



Osaamista
ja oivallusta
tulevaisuuden
tekemiseen

Veera Leno

Teesi, antiteesi – montaasi

Rinnastava leikkaus, sen tulkinta ja toteutuminen
animaatioelokuvassa ja näytelmäelokuvassa

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Medianomi (AMK)

Viestinnän tutkinto-ohjelma

Opinnäytetyö

9.10.2018

Tekijä(t) Otsikko Sivumäärä Aika	Veera Leno Teesi, antiteesi – montaasi: Rinnastava leikkaus, sen tulkinta ja toteutuminen animaatioelokuvassa ja näytelmäelokuvassa 34 sivua 9.10.2018
Tutkinto	Medianomi (AMK)
Koulutusohjelma	Viestinnän tutkinto-ohjelma
Suuntautumisvaihtoehto	3D-animointi ja -visualisointi
Ohjaaja(t)	Lehtori Peke Huuhtanen
<p>Tässä opinnäytetyössä tarkastellaan rinnastavaa leikkausta tyylikeinona kokopitkässä elokuvassa Sergei Eisensteinin montaasiteorian näkökulmasta. Sivutavoitteena on tutkia leikkaustekniikan käyttömahdollisuuksia näytelmäelokuvassa ja animaatioelokuvassa leikkauksen suunnitteluprosessin kannalta. Tutkielman alussa esitetään hypoteesi, että elokuvateorian periaatteet ovat sovellettavissa niin animaatioon kuin näytelmäelokuvaan tasavertaisesti. Työ pyrkii yleistajuisuuteen ja soveltuu elokuvateoriasta kiinnostuneille audiovisuaalisen alan ammattilaisille ja harrastajille.</p> <p>Teoriaosuudessa esitellään lineaariseen kerrontaan perustuva jatkuvuusperiaate ja ristiin leikkaamisen tekniikka. Nämä asetetaan vertailuun montaasiteorian ja rinnastavan leikkauksen kanssa, jotka eivät nojaa kerronnan lineaarisuuteen. Rinnastavan leikkauksen tarkoitus on kahta tai useampaa teemaa yhdistäen luoda otosten sarja, jonka kumulatiivinen vaikutus on suurempi kuin otosten yksinään. Lisäksi luodaan katsaus animaation ja näytelmäelokuvan esituotantoprosesseihin. Videoidun elokuvan leikkaaja työskentelee jo olemassa olevan materiaalin pohjalta. Animaation kuväkäsikirjoittaja tuottaa kuvat omasta mielikuvituksestaan. Animaatiokuväkäsikirjoitus käy myös usein läpi lukuisia revisioita.</p> <p>Tutkimus toteutetaan analysoimalla kahta rinnastavaa montaasikohtausta näytelmäelokuvasta <i>Tom of Finland</i> (2017) ja animaatioelokuvasta <i>Waltz with Bashir</i> (2008). Pohdinnan pyrkimyksenä on selvittää, kuinka montaasiteorian periaatteet niissä toteutuvat ja minkälaisia tulkintoja niissä esitetyistä rinnastuksista voidaan tehdä.</p> <p>Tutkimuksen lopputulema on, että elokuvan erilaiset tuotantotavat saattavat antaa erilaiset lähtökohdat rinnastavien kohtausten syntymiselle. Työssä selviää, että rinnastavaa leikkausta ei usein käytetä fiktiivisissä animaatioelokuvissa. Kirjoittaja esittää, että näytelmäelokuvan leikkausprosessissa <i>mielleyhtymien montaasin</i> on mahdollista syntyä jo leikkaajan mielessä. Animaatiossa tuotannon suunnitelmallisuus voi rajoittaa spontaanien assosiaatioyhteyksien syntymistä tuotannon varhaisvaiheessa.</p> <p>Työn alussa esitetty hypoteesi toteutuu, mutta tietyin lisäyksin. Elokuvateoriaa voidaan käyttää teosten analysointiin, mutta sen soveltaminen käytäntöön saattaa olla riippuvainen teoksen esitystekniikasta. Opinnäytetyö pyrkii tuomaan vuoropuhelua elokuva- ja animaatioalojen välille ja on samalla puolustuspuhe leikkauksen moninaisuuden vaalimiseksi.</p>	
Avainsanat	Leikkaus, rinnastava leikkaus, montaasi, montaasiteoria, Eisenstein, animaatioelokuva, näytelmäelokuva

Author(s) Title	Veera Leno Thesis, Antithesis, Montage: Montage Editing, its Interpretation and Implementation in Animation and Live Action Film
Number of Pages Date	34 pages 9 th of October 2018
Degree	Bachelor of Culture and Arts
Degree Programme	Media
Specialisation option	3D Animation and Visualization
Instructor(s)	Peke Huuhtanen, Lecturer
<p>This Bachelor's thesis examines the use, interpretation and practical implications of the editing technique the author calls montage editing in a feature length live action and animation film. The editing style is derived from and expanded by Sergei M. Eisenstein's montage theory, which is presented in contrast to the principles of continuity editing and the linear crosscutting technique. Montage editing utilizes crosscuts between two or more themes to propose a conceptual association between them in the viewer's consciousness. This thesis also looks into the practice of editing in the live action and animation film. The two processes are compared to each other in order to find out how the differing production processes may affect the application and prevalence of montage editing.</p> <p>The research was conducted by analysing two montage sequences, one from a live action film and one an animated film, which utilized montage editing. The aim was to find out whether montage theory was applicable to the analysis of these films regardless of the medium. The hypothesis suggested that the theory can be applied equally regardless of the medium.</p> <p>The findings indicated that while the montage theory is applicable to the analysis of the existing film, the likelihood of it being applied in the editing process may rely on the medium's particular production process. A contemporary feature length animation rarely displays the montage editing technique. The author proposes that a live action film editor may be more prone to making editing decisions that result in montage editing due to having the raw video material to work from which may lead to creative associative insights. Conversely, an animation storyboard artist will have to generate images relying on their imagination. This reverse pattern in the design process may result in fewer montage cuts in an animation film.</p> <p>The author concludes with a plea for recognizing the diversity of historical editing techniques and encourages to utilize them purposefully in the exploration of the full artistic potential of the animation and as well as a live action film. The thesis is also an attempt to breach the gap between the live action and animation film industries and to offer an opening for an interdisciplinary dialogue.</p>	
Keywords	Editing, discontinuity editing, montage editing, montage, montage theory, Eisenstein, animation, live action film

Sisällys

1	Johdanto	1
2	Elokuvaleikkaus	3
2.1	Leikkauksen peruskäsitteistöä	3
2.2	Leikkaus työkaluna	4
3	Enemmän kuin osiensa summa: montaasiteoria ja rinnastava leikkaus	6
3.1	Jatkuvuusperiaate ja ristiinleikkaus	6
3.2	Montaasiteoria ja rinnastava leikkaus	9
3.2.1	Montaasiteoria syntyy	9
3.2.2	Eisensteinin montaasiteoria	10
3.2.3	Diegeettinen ja ei-diegeettinen rinnastus	12
4	Behind the scenes: leikkausprosessi näytelmäelokuvassa ja animaatioelokuvassa	13
4.1	Leikkaajan rooli näytelmäelokuvan tuotannossa	13
4.2	Leikkauksen suunnittelu animaatiossa	14
5	Elokuvakatkkelmat tarkastelussa	15
5.1	Tom of Finland: sota ja seksi	16
5.2	Waltz With Bashir: sota ja arki	22
5.3	Pohdintaa analyysin perusteella	28
6	Yhteenveto	29
	Lähteet	32

1 Johdanto

Miten monitasoiset merkitykset elokuvassa syntyvät? Mikä on se hengästyttävä vaikutus, joka seuraa, kun elokuvakohtauksen lineaarisuus rikotaan ja sekaan tuodaan kohtaukseen liittymättömiä, jopa elokuvan tarinan ulkopuolisia elementtejä?

Nämä kysymykset mielessäni ryhdyin hahmottelemaan opinnäytetyöni aihetta. Itseäni eniten liikuttavat elokuvan hetket löysin montaasimaisista kohtauksista, joissa materiaalia on leikattu rinnastaen. Tällaisissa kohtauksissa voidaan luoda rinnastuksia leikkauksen avulla kahden tai useamman teeman välille, jolloin syntyy tunnevaikutelma, joka on väkevämpi kuin otoksen yksinään. Rinnastukset antavat katsojalle mahdollisuuden tehdä omia tulkintojaan elokuvan symboliikasta ja osallistua elokuvan merkityksenluontiin. Tutkimukseni johdatti minut neuvostoliittolaisen Sergei M. Eisensteinin montaasiteorian ääreen.

Opinnäytetyön tarkoituksena on analysoida elokuvaesimerkkien avulla, Eisensteinin montaasiteorian viitekehystä, minkälaisin keinoin rinnastavaa leikkausta voidaan käyttää kokopitkässä elokuvassa ja mitä vaikutuksia sillä on elokuvan tulkintaan. Sivutavoitteenani haluan perehtyä siihen, kuinka näytelmäelokuvan tuotantoprosessi poikkeaa animaatioelokuvan tuotannosta, ja erityisesti, minkälaisia implikaatioita tällä on rinnastavan leikkauksen suunnittelun kannalta. Aihetta tutkiakseni olen valinnut analyysiin yhden näytelmäelokuvan ja yhden animaatioelokuvan.

Tässä opinnäytetyössä käytän käsitettä *näytelmäelokuva* viittaamaan kaikkeen videoituun elokuvaan. Tällä tarkoitan niin fiktiivistä kuin dokumentaarista, videokuvattua elokuvaa. Tavallisesti termiä käytetään puhuttaessa vain fiktiivisestä elokuvasta. Päädyin ratkaisuun käyttää vakiintunutta tätä suomenkielistä sanaa kattavamman termin puuttuessa.

Elokvateorian kirjallisuudessa elokuvasta puhutaan usein vain näytelmäelokuvan kontekstissa. Animaatiokirjallisuudessa aloja on useammin pyritty tuomaan lähemmäs toisiaan, mutta niiden rinnakkainen tarkastelu on yhä harvinaista. Tavoitteenani opinnäytetyölle on luoda tasavertainen, rinnakkainen tarkastelu näiden kahden esitystekniikan välillä. Molemminpuolinen ymmärrys aloista hyödyttäisi kaikkia osapuolia ja lisäisi

mahdollisuuksia yhteistyöhön. Tutkimukseni toimii sen olettamuksen pohjalta, että samat teoriat ovat sovellettavissa kaikkeen audiovisuaaliseen materiaaliin esitystekniikasta riippumatta.

On jo olemassa lukuisia näin teet -oppaita, jotka tarjoavat hyviä käytännön ohjeita yleisesti toimivana pidetyn leikkauksen toteutukseen. Tämä opinnäytetyö ei ole sellainen. Tarkoitukseni on pikemmin keskittyä yhteen historialliseen, ilmailulliseen tyylikeinon ja sen käyttömahdollisuuksiin elokuvassa.

Tutkimusaiheeni keskittyy kokopitkän elokuvan ympärille. Kokonaisuuden sijaan tarkastelu keskittyy otoksiin, joka on analyysini perusyksikkö. Analyysin keskiössä ovat otokset ja niiden väliset suhteet eli toisiaan seuraavien kuvien sommittelulliset, rytmilliset, tilalliset ja ajalliset suhteet (Bordwell & Thompson 2013, 218). Tutkimuksen ulkopuolelle jäävät elokuvan äänimaisema ja *transitiot*, joihin vain viitataan. Myöskin elokuvien historiallisten kontekstien ja genrejen moninaisuus rajautuvat käsittelystä.

Henkilökohtainen tavoitteeni opinnäytetyölle on laajentaa omia horisonttejani kuvalliseen ilmaisuun. Syventymällä elokuvallisiin tyylikeinoihin ja niiden historiallisiin juuriin uskon, että voin saada lisää työkaluja luovaan ajatteluuni ja kypsyä taiteilijana. Vankka teorian tuntemus mahdollistaa tiedon soveltamisen tarkoituksenmukaisesti käytäntöön. Toivon, että opinnäytetyöprosessi edistää valmiuksiani ajatella ohjaajan tavoin ja kasvattaa minua työssäni kuvakäsikirjoittajana.

Elokuva-alan ja animaation opiskelijoille haluan opinnäytetyölläni ehdottaa joitakin elokuvateoreettisia perspektiivejä omaan käytännön leikkaus- ja suunnittelutyöhönsä. Opiskeluaikani Metropolia Ammattikorkeakoulun 3D-animoinnin linjalla vuosina 2014–2018 huomasin leikkauksen teoriaopetuksen olevan varsin vähäistä. Kun opit välittyvät lehtorin neuvoista opiskelijoille suoraan annettuina, vaarana on saada yksi-puolinen kuva elokuvaleikkauksen mahdollisuuksista. Kaikkea ei voi oppia käytännön kautta: vahva, versatiili osaaminen ja rajojen luova rikkominen vaatii tuekseen kestäväää teoriapohjaa (Pirilä & Kivi 2008, 7).

Opinnäytetyö koostuu kahdesta osasta: teoriapohjasta ja elokuva-analyysistä. Taustoitän lyhyesti leikkauksen peruskäsitteistöä, sen tarkoitusta sekä erilaisia näkökulmia sen toimintaan luvussa kaksi. Luvussa kolme esittelen ensin valtavirtaelokuvalle tyypillisen jatkuvuusleikkauksen periaatteen ja siitä johdettavan ristiinleikkauksen. Siirryn sitten

tarkastelemaan rinnastavaa leikkausta ja sitä, kuinka tämä poikkeaa jatkuvuusmallista. Rinnastavaa leikkausta täydennän Eisensteinin montaasiteorialla. Luku neljä luo katsauksen näytelmä- ja animaatioelokuvan leikkauksen suunnitteluprosesseihin ja vertailee niitä. Opinnäytetyön toinen osa, elokuva-analyysi, alkaa luvusta viisi. Pohdinta- ja yhteenvetoluvuissa käyn läpi tekemiäni havaintoja opinnäytetyön prosessissa.

Opinnäytetyöhön ei sisälly soveltavaa käytännön osuutta. Kattavan kirjallisen lähteistön lisäksi nojaan omaan alan kokemukseeni työssäni *storyboard*- ja *layout*-taiteilijana animaatio- ja mainoselokuvatuotannoissa.

Lopullinen tutkielma on suunnattu audiovisuaalisen alan opiskelijoille ja ammattilaisille aina elokuva-alalta animaatioon, mainostuotantoihin ja peleihin. Myös harrastelija voi löytää työstä mielenkiintoisia näkökulmia. Animaatioprosessin tarkastelu ja elokuva-analyysi kohdentuvat 2D-animaatioon, mutta myös 3D-animaatiosta kiinnostunut voi soveltaa näkemyksiä työhönsä. Olen pyrkinyt selittämään kaikki tekstissä esitetyt käsitteet yleistajuisesti, joten lukijalta ei odoteta elokuvateorian aikaisempaa tuntemusta.

2 Elokvaleikkaus

Elokuva-alalla käytetään lähtökohtaisesti samaa peruskäsitteistöä, mutta tuotantojen välillä niitä saatetaan käyttää melko vapaasti merkitsemään hieman eri asioita. Tässä luvussa käyn lyhyesti läpi opinnäytetyössäni käyttämäni käsitteet ja niiden määritelmät juuri tämän työn kontekstissa. Lisäksi kosketan hieman elokuvaleikkauksen perusteita: miksi sitä käytetään ja mitä sillä voidaan saavuttaa?

2.1 Leikkauksen peruskäsitteistöä

Otos: Kahden leikkauksen välinen katkeamaton audiovisuaalinen jakso ajassa. Elokuva rakentuu yhdestä tai useammasta otoksesta.

Kuva: Otostilan visuaalinen perusyksikkö. Kuvan peruspiirteitä ovat yhtenäisenä pysyvä kuvakoko, tilan rajausta ja staattisuus. Kuva voi muuttua toiseksi otoksen sisällä esi-

merkiksi kameran liikkeen tai kuvassa esiintyvien hahmojen liikkeen vaikutuksesta. (Pirilä & Kivi, 2005, 70.)

Pienet siirtymät: Otostilan kuvien välissä tapahtuvia muutoksia, jotka liittävät otoksen kuvat yhteen. Esimerkiksi kohteen ja kameran liikkeitä tai ympäristön ja värin muutokset. (Pirilä & Kivi, 2005, 71–72.)

Leikkaus: Kahden otoksen välinen siirtymä.

Sekvenssi: Tämän opinnäytetyön kontekstissa tarkoitan sekvenssillä analyysia varten vapaasti rajaamaani jaksoa elokuvassa.

Kohtaus: Narratiivisen elokuvan osa, joka sijoittuu tarinansisäisesti yhteen aikaan ja paikkaan. Kerronnallinen yksikkö. Voi olla oma kokonaisuutensa teoksen sisällä tai osa jaksosta. (Pirilä & Kivi, 2008, 45, 111.)

Medium: Englanninkielinen sana välineelle, keinolle tai tekotavalle. Esityskonteksti tai esitystekniikka eli työssä tai teoksessa käytetty tekniikka tai tekotapa. Tässä opinnäytetyössä viitataan *mediumilla* animaatioon tai videokuvaukseen elokuvan tekniikkana.

2.2 Leikkaus työkaluna

Leikkauksella on monia käyttötarkoituksia elokuvanteossa, ja sillä voidaan vaikuttaa elokuvan eri aspekteihin monin tavoin. Yksi niistä on elokuvan rakenne kokonaisuutena. Bordwell ja Thompson nostavat esimerkkinä Andy Warholin ohjaaman elokuvan *My Hustler* (1965), jossa on vain kolme leikkausta. Tällä keinolla, Bordwell ja Thompson esittävät, ne jaottelevat elokuvan neljään selkeästi erilliseen osaan (Bordwell & Thompson 2013, 218). Leikkauksen merkitystä on silti myös yliarvioitu teoreetikkojen keskuudessa: se ei suinkaan ole edellytys hyvälle elokuvalle, ja monissa elokuvissa käytetään leikkausta vain hyvin vähän tai ei lainkaan (Bordwell & Thompson 2013, 218). Tästä esimerkkinä voidaan käyttää Alfonso Cuarónin ohjaama *Children of Men* (2006), kokopitkää dystooppista selviytymiselokuvaa, joka kuvattiin alusta loppuun vain yhdellä otoksella.

Miksi leikkausta siis käytetään, vaikka katsojalle voisi välittää saman informaation-sommittelemalla kaikki tarinankerronnalle olennaiset elementit samaan kuvaan? Bordwell ja Thompson korostavat leikkauksen äkillisyyden luomaa vaikutusta kerrontaan. Kyse on ajoituksesta, jolla voidaan tehostaa haluttua vaikutelmaa. Toisin sanoen editointi tarjoaa elokuvantekijälle työkalun, jolla on mahdollista rytmittää katselijan kokemuksta hyvinkin pikkutarkasti. (Bordwell & Thompson 2013, 220–221.)

Leikkauksella voidaan luoda välittömiä hyppyjä ajan, paikan, hahmojen ja tapahtumien välillä elokuvassa. Sen hyödyntämisestä on myös käytännöllistä etua näytelmäelokuvassa. Walter Murchin mukaan pitkiä otoksia, joissa kaikki tarinankerrontaan tarvittavat elementit ovat näkyvissä samassa otoksessa, on yksinkertaisesti hyvin vaikeaa tehdä toimivaksi kuvaustilanteessa. Näyttelijä saattaa esimerkiksi unohtaa repliikkinsä, tai lavastustekniikka voi pettää. Mitä pidempi otos, sen suurempi riski epäonnistumiselle. Lisäksi täydellisen lineaarisuuden rikkominen mahdollistaa kaikkein onnistuneimman otoksen valitsemisen kuhunkin kohtaukseen leikkausvaiheessa. Poimimalla kuvan, jossa valaistus, rajaus, kuvakulma ja näyttelijäntyö ovat juuri halutulla tavalla, teoksesta voidaan koota paras mahdollinen kokonaisuus juuri toivotun, kumulatiivisen tunnevaikutuksen aikaansaamiseksi. (Murch 2001, 8.)

Murch esittää kysymyksen, joka asettaa leikkauksen kyseenalaiseksi vetoamalla ihmisten tapaan havainnoida maailmaa biologisina olentoina. Jos ihminen havaitsee elämänsä yhtenäisenä jatkumona ilman keskeytyksiä, kuinka voi olla, että hän intuitiivisesti hyväksyy elokuvassa vaihtuvat otokset? Vastaukseksi Murch tarjoaa otosten kontekstisuutta. Liike valkokankaalla on itsessään illuusio, joka syntyy, kun pysähtyneitä kuvia esitetään peräjälkeen riittävän nopeasti – varsin standardisoitunut nopeus on 24 kuvaa sekunnissa. Katsoja kuitenkin ymmärtää nämä kuvat osaksi samaa otosta ja samaa liikettä, sillä muutos kuvien välillä on niin pieni. Ymmärrys otosten erillisyydestä sen sijaan syntyy, kun kuvien välinen muutos on riittävän suuri. Tätä voi esimerkiksi seurata kuvakoon, kuvakulman, värimaailman tai koko kuvauslokaation vaihdos. Katsoja ymmärtää otosten kontekstin muuttuneen ja suhteuttaa uuden otoksen tapahtumat saamaansa uuteen informaatioon. (Murch 2001, 6.)

Murchin kysymyksenasettelua voidaan toisaalta pitää lähtökohdiltaan ongelmallisena. Ajan esittämistä liikkuvan kuvan narratiivissa pohtiva lines Reinikainen toteaa opinnäytetyössään, ettei lineaarinen kerrontatapa ole ihmiselle itse asiassa luonnollinen ominaisuus, vaan teollisen kulttuurin tuottamaa. Hänen mielestään ihmisten kokemus ny-

kyhetkestä ei seuraa kausaalista, mekaanista ajan virtaa, vaan nykyisyys sekoittuu alinomaa muistoihin menneestä yhdessä haaveisiin, pelkoihin ja odotuksiin tulevasta. Rikkomalla narratiivin lineaarisuuden elokuva voi ilmentää ihmisen kokemaa jokapäiväistä todellisuutta jopa totuudenmukaisemmin. Reinikainen mainitsee lineaarisen tiedonkäsityksen rajaavan rinnastukset ja analogiat, mikä rajoittaa audiovisuaalisen kerronnan mahdollisuuksia. (Heiskanen, Alasuutari, Eskola & Julkunen 1989, 6, Reinikaisen 2018, 7 mukaan.)

Bordwell ja Thompson ovat määritelleet klassikoksi muodostuneessa elokuvateorian peruskirjassaan *Film Art* neljä editoinnin ulottuvuutta, joita elokuvantekijä voi leikkauksella kontrolloida: (1) graafiset suhteet otosten A ja B välillä (2) rytmin suhteet otosten A ja B välillä (3) tilalliset suhteet otosten A ja B välillä ja (4) ajalliset suhteet otosten A ja B välillä (Bordwell & Thompson 2013, 221). Nämä määreet ovat myös montaasiteorian peruspalikoita.

3 Enemmän kuin osiensa summa: montaasiteoria ja rinnastava leikkaus

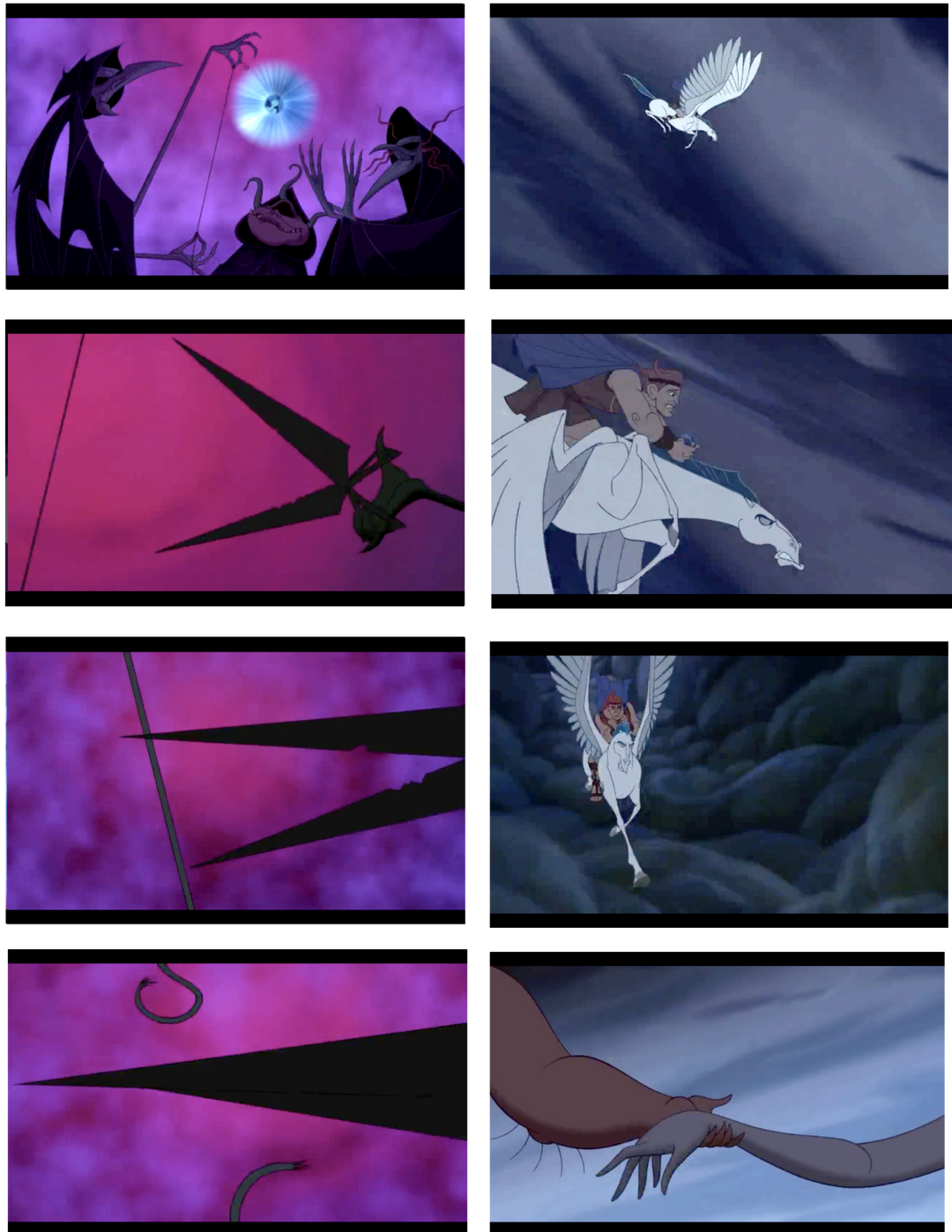
Elokuva-alan kirjallisuudessa *rinnastava leikkaus* ja *ristiinleikkaus* (*crosscutting*) käsitellään yleensä yhden ja saman termin alla. Tämän opinnäytetyön kontekstissa haluan kuitenkin tehdä niiden välille eron. Tätä varten esittelen ensin jatkuvuusleikkauksen periaatteita ja sitä myötäilevää leikkaustekniikkaa, ristiinleikkausta. Sen jälkeen valotan rinnastavaa leikkausta ja neuvostoliittolaista montaasiteoriaa, johon se perustuu.

3.1 Jatkuvuusperiaate ja ristiinleikkaus

Ennen montaasiteorian syntyä vallalla oli vahvasti 1900–1910 -luvulla kehitelty jatkuvuusleikkaus. Sen keulakuvia olivat editointitaidon luoja Georges Méliès ja jatkuvuusleikkauksen tekniikkaa kehittänyt amerikkalainen elokuvaohjaaja D. W. Griffith. Jatkuvuusleikkauksesta tuli aikansa normi, joka on säilynyt valtavirtaelokuvan peruspiirteenä nykypäivään asti. Nimensä mukaisesti jatkuvuusperiaatteen tarkoituksena on rakentaa elokuva siten, että se välitti selkeästi lineaarisen tarinan. Täten myös leikkaus asetettiin palvelemaan ensisijaisesti kerronnan jatkuvuutta. (Bordwell & Thompson 2013, 232.)

Toinen jatkuvuusleikkauksen, myös klassisena Hollywood-leikkauksena nimitetyn tyylin ominaispiirteitä on leikkauksen häivytyksen elokuvan kerronnassa (Ramos & Zhou 2016). Leikkausta pidetään oikeaoppisena ja onnistuneena silloin, kun se tapahtuu katsojalle mahdollisimman huomaamattomasti ja sujuvasti, esimerkiksi leikaten alkavasta liikkeestä otokseen, jossa sama liike jatkuu samansuuntaisena. Montaasiteorian laatija Sergei Eisenstein taas uskoi, että kaikenlaiset ristiriidat ja jännitteet otosten välillä kasvattivat elokuvan vaikutusvoimaa ja kannustaisivat yleisöä osallistumaan elokuvan katselukokemukseen aktiivisemmin (Bordwell & Thompson 2013, 261).

Ristiin leikkaamisessa on tarkoitus yleensä esittää kahden tai useamman tapahtuman tapahtuvan samanaikaisesti. Se on jatkuvuusperiaatteen mukaista kerrontaa eli tyylikeino on tarkoitus paljastaa jotakin tapahtumien kulusta yleensä melko lineaarisella tavalla. Vaikka leikkaus rikkoo hieman tilallista jatkuvuutta, sen valtti on syyn ja seurausten ja tapahtumien samanaikaisuuden punominen yhteen. Paljastamalla katsojalle enemmän informaatiota kuin hahmot kenties itse tietävät voidaan saavuttaa jopa kaikitietävän kertojan asema. Se kerryttää myös jännitystä, koska sillä voidaan luoda katsojalle odotuksia, jotka täyttyvät vain pikkuhiljaa. Tämän tekniikan hioi huippuunsa edellä mainittu ohjaaja D.W. Griffith. (Bordwell & Thompson 2013, 262.)



Kuvio 1. Ristiinleikkausta elokuvasta Hercules (1997). Leikkauksella merkitään kahden tapahtuman samanaikaisuutta. Kohtauksella on elokuvassa tapahtumien etenemistä osoittava tarkoitus. (Hercules 1997, Walt Disney Pictures.)

Sekvenssi Walt Disney Picturesin elokuvasta Hercules (2017) (Kuvio 1) kuvaa oppikirjamaisesti Hollywood-elokuvissa tyypillistä ristiinleikkausta. Sekvenssissä leikataan ristiin kiirehtivästä Herculeksesta Megaran elämänlankaa leikkaaviin tietäjäeukkoihin.

Molemmat hetket tapahtuvat samanaikaisesti ja katsoja pysyy epä tietoisuudessa siitä, ennättääkö Hercules paikalle ennen ratkaisevaa hetkeä. Myös kiihtyvä leikkaustahti luo jännitystä. Sekvenssi on jatkuvuusleikkauksen mukainen eli se kuvaa lineaarisesti tapahtumakulkujen etenemistä.

3.2 Montaasiteoria ja rinnastava leikkaus

Termi montaasi juontaa ranskankielisestä sanasta *montage*, joka tarkoittaa yksinkertaisesti leikkausta. Arkikielessä montaasilla tarkoitetaan yleensä elokuvan sisällä esiintyvää yksittäistä kohtausta, jossa kuvataan esimerkiksi lineaarista ajan kulkua varsin nopein otoksin (Olson 2017). Tällaisesta esimerkkinä voi käyttää elokuvan *Leijonakuningas* (1994) kohtausta, jossa Simba kasvaa aikuiseksi kävellessään kaatunutta puuta pitkin. Tosiasiassa teoria on sovellettavissa elokuvaleikkaukseen paljon laajemmin: neuvostoteoreetikot viittasivat sillä yksinkertaisesti leikkaukseen (Olson 2017). Synnytyään se levisi ympäri maailmaa, ja sen vaikutukset näkyvät tänä päivänä kaikessa nykyelokuvassa yli tyylilajien rajojen. Montaasiteorian ydinsanoma on tämä: kahden kuvan yhdistäminen johtaa tulokseen, joka on enemmän kuin osiensa summa (Bacon 2004, 91.)

Eisensteinin hengessä oma määritelmäni rinnastavalle leikkaukselle on, että se on ristiin leikkaamisen muoto, jonka funktio ei ole viedä tarinaa eteenpäin, vaan luoda uusia merkityksiä rinnastamalla kaksi toisiinsa sinänsä liittymätöntä asiaa toisiinsa. Se eroaa ratkaisevin tavoin jatkuvuusleikkauksen mukaisesta ristiinleikkauksesta. Olen lainannut rinnastavan leikkauksen suomenkielisen termin Helia-Ammattikorkeakoulun verkkoesitelmästä (Haaga Helia). Seuraavaksi esittelen Eisensteinin montaasiteorian, joka auttaa ymmärtämään, kuinka rinnastava leikkaus toimii.

3.2.1 Montaasiteoria syntyy

Esipuheessaan Sergei Eisensteinin teokseen *Elokuvan muoto* (1978) elokuvateoreetikko Peter von Bagh valottaa montaasiteorian synnyn historiaa. Montaasiteoria syntyi 1920–1930-lukujen taitteessa neuvostoliittolaisen historiallis-materialistisen elokuvakeronnan pohjalta. Aika oli hyvin hedelmällistä elokuvan kehitykselle. Elokuvista ei ainoastaan teorioitu paljon, vaan ajatuksia kokeiltiin myös jatkuvasti käytännössä. (Von Bagh 1978, Baconin 2004, 91 mukaan.)

Neuvostoteoreetikoiden olennaisin oivallus oli, että montaasin avulla on mahdollisuus luoda kokonaan uusia ykseyksiä, jotka eivät sisälly alkuperäiseen materiaaliin mitenkään. Huomattiin, että leikkauksella voitiin yksinkertaisimmillaankin luoda hyvinkin monitasoisia ajatusyhteyksiä. Koska tahansa leikkaus kuvasta toiseen saattoi implikoida hyppyä ajan tai tilan välillä elokuvan tarinan jatkumossa. Myös esimerkiksi luomalla hyppyjä *diegeettisten* eli elokuvan sisäiseen kuvitteelliseen maailmaan sisältyvän materiaalin ja *ei-diegeettisten* eli elokuvan maailmaan kuulumattomien elementtien välille voitiin pyrkiä johdattelemaan katsoja etsimään metaforisia tai älyllisiä yhteyksiä asioiden välillä. (Bacon 2004, 91.)

Kenties kuuluisin montaaiteorian vaikutusta havainnollistava esimerkki on niin kutsuttu Mozzuhin-koe. Sen toteutti neuvostoliittolainen ohjaaja, Eisensteinin edeltäjä ja montaaiteorian perustanlaskija Lev Kuleshov. Kokeessa Kuleshov esitti kolme kuvasarjaa. Ensin hän esitti Mozzuhinin, tsaarinajan kuuluisimman näyttelijän, ilmeettömät kasvot ja sitten kuvan lautasesta. Toisessa nähtiin jälleen kasvot ja sitten kuva lapsesta. Lopuksi hän liitti otoksen kasvoista otokseen ruumisarkusta. Seurauksena katsojat keuhivat Mozzuhinin roolisuoritusta: he tulkitsivat näyttelijän kasvoilta milloin nälkää ja ruoanhimoa, milloin hellyyttä lasta kohtaan, milloin surua kuollutta henkilöä kohtaan. Näin paljastui montaasin kantava voima: kahden kuvan yhdistämisen tulos on jotakin suurempaa kuin osiensa summa. Ilmiö sai nimekseen Kuleshovin efekti. (von Bagh 2002, 128–129.)

3.2.2 Eisensteinin montaaiteoria

Videoesitelmässään *The History of Cutting – The Soviet Theory of Montage* (2014) John P. Hess valottaa Eisensteinin montaaiteorian syntyyn vaikuttaneita teoreettisia taustoja. Poikkeuksena D.W. Griffithin periaatteesta luoda kerrontaan jatkuvuutta leikkauksen avulla Eisensteinin tarkoituksena oli ylittää ajan ja tilan rajat lineaarisessa kerronnassa (Hess 2014). Itse asiassa montaaasiliike voidaan nähdä suorana hyökkäyksenä tätä lineaarista kerrontatapaa vastaan (Bordwell & Thompson 2013, 478). Muihin neuvostoliittolaisteoreetikoihin nähden Eisensteinin laaja yleissivistys ja monitieteellinen lukeneisuus salli hänen kehittää teoriaansa muita monitasoisemmin (Pylysy 2012). Hän esitteli leikkauksen intellektuaalisen käyttötarkoituksen ja vei näin leikkauksen teorian aikalaisiaan syvemmälle tasolle (Suonikko 2016, 5).

Eisenstein lähestyi elokuvaa teoria edellä. Hän oli marxisti ja lainasi Karl Marxin yhteiskuntateorioista ajattelussaan. Eisenstein katsoi, että niin yhteiskunnassa kuin elokuvassakin toisiaan vastakkain ovat voima eli teesi (*thesis*) ja sen vastavoima eli antiteesi (*antithesis*). Näiden kahden välisestä konfliktista syntyy uusi kokonaisuus, synteesi (*synthesis*). Elokuvan kontekstissa Eisensteinille tämä tarkoitti sitä, että kaksi otosta suhteessa toisiinsa luovat jännitettä. Kohtauksen vaikutusvoimaa voidaan kasvattaa asettamalla peräkkäin otoksia, joiden välille rakentuu symbolisia aiheyhteyksiä katsojan mielessä. (Hess 2014.)

Eisenstein jakoi montaasin viiteen ulottuvuuteen. (1) Metrinen montaasi, joka perustuu otosten pituuteen. Esimerkiksi lyhenevien otosten sarja saa katsojassa aikaan kiihtyvän reaktion. Tällaista efektiä voidaan käyttää esimerkiksi hektisyyden, kiireen, kaaoksen tai väkivallan ilmaisemisessa. Leikkauksen tempon hidastaminen saa aikaan päinvastaisen reaktion. (2) Rytminen montaasi, jossa otosten kesto on suhteessa myös otoksen sisäisiin tapahtumiin ja liikkeeseen. Esimerkiksi Eisensteinin elokuvassa *Panssari-laiva Potemkin* (1925) kuuluisassa Odessan portaitten kohtauksessa, portaita alas marssivien sotilaitten kävelyn rytmi ajaa sekvenssin kulkua *otoksen sisällä* (Hess 2014). Kuva, jossa on paljon visuaalista informaatiota, vaatii enemmän aikaa kuin esimerkiksi lähikuva, ellei vaikeaselkoisuutta nimenomaisesti tavoitella. Toisaalta otosten pituuden luoma rytmi ja tempo voivat olla kontrapunktissa tai samoilla kohdilla otoksessa esiintyvän liikkeen rytmin ja tempon kanssa. (3) Tonaalisessa montaasissa keskiössä ovat otosten teksturaaliset kontrastit. Tällaisista voidaan puhua esimerkiksi tumman/kirkkaan, terävän/sumean, karkean/tasaisen tapauksissa. Niiden leikkaaminen määrääytyy jakson *dominantin* mukaan eli sen, mikä on sekvenssin vallitseva teema tai tunnelma. (4) Yläsävelmontaasi yhdistää kaikki edeltävät montaasin ulottuvuudet, jotka suhteutuen katsojan tajunnassa kokonaisuudeksi aiheuttavat monenlaisia aistillis-emotionaalisia väreitä. (5) Intellektuaalisessa montaasissa rakennetaan yhteyksiä asioiden välille monitasoisten metaforisten, usein ei-diegeettisten rinnastusten kautta, joiden tarkoitus on vedota ensin aisteihin, tunteisiin ja lopulta älyyn. Eisensteinin montaasiajattelulle ominaista on dialektisuus, jossa kahden elementin eli kahden otoksen mutta myös yhden tai kahden otoksen eri osatekijöiden yhdistymisen seurauksena syntyy uusi, ehkä kokonaan uudenlainen ykseys. Tämä uusi ykseys taas suhteutuu kaikkiin muihin vastaavalla tavalla syntyneisiin ykseyksiin. Taustalla on ajatus ihmisen havaintojen, affektien ja kognitioiden yhteen kietoutumisesta. (Bacon 2013, 92.)

3.2.3 Diegeettinen ja ei-diegeettinen rinnastus

Esimerkkinä ei-diegeettisestä rinnastuksesta Bordwell ja Thompson käyttävät kohtaus-ta Godardin elokuvasta *La Chinoise*, jossa elokuvan hahmo Henri kertoo anekdoottia muinaisesta Egyptistä. Repliiikissä hän sanoo egyptiläisten pitäneen omaa kieltään jumalten kielenä, jolloin Godard leikkaa kahteen lähikuvaan Tutankhamonin haudasta löytyneeseen reliikkiin. Tätä kutsutaan *ei-diegeettiseksi insertiksi*. Katsojaa herätellään pohtimaan, minkälaisia implisiittisiä merkityksiä tästä rinnastuksesta voisi syntyä ja tukevatko tai kuvaavatko reliikit sitä, mitä Henri sanoo. Eisenstein puolestaan käyttää tätä keinoa rinnastaessaan suuren joukon murhattuja työläisiä teoksessa *Lakko* (1924) teuraalla olevaan härkään. (Bordwell & Thompson, 259.) Visuaalinen metafora on tässä yhteydessä selvä: epäoikeudenmukainen hallitus murhaa työläisiä raa’asti kuin eläimiä. Näin rakentuu, Eisensteinin termejä käyttäen, *mielleyhtymien montaasi*, joka johtaa *emotionaalisen dynamiikan* kasvuun (Eisenstein 1978, 122, 125).

Rinnastavaa leikkausta voidaan toteuttaa myös diegeettisesti eli elokuvan tarinan sisäl-lä. Vsevolod Pudovkinin elokuvassa *Storm over Asia* (*Потомок Чингисхана, Потомок Чингисхана*, 1928), leikataan ristiin seremonia-asusteisiin puettavaa pappia ja upsee-rin vaimoa, jonka ylle palvelija pukee koruja. Molemmat hetket tapahtuvat elokuvan diegesiksessä, mutta niillä on kerronnan lisäksi miellelyhtymiä luova tarkoitus. Pudovki-nin montaasi korostaa molempien rituaalien absurdiutta. (Bordwell & Thomspoon 2013, 478–479.)

Puhuessaan fragmentaarisesta eli sirpaloidusta rakenteesta kertomuksissa Reinikai-nen esittää, että omien oivallusten tekeminen elokuvasta tuottaa katsojalle mielihyvää (Reinikainen 2018, 32). Hänen mukaansa ajan lineaarisen kuvaamisen konventio on varma keino palkita katsoja, muttei elokuvalla aina paras vaihtoehto (Reinikainen 2018, 32). Mielestäni havainto pätee myös rinnastavaan leikkaukseen. Katsoja ei vain omak-su näkemäänsä passiivisesti, vaan elokuvan katselukokemus on vuorovaikutteinen. Yleisö tekee teokseen rinnastuksista omia päätelmiään, projisoi siihen tunteitaan, ref-lektoi sen avulla menneisyyttään ja suhteuttaa siihen omaa nykyelämänsä. Tällä ta-voin elokuva osallistaa katsojaa. Omien tulkintojen tekeminen on hyvin yksityinen pro-sessi, joka sallii katsojan muodostaa teokseen erityislaatuisen, henkilökohtaisen siteen. Tämä saattaa osittain selittää ilmiötä siitä, kuinka yksilö muodostaa henkilökohtaiset suosikkielokuvansa. Niiden synnyttämä jälki säilyy tunnemuistissa pitkään.

4 Behind the scenes: leikkausprosessi näytelmäelokuvassa ja animaatioelokuvassa

Tässä luvussa luon katsauksen elokuvatuotannon ja animaatioelokuvan leikkauksen suunnittelun prosessiin. Vaikka elokuvateorian periaatteet ovat sovellettavissa yhtä lailla niin animaatioon kuin näytelmäelokuvaan, niiden tuotantojärjestys eroaa toisistaan olennaisin tavoin. Kuten myöhemmin luvussa kuusi esitän, tällä voi olla ratkaiseva vaikutus elokuvan lopulliseen leikkaussuunnitteluun, ja jopa vaikuttaa trendeihin leikkausratkaisuissa näiden kahden tuotantotavan välillä laajemmin.

4.1 Leikkaajan rooli näytelmäelokuvan tuotannossa

Ennen kuvauksia elokuva on olemassa vain abstraktiona. Vasta, kun kuvausvaiheessa videomateriaali on tallennettu, teos on saanut ensimmäisen konkreettisen muotonsa (Kivi & Pirilä 2008, 30). Kun kuvamateriaali on luotu, työnsä aloittaa leikkaaja. Hänen tehtävänä on koota siitä eheä taiteellinen kokonaisuus, kuva- ja ääniotosten jatkumo ajassa.

Walter Murch rinnastaa leikkaajan työn kirjan editoijan rooliin. Lukiessaan kirjailijan ensimmäistä versiota tarinasta editoija voi ehdottaa tiettyjä lisäyksiä tai poistoja siihen. Murchin mukaan elokuvan leikkaaja voi ehdottaa elokuvaan suunnanmuutoksia samalla tavoin tulkitessaan ohjaajan visioita. Ohjaaja taas opastaa ja neuvoo vuoroin leikkaajaa hänen työssään. Murchin mukaan koko prosessin ajan ohjaajan ja leikkaaja ovat näin jatkuvassa vuoropuhelussa keskenään. Analogiaa elokuvasta audiovisuaalisena kielenä on käytetty paljon elokuvateorian kirjallisuudessa. Siinä otokset muodostavat elokuvan ”sanaston”, kun elokuvan rakenne ja konventiot ovat sen ”kielioppi.” Myös Murch puhuu elokuvasta kielenä. (Murch 2001, 26.)

Elokvassa, *mediumista* riippumatta, suurin taiteellinen päätäntävalta on elokuvan visioineella ohjaajalla. Hänen jälkeensä leikkauksellisiin ratkaisuihin voivat osallistua esituotantovaiheessa muun muassa kuvakäsikirjoittajat (*storyboard artist*). He työskentelevät tiiviissä yhteistyössä ohjaajan kanssa ja tulkitsevat elokuvan käsikirjoitusta ja ohjaajan visioita piirretyiksi kuvasekvensseiksi (Halligan 2013, 10). Jotkut ohjaajat piirtävät kuvakäsikirjoitukset itse, kuten usein animaatio-ohjaaja Hayao Miyazaki, tai elokuvaohjaaja Akira Kurosawa teoksessaan *Ran* (1985).

Runsa elokuvamateriaali sekä rajoittaa että tarjoaa vapauksia. Materiaalista, sen taidokkuudesta ja määrästä riippuen leikkausurakka voi tarkoittaa pitkää ja hankalaa prosessia ymmärrettävän elokuvakokonaisuuden koostamiseksi. Parhaimmillaan materiaalin runsaus taas avaa mahdollisuuden otosten vertailevalle valinnalle. Luova, uusia taiteellisia tekniikoita tutkiva ja tuottava leikkaustapa edellyttää tekijältään perinpohjaista elokuvan ilmaisun ja kielen hallitsemista. (Kivi & Pirilä 2008, 31.)

Tarkoituksena on kenties tärkein huomio on se, että näytelmäelokuvan leikkaaja työskentelee täysin kuvatun videomateriaalin ehdoilla (Kivi & Pirilä 2008, 31.) Näyteltyyn elokuvaan on voitu kuvata jopa satoja tunteja videomateriaalia, joka koostetaan valmiiksi editoinnissa. Otoksia voi olla tyypillisessä Hollywood-elokuvassa tuhat tai kaksituhatta, nopeatempoisessa toimintaelokuvassa jopa 3000 (Bordwell & Thompson 2013, 218). Koska elokuva kootaan yhtenäiseksi olemassa olevista palaista, voi leikkaajalla olla paljon luovaa päätäntävaltaa. Runsaan materiaalin ansiosta on mahdollista syntyä oivaltavia taiteellisia ratkaisuja, jotka saavat alkunsa leikkaajan mielessä syttyivistä aistillis-emotionaalisista ja symbolisista assosiaatioyhteyksistä.

4.2 Leikkauksen suunnittelu animaatioissa

Animaatioelokuvan suunnittelun voidaan katsoa olevan käänteinen näyteltyyn elokuvaan. Koska jokainen kuva ja jokainen sekunti liikettä toteutetaan taitelijoiden käsivoimin, koko elokuvan rakenne pyritään suunnittelemaan tarkoin ennakkoon. Kun näytelmäelokuvan tuotannossa kokonaisuus koostetaan jatkumoksi vasta videomateriaalin konkretisoiduttua, animaatiotuotannossa konkreettinen materiaali tuotetaan vasta tarkan leikkaussuunnitelman valmistuttua. Tällöin animaatiotuotannossa korostuu esitanto- eli *pre-production*-vaiheen painoarvo.

Näytelmäelokuva ei välttämättä vaadi aina kuvakäsikirjoitusta osakseen, mutta animaatioprosessissa se on välttämätön työkalu. Se kommunikoi tiimin muille jäsenille ja mahdollisille toisille osapuolille ensimmäisen raa'an visualisoinnin elokuvakäsikirjoituksesta. Siinä voidaan tehdä päätöksiä otosten kuvakoista, leikkauksesta, tahdituksesta, sommittelusta, ja jopa animaatiohahmojen yksilöllisestä elehdinnästä ja toiminnoista. Kuvakäsikirjoituksen eli *storyboardin* suunnittelu on se työvaihe, jolloin luovat mahdollisuudet leikkauksen suunnitteluun ovat suurimmillaan. Koska kuvakäsikirjoituksen piirtäjä

työskentelee abstraktilla kaksiulotteisella projektiolla vain mielikuvituksensa pohjalta, vaihtoehdot ovat liki rajattomat. *Storyboard* luo perustan myös seuraavalle tuotantoporaalle, *layout*-suunnittelulle.

Layout-suunnitteluvaiheessa raakakuvamateriaali sommitellaan ja jaotellaan otoksiin kuvakäsikirjoituksen pohjalta. *Layout*-suunnittelijat tekevät päätöksiä siitä, mitkä kuvat ovat kaikkein olennaisimpia tarinan kertomiseksi tai toivotun tunnevaikutelman välittymiseksi. He valitsevat halutut kuvat *storyboardista* ja saattavat mahdollisesti yhdistellä niitä samaan taustatiedostoon työmäärän vähentämiseksi: mikäli animaatiohahmon toiminnan voi esittää samalla digitaalisella tai analogisella animaation ”näyttämöllä”, on järkevää finalisoida vain yksi taustamaalaus tai –mallinnus. *Layout*-artistin tehtäviin kuuluu myös sen tiedostorungon luominen, jota animaattorit käyttävät työskentelynsä pohjana. He sommittelevat taustan komposition ja asettelevat hahmot siihen miellyttävällä tavalla animaattorin roolisuoritusta varten. Toisin sanoen *layout*-taiteilijat ”lavastavat animaation näyttämön”, kuten Fraser MacLean teoksessaan *Setting the Scene: The Art and Evolution of the Animation Layout* (2011) kuvailee (MacLean 2011, 7).

Voidaan sanoa, että elokuvan lopullinen leikkaus suunnitellaan kokonaan kuvakäsikirjoitus- ja *layout*-vaiheissa. Otosten ennalta määrätty muoto ja lukumäärä rajoittavat luovaa liikkumatilaa leikkauksen suunnittelussa. *Layout*-vaiheen päätyttyä dramaattisia muutoksia elokuvan otosisältöön ei ole enää mahdollista tehdä. Budjetin ja aikataulun salliessa elokuvaan voidaan lisätä otoksia myöhemmissäkin tuotantovaiheissa, mutta etenkin suurissa ja tarkoin aikataulutetuissa tuotannoissa tämä harvoin on enää mahdollista. Otosten järjestystä voidaan kenties vielä harkita uudelleen kuvamateriaalin valmistuttua, mutta näytelmäelokuvan leikkausvaihetta vastaavaan luovaan vapauteen ei voida enää yltyä. Animaatioleikkauksen mielikuvituksen leikkikentäksi muodostuu tällöin *storyboard*. Kuvakäsikirjoitusvaiheessa kaikki on vielä mahdollista, ja suurten muutosten tekeminen nopeaa ja halpaa.

5 Elokvakatkelmat tarkastelussa

Tässä luvussa analysoin kahta valitsemaani rinnakkain leikkaavaa kohtausta kahdesta elokuvasta. Pohdin, minkälaisin keinoin ja minkälaisin vaikutuksin ne tyylikeinoa hyödyntävät. Analyysissa käytän tukena Eisensteinin montaasiteoriaa ja Bordwellin ja Thompsonin ja Tikkasen elokuvaleikkauksen käsitteistöä.

Valitut elokuvat, Dome Karukosken ohjaama *Tom of Finland* (2017) ja Ari Folmanin *Waltz with Bashir* (2008) edustavat molemmat kokopitkää valtavirtaelokuvaa, joissa on kuitenkin hyödynnetty myös jatkuvuusmallille epätyypillisiä ratkaisuja. Molemmat ovat myös varsin tuoreita elokuvia. Valitsemalla viimeaikaisia, elämäkerrallisia elokuvia olen pyrkinyt tekemään analyysin tavan lukijalle helposti lähestyttäväksi ja rajaamaan aineistoa hieman tyyllilajin ja aikakauden mukaan.

5.1 Tom of Finland: sota ja seksi

Tom of Finland (2017) on Dome Karukosken ohjaama elämäkertaelokuva Touko Laaksosen, myöhemmin taitelijanimellään Tom of Finlandina tunnetun taiteilijan elämästä. Pääroolia näyttelee Pekka Strang, ja merkittävässä sivurooleissa Jessica Grabowsky ja Lauri Tikkanen. Elokuvan budjetti oli noin 3,8 miljoonaa euroa. (Wikipedia 2018a.)

Tarina alkaa jatkosodasta, jossa Laaksonen palveli tulenjohtajana Helsingin ilmatorjuntarykmentissä (Wikipedia 2018a). Sodanjälkeinen elämä Suomessa, jossa homoseksuaalisuus oli rikos ja yksityiselämänsä joutui salailemaan äärimmäisyyksiin asti, ei ollut Laaksoselle helppoa. Tarinan edetessä seurataan Laaksosen taiteen ja uran kehittymistä mainospiirtäjänä ja lopulta nousua suureen suosioon homoeroottisten piirrosten kautta Yhdysvalloissa.

Valitsemani montaasikohtaus sijoittuu elokuvan alkuun. Se sijoittuu aikajaksolle 00:00:00 – 00:05:30. Käsittelen hieman myös montaasia edeltänyttä kohtausta tuodakseni esiin kohtausten luoman kontrastin.



Kuvio 2. Montaasikohtausta edeltävän kohtauksen viimeinen otos. Pitkän sekvenssin päätteeksi Laaksonen huomaa takanaan armeijan jäsenen, kävelee tämän luokse ja suutelee tätä. Otoksen sisällä kuva liikkuu pienen siirtymän kautta puolikuvasta (PK) lähikuvaan.

Montaasikohtausta edeltää pitkä ja rauhallinen kohtaus. Siinä Laaksonen ja joitakin muita armeijan jäseniä kuljeksivat pimeillä kaupungin kaduilla etsiytyen toistensa seuraan. Katsoja voi olettaa heidän kommunikoivan toisilleen sanattomasti tien puistoon, jossa miehet voivat harrastaa salassa seksiä. Kuvio 2 näyttää kohtauksen viimeisen otoksen: Laaksonen kääntyy katsomaan taakseen, lähestyy vierasta miestä ja suutelee tätä. Yksittäiset otokset ovat pitkiä, eikä niiden sisällä tapahdu dramaattisia muutoksia kuvan teksturaalisissa tai ajallisissa elementeissä. Kohtaus sijoittuu ajalle 00:02:54–00:04:59. Montaasikohtaus sen sijaan alkaa rajusti:



Otos 1



Otos 2



Otos 3



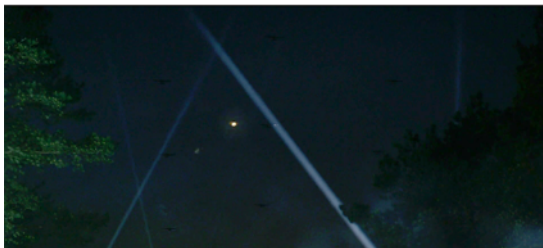
Otos 4



Otos 5



Otos 6



Otos 7



Otos 8

Kuvio 3. Montasikohtauksen alku Dome Karukosken elokuvasta *Tom of Finland* (2017). Koh-
taus jatkuu kuviossa 3. Kuvien kirkkautta ja värikylläisyyttä on muutettu helpottamaan kuvien
hahmottamista. (Tom of Finland 2017, Helsinki Filmi OY)



Otos 9



Otos 10



Otos 11



Otos 12



Otos 13.1.



Otos 13.2.



Otos 13.3.



Otos 13.4.



Otos 14.1.



Otos 14.2.

Kuvio 4. Jatkoa edelliseen kohtaukseen elokuvasta *Tom of Finland* (2017). Laaksosen alas painettu katse päättää kohtauksen. Kuvien kirkkautta ja värikylläisyyttä on muutettu helpottamaan kuvien hahmottamista.

Otos 1 aloittaa ristiin leikkaavan montasikohtauksen (kuvio 3). Laaksonen juoksee kohti kameraa, ja kamera loittonee hänen tieltään (otos 1). Leikataan öiseen kujaan, jossa Laaksonen harrastaa seksiä tuntemattoman miehen kanssa (otos 2). Seuraava otos on nopea kuva käsivarakameralla kuvatusta kaaoksesta juoksuhaudassa. Leika-

taan lyhyesti ilmatorjuntatykkiin ja sitten kuvaan, jossa sotilas antaa aseensa ripeästi toiselle. Jälleen nähdään kuva seksistä: Laaksonen vastaanottaa suuseksiä puistossa (otos 6). Ei tiedetä, sijoittuuko tapahtuma edelliseen kohtaukseen vai onko kyseessä toinen tapahtuma. Kuva leikataan näkymään taivaasta, jota halkovat kohdennusvalot, minkä lomassa räjähtää muutama pommikone (otos 7). Puolikuva (PK) Laaksosesta tiedottamassa pommikoneista (otos 8). Miehet seuraavat sitä etäisyysmittarilla (otos 9). Leikataan puolikuvaan Laaksosesta vastaanottamassa suuseksiä samalla kujalla kuin otoksessa 2. Seuraa kaksi nopeaa otosta tykin ampumisesta, jotka kestävät muutaman millisekunnin (otokset 11 ja 12). Toiseksi viimeinen, ja samalla montaasin pisin otos, otos 13, seuraa kokokuvassa (KK) osuman saanutta pommikonetta, joka putoaa leimujen taivaalta. Montaasin päättää lähikuva Laaksosesta (otos 14), jossa hän katsoo ylös ja laskee lopulta katseensa maahan.

Rinnastaen leikatut otokset tapahtuvat elokuvan diegesiksessä. Kuvattavat lokaatiot ja kohteet vaihtuvat, mutta erotettavissa on selkeästi kaksi toisiinsa rinnastettavaa aihetta: sota ja seksi. Montaasikohtauksen funktio elokuvassa ei ole viedä tarinaa eteenpäin. Sen aikana juoni ei etene, vaan tarkoitus on osallistaa katsoja muodostamaan konseptuaalisia ja tunteellisia yhteyksiä teemojen välillä. Ristiin leikatut kohtaukset eivät esimerkiksi tapahdu tarinassa samanaikaisesti, mikä erottaa kohtauksen jatkuvuusleikkauksesta. Sodan ja seksin teemojen vertaaminen avaa mahdollisuuden laajalle skaalalle uusia tulkintoja.

Kun montaasi alkaa, teksturaalinen ero edeltävään otokseen on hätkähdyttävä ja säikäyttää katsojan. Kirkas välähdys ja kovaääninen räjähdys keskeyttävät suudelman ja aloittavat ristiin leikkaavan montaasikohtauksen. Samalla kuva siirtyy ajallisesti ja tilallisesti toiseen paikkaan. Juuri näiden kahden kohtauksen, rauhallisen ja rauhattoman, väliset äänelliset, ajalliset ja teksturaaliset kontrastit lisäävät montaasin vaikutusvoimaa kokonaisuudessaan.

Lähes kaikki otokset montaasissa ovat lyhyitä. Suurin osa on kestoiltaan vain muutamia sekunteja, lyhyimmät vain millisekunteja. Koko montaasi on ohi puolessa minuutissa. Tämä tekee jaksosta äkillisen ja hektisen tuntuisen imitoiden sodan levottomuutta. Kuvat säikäyttävät katsojan ja kiihdyttävät sykettä. Erityisesti otokset, joissa ammutaan tykillä, ovat lyhyitä, mikä lisää laukausten välittömyyden tuntua. Montaasin *dominantti* eli teema on juuri tämä: niin sodassa kuin laittomassa seksissä vallitsevat kiire, pelko ja arvaamattomuus.

Ajallisesti pisin otos koko montaasissa on hetki, jolloin pommikone räjähtää ja putoaa hiljaa taivaalta leimuten (otos13.1.–13.4.). Sen kesto on kuusi sekuntia. Kamera seuraa koneen liikettä kohti maata. Tämä hitaus kasvattaa kahden viimeisen otoksen, putoavan pommikoneen ja Laaksosen kasvokuvan, vaikutusvoimaa. Juuri tässä katsoja voi todistaa Kuleshovin efektin vaikutuksen. Koska pommikoneesta leikataan suoraan Laaksosen kasvoihin, yleisö todennäköisesti olettaa hänen katsovan sotakonetta. Leikkaus saa katsojan miettimään, mitä hän koneesta, tai symbolisemmin koko sodasta ajattelee tai tuntee. Tulen valo hiipuu Laaksosen kasvoilta ja hän katsoo alas. Väriin muutos otoksen sisällä sävyttää tunnelman haikeaksi. Sota on traagista, ja Laaksosen elämä homomiehenä suomalaisessa yhteiskunnassa on vailla toivoa.

Seksi- ja sotaotokset poikkeavat toisistaan otoksen sisäisten muutosten osalta. Otokset sodasta ovat hyvin rauhattomia. Kuva saattaa muuttua otoksen sisällä paljonkin pienten siirtymien kautta. Ammunnan välähdykset aiheuttavat teksturaalisia vaihteluita muuttamalla hetkellisesti vallitsevaa värimaailmaa. Otokset näkyvät vain vähän aikaa, mutta ne sisältävät paljon tapahtumia ja informaatiota. Tällä ollaan saatettu tietoisesti tavoitella vaikeaselkoisuutta.

Seksiä kuvaavat otokset sen sijaan ovat staattisempia. Kamera pysyy paikallaan, eikä kuva otoksen sisällä muutu. Kompositio eli sommittelu pysyy siis samana. Sommittelu nojaa muutenkin selkeisiin piirteisiin, kuten tumma–vaalea-alueiden erotteluun ja pysytysuoriin linjoihin. Hahmojen liike on yleensä hyvin pientä, kuten leuan nostaminen ylöspäin otoksessa 6. Nämä seikat tekevät kuvista helppolukuisia. Rinta rinnan nämä sommitelmalliset elementit muodostavat hiljaisemmän ja nautinnollisemman, mutta piilotellun seksin sekä kaoottisen ja tuhoisan sodan vastakkainasettelun.

Kun koko kohtausta seuraa kokonaisuutena, otosten järjestyksessä on havaittavissa säännöllinen kaava. Keskimäärin jokaista otosta seksistä vastaa kolme otosta sodasta. Tätä kuviota seuraamalla viimeisen otoksen, kasvokuva Laaksosesta, tulisi olla jälleen kuva seksistä, mutta katsojalle näytetään lähikuva hänen kasvoistaan. Tällä tavalla seksin teema palautuu hahmoon ja inhimillistyy hänessä. Laaksonen täsmentyy sodan vaikutusten vastaanottajana – tunteiden kokijana, kenessä sodan traumat ja niistä pakeneminen yhdynnän avulla muodostuvat erottamattomiksi.

Eisensteinin montaasin luokittelujen näkökulmasta Tom of Finlandin kohtaus täyttää montaasiteorian eri määreitä laajasti. Metrisen montaasin mukaisesti aluksi kiihkeitä, mutta loppua kohden hidastuvia otospituuksia käyttäen kohtaus on saavuttanut aluksi kiihdyttävän, mutta lopulta katsojan rauhallisuuteen johdattelevan vaikutuksen. Pitkät otokset 13 ja 14 ovat sitä vaikuttavampia, mitä nopeampi leikkaustahti edeltävässä sekvenssissä on ollut. Montaasikohtauksen avaa taas keino, joka vastaa rytmistä montaasia: sekvenssin aloittava leikkaus isoon räjähdykseen on kontrapunktissa sitä edeltävän kuvan liikkeen kanssa. Yhtä vahvaa tonaalisuuden kontrastia otoksissa ei ole havaittavissa, sillä otokset ovat värisävyiltään toisiaan muistuttavia, eivätkä näytä määrittävän leikkaushetkiä. Kaiken kaikkiaan voidaan arvella, että elokuvan montaasi vastaa parhaiten yläsävelmontaasin piirteitä. Se omaksuu kaikkia edeltävien montaasin ulottuvuuksia – metrisiä, rytmisiä ja tonaalisia – yhdistäen ne kokonaisuudeksi, joka suhteutuu katsojan mielessä uudeksi kokonaisuudeksi. Viimeisestä Eisensteinin montaasin kategoriasta, intellektuaalisesta montaasista, sen kuitenkin erottaa kaksi tekijää. Kohtauksen rinnastukset pysyvät selkeästi kahden aiheen välisinä. Lisäksi kohtauksessa ei ole esimerkiksi ei-diegeettisiä *insertejä*.

Sota ja seksi ovat kohtauksessa toistensa voima ja vastavoima, teesi ja antiteesi. Seksi mielletään yleensä myönteiseksi asiaksi, mutta rinnastettuna sotaan se saa uusia merkityksiä. Sota langettaa seksin ylle synkän varjon: katsoja yhdistää seksiin tuhon, pelon ja pysymättömyyden tunteet. Kaikki, elämä tai ihmissuhteet, voi päättyä hetkessä.

Kaiken kattavana synteessinä montaasista piirtyy kuva 1940-luvun Suomesta, jossa tunteiden ilmaisulle ei anneta mahdollisuutta. Yhteiskunnan homoseksuaalisuudelle antamat negatiiviset konnotaatiot käyvät toteen juuri yhteiskunnan vallankäytön seurauksena. Valtion kontrolli seksuaalisuuden ilmaisuun loi traumoja, niin kuin sodan käyntikin. Salassa pidettävyys lisäsi ahdistusta aiheen ympärillä: myös sodan aiheuttamat mielenterveysongelmat olivat tabuja toisen maailmansodan aikaisessa Suomessa (Kivimäki 2013).

5.2 Waltz With Bashir: sota ja arki

Waltz with Bashir (ורולט עם באשיר, 2008) on israelilainen, Ari Folmanin ohjaama, dokumentaarisia piirteitä omaava animaatioelokuva vuoden 1982 Libanonin sodasta Israelin ja Palestiinan vapautusliikkeen PLO:n (Palestine Liberation Organization) välillä. Tari-

nalla on omaelämäkerrallinen luonne, sillä sen keskiössä on ohjaajan, Folmanin, kadonneet muistot sodanaikaisista kokemuksista. Käytettyä animaatiotekniikkaa on usein luultu *rotoscopingiksi*, jossa hahmoanimaatio tuotetaan piirtämällä videokuvan päälle mallaamalla liikeradat suoraan elävästä kuvasta. *Waltz with Bashiria* varten kuitenkin kehitettiin aivan oma tekniikkansa, joka yhdistelee Flash-animaatiota ja perinteistä piirrettyä *frame by frame* -animaatiota. Koko elokuva kuvattiin ensin noin 90 minuutin mittaisena videona, joka käännettiin sitten animaation *storyboardiksi*. Elokuvan budjetti oli 2 miljoonaa dollaria. (Wikipedia 2018b.)

Päähenkilönä esiintyvä Folman on menettänyt muistikuvansa sodasta. Hän haastattelee useita ystäviään, tuttujaan ja asiantuntijoita saadakseen muistonsa takaisin. Elokuva koostuu, dokumenttia muistuttaen, laajalti kohtauksista, joissa sotakohtausten yhteydessä kulkee tapahtumia selostavan tai muistelevan henkilöihahmon ääniraita. Kokonaisuudessaan teoksessa ei ole lineaarista juonirakennetta: tarina avautuu sirpaleisista osasista takaumista ja henkilöhamojen omista kuvitelmista pääasiassa Folmanin sotatovereiden muistojen kautta. *Waltz with Bashir* ei tarjoa katsojalle katarsista, lopputulosta, päättävää elementtiä.

Valitsemani sekvenssi on montaasikohtaus elokuvan keskiosasta. Koko kohtaus sijoittuu elokuvassa ajalle 00:37:30–00:38:30.



Otos 1



Otos 2.1.



Otos 2.2.



Otos 3



Otos 4



Otos 5



Otos 6



Otos 7

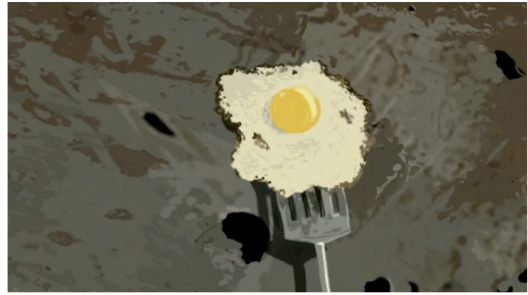
Kuvio 5. Sotaa ja jokapäiväistä arkea kuvaava montaasikohtaus. Kohtauksessa sota ja välinpitämätön hauskanpito sekoittuvat groteskilla tavalla. (Waltz with Bashir 2008.)

Montaasikohtausta laajemmin tarkastellen Waltz with Bashirin montaasi kuvanee diegeettisen ajan kulkua verrattain lyhyessä ajassa. Esimerkiksi otoksessa yksi (kuvio 5) konekivääriään kuvitteellisena kitarana henkilöön sotilaan taustalla vilisee panssarivaunuja ja sotilaita kuin nopeutettuina. Kohtauksen ääniraitana toimii reteä rock-musiikki. Kuvissa sotilaat pitävät hauskaa sotilasleirillä, mutta rentoutumisen ja arkisen elämän lomassa pommikoneet ja arvaamattomat räjähdykset rikkovat näennäisesti tavallista elämää. Näissä erikoisissa olosuhteissa äkilliset hyökkäykset ovat normalisoituneet

osaksi päivittäistä elämää. Otoksessa kaksi surffaavan miehen taustalla räjähtelevät veteen ammutut raketit, otoksessa viisi taas puskassa omatekoista vesipiippua polttavan miehen taustalla pommikone tiputtaa räjähteitä siistin rivin horisontissa. Otoksessa neljä kuuluva hahmon repliikki: "What are you doing? Don't bomb at us, we are your own people!" ("Mitä te teette? Älkää ampuko meitä, me olemme samalla puolella!") vihjaisee, että tylsistyksissään rivisotilaat ovat saattaneet alkaa pommittaa täysin satumanvaraisia kohteita. Montaasikohtauksessa kontrasti ei niinkään synny otosten välisistä rinnastuksista, vaan ristiriitaisista elementeistä otosten sisällä. Toisaalta vastakainasettelua syntyy myös ilottelevan ääniraidan ja kuvien raa'an aiheisisällön konfliktista.



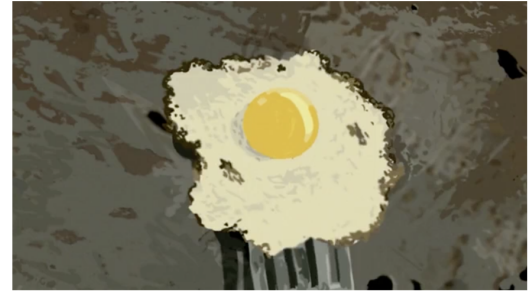
Otos 8



Otos 9



Otos 10



Otos 11



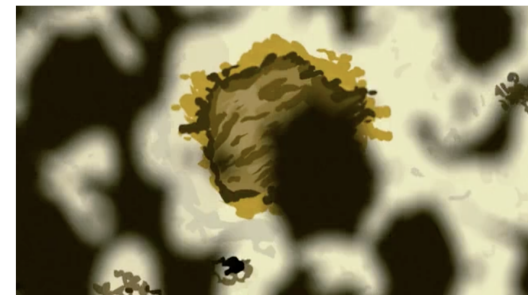
Otos 12



Otos 13.1.



Otos 13.2.



Otos 13.3.

Kuvio 6. Montaasikohtauksen päättävä sekvenssi. Yksi henkilöahmoista paistaa kananmuna tulikuuman, pommitetun autonrotiskon konepellillä vaarallisella sotilasleirillä. Osio leikkaa kiihtyvään tahtiin ristiin hahmoon, ja kananmunaan, joka lopulta räjähtää kuin kameran linssille. (Waltz with Bashir 2008)

Montaasin loppuosa (Kuvio 6) tarjoaa kuitenkin kiinnostavan rinnastuksen. Voidaan sanoa, että montaasikohtaus huipentuu siihen. Jaksossa kuvataan Folmanin ystävää, kun hän paistaa kananmuna tuhoutuneen auton konepellillä. Kuva leikkaa ristiin kananmunan ja nuorukaisen välillä tiivistäen kuvakokoa lähemmäksi kohdetta otos otok-

selta. Leikkaustahti on hyvin kiivaasti nopeutuva. Tämä antaa ensimmäisen vihjeen sekvenssin hyödyntämistä montaasimenetelmistä: piirre on ominainen metriselle montaasille, jolla kiihdytetään katsojan reaktiota kiihdyttämällä leikkaustahtia.

Koko kohtauksen kontekstissa, räjähtävän kananmunan ja nuoren henkilön rinnastuksen metaforisuus on mielestäni selvä. Tarjoan sille kahta tulkintaa: ensimmäinen niistä on hahmon henkinen tila. Leikkaus hahmon kasvoista kananmunaan Kuleshov-efektin mukaisesti antaa olettaa, että kananmuna on se, mitä hahmo näkee. Hänen järkyttynyt ilmeensä ja kiihtyvä leikkaustahti saavat aikaan järkyttävän tai pelottavan vaikutelman, joka on oudosti vastoin hilpeää ääniraitaa.

Toinen rinnastuksen synnyttämä tulkinta, uusi ykseys, on rintamalla jatkuvasti läsnä oleva kuoleman vaara. Kananmunan paistaminen on itsessään hyvin arkinen tapahtuma, mutta sen puhkeaminen ”kameran linssille” osoittaa metaforisesti olosuhteet, jossa mikä tahansa normaali tilanne voi rikkoutua hetkessä. Keltuainen myös muistuttaa itsessään pamahtavaa räjähdettä.

On huomioitava, että vertaillen animaatioelokuvassa käytettyjä tekniikoita näytelmäelokuvaan, tulokset ovat vahvasti riippuvaisia elokuvien tyyllilajista. Tyyllilajiltaan *Waltz with Bashir* ei edusta kokopitkän animaation valtaosaa. Se on dokumentaarisia piirteitä omaava elokuva, joka kuvattiin alun perin videokameralla ennen kuväkäsikirjoitukseksi adaptoimista. Elokuvan olisi hyvin voinut totuttaa myös täysin videokuvaustekniikalla. Voidaan arvella, että esituotantovaiheessa videokameralla kuvattu pohjamateriaali vaikutti luultavasti paljon myös siinä käytettyihin leikkausratkaisuihin, ja teki teoksesta lähemmin näytelmäelokuvaa muistuttavan. Myös hahmot ovat piirrostyyliltäänkin lähellä todellisuutta. Näistä syistä *Waltz with Bashir* ei ole paras esimerkki animaatioelokuvasta, eikä siksi ihanteellisin vertailukohde näytelmäelokuvalle. Se tarjoaa hyvän esimerkin rinnastavasta leikkauksesta montaasikohtauksessa, mutta ei hyvää esimerkkiä siitä, kuinka rinnastavaa leikkausta käytetään nimenomaan fiktiivisessä animaatioissa. Syy valita *Waltz with Bashir* siitä huolimatta analyysiin on tämä: se oli ainoa lukuisista taustatyönä katsomistani animaatioelokuvista, joka hyödynsi rinnastavaa leikkausta lainkaan. Seuraavassa luvussa pureudun syvemmin mahdollisiin selityksiin sille, miksi näin on, ja pohdin myös, miksi juuri *Waltz with Bashir* rinnastavaa leikkausta on käytetty.

5.3 Pohdintaa analyysin perusteella

Katsottuani taustatutkimustani varten viimeaikaisia animaatioelokuvia yksi havainto nousi esille ylitse muiden: animaatioissa ei käytetä rinnastavaa leikkausta juuri lainkaan. Elokuvat olivat suurimmalta osin hyvin narratiivivetoisia ja jatkuvuusleikkauksen periaatteita noudattavia. Visuaalisia vertauskuvia ei katsomissani animaatioissa haettu läheskään yhtä paljon kuin näytelmäelokuviissa. Sen sijaan visuaalista vaihtelua ja teoksen ainutlaatuista tyyliä pyrittiin hakemaan muista elementeistä. Esimerkiksi Satoshi Konin surrealistinen kulttiklassikko *Paprika* (2006) hyödyntää paljon kiinnostavia transiitioita. *Cartoon Saloon* -animaatiostudion elokuva *Song of the Sea* (2014) sen sijaan vetoaa katsojaan kuvitustyyllisellä, graafisella sommittelullaan. Poeettinen ja kaunis *Red Turtle* (2017) on kokonaisuudessaan hyvin metaforinen, mutta juontaa vertauskuvallisuutensa enemmän tarinan kokonaisuudesta kuin leikkauskeinoista.

Havainto rinnastavien kohtausten vähydestä animaatioelokuviissa voi osittain johtua siitä, että etenkin länsimainen animaatioelokuva on usein suunnattu lapsille. Lineaarisen kerronnan saatetaan olettaa olevan lapsiyleisölle helpommin ymmärrettävä. Toisaalta etenkin Japanissa on pitkät perinteet myös aikuisille suunnattuun animaatioon, jossa tarina on huomattavasti kompleksisempi. Länsimaissa kokeilevammalle animaatiolle saattaa olla vaikeaa saada rahoitusta tuotantojen korkean hinnan takia. Vanhoihin, toimiviksi tiedettyihin keinoihin nojataan, kun elokuvan rahallisen tuottavuuden on oltava taattu jo konseptin kehittelyvaiheessa.

Animaatiohahmolle ei kenties haluta projisoida yhtä monimutkaista sisäistä maailmaa, kuin näytelmäelokuvan hahmoille. Rinnastavat leikkaukset voivat tuntua liian syvälliseltä tavalta lähestyä animaatiohahmojen psykologiaa. Esimerkkini *Waltz with Bashir* on tässä poikkeus, koska hahmojen piirtotyyli on realistisuutta jäljittelevä. Osalla hahmoista viitataan oikeisiin henkilöihin. Voidaan arvella, että animaatioissa siis yleisesti tärkeämpää on tarinallisuus hahmojen psykologian sijaan, jolloin rinnastava leikkauskeino saattaa tuntua liian vakavalta tyylikeinolta.

Animaation tuotannossa työryhmät ovat suuria ja työosastot toisistaan erkaantuneita. Yhden kuvakäsikirjoittajan ideat käyvät normaalisti monta revisiokierrosta eri tahoilta, jotka katselevat työtä omien ammatillisen taustansa ja vaihtelevien intressiensä värittämänä. Alkuperäisten ratkaisujen omaperäisyys saattaa laimentua, kun kuvasekvenssi käy läpi revisioproessin, jossa siitä tehdään mahdollisimman monelle henkilölle ym-

märrettävä ja miellyttävä. Tämä voi tosin olla taloudellisesti lupaava toimintatapa, joten se saattaa myös olla studion intresseissä.

Vielä yksi selitys rinnastavan leikkauksen vähyydelle animaatiossa voi olla se, että animaatioelokuvia ei yksinkertaisesti ole yhtä paljon kuin videokuvattuja. Siksi myös animaatioelokuvien tyylilajillinen variaatio saattaa olla vähäisempää. Tällainen animaation genrejen mahdollisuuksien pohdinta verrattuna näyteltyyn elokuvaan on aihe, josta voisi tehdä aivan oman tutkielmansa.

Olenaisiin havainto tekoprosessin kannalta on, että elokuvan leikkaaja voi saada äkillisen oivalluksen käsillä olevasta materiaalista ja, vapauksiensa rajoissa, päättää yhdistää kaksi toisiinsa liittymätöntä otosta toisiinsa. Esitän, että miellelyhtymien montaasi näin ollen voi tapahtua jo leikkaajan tietoisuudessa. Kun leikkaaja koostaa elokuvaa olemassa olevasta materiaalista, mieli on vapaampi yhdistelemään kuvia toisiinsa ja rinnastavia ratkaisuja saattaa syntyä todennäköisemmin. Animaation tekijän on aloitettava työnsä mielikuvituksensa generoimista kuvista. Animaation tekoprosessin tarkka suunnitelmallisuus ja työvaiheiden järjestys saattaa aiheuttaa sen, ettei rinnakkain leikkaavia kohtauksia synny yhtä helposti.

6 Yhteenveto

Tässä opinnäytetyössä olen käynyt läpi rinnastavan leikkauksen mahdollisuuksia koptikässä animaatio- ja näytelmäelokuvassa montaaiteorian näkökulmasta. Esittelin ensin jatkuvuusleikkausta ja siitä johdettavaa ristiinleikkausta, ja täsmensin sen eroavuutta montaaiajatteluun ja rinnastavaan leikkaukseen. Analysoin rinnastavaa leikkausta yhden näytelmäelokuvan ja yhden animaatioelokuvaesimerkin kautta. Huomasin, että montaaiteorian periaatteet olivat sovellettavissa yhtä lailla molempien elokuvien tulkintaan, mutta tein myös havainnon, että nykyaikaisissa animaatioelokuviissa rinnastuksia käytetään huomattavan vähän. Esitin tälle useita selitysmalleja päätyen lopulta arviointiin, selitys löytyy animaatio- ja näytelmäelokuvien varhaisen tuotannon poikkeavasta luonteesta.

Opinnäytetyön alussa esitin väitteen, että elokuvateoriaa voidaan soveltaa animaatioon kuin videoituun elokuvaankin tasavertaisesti. Toteutuiko väite tutkimuksessa? Seison edelleen mielipiteeni takana, mutta eräin lisäyksin. Elokuvateoriaa voi mielestäni käyt-

tää apuvälineenä, kun analysoidaan, minkälaisin keinoin kohtaustunteisiin ja reaktioihin vaikuttaa. Sen soveltaminen käytäntöön ei kuitenkaan ole ehkä yhtä yksiselitteistä. Tuotantotapa saattaa vaikuttaa merkittävästi siihen, millaisia ratkaisuja elokuvassa tehdään. Onko näyteltyyn elokuvaan sovellettu montaasiteoria sama kuin animaatioelokuvassa hyödynnetty montaasiteoria? Kenties montaasiteoria toimii eri tavoin käytännössä tuotantoprosessista riippuen johtaen erilaisiin seuraamuksiin. Mielestäni tämä elokuvan tuotantoprosessin, teorian ja lopputuloksen suhde olisi erittäin mielenkiintoinen aihe jatkotutkimukselle.

Olisi mielestäni väärin langettaa taiteellisesti tai moraalisesti arvottavia tuomioita kaiken näytelmä- tai animaatioelokuvan ”paremmuudesta” sillä perusteella, millaisia leikkauksellisia yleissuuntauksia niissä on muodostunut. Kuten todettu, tyylikeinojen valtavirratt voi olla voimakkaasti tuotantotekniikan muokkaamia. Nämä realiteetit voivat olla täysin todellisia ja perusteltuja, eivätkä merkitse paremmuutta suhteessa toiseen silloinkaan, kun ne muodostuvat *mediumiaan* eli esityskontekstiaan luonnehtiviksi trendeiksi. Tämä ei kuitenkaan vähennä kriittisen analyysin tarvetta alojen käytäntöjen uudistamiseksi.

Elokuvan kokeminen kuten myös tulkinta ovat subjektiivisia kokemuksia, joita selittämään voi tuoda teoreettisia viitekehyksiä kirjallisuudesta. Tekemäni johtopäätökset ovat vain yritys tehdä joitakin havaintoja rinnastavan leikkauksen mahdollisuuksista. Havaintoni eivät ole yleistettävissä: aineisto käsittää vain kaksi elokuvaa, joita ei ole valittu objektiivisin kriteerein. Tulkintojen skaala on yhtä laaja kuin katselijoidenkin, joten omani on vain yksi pisara laajassa miellejohdosten meressä. Voidaan myöskin todeta, ettei taiteelliselle työlle ole määrättävissä yhtä toimivaa kaavaa.

Toivoisin, että havaintoni voivat kannustaa erityisesti animaatioelokuvan suunnittelijoita pohtimaan tietoisesti, minkälaisia tyylikeinoja he haluavat teoksissaan hyödyntää. Tarkastelemalla tekoprosessin yksityiskohtia voidaan mahdollisesti paljastaa joitakin rajoitettavia tai standardisoituneita piirteitä tai käytäntöjä, jotka ohjaavat elokuvan lopputulosta tiettyyn suuntaan. Huippuunsa hiottu timantti – monta revisiokierrosta käynyt, leikkauksen täydellisesti häivyttävä kuvakäsikirjoitus – on ehkä tekninen taidonnäyte, mutta ei hyödynnä elokuvan kaikkia mahdollisuuksia taiteenlajina.

Koko audiovisuaalista alaa laajemmin ajatellen toiveeni on, että opinnäytetyöni kannustaisi poikkeamaan valtavirtaelokuvan selviöinä pidetyistä jatkuvuusleikkauksen konven-

tioista. Niiden käyttöä tulisi mielestäni harkita tapauskohtaisesti ja tarkoituksenmukaisesti. Omasta mielestäni tämän voi saavuttaa jo valtavirtaelokuvan kontekstissa. Vaikka esimerkiksi *Tom of Finland* on valtavirtaelokuva, siihen on sisällytetty montaaasikohaus elokuvan merkitystasoa lisäävänä tyylikainona. Leo Suonikkoa opinnäytetyössään lainaten:

Leikkaus on elokuvan erityispiirre, muista taiteista erottava tekijä, ja sen suomia mahdollisuuksia pitäisi vaalia. Ns. hyviksi todetut säännönmukaisuudet, siis näkymättömän leikkauksen tekniikat, johtavat helposti ilmaisun rajoittamiseen kaikissa tuotannon vaiheissa. Jos kuvaaja tekee kuvasuunnitelman jatkuvuus mielessään, työryhmä kuvauksissa keskittyy klaffivirheiden eliminointiin ja ohjaajakin vaatii näyttelijöiltä ns. helppoa leikkautuvuutta, ei leikkaajalle jää juuri muuta tehtävää kuin jatkaa työnsä piilottamista. Tämän vastakohtakin on kärjistys yhtä lailla, muttei kuulosta niin pahalta: kaikki tekijät pyrkivät kaikissa vaiheissa ilmaiseemaan omalla tontillaan parhaiten elokuvan teemaa. (...) (J)atkuvuuden ei pitäisi olla itse tarkoitus, vaan ohjaajan tulisi miettiä etukäteen sen paikka elokuvassaan, ja muistaa, millaisia löytöjä leikkauksen voimasta tehtiin jo sata vuotta sitten. (Suonikko 2016, 39.)

Koen opinnäytetyöni onnistuneen, mikäli se voi tarjota lukijalle uusia ajatuksellisia työvälineitä hänen työhönsä leikkauksen suunnittelussa. Kenties pohdintani voivat auttaa jotakuta toista taiteellisen äänensä löytämisessä.

Lähteet

- Bacon, Henry 2004. Audiovisuaalisen kerronnan teoria. 2. painos. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- Bagh, Peter von 2002. Peili jolla oli muisti – Elokuvallinen kollaasi kadonneen ajan merkityksen hahmottajana (1895–1970). Helsinki: Suomalaisen kirjallisuuden seura.
- Bordwell, David & Thompson, Kristin 2013. Film Art: An introduction. 10. painos. New York: McGraw-Hill.
- Haaga-Helia n.d. Editointi. Myy.haaga-helia.fi. <<http://myy.haaga-helia.fi/~woljo/video/editointi.htm>> (luettu 3.8.2018).
- Halligan, Fionnuala 2013. The Art of Movie Storyboards. Lewes: ILEX.
- Hess, John P. 2014. Filmmaker IQ. The History of Cutting – The Soviet Theory of Montage. Katsottavissa osoitteessa <https://www.youtube.com/watch?v=JYedfenQ_Mw> (katsottu 8.6.2018). 14:06.
- Kivimäki, Ville 2013. Murtuneet mielet: Taistelu suomalaissotilaiden hermoista 1939–1945. Helsinki: WSOY.
- MacLean, Fraser 2011. Setting the Scene: The Art and Evolution of Animation Layout. San Fransisco: Chronicle Books.
- Murch, Walter 2001. In the Blink of an Eye: A Perspective on Film Editing. 2. painos. Los Angeles: Silman-James Press.
- Olson, Dan 2017. Folding Ideas. The Kuleshov Effect. YouTube <<https://www.youtube.com/watch?v=Vy2Vhnqtu8I>> (katsottu 21.7.2018).
- Pirilä, Kari & Kivi, Erkki 2005. Otos: Elävä kuva – elävä ääni, ensimmäinen osa. Helsinki: Like Kustannus.

Pirilä, Kari & Kivi, Erkki 2008. Leikkaus: Elävä kuva – elävä ääni, toinen osa. Helsinki: Like Kustannus.

Pylysy, Mika Mihail 2012. Venäläisen elokuvan kontrapunkti. Widescreen.fi.
<<http://widescreen.fi/numerot/2012-1/venalaisen-elokuvan-kontrapunkti/>> (luettu 21.7.2018).

Ramos, Taylor & Zhou, Tony 2016. Every Frame a Painting. How Does an Editor Think and Feel? YouTube. Katsottavissa osoitteessa
<<https://www.youtube.com/watch?v=3Q3eITC01Fg>> (katsottu 7.8.2018).

Reinikainen, lines 2018. Ajan palapeli – Ei-konventionaalinen aika liikkuvan kuvan narratiivissa. Opinnäytetyö. Helsinki: Metropolia Ammattikorkeakoulu, viestinnän koulutusohjelma, Graafinen suunnittelu. Luettavissa osoitteessa
<<http://www.theseus.fi/handle/10024/143696>> (luettu 22.07.2018).

Suonikko, Leo 2016. Montaasitekniikat – Kerrontamenetelmät Eisensteinin elokuvissa. Opinnäytetyö. Tampere: Tampereen ammattikorkeakoulu, elokuva ja televisio, leikkaus. Luettavissa osoitteessa <<http://www.theseus.fi/handle/10024/105385>> (luettu 21.7.2018).

Wikipedia 2018a. Tom of Finland. Wikipedia.com
<[https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Tom_of_Finland_\(film\)&direction=prev&oldid=855654380](https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Tom_of_Finland_(film)&direction=prev&oldid=855654380)> (luettu 18.7.2018).

Wikipedia 2018b. Waltz with Bashir. Wikipedia.com
<https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Waltz_with_Bashir&direction=prev&oldid=860019404> (luettu 09.09.2018)

Kuvalähteet

Kuvio 1. Hercules 1997, Yhdysvallat: Walt Disney Pictures, Walt Disney Feature Animation.

Kuvio 2, 3 ja 4. Tom of Finland 2017. Helsinki: Helsinki-filmi.

Kuvio 5 ja 6. Waltz with Bashir 2008. Israel: Bridgit Folman Film Gang.