

KUVAUS ELOKUVASSA "ASTRONAUTTI"

LAHDEN AMMATTIKORKEAKOULU
MUTOILU- JA TAIDEINSTITUUTTI
Elokuva- ja Tv-ilmaisu
Kevät 2009
Teemu Korhonen

*Lahden ammattikorkeakoulu
Muotoiluinstituutti
Elokuva- & Tv-ilmaisu*

TEEMU KORHONEN: Kuvaus elokuvassa ”Astronautti”

Kuvauksen opinnäytetyö 35 sivua, 6 liitesivua

Kevät 2009

Tiivistelmä

Tämä on kirjallinen osuus opinnäytetyöstäni, eli läpivienti lyhytelokuvan ”Astronautti” kuvauksesta. Käsittelen tekstissä työn eri vaiheita, sekä pohdin lähtökohtiani ja lopputulosta työssäni kuvaajana. Kerron, miten elokuvan eri työvaiheet etenivät, miten päädyimme valitsemiimme visuaalisiin ratkaisuihin. Pohdin samalla kuvaajan roolia, sekä kuvaajan ja ohjaajan välistä yhteistyötä, sekä mitä yhteistyöltä vaaditaan, jotta elokuva onnistuisi. Tekstissäni en uppoa syvälle ajatuksiini elokuvan teosta tai kyseisen elokuvan sanomasta ja tarkoituksesta. Se on puhdas työn kuvaus prosessista, jonka veimme läpi elokuvaa tehdessä.

*Lahti University of Applied Sciences
Degree Programme in film and TV*

TEEMU KORHONEN: Cinematography in the film “Astronaut”

Bachelor’s Thesis in cinematography 35 pages, 6 appendices

Spring 2009

Abstract

This is the written part of my thesis. It is a see-thru of my contribution as the cinematographer in the short film “Astronautti” (Eng. Astronaut.). In this text I will go thru the working process of making the film. I reflect on the choices I made as a director of photography and contemplate how I succeeded on telling the story thru pictures. I also undergo the role of a cinematographer and the cooperation needed between the director and cinematographer, if they wish to succeed on making a film. This text is not philosophical contemplation. It is purely a literal documentation of the process of making the film.

Sisällysluettelo

Johdanto	5
Esituotanto	
Kuvaussuunnitelman teko	6
Kuvauspaikkojen etsintä ja valinta	8
Kalusto ja formaatti	9
Kuvaukset	11
Visuaaliset ratkaisut ja niiden toimiminen	20
Värimäärittely	29
Kuvaajan rooli ja siinä toimiminen	31
Oma arvio elokuvasta	33
Liitteet	
Story board	36

Johdanto

Kouluun sisään päästessäni olin kiinnostunut enemmän dokumenttielokuvista ja niiden teosta kuin fiktiosta. Fiktioiden osuus harjoitustöistämme oli kuitenkin niin suuri, että kiinnostus myös fiktiota kohtaan kasvoi. Olinkin kolmannen vuosikurssin loputtua erikoisessa tilanteessa, kun tuleva vuosi toisi mukanaan kolme fiktiivistä opinnäytetyötä ja yhden dokumentin. Samalla ohjaajat alkoivat tarjota työtehtäviä ja kosiskella kuvaajia tekemään opinnäytetyönsä kanssaan. Hetken pohdittuani asiaa, vei mielenkiinto dokumenttiin voiton fiktiosta. Valintaa helpotti myös se, ettei vuosikurssillamme ollut itseni lisäksi kuin yksi kuvaaja, joka halusi kuvata omana opinnäytetyönään fiktioelokuvan, ja saikin tarjouksen kuvata ”Kehto” – nimisen lopputyön, joka myös itseäni kiinnosti fiktioista eniten. Neljästä elokuvasta molemmille kuvaajille jäisi kuvattavaksi kaksi, joista omalle kohdalleni sattui opinnäytetyönäni ”Desantit” - dokumenttielokuva, sekä fiktiivinen ”Astronautti”, jonka ohjaisi Topias Parkkonen.

Opinnäytetyöni kuvaukset alkoivat hieman vastatulessa. Elokuva alettiin kuvata ilman minua, sillä ensimmäiset kuvaukset sijoittuivat Venäjälle, enkä passini takia saanut viisumia. Desantit koki muitakin vastoinkäymisiä ja lopulta keväällä 2009, kun olimme kuvanneet dokumenttia jo yhteensä 10 päivää, päätti ohjaaja, ettei elokuva valmistu kevään aikana. Tämä puolestaan tarkoittaisi sitä, että valmistumiseni oppilaitoksesta myöhästyisi. Tämän johdosta päätimme minun irtautuvan tuotannosta, joka merkitsi ”Astronautti” – elokuvan kuvauksen vaihtuvan opinnäytetyökseni.

Vaikka koen kaikki tuotannot yhtä tärkeiksi, eikä sillä itselleni ole suurta merkitystä, mikä elokuva on oma opinnäytetyöni, koen silti sen seikan hieman vaikuttaneen omaan panostukseeni Astronautin kuvauksessa, ettei se alusta asti ollut opinnäytetyöni. Desanttien omalla kohdallani viimeiseksi jääneen kuvausjakson ja Astronautin ensimmäinen neljän päivän mittaisen jakson välissä oli vain yksi päivä, joka aiheutti hieman vaikeuksia keskittymään Astronauttiin. Lisäksi, jos tuotannot eivät olisi olleet päällekkäin, olisin todennäköisesti pystynyt keskittymään ja auttamaan pienissäkin asioissa paremmin. Esimerkiksi ensimmäisen jakson kohdalla, kommunikaationi kuvaajana lavastajan kanssa, oli hyvin

vähäistä ja enemmän aikaa käyttäen lopputulos olisi ollut parempi. Myös ohjaajan kanssa olisimme voineet keskustella enemmän Astronautin toteutuksesta.

Lopulta Astronautin valmistuttua, olenkin kovin tyytyväinen siihen, että se vaihtui lopputyökseni, vaikka kesken kaiken lopputyötuotannon vaihtaminen tuntui kovin erikoiselta, eikä Astronautti tuotantona ollut kaikkein nautinnollisin. Olen omaan jälkeeni kuvaajan melko tyytyväinen ja se tuntuu helpottavan monien ikävien asioiden käsittelyä. Esim. yhteistyö Astronautin ohjaajan kanssa välillä rakoili, ja jopa juuri päättyneessä jälkituotannossa tuli yhteenottoja. Silti elokuvan valmiiksi saaminen oli kovin palkitseva kokemus, vaikka omassa työskentelyssään joutui tekemään enemmän kompromisseja kuin olisi halunnut.

Esituotanto – Piirtelyä ja metsässä rämpimistä

Kuvasuunnitelman teko

Itse koen Astronautin olevan tarina syrjään vetäytyneestä nuoresta miehestä, joka on lapsuudessaan kehittänyt itselleen astronautti-mielikuvitusystävän. Aikuisiällään ystävien löytäminen tuottaa Xesmer – nimiselle päähenkilölle ongelmia, joten mielikuvituskaveri ilmaantuu hänelle uudestaan ja sekoittaa asioita entisestään. Tarinan visuaalisuuteen oli tarkoitus tuoda Xesmerille ilmestyvän astronautin myötä joitain Sci-fi – elementtejä. Lisäksi koimme ohjaajan kanssa molemmat tarinan antavan edellytykset muuhunkin visuaaliseen leikittelyyn.

