kuvallisella informaatiolla (lähikuva pistoolista, Maxista ja Oblivionista) vahvistetaan televisiosta kuullun dialogin ja ennen kaikkea käsikirjoituksen painotuksia. Etäännyttäminen tässä tilanteessa luokin tyystin omanlaisensa kerronnan kohtauksen runkoon. Katsoja tietää jonkin olevan pielessä, mutta tässä vaiheessa on mahdotonta sanoa, mikä se jokin on.

Oblivionin kysyessä Maxilta: "...ettei mikään ole todellista meidän perspektiivistämme, eihän?", neljäs seinä rikotaan kolmannen kerran ja kysymys esitetään katsojalle suoraan. Tässä vaiheessa katsoja on haastettu kirjaimellisesti suoraan. Katsojan on vaikea kyseenalaistaa jatkoa, mikäli hän katsoo kohtauksen loppuun asti. Katsojalle käy viimeistään tästä Oblivionin viimeisestä repliikistä rautalangasta vääntäen ilmi, että katsojaa tässä

manipuloidaan, ei niinkään fiktiivistä Max Rennin hahmoa. Perustan väittämäni siihen, että katsoja on aiemmin nähnyt hallusinaatioita kohtauksissa, joita en käsittele. Katsojan mielenkiintoa ruokitaan täysin päinvastaisella tavalla kuin *The Thingin* toimintakohtauksessa, koska tässä kohtauksessa katsojaa varoitetaan kirjaimellisesti tulevista tapahtumista.

3.3. Etäännyttäminen tehokeinona

Repliikin päättyessä televisioruutu sammuu ja neljäs seinä rikotaan neljännen kerran fiktiivisen Maxin katsoessa vielä kerran armoa anoen yleisöön. Muistutuksen jälkeen leikataan kuvaan, jossa Maxin vatsaan on ilmestynyt vaginan muotoinen sykkivä aukko. Aukko esitellään kylmän toteavasti ja suoraan edestä. Katsojaa on muistutettu koko kohtauksen ajan kuvarajauksissa ja puhutussa tekstissä kaiken taltioidun olevan epätodellista. Katsojan odotukset ja arvailut lunastetaan yllättävällä tavalla. Kuvailmaisuus pitäytyy edelleen sivusta seuraavana, mikä vahvistaa käsikirjoituksen sisäisiä jännitteitä. Samaan aikaan katsojan on miltei mahdotonta kyseenalaistaa mitään näkemäänsä kaikkien edeltävien istutusten ja varoitusten jälkeen. Koska katsoja on juuri dialogissa haastettu suoraan, hän tiedostaa ja ennen kaikkea muistaa katsovansa ei-todellista tapahtumaa ja elokuvaa.



Kuva 6 Käännö Videodromessa (1983)

Kuvailmaisuus pysähtyy staattisiin kuviin Oblivionin repliikin jälkeen. Leikattaessa Maxin reaktiokuvaan, neljäs seinä rikotaan jälleen ja katsojaa muistutetaan, että hän todellakin on osa tätä hallusinaatiota, toteavan sivustakatsojan roolissa. Etäännyttämistä hyödynnetään välittömästi efektin ilmestymisen jälkeen, ja katsojan sietokykyä seurata kohtausta koetellaan lisää. Kuvakieliuntuu

kysyvän, haluaako katsoja nähdä lisää? Kysymykseen vastataan välittömästi Maxin toiminnalla. Hän työntää kädessään olleen pistoolin tähän sykkivään vaginaan.



Kuva 7. Pysähtyminen staattisiin kuviin *Videodromessa* (1983)

Pistoolin työntyminen vaginaan esitellään niin ikään suoraan edestä ja keskellä kuvaa. Leikattaessa laajempaan kuvaan Maxista sohvalla, hänet on asemoitu niin ikään symmetrisesti kuva-alan keskelle. Katsojan huomio on pakotettu seuraamaan vaginaefektiä, koska seuraavan otoksen aikana huomiopiste on tismalleen samassa kohdassa, kuin edeltävässä laajemmassa kuvassa. Kuvallisesti huomiopisteen keskittäminen samaan kohteeseen saa aikaan tässä yhteydessä sen, että laajemmalla kuvalla Maxista kohtaukseen ladataan painetta. Painetta ladataan myös kuvien staattisuudella. Kamera ei liiku ollenkaan vaan kerronta kirjaimellisesti pysähtyy staattisiin kuviin. Tällä ilmaisullisella tehokeinolla saavutetaan se, että katsoja ei pääse karkuun tätä ilmiötä edes paljon laajemmassa kuvassa. Maxin käsi jää jumiin vaginaan. Hän katsoo jälleen tuskastuneena yleisöön rikkoen neljännen seinän viimeisen kerran ja nousee ylös.



Kuva 8. Staattisuuden hajoaminen *Videodromessa* (1983)

Kuvakerronnallisesti Maxin nousu esitetään alhaalta ylöspäin kuvattuna. Tämä on kohtauksen valtajännitteen kannalta merkittävä ratkaisu, koska tässä vaiheessa kerrontaan tulee toivoa. Alhaalta ylöspäin kuvattu hahmo personoi

hahmoa vahvemmaksi. Aiemmin katsoja on nähnyt päähenkilön ainoastaan selittämättömän hallusinaation uhrina, jolla ei ole minkäänlaisia mahdollisuuksia. Toteavassa ja pysähtyneessä kerronnassa on pitäydytty äärirajoille saakka, katsojan sietokykyä ajatellen. Puolikuva Maxin noususta rauhoittaa kohtausta kuitenkin merkittäväällä tavalla, ja kuvakieleen tulee selkeä vastakohta. Painetta aletaan laskea. Merkille pantavaa on myös se, että kamera panoroi puolikuvassa Maxin liikettä seuraten alhaalta ylös. Kuvakieli vaihtuu todella huomaamattomasti toisenlaiseen ilmaisuun ja staattisuus hajoaa. Valtajännite pysyy näin kasassa, ja kohtausta rauhoitetaan juuri siinä ajallisessa yhteydessä, jossa se on lähes välttämätöntä. Max jatkaa repimistä seisaallaan käsi vatsaan juuttuneena.



Kuva 9. Liikkuvaan kuvailmaisuun siirtyminen *Videodromessa* (1983).

Max repii kättään tuskastuneena ja lopulta se irtaoo; tyhjänä. Max kääntyy katsomaan vatsaansa ja sekä reikä että pistooli ovat kadonneet. Käden irtoamisen vaiheessa kamera elää jo todella paljon suhteutettuna aiempiin kuviin. Otospituudet kasvavat tästä johtuen. Näemme käden irtoamisen, Maxin reaktion ja tyhjän vatsan yhdessä samassa pitkässä otossa. Kuvakerronta muuttuu portaittain elokuvallisemmaksi. Elokuvallisuudella viitataan siihen, että edellä nähdyn hallusinaation staattisesta kuvakielestä luovutaan kokonaan. Samaan aikaan kameran liikkeillä suoritetaan todella suuri siirtymä hallusinaatiosta ns. todelliseen maailmaan. Max alkaa repiä sohvatyynyjä irti sohvasta, pistoolia etsien. Repiminen esitetään todella pitkässä yhdessä otossa, jossa kamera seuraa Maxin liikkeitä.



Kuva 10. Otosten pitkittyminen *Videodromessa* (1983)

Kuvan ulkopuolelta kuuluva puhelimen sointi pysäyttää Maxin toiminnan. Kuvakieli on jo vaihtunut selkeästi rauhoitetumpaan ilmaisuun ja kamera seuraa panoroiden Maxin liikkeitä laajassa kuvassa. Otospituudet kasvavat entisestään. Max vastaa puhelimeen ja kuulemme (kuvan ulkopuolelta) kuinka "Barry Convex haluaa puhua Maxin kanssa Videodromesta, ja että hänellä on auto alhaalla odottamassa." Vastatessaan puhelimeen Max esitellään puolikuvassa hieman alhaalta ylöspäin kuvattuna. Tällä kuvallisella ratkaisulla Max on todella kaukana siitä kärsivästä uhrista, joka nähdään vaginahallusinaation aikana.

Jännitteen kannalta ratkaisu on olennainen. Maxin hahmoa karakterisoidaan voimakkaammaksi kohtauksen viime sekunneilla ja toisaalta hetkellä, jona katsoja saa ensi kertaa tietää, että joku odottaa Maxia alhaalla. Ennen kuin kohtaus päättyy lähikuvaan kuuntelevasta Maxista, katsojalle on kuvallisesti istutettu ajatus siitä, että tuohon autoon päädytään Maxin hahmon vahvistamisen ansiosta. Katsojan mielenkiinto katsoa lisää herätetään sekä dialogissa että kuvissa.

3.4. Katsojan rooli efektikohtauksessa

Merkille pantavinta *Videodromen* kohtauksessa on se, että sen jännite säilyy koko kohtauksen keston ajan, vaikka kaikki kuviteltavissa olevat kerronnalliset ärsykkeet hukata katsoja ovat olemassa. Etäännyttämisellä saadaan aikaan se, että katsoja on osa vallitsevaa kohtausta eli hallusinaatiota. Katsojan sietokykyä katsoa vallitsevaa ilmiötä koetellaan yllättävän paljon. Tämä käy ilmi viimeistään siinä vaiheessa, kun vaginaefekti ilmestyy ensimmäisen kerran ja kerrontaa

hidastetaan hetkeksi. Hallusinaatio onkin katsojan kokemus, kuvitteellisen Max Rennin sijaan. Vaginaefektissä pitäytymisessä on suuri vaara sortua katsojaa aliarvioivaan ylilyöntiin. Hitailla kameran liikkeillä, kuvarajauksilla ja rytmillisellä ajoituksella suoritetaan suuri siirtymä hallusinaatiosta pois, ja efekti säilyttää uskottavuutensa.

The Thingin (1982) ja *Olkikoirien* (1971) toimintakohtauksissa katsoja jännittää joko pilotin tai matemaatikon puolesta, kuvakerronnan ansiosta. *Videodromen* (1983) kohtauksessa katsoja ei voi saada samaa etäännytyksen ansiosta, vaan katsoja tarkkaileekin omaa sietokykyään ja uteliaisuuttaan. Ero on merkittävä ja tietenkin käsikirjoituksellinen. Leikkaajan on joka tapauksessa osattava rakentaa jännitettä etäännyttämistä sisältävään kohtaukseen, jotta katsoja haluaisi katsoa kohtauksen loppuun asti. Leikkaajan on ymmärrettävä dialogin (jos sitä käytetään) oleellisuus jännitteen kannalta, kerronnallinen rytmi ja ennen kaikkea ajoitus. Leikkaajan on tunnistettava niin tilanteet, jolloin etäännyttämisestä on enemmän haittaa kuin hyötyä.

4. LOPUKSI

Tutkimukseni ei laajuutensa vuoksi pääty mihinkään selkeään lopputulokseen. En kuitenkaan leikkaajana näe tätä mitenkään haitallisena asiana, pikemminkin päinvastoin. Leikattaessa mitä tahansa elokuvakohtausta, näen ensisijaisen oleellisenä heti käsikirjoituksen jälkeen sen, onko kuvakerronnassa jännitettä. Jännitteen kasvattaminen on oman kokemukseni mukaan haasteellisin ja tärkein elementti leikkauksessa. Katsojan on saatava haluta nähdä lisää ja mahdollisesti yllättyä näkemästään, jotta tarina tai yksittäinen kohtaus olisi kertomisen arvoinen. Mahdollisuudet tarinan kertomiseen ovat nähdäkseni rajattomat. Leikkaajan on osattava tunnistaa eri tehokeinoja tarinan kertomiseen ja informaation välittymiseen katsojalle oikealla tavalla.

Kirjoittaessani analyysejä olen tehnyt hämmästyttävän paljon havaintoja leikkauksen avainasioista raakamateriaalia työstäessäni. Olen löytänyt uusia

näkökulmia tarkastella elokuvan leikkausta lukemalla leikkausdramaturgiaa jännitteen näkökulmasta. Tämä harjaannuttaa elokuvallista ajattelua merkittävällä tavalla.

Leikkaajan on tarinankertojan lisäksi osattava tunnistaa tehokeinojen sopivuus erilaisissa kohtauksissa. Tutkimalla leikkausdramaturgiaa erilaisissa efektikohtauksissa käsitteet ovat realisoituneet tai vähintäänkin auenneet itselleni uudella tavalla. Käyttämäni elokuvaesimerkit (*Olkikoirat*, *The Thing* ja *Videodrome*) ovat palvelleet analyysiä sisältönsä vuoksi. Elokuvaesimerkkejä voisi olla enemmän, mutta toisaalta analysoimalla vain muutamaa esimerkkiä olen uskoakseni oppinut huomattavasti enemmän kuin usean esimerkin kanssa.

Keskittymällä pelkästään konflikteihin ja käänteisiin, olen alkanut ymmärtämään, mitkä asiat ovat näissä kohdissa kaikkein oleellisimpia jännitteen säilymisen kannalta. Analyysi vain muutamasta teoksesta on opettanut minua lukemaan käsikirjoitusta uudella tavalla.

Piirtämällä kaavioita ja kaappaamalla kuvia elokuvista, olen oppinut kyseenalaistamaan omaa kirjoitustani ja palaamaan kirjoituksessa taaksepäin. Tekstin kuvittaminen efektikohtauksen kuvilla on poikinut lisää otsikoita, ja toisaalta se on saattanut muuttaa kokonaistutkimuksen rakennetta. Kuvien kaappaaminen kohtauksista on ehdottomasti todella opettava ja merkittävä osa analyysiä, koska siinä jännitteen kehittämisen termit realisoituvat konkreettisemmin kuin kirjoittamalla.

Jatkossa analyysi antaa itselleni leikkaajana suunnattoman määrän korvaamatonta tietoa jännitteen kasvattamisesta missä tahansa elokuvassa.

5. LÄHTEET

Olkikoirat-elokuva, 113 min, 1971, Ohjaus. Peckinpah S.

The Thing-elokuva , 109 min, 1982. Ohjaus Carpenter J.

Videodrome-elokuva, 87 min, 1983. Ohjaus Cronenberg D.

Dancyger, K, 2007: The Technique of film and video editing. 4. edition. Printed in United States of America: Focal Press.

Pirilä, K. & Kivi, E. 2008: Leikkaus. Elävä kuva - Elävä ääni. Helsinki: LIKE.

In my head (Part 1): Matrix mind 2016. Viitattu 24.1.16. Saatavana verkossa : <http://childofgod778.com/in-my-head-part-1-matrix-mind/>

Tieteen Termipankki, 2016, viitattu 10.1. 16. saatavana verkossa: http://tieteentermipankki.fi/wiki/Esitt%C3%A4v%C3%A4t_taitteet:nelj%C3%A4s_sein%C3%A4

Videodromen käsikirjoitus, viitattu 25.1.2016. saatavana verkossa: http://www.script-o-rama.com/movie_scripts/v/videodrome-script-transcript-david-cronenberg.html