Lähdimme tekemään kuvasuunnitelmaa niin, että tein listan kuvista ja kuvakoosta, joita mielestäni tarvittaisiin elokuvan kerrontaan. Tämän jälkeen ohjaaja kommentoi kuvalistaani ja kertoi omista ideoistaan. Piirsin kuvakäsikirjoituksen tämän perusteella. Lopuksi päätimme, mitkä kohtaukset tai kuvat kuvaisimme käsivaralta, ja mitä emme, sekä mitä optiikkaa käyttäisimme milloinkin. Lisäksi elokuva sisältää kaksi

takautumaa, joten niiden visuaalinen erottelu olisi tärkeää elokuvan muihin kohtauksiin nähden. Tulimme siihen tulokseen, että oikeata optiikkaa ja valaisua käyttäen pääsisimme tähän tavoitteeseen.

Olimme heti alussa sitä mieltä, että tulisimme käyttämään paljon, mutta harkitusti käsivaralta sekä statiiivilta kuvattua materiaalia sekaisin. Päätimme, että tarina tulisi kertoa Xesmerin subjektiivisena kokemuksena, mutta ei niin, että kamera kuvaa pelkästään Xesmerin näkemiä asioita. Päätimmekin tukea juuri käsivaran ja staattisen kuvan vaihtelulla Xesmerin kokemia tunnetilojen vaihteluita. Esimerkiksi Xesmerille vaivaantuneisuuden tunnetta aiheuttavan työkaverin, Kallen tullessa kuviin, siirryttäisiin käsivaralle, kun taas Xesmerin ollessa omissa maailmoissaan, esim. astronautin ilmestyessä hänelle, tehtäisiin vakaampaa kuvaa. Kuvasimme jopa kokonaisia kohtauksia käsivaralla ilmaistaksemme Xesmerin jatkuvaa ahdistusta, mikäli kohtaaus sen edellytti. Näistä toimiikin esimerkkeinä työpaikkakohtaus, jossa Kalle saapuu kosiskelemaan Xesmeriä baarireissulle, sekä myöhempi takautuma, jossa Xesmerin äiti pahoinpitelee tätä.

Vaikka kyse ei ollut jännityselokuvasta, päätimme tuoda kuvaan joitain jännityselokuvista tuttuja elementtejä tukemaan tarinan omalaatuista kerrontaa. Tämän teimme siksi, että Xesmer kokee normaalimaailman hieman ahdistavaksi ja vieraannuttavaksi paikaksi ja menneisyys on omalla tavallaan hänen turvansa. Ahdistavat tilanteet ja Xesmerin kokemat synkät hetket väritettäisiin valon ja varjon jyrkillä kontrasteilla. Samalla kamera liikkuisi ajoittain tunnelmoiden Xesmerin sisäisiä tuntemuksia käsivaralla ja hektisemmin, toimien kontrastina staattisemmalle kuvalle. Lapsuuden muistot poikkeisivat näistä sekä valon että muiden kuvan sisäisten elementtien myötä. Xesmerin kulkiessa läpi suuren metsän, ja tavatessa Astronautin, vaalien positiivisia tunteita kirkkaammalla ja pehmeämmällä valolla sekä lipuvalla kameraoperoinnilla. Näin toivoimme saavamme aikaan tunteen Xesmerin elämästä, jossa normaali elämä on pelottavaa, mutta eriskummalliset päänsisäiset asiat eivät.

Värimaailmaksi valitsimme nykypäivää kuvaaviin jaksoihin kylmiä ja alakuloisia värejä, jotka edustivat Xesmeriä vieraannuttavaa teknologiakeskeistä maailmaa. Lapsuudenmuistoja puolestaan edustaisi hieman orgaanisemmat värisävyt, jotka vaihtelevat lämpimästä kylmempään muistoja mukaillen. Näitä seikkoja tulisimme hyödyntämään sekä lavastuksella, että valaisulla.

Päätimme tukea selkeällä optiikkakoon vaihtelulla tarinan eri kohtauksien kerrontaa. Xesmerin ollessa omissa maailmoissaan, pitkä optiikka erottaisi Xesmerin muusta maailmasta etu- ja taka-alan hävitessä epätarkaksi. Esimerkiksi Xesmerin ollessa yökerhossa, hän on aluksi hieman poissaoleva, mutta vaipuu Mirkun kadotettuaan vielä syvemmälle omiin maailmoihinsa ja kohtaa Astronautin tv:ssä. Halusimme kuvata kohtauksen suurimmaksi osaksi keskipitkällä optiikalla tukeaksemme Xesmerin poissaolevuutta. Hänen kohdatessaan Astronautin ensimmäistä kertaa elokuvassa, hän joutuu lähes transsinomaiseen tilaan, joka kuvattaisiin tilan koon puitteissa niin pitkällä objektiivilla kuin mahdollista. Puolestaan Xesmerin lapsuuden muistot kuvattaisiin laajalla linssillä, joka mahdollistaisi syväterävyydellään suuremmalta tuntuvat näkymät ja tukisi lapsen tapaa havainnoida maailmaa kiinnittäen huomion asioihin, joita aikuinen ei viitsi nähdä. Tämä ilmentyykin Xesmerin tallustellessa metsässä. Laaja linssi näyttää metsästä monta ulottuvuutta ja antaa vaikutelman suuren suuresta aarniometsästä. Telelinssi kun tässä tilanteessa olisi pakannut etu- ja taka-alan yhteen niin, että syvyysvaikutelma olisi ollut lyhyt eikä metsä olisi näytellyt toivotun suurta roolia.

Kuvauspaikkojen etsintä ja valinta

Hoidimme kuvauspaikkojen valinnan yhdessä ohjaajan kanssa. Nykyisyyttä edustavien kohtausten kuvauspaikat löytyivätkin kaikki Lahden keskustan tuntumasta. Toivoin itse Xesmerin työpaikan lavastettavan studioon, sillä olin hyvin skeptinen sopivan paikan, nykyaikaisen mainostoimistoympäristön, löytyvän käyttöömme. Menetinkin täysin toivoni ensimmäisen ja ainoan tietämämme mainostoimiston sanottua ei pyyntöömme. He antoivat kuitenkin ystävällisesti Ad Pro – nimisen mainostoimiston yhteystiedot, josta järjestäjän tekemän puhelun myötä kummastukseksi saimme kuvausluvan. Paikka oli käytännössä juuri sellainen kuin toivoimme. Sisustus oli nykyaikainen ja seinät oli maalattu modernisti tumman harmaaksi sekä kuvioituksi mustaksi. Tämä miellytti minua myös siitä syystä, etteivät usein uudehkoissa tiloissa valkoiseksi maalatut seinät hankaloittaneet valaisua.

Yökerhokohtausta varten suunnittelimme ottavamme yhteyttä Mayday – nimiseen pieneen yökerhoon, joka on hyvin Muotoiluinstituuttiystävällinen monien koulumme opiskelijoiden pitäessä sitä yhtenä kantapaikkanaan. Tila olisi ollut sopivan pieni

saadaksemme sen täyteen avustajia, ilman että se näyttäisi tyhjältä avustajapulaa. Emme kuitenkaan saaneet yhteyttä klubin omistajaan, joten päädyimme jo aiemmin järjestäjän hoitamaan Night Life - yökerhoon. Paikka oli huomattavasti suurempi kuin alustavasti olin toivonut, mutta osoittautui erinomaiseksi. Paikan koko mahdollisti suunnittelemamme pitkän optiikan käytön sekä ajot, jotka usein vievät enemmän tilaa kuin luulisi. Oikeanlaisilla kuvakulmilla saisimme baarin näyttämään kyllin pieneltä, että sen täyttäisi pienempikin määrä avustajia.

Xesmerin koti meinasi tuottaa ongelmia, sillä ohjaaja toivoi sen olevan nykyaikainen ja tilava. Jostain syystä tällaisen asunnon löytäminen meinasi koitua hyvin hankalaksi, mutta viime hetkellä löysimme juuri sopivan tilan. Talo ei itsessään ollut lainkaan nykyaikainen, mutta oikeassa valossa ja oikealla rekvisiitalla varustettuna se näytti uudelta. Sen koko oli myös juuri sopiva suunnitelluille kuville; ei liian suuri, eikä liian pieni. Saisimme toteutettua lähes kaikki kuvat suunnittelemamme kokoisina ja ennakoon päätetyllä optiikalla.

Metsälokaation löytymistä pidimme itsestään selvänä. Salpausselkä kun on täynnä metsää. Ongelmaksi koituikin aarniometsämäisyys paksuine ja harvaan kasvavine puunrunkoineen, jonkalaiseksi olimme molemmat ohjaajan kanssa metsän kuvitelleet. Vietinkin yhden päivän kierrellen yksin kameran kanssa Lahden metsiä. Lähes poikkeuksetta kaikki metsät olivat tiheätä kuusimetsää tai lähes kulkukelvotonta ja ränsistynyttä sekametsää. Onneksi muistin lapsuuden seudultani Kiihkunkärjestä paikan, jonka muistin hämärästi vastaavan mielikuvaamme. Paikka koostui lähinnä juuri yli kymmenmetrisiksi kasvaneista männyistä ja luonnollisesti kaatuneista suurista puista. Lopulta paikan omin silmin nähtyään ohjaaja suostui kyseiseen lokaatioon. Samalla löimme kuin kaksi karpästä yhdellä iskulla, sillä etsimämme suuri ja avoin pihamaa, jonka tulisi olla metsän laidassa, löytyi samaisen metsän reunalta.

Kalusto ja formaatti

Onneksemme koululle oli keväällä 2008 hankittu uusi HD-formaattia kuvaava Panasonic HPX-500 – mallinen videokamera. Aiemmin kun opinnäytetyöt oli koulussamme kuvattu vanhentunutta SD-formaattia kuvaavalla DV-CAM – kameralla, elleivät tekijät olleet vuokranneet

budjettia kuluttavia laitteita. Luonnollisesti päädyimmekin kameraa valitessa uuteen ja hyvään laitteeseen, joka mahdollisti paremman kuvanlaadun ja helpomman työskentelyn.

Pohdin valaisun ja kuvakerronnan kannalta tarvitsisiko meidän vuokrata koulumme valokaluston lisäksi ulkopuolisilta tahoilta lisäkalustoa. Koulumme valokalusto oli riittävä ja muiden uusien hankintojen, kuten Elemac – mallisen lavetin ja jibin myötä jäljelle jäivät vain metsäkuvausten sähkönlähteeksi tarvittava generaattori ja käsivarakuvausta helpottavat kameraan kiinnittyvät kahvat. Tulimme myös siihen tulokseen, että vuokraisimme kamera-assistentin työskentelyä helpottavan ja tarkan kuvan varmistavan follow focuksen. Generaattorin saimme sponsoritukena ilmaiseksi Ramirentiltä ja follow focus sekä kahvat vuokrattiin opiskelija-alennuksen turvin P.Mutasen Elokuvakonepajalta. Näin ollen laitehankinnat hoituivat melko kivuttomasti. Ainoan ongelman tuotti kameran mukana tullut zoom-linssi. Se mahdollistaisi tarvittavat kuva- ja optiikkakoon vaihtelut zoom-ominaisuutensa myötä, mutta se ei ensinnäkään ollut tarkoitettu HD-formaattia kuvaavaan kameraan, joten se tulisi syömään hieman kuvanlaatua. Päädyimme kuitenkin käyttämään sitä silti pienestä budjetistamme johtuen. Samainen optiikka aiheutti myös hieman kiusallisen episodin, sen tarkentimen hammasrattaiston koon poiketessa nykypäivänä käytettyjen videolinssien rattaistosta. Tästä johtuen käsiimme tuli ensimmäiseksi kuvauspäiväksi follow focus, jonka rattaisto ei käynyt yhteen optiikkamme kanssa. Saimme vaihdettua laitteen veloituksetta, mutta ensimmäisenä kuvauspäivänä follow focus ei ollut käytössämme. Myönnettäköön, että teimme virheen siinä, ettei kamera ollut mukana vuokralaitteita hakiessa, koska se oli vuokralaitteiden noutopäivänä käytössä muualla.

Käyttämällämme kameralla pystyisimme kuvaamaan erikokoisilla resoluutioilla, puolittaisesta HD-resoluutiosta (1280x720 pikseliä) täyteen HD-resoluutioon (1920x1080 pikseliä). Päädyimme suurempaan resoluutioon, sillä se takaisi paremman kuvanlaadun. Kameratestien jälkeen päädyin käyttämään ”cinelike D” - gamma-arvon valmisasetusta kamerassa, sillä sen kuvaama jälki yksinkertaisesti miellytti eniten silmää. Sitä käyttäessä hahmot irrottautuvat taustoistaan parhaiten, eivätkä eri tasoilla kuvassa olevat kohteet puuroudu samaksi massaksi.

Kuvaukset – Vääntöä, kääntöä ja aikataulullisia ihmeitä

Päivä 1. – Mainostoimisto ja baarin edusta

Aloitimme kuvaukset päivällä, jonka piti olla aikataulullisesti helppo. Ensimmäinen kuvauspaikka, mainostoimisto, sisälsi vain yhden kohtauksen ja yhteensä neljä kuvaa. Sieltä siirtyisimme ”Rata” – nimisen baarin edustalle Rautatienkadulle. Baarin edustalla tapahtuva kohtaus oli tarkoitettu kuvattavaksi pimeällä, joten aloitimme mainostoimistolla vasta iltapäivällä, sillä pimeä laskeutui 18.00.

Kohtaus sisälsi pätkän Xesmerin työpäivästä toimistolla. Xesmer on omissa maailmoissaan, eikä edes ohi kulkeva Mirkku saa häntä havahtumaan täysin. Kalle tulee hännäämään tätä ja pyytää baariin illalla.

Kuvasuuntia mainostoimistolla oli vain kaksi, joten valaisun piti olla melko yksiselitteinen asia. Hieman tyylytellyn toimistovalon tekemisessä ei pitänyt olla ongelmia. Niitä kuitenkin saatiin, suurimmaksi osaksi tekemäni virhearvion ansiosta. Olin kuvitellut master-kuvaksi laajan kuvan, joka sisälsi kyllä koko kohtauksen toiminnon, muttei näyttänyt kaikkea kohtauksessa lopulta näkynyttä. Ensimmäiset kaksi kuvaa, kuviteltu master ja tiiviimpi versio Xesmeristä, onnistuivat mutkitta. Ongelmat ilmenivätkin vasta kuvasuunnan vaihdoksen myötä. Kolmannen kuvan kohdalla, kun suunta vaihtui, paljastui tarvittavan kuvakoon myötä enemmän asioita kuin olin kuvitellut. Taustalla oleva ikkuna näkyi molemmissa tämän suunnan kuvissa. Se peitettiin nd-kalvolla puhki palamista estääksemme. Mitä emme tajunneet, oli se, että tähän aikaan aurinko laski nopeasti ja seuraavassa kuvassa ikkunasta näkynyt valo olikin jo hyvin heikko. Ikkunan taa puolestaan ei voinut laittaa lamppuja, sillä ne olisi näkynyt jälkimmäisessä tämän suunnan kuvassa. Tämä aiheuttikin hienoisen klaffivirheen ikkunasta sisään pyrkivässä valossa ja ikkunan läheisessä nurkassa. Samalla totesimme, että viimeisenä kuvattu kuva oli käytännössä sittenkin master. Sen valaisu oli hankalin, siinä

näkyi kaikkien henkilöiden kaikki toiminnot, ja sen rakentaminen paljasti kuvan ulkopuolelle tarkoitettuja asioita enemmän kuin mikään muu kuva.

Pysyimme kuitenkin aikataulusta tekemistäni virheistä huolimatta. Meillä oli mahdollisuus kiriä lisää aikaa siirtymään ja ruokailuun, mutta epäonnistumme. Samalla kaksi viimeiseksi kuvattua kuvaa eivät olleet niin onnistuneita valaistuksellisesti.

Ruokailun aikana saimme ikävän uutisen, joka kiireyttäisi jälkimmäisen lokaation kuvauksia. Xesmeriä näyttelleen Saulin lähisukulainen oli joutunut sairaalaan, joten hänen oli lähdettävä reilusti suunniteltua aiemmin toiselle paikkakunnalle. Tämä vaikutti selkeästi aikatauluun sekä ilmeni myös ilmaisullisissa seikoissa. Kohtauksesta tippui onneksemme yksi kuva pois, sillä lokaatiosta ilmeni eräs seikka; ko. kuvan kuvaamisen mahdottomaksi tehneet rappuset. Kuva ei ollut kuitenkaan leikkauksellisesti tarpeellinen, vaan enemmänkin tunnelmoiva täytekuva. Lisäksi pystyimme kuvaamaan valaisullisesti haastavimman kuvan, Xesmerin näkökulmakuvan baarissa juhlivista työkavereista, ilman Saulia.

Jos muulla työryhmällä oli kiire, työporukkaa näytelleillä henkilöillä ei sitä ollut lainkaan. Humalaisia esittänyt joukko lähtikin välissä hakemaan lisäpotkua ilmaisuunsa auki olleesta lähikapakasta.

Illasta jäikin hyvä fiilis kuvauksen kannalta, sillä mielestäni kuvat ja valaisu onnistuivat hyvin. Kiire toi myös sen positiivista, että poisjätetty kuva todettiin täysin turhaksi ja säästettiin koko työryhmän vaivaa.



Päivä 2. – Ulkosalla

Toinen kuvauspäivä sisälsi viisi kohtausta ja neljä lokaatiota. Kolme näistä kohtauksista sisälsi vain yhden kuvan. Aikataulu oli melko kiireinen siirtymisien vuoksi, mutta koko työryhmä lähti päivään luottavaisin mielin. Kaikki kohtaukset sijoittuivat pimeään, joten pääsimme aloittamaan valaisun ja muun valmistelun 17.00 ja kuvaukset n. 18.00.

Molemmat sekä ensimmäinen että toinen kohtaus sisälsivät vain yhden kuvan ja ne kuvattaisiin samassa lokaatiossa. Ensimmäistä kohtausta, Xesmer risteyksessä, ei voitu olosuhteiden vuoksi valaista lainkaan, joten valoryhmä valaisi toiseksi kuvattavaa, kun muu ryhmä kuvasi risteyskohtausta. Risteyksessä oli tarkoitus kuvata kun Xesmer seisoo liikenne valoissa ja ylittää tien. Tien ylitykseen oli suunniteltu Xesmeriä edestäpäin pakeneva ajo, pakettiautoa ajovälineenä käyttäen. Kuvassa ilmeni ongelmaksi pimeyden ja pitkän optiikan vuoksi hyvin lyhyeksi jäänyt skarppialue, joka hankaloitti Xesmerin pitämistä tarkkana ajon aikana. Kuvasta päätettiin kuvata kaksi versiota, joista toisessa Xesmer vain seisoi valoissa ja toisessa hän myös ylitti tien ajon myötä. Elokuvan lopulliseen leikkausversioon päätyikin kuva, jossa Xesmer vain seisoo liikennevaloissa.

Toisena kuvatun kohtauksen ainoa kuva sisälsi saman ongelman kuin aiempi kohtaus. Kuvan kamera-ajo tapahtui etuviistossa taaksepäin Xesmerin ja Mirkun kävellessä kameransuuntaisesti. Vaikka valoa oli



hieman enemmän melko onnistuneen valaisun takia, skarppialue lyheni entisestään ohjaajan vaadittua pidempää optiikkaa kuvaan, jotta taustan kaupunki saataisiin epätarkemmaksi. Kuva kuvattiin, mutta sen onnistumisesta ei ole nähty todisteita, sillä kuva ei päätynyt elokuvan lopulliseen leikkausversioon.

Kolmantena kuvasimme elokuvan viimeisen kohtauksen, jossa Xesmer ja Mirkku istuvat penkillä katsoen kuutamoa. Valitsimme paikaksi Vesijärven satamasta penkin, joka sijaitsi lyhtypylvään juuressa. Tarkoitus oli matkia lyhtypylvään valoa, jonka keilassa penkki sijaitsi. Taivaalle luotaisiin myös jälkituotannossa kuu, joka loisi oman valonsa kuvaan osuen eniten järven jäälle. Nämä seikat oli siis otettava huomioon valaisussa.

Saimme peitettyä lyhtypylvään luoman oman punertavan valon, jonka värilämpötila ei sopinut suunnitelmiimme. Teimme sen nostamalla statiivien varassa kaksi flagiä valojen eteen. Näin saimme luotua omilla valoillamme hallitun valokeilan, jossa hahmot istuivat. Järven jäälle heitimme hieman kylmennettyä päivänvaloa kuun hohdetta jäljittelemään.

Kohtauksessa oli kolme kuvaa, joista vain laajin päätyi lopulliseen leikkausversioon tarinan hieman muututtua leikkauspöydässä.

Neljäntenä kuvattu kohta sisälsi samat valaisulliset elementit kuin kohta penkillä. Kohtauksen ainoa kuva alkaa taivaalla möllöttävästä kuusta ja laskee talonsa vieressä seisovaan Xesmeriin, joka soittaa Mirkulle. Kuvasimme kohtauksen Sibelius-talon sisäpihalla, vain sadan metrin päässä penkkikohtauksen sijainnista, joten pystyimme käyttämään samaa sähkölähdettä.



Jätimme päivän viimeiseksi elokuvan toiseksi viimeisen kohtauksen, jossa Xesmer avautuu Mirkulle. Kohtaus kuvattiin Kirkkokadulla, Laune-Neidot – patsaan juurella. Emme saaneet lokaatioon sähkölähdettä, joten jouduimme käyttämään generaattoria. Ääniryhmän toiveen vuoksi se piti viedä melko kauas kuvauspaikasta, mutta kyseisen puiston mäet auttoivat mukavasti äänen eristyksessä. Kohtauksen jättäminen kuvausjärjestyksessä viimeiseksi, oli myös ääniryhmän toive, sillä muuten liikenne olisi häirinnyt heidän työskentelyään. Kuvan kannalta tämä aiheutti sen, että taustalla näkyvät kadut olivat tyhjiä, mutta se tavallaan tuki tarinan kerrontaa.

Kohtaus sisälsi kaksi kuvaa; Xesmerin ja Mirkun suunnat. Pyrimme kuvaamaan melko pitkällä objektiivilla, sillä kyseisen jakson ilmeeseen haluttiin epätarkkana näkyvä kaupungin välke. Kyseisessä kohtauksessa näyttelijät eivät liikkuneet juurikaan, joten pienen terävyysalueen hallinta ei tuottanut ongelmia. Valaisuun saatavilla ollut 2Kw sähköä riitti hyvin, sillä paikan lyhtypylväät sattuiivat olemaan värilämpötilaltaan prikulleen samat kuin omat valomme. Näin ne toimivat hyvin tasoittavana pehmeänä valona. Tietty tämän vuoksi jouduimme hieman miettimään kuvaussuuntia, jotta kiinteistä suunnista tuleva valo palvelisi meitä. Suurimman ongelman aiheutti hieman kauempana roikkuneet katuvalot, joiden värilämpötila poikkesi sekä toisistaan että meidän valoistamme. Yritimme hieman peittää niitä, mutta se ei täysin onnistunut.

Päivän suurin haaste oli monet siirtymiset, sekä sosiaaliilojen puuttuminen. Onneksi kuitenkin kaksi lokaatiota sijaitsi opiskelija-asuntojen vieressä, jossa kaksi työryhmäläistämme asui. Tämä mahdollisti väliaikaisen cateringin ja ruokailupisteen järjestämisen. Aikataulun tarkka suunnittelu puolestaan onnistumisellaan antoi meille edellytykset suunniteltua aiemmin lopettamiseen. Onnistuimme tässä hyvin, mutta lepoaikaa seuraavan päivän call timeen nähden jäi silti hyvin vähän.

Päivä 3. – Yökerho

Koska kuhunkin lokaatioon oli budjetillisista syistä varattu vain enintään yksi kokonainen päivä, aikaa oli useampia kohtauksia sisältävissä kuvauspaikoissa hyvin rajallisesti. Yökerhokohtauksia oli yhteensä kolme ja ne sisälsivät paljon aikaa vieviä valaisuja. Muun muassa läpi tilan kulkenut käsivara-ajo aiheutti pään vaivaa, sillä valon suunnat ja paikat piti miettiä tarkkaan. Aloitimme päivän kyseisellä kuvalla ja työryhmä olikin kuvauspaikalla jo kaksi tuntia ennen näyttelijöitä.



Kuvamäärä kipusi lähelle kahtakymmentä ja sisälsi useita ajoja. Jollain ihmeellä ehdimme kuvata kaikki kuvat, vaikka välillä hermo olikin kireänä. Suurimman pettymyksen aiheutti epäonnistunut ajokuva, joka vieläpä säilytettiin elokuvan valmiiseen leikkausversioon. Kyseinen kuva oli tiiviimpi versio sivuttaisesta ajosta, joka seuraa Xesmerin poistumista tanssilattialta, Kallen kaapattua Mirkun matkaansa. Kuva oli suunniteltu teknisistä syistä kuvattavaksi samalla polttovälillä kuin laajempikin versio kuvasta. Tämä helpottaisi operointia, kun Xesmer haahuilee lähikuvassa tanssilattian läpi. Lisäksi kuva olisi leikkaantunut paremmin sitä edeltäneeseen laajaan puolikuvaan, mikäli syvyysvaikutelma olisi pysynyt kuvassa samana. Kiireen takia emme ehtineet siirtää kiskoja lähemmäs näyttelijää, joten jouduimme kuvaamaan lähikuva-ajon yksinkertaisesti samasta asemasta kuin laajemman version. Tämä aiheutti haparointia operoinnissa sekä muutti syvyysvaikutelmaa.

Loppujen lopuksi päivä yllätti positiivisesti. Saimme taisteltua purkkiin suuren määrän kuvia ja vaikea yökerhovalaisu onnistui paria klaffivirhettä lukuun ottamatta hyvin.

Päivä 4. – Xesmerin asunto

Kuten yökerhon kohdalla, myös Xesmerin kotia kuvatessa oli aikataulullisia ongelmia. Lokaatio sisälsi yhteensä neljä kohtausta ja päälle kaksikymmentä kuvaa. Monet kuvista sijoittuivat kuitenkin samaan vuorokauden aikaan ja samaan paikkaan, Xesmerin työpöydän ääreen. Tämän vuoksi valaisu oli nopeaa ja saimme kuvattua jälleen kaikki tarvittavat kuvat ilman suuria kompromisseja.

Suurimman ongelman kuvamäärän lisäksi toi vaadittava kalusto. Kohtaukset sisälsivät kaksi jib-ajoa, ja asunto oli niin pieni, ettei työryhmäkään meinannut mahtua sisään. Jollain ihmeellä kaikki kalusto saatiin kuitenkin mahtumaan sisään ja hyvällä eri ryhmien organisoinnilla onnistuimme kuvien teossa ja siinä, ettei mitään tuhoutunut.

Eräässä kohtauksessa Xesmer ruokkii marsunsa, jonka funktio on lunastaa eräs pieni istutus elokuvassa. Tämän ”vitsikkään” yksityiskohdan takia tuhraantui pitkä tovi, ensin kuvaa valaistessa, myöhemmin paniikkikohtauksen saaneen marsun poimimisessa kuviin. Vielä kun ohjaaja halusi suunnitelmien vastaisesti ottaa erilliset kuvat marsusta ja sitä ruokkivasta Xesmeristä, oli aikataulu entistä enemmän sekaisin. Myöhemmin ohjaaja kuitenkin totesi alkuperäissuunnitelman mukaisen kuvan olleen parempi.

Kyseiset kuvat jättivät meidät pahasti jälkeen aikataulusta, mutta yhdistämällä kuvaamatta olevista kuvista yhden lähikuvan ja kokokuvan laajaksi puolikuvaksi, saimme otettua ajassa kiinni.

Päivä sisälsi jonkun verran dramatiikkaa, mutta selvisimme siitä silti mielestäni yllättävän hyvin. Kuvamäärä tuntui kaikin puolin epärealistiselta, mutta saimme silti lähes kaikki kuvat kuvattua.



Päivä 5. – Lapsuuden muistoja

Kaksi viimeistä päivää kuvasimme reilun kuukauden verran ensimmäisiä kolmea kuvauspäivää myöhemmin. Kyseessä oli Xesmerin lapsuuteen sijoittuvat takautumat. Lokaatioita oli kolme; Xesmerin lapsuuden koti, sen piha sekä metsä, jossa Xesmer samoilee. Aloitimme kodin pihasta, jossa Xesmer puikkelehtii lakanameren lävitse metsään, äidin laittaessa pyykkejä kuivumaan.

Olimme suunnitelleet kuvaavamme pihalta kolme kuvaa, jotka kaikki sisälsivät ajoja. Paksun lumikerroksen takia grippiryhmä joutui kaivamaan kiskot syvälle lumeen. Tämä oli kuitenkin aikataulutettu hyvin, joten siitä ei koitunut ongelmaa.

Koimme kuitenkin jälleen yhden aikataulullisen ongelman, kun kaikkein laajimmasta kuvasta otettiin 15 ottoa harjoitusten lisäksi. Puolet otoista kaatui olosuhteisiin, kun tuulen heiluttamien lakanoiden takaa paljastui statiiveja, lamppuja ja kerran jopa ääniassistentti. Kaikki mikä vaan pystyi menemään mönkään, myös meni. Tästä syystä aikataulu paukkui, ja jouduimme jälleen tekemään yhden ajokuvan siirtämättä kiskoja uuteen sijaintiin. Lisäksi tätä viimeistä kuvaa kuvatessa selvisi, ettei ohjaaja pysynyt kärryillä kuvasuunnitelmassa, vaikka se oli hänen kanssaan käyty moneen kertaan läpi. Tämä aiheutti hieman eripuraa ja turhautumista työryhmässä ja etenkin minussa. Kuvasimme kuvan nopeasti ja hutiloiden, eikä se sitä myöten päätynyt elokuvaan.

Aamun ulkoilun jälkeen oli siirtyminen lounaan kautta Xesmerin lapsuuden kotiin toiselle puolelle kaupunkia. Pitkä siirtymä ja autojen puute johti pieneen sekasortoon, mutta koko kuvausryhmä pääsi kuitenkin perille aikataulussa.

Xesmerin lapsuudenkodin sisältäneessä kohtauksessa oli vain kolme kuvaa. Kuvaussuuntia oli kaksi, joten niihin oli varattu hyvin aikaa. Kuvasimme kohtauksen käsivaralla, joten ajo- ym. kaluston kuljettamiseen ei tuhlautunut ylimääräistä aikaa. Iltapäivä sujuikin melko leppoisasti ja pysyimme aikataulussa.

Päivä 6. – Metsässä

Kuvausten viimeinen päivä piti sisällään Xesmerin lapsuuden muistokohtauksen, jossa hän tapaa Astronautin ensimmäistä kertaa. Päivä oli siitä jännittävä, että tarkoitus oli kuvata päivän valossa metsässä, jonne meillä ei ollut mahdollista saada kuin pienellä agrikaatilla synnytettyä sähköä. Tiesimme etukäteen, että tällaisesta sähkölähteestä emme tulisi saamaan tarpeeksi sähkötehoa auringon valoa jäljitelläksemme. Päivä olikin aurinkoinen. Tämä johti siihen, että iltapäivällä kuvatuissa kuvissa valon suunta olisi hieman erilainen ja se ei olisi yhtä voimakas kuin aamupäivällä kuvatuissa kuvissa.

Jouduimmekin valaisemaan iltapäivällä joitain kuvia käytössä olleella kahden kilowatin valollamme. Toisin sanoen saimme aikaiseksi tiiviisiin kuviin puiden välistä paistavan auringon luomaa sädetä jäljitteleviä valoalueita, jotka toimivat kohtuullisen hyvin. Tiesin, että jälkikäsitteilyssä joutuisin korjaamaan kyseisen kohtauksen värilämpötilaa ynnä muuta, mutta sillä hetkellä ei ollut muuta tehtävissä. Puolet kuvista olivat niin laajoja, ettei auringon valon kovia säteitä voinut blokata millään kuvista pois. Ainoa mahdollisuus olikin yrittää jäljitellä niitä tiiviimmissä kuvissa ja jättää loput jälkikäsitteilyyn.

Kaksi päivän kuvista vaati ajokaluston, jonka metsään vieminen aiheutti hieman päänvaivaa. Metsän maasto oli hyvin epätasainen ja lunta oli reilusti. Valitsimme kuvauspaikat, joissa ajokalustoa käytettiin, hyvin huolella, jotta sen pystyttäminen olisi mahdollista. Pitkä sivuttainen ajo kuvattiin metsäpolulta ja jib vietiin gripryhmän rakentamalle tasaiselle alustalle, jossa kuvattiin kuva Xesmeristä suoraan ylhäältäpäin, kun hän makaa puun rungon päällä taivaalle katsoen.

Metsä sijaitsi samassa paikassa kuin Xesmerin lapsuuden kodin pihamaa, noin viiden kilometrin päässä keskustasta. Autoja oli käytössä enemmän kuin aiempana päivänä, jolloin siirtymät tuottivat ongelmia. Niitä ei kuitenkaan ollut riittävästi, joten jouduimme hieman pinnistelemaan sen eteen, että koko ryhmä pääsisi ruokailemaan neljän kilometrin päähän Svinhufvudinkadulle. Tämä olikin ainoa

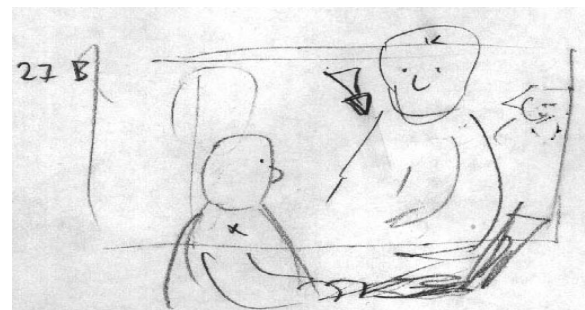
aikataulullinen rasite valaisun ynnä muun ollessa hyvin kevyttä päivän kohtauksissa. Lyhentämällä ruokailun aikaa pystyimme pitämään kuvaukset jälleen aikataulussa ja kuvaamaan jopa kaksi ylimääräistä kuvaa.

Visuaaliset ratkaisut ja niiden onnistuminen

Kohtaus 1 – toimisto

Elokuvan ensimmäinen kohtaus sijoittui Xesmerin työpaikalle Aikon – nimisen teleyrityksen toimistoon. Tarkoitus oli esittää kohtaus Xesmerille vastenmielisenä ja kiusallisena. Tämä uhkui työilmapiiiristä ja – paikasta.

Päätimme kuvata kohtauksen käsivaralta, sillä se tukisi Xesmerin mielentilan järkkymistä. Kompositiot ja kuvakulmat pyrkivät tukemaan Xesmerin uppoutumista omiin maailmoihinsa ja vastaavasti työkaverien pyrkiessä herättämään tämän horteestaan. Tämän teimme kuvaamalla Xesmerin melko tiiviissä kuvassa. Kalle puolestaan kuvattiin jyrkässä alakulmakuvassa, jossa hän on suorastaan hyökkäävästi Xesmerin kimpussa. Tämän teimme siksi, että kuva oli Kallen esittely kuva ja siitä piti saada mahdollisimman ärsykeitä herättävä. Onhan Kalle kuitenkin se, joka eniten Xesmeriä vieraannuttaa työelämästä ja ihmiskunnasta. Taustalla pyörivä Mirkku pyrittiin kuvaamaan niin, että hän olisi Xesmerin ja katsojan huomioitavissa, mutta kuitenkin tarpeeksi etäällä herättämättä liikaa mielenkiintoa Xesmerissä, koska kohtauksen funktio oli vain esitellä katsojalle elokuvan henkilöt ja tilanne mistä liikkeelle lähdetään. Xesmerin ei ollut siis tarkoitus vielä luoda kontaktia Mirkkuun.



Valaisulla pyrimme rakentamaan normaalin toimistotunnelman, mutta hieman kontrastilla maustettuna. Valon tuli siis olla arkista, muttei liian, jotta ilmaisullisesti paikka pysyisi jotenkin ahdistavana ja silti elokuvalle uskollisena.

Mielestäni kohtaaminen onnistui lähtökohtiinsa nähden aika hyvin. Jätimme varaa valon määrässä sen tiputtamiseen jälkikäsitellyssä, joka antoi paremmat lähtökohdat kontrastin hallintaan kuin alivalaisu. Kuvakulmat ja – koot leikkaantuivat yhteen melko onnistuneesti. Ainoaksi ongelmaksi koitui ikkunasta tulviva valo, jonka väheneminenpäivän kuluessa aiheutti klaffivirheen. Kallen kuvasuunta jyrkästä alakulmasta ei myöskään toiminut kovin hyvin. Se paljasti katon ja muutaman ylimääräisen asian, jotka olisi pitänyt huomioida ennen kuvaustilannetta. Loppujenlopuksi se ei näyttänyt juurikaan siltä, mitä suunnitelmissa haimme, vaikka kompositio pysyi suunnitelmien mukaisena.

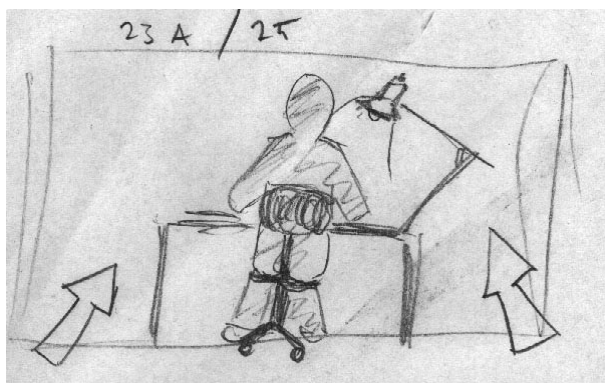
Kohtaaminen 2 ja 7 – Xesmerin koti

Xesmerin koti toimii elokuvassa yhtenä kummallisten tapahtumien keskuksena. Siksi tämä piti näkyä myös kuvakerronnassa ja valaisussa. Päätimme, että Xesmer pysytteli kotonaan hämärässä valossa, joka muodostui ainoastaan televisiosta, ikkunasta paistavasta kuunvalosta, joka muutenkin on elokuvassa tärkeässä roolissa, sekä työpöydän valosta. Näin saimme aikaan hämärän huoneen, jossa valon ja varjon kontrastit olivat tunnelmaan sopivat ja päävaloajattelu säilyi.

Käsivaran ja staattisen kuvan vaihtelulla pyrimme luomaan tunteen Xesmerin mielentilan muunnoksista eri tilanteissa. Esimerkiksi Xesmerin ollessa mietteissään tai masentunut, kamera pysyi statiivilla. Kun hän kiihtyi, esimerkiksi Astronautin ottaessa yhteyden häneen satelliittipuhelimen välityksellä, kamera siirtyi käsivaralle.

Koska tunnelman piti säilyttää erikoisuutensa myös jaksoissa, joissa Xesmerin puuhastelut eivät pitäneet sisällään mitään muuten kuvallisesti erikoista, päätimme liikuttaa kameraa reilusti. Kaikkien neljän kotikohtauksen yhdistyttyä kahdeksi, suurin osa ajoista leikkaantui elokuvasta.

Näiden ajojen funktio oli tiivistää tunnelmaa ja esitellä tapahtuman luonne. Esimerkiksi jib-ajo 6. kohtauksen alussa esitteli tilan ja tapahtuman.



Samalla kameran liike kertoi tilanteen intensiivisyyden, vaikkei paikalla ollut Xesmerin lisäksi ketään hänen rakentaessa lähetintä. Kameraliikkeen ajatuksena olikin kertoa, miten tärkeä lähettimen toimintaan saaminen Xesmerille oli.

Kompositiot Xesmerin kotona ovat melko tiiviitä, kohtauksen 2. laajaa kuvaa lukuun ottamatta. Kohtauksessa 2. Xesmer istuu sohvalla ja miettii, lähteäkö baariin vai ei. Tässä vaiheessa hän toimi päämäärättä, joten laajalla kuvalla tunnelman tyhjyys välittyisi katsojalle.

6. kohtauksessa Xesmerillä on selkä päämäärä. Hän rakentaa lähetintä intensiivisesti ja haluaa saada sen toimintaan. Vastoinikäymisiä tulee eteen ja tunnetila on vahva läpi kohtauksen. Siksi halusin kuvata kohtauksen ahtaita ja tunnetilaa välittäviä kuvakokoja käyttäen.



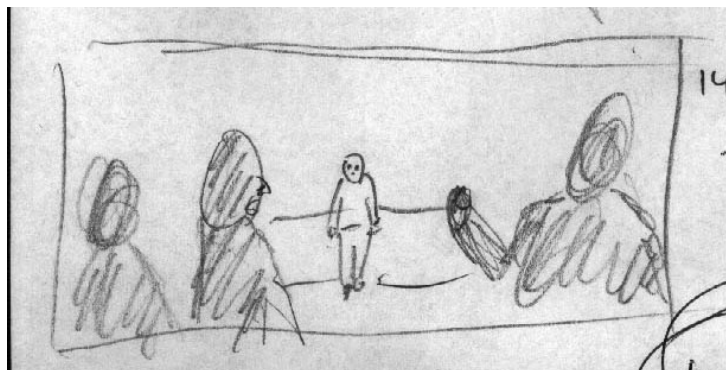
Mielestäni nämä kaksi kohtausta onnistuivat kuvallisesti lähes juuri niin kuin tavoitteena oli. Tätä auttoi kohtauksien yhdistäminen, sillä alkuperäisellä kohtausjaottelulla kuvissa ja kuvakoossa olisi tullut mielestäni hieman liikaa toistoa. Kontrastin hallitsemiseksi emme jättäneet ohjaajan toiveesta juuri yhtään pelivaraa.

Tämä pelotti minua hieman jälkikäsitteilyyn siirtyessä. Olimme kuitenkin valaisseet kuvat tasaisesti ja riittävästi, joten sekään ei tuottanut ongelmaa.

Kohtaus 4 – yökerho

Yökerhokohtaus oli kaikessa realistisuudessaan haastava. Yökerhoon sopivan valon ja tarinan vaativan tunnelman kohtaamisen synnyttäminen huolestutti minua. Valoa piti olla riittävästi, mutta tunnelman piti olla hämyinen. Samalla piti luoda selvä ero kohtauksen sisäisten jaksosten välille, sillä tunnelman muutos oli suuri.

Kohtaus alkaa laajalla kuvalla, jossa Xesmer seisoo yksin ja erillään omissa maailmoissaan diskon nurkassa. Kuva rakentui etualalla tanssivista ja hauskaa pitävistä henkilöistä ja taustalle rajatusta yksinäisestä Xesmeristä. Mirkun tullessa puhumaan Xesmerille, tunnelma muuttuu hieman



Xesmerin yrittäessä avautua kuorestaan. Kuvassimme tilanteen puolikuvilla, jotta kuvakoonmuutoksen myötä tunnelman vaihdos näkyisi. Xesmerin näyttäessä hieman tunteitaan Mirkkua kohtaan, siirryttiin tiiviimpään kuvakokoon. Kallen tullessa häiritsemään ja viedessä Mirkun pois, tunnelma muuttuu jälleen ja Xesmer vajoaa entistä syvempiin ajatuksiinsa. Kuvallisesti vajoaminen tapahtui siirtymällä takaisin laajaan kuvaan, jossa muilla on hauskaa paitsi Xesmerillä. Xesmer poistuu paikaltaan, jolloin kamera seuraa häntä ajolla. Näin säilytetään Xesmer tilanteen päähenkilönä ja tulkitaan sitä hänen kauttaan. Xesmerin huomattessa televisiossa astronautin, muuttuu tilanne niin radikaalisti, että kuvakoko tiivistyy yleiskuvasta lähikuvaan. Tämä tapahtuu siksi, että Xesmerin sisällä järkkyy entistä enemmän ja tunteiden pintaan tulemin halutaan alleviivata katsojalle.

Vaikka halusimme tehdä kontrastirikasta yökerhovaloa, piti meidän rakentaa jokaiseen kuvaan pohjavaloo, etteivät ilmaisua sisältävät kasvot jääneet liian tummiksi. Tämän

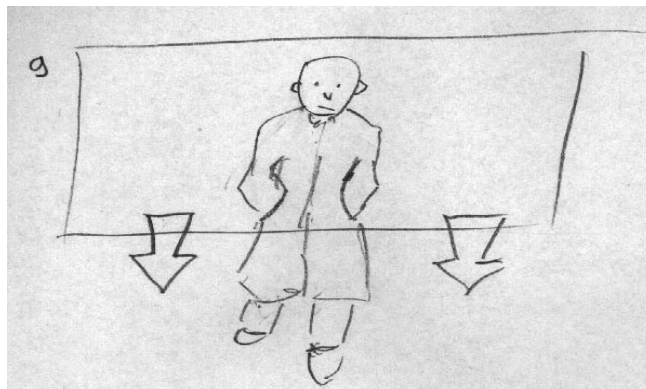
lisäksi valaisimme tarkoin harkitusti tietyt alueet spottivaloilla ja lisäsimme vilkkuvia ja välkkyviä diskovaloja savukoneella savustetun kuvan läpi. Valaisullisesti kohtaus ei mielestäni sisällä ongelmia. Jälleen kerran jälkikäsitteilyyn ei jäänyt juurikaan pelivaraa, mutta valaisun jatkumo ja luonne onnistuivat hyvän valaisijan ansiosta, eikä sen suureen jälkikäsitteilyyn ollut tarvetta. Kuva on kontrastista ja tunnelmallista, mutta näyttelijöiden ilmaisu näkyy silti.

Myös kuvakokojen ja optiikan käyttö olivat mielestäni paria poikkeusta lukuun ottamatta onnistuneita. Pitkällä optiikalla kuvattu kohtaus tukee lyhyen terävyysalueensa vuoksi Xesmerin ajatuksissaan oloa ja sulkeutuneisuutta. Optiikan ja kuvakokoon vaihtelu pitkästä lyhyeen ja tiiviistä laajaan, kertoo mielestäni toimivasti Xesmerin subjektiivisesta näkemyksestä.

Kuvakerronnan suurimmat ongelmat koituivatkin kiireestä ja ohjaajan ratkaisusta leikkauspöydässä. Xesmeriä seuraavat samansuuntaiset ajot eivät leikkaannu mielestä kovin hyvin yhteen, sillä optiikan vaihtumisen myötä myös syvyysvaikutelma muuttuu. Lisäksi leikkaaja ja ohjaaja olivat päättäneet leikata television esittelykuvan pois, jolloin sen ilmestyminen kuviin on hieman häämentävää. Tv-kuvat sisälsivät myös pienen lavastuksellisen ongelman. Tv-taso oli musta ja se oli mustaa taustaa vasten. Lisäksi se sijaitsi nurkassa, johon diskovalot eivät ulottuneet aiemmissa kuvissa. Tämä aiheutti sen, että tv näyttää hieman leijuvan pimeydessä

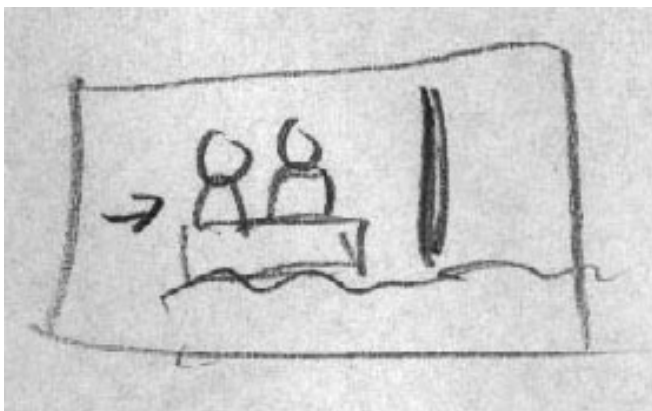
Kohtaukset 3, 9, 10, 11 ja 12 - Ulkosalla

Kaikki viisi kohtausta sijoituivat eksteriööreihin; pimeille kaduille. Tämän vuoksi kuvasimme kaikki samaisena iltana ja yönä. Kaupunkikuvat oli tarkoitus kuvata niin, että taustalla



näkyvät kaupungin valot olisivat vain epätarkkaa massaa ja värejä. Tiesimme, ettei videokameralla pääsisi samaan tulokseen epätarkkuuden kanssa kuin filmikameralla, mutta päätimme silti yrittää. Tämä tarkoittikin sitä, että kaikki kuvat ko. kohtauksissa kuvattaisiin mahdollisimman pitkällä optiikalla. Tiesimme sen vaikeuttavan myös ajokuvia, sillä tarkkuusalue olisi hyvin lyhyt, varsinkin hämärässä.

Valaisussa päätimme käyttää kovaa ylhäältäpäin tulevaa valoa, joka jäljittelisi spottimaisesti katuvavalojen valokeiloja. Tällä saavuttaisimme valon ja varjon kontrastissa jatkumon muihin kohtauksiin nähden. Joihinkin kuviin oli myös tarkoitus tuoda häivähdys pehmeätä ja sinistä kuunvaloa.



Optiikkavalinta onnistui kohtalaisen hyvin. Vaikkei videolinssi aivan samaa blurriefektiä taustoihin luokaan kuin filmikamerat, hellivät taustan epätarkat värivalojen sekoitukset silmää melko mukavasti. Emme kuitenkaan saaneet täysin toivottua tarkkuuseroa. Lisäksi huomasimme lyhyen tarkkuusalueen vaikeuttavan työskentelyä huomattavasti enemmän kuin toivoimme. Tästä syystä molemmat kaksi ajokuvaa, joissa seurattiin kuvien henkilöitä suoraan edestäpäin, epäonnistuivat. Ne leikattiinkin pois sekä tästä syystä että hidastettua tarinan tempoa suotta.



Valaisun onnistuminen vaikeissa valmiiksi katuvalojen valaisemissa olosuhteissa yllätti minut positiivisesti. Vaikkakin pariin otteeseen läsnä olevien valojen blokkamiseen tuhrautui paljon aikaa, ja aikataulut meinasivat tästä syystä paukkua, oli se sen väärsti, sillä pystyimme näin hallitsemaan valoa paremmin. Emme valaisseet lainkaan kuvaa, jossa Xesmer seisoo kadulla matkallaan baariin, mutta kuvasimme sen päivän ensimmäisenä, jolloin pimeys ei täysin ollut laskeutunut. Tämän ansiosta kuvassa riitti valoa, mutta hämäryys säilyi.

Omasta mielestäni kontrasteja luova ylhäältä tuleva spottimainen valo sopi elokuvaan hyvin. Valoisien ja pimeiden kohtien kontrasti sopii elokuvan visuaalisuuteen, varsinkin kohtauksissa, joissa Xesmerillä ei mene hyvin. Vähensimme kontrastia hieman kohtaukseen, jossa Xesmer ja Mirkku käyvät kahdenkeskeistä dialogia, sillä tämä on elokuvan toinen käännekohta, joka johtaa Xesmerin avautumiseen kuorestaan. Tämä toi mielestäni sopivan eron aiempiin kohtauksiin ja mahdollisti katsojan ymmärtää tilanteen luonteen ja tapahtuneen muutoksen pelkästään visuaalisten elementtien kautta.

Yllättävä onnenkantamoinen toi kuvien luonteeseen vielä mukavan lisän. Kaupungin oman taustavalon väreissä oli huomattavia eroja, joka puolestaan tuki elokuvan tematiikkaa erikoisuudellaan. En itse ollut ajatellut katuvalojen värissä olevan niin suuria eroja, mutta erot eri kaupunginosissa oli huomattavat. Lisäksi näiden valojen värilämpötila poikkesi järjestään normaalin keinovalon värilämpötilasta.

Kohtaukset 5 ja 6

Toinen kuvausjakso sisälsi kaksi lapsuuden muistokohtausta, jotka sijoituivat ulos. Tarkoitus oli kuvata Xesmerin metsäretki, joka tapahtui päiväsaikaan.

Kohtaus 5. sijoittui Xesmerin lapsuuden kodin pihalle, josta hän poistuu metsään äidin laittaessa lakanoita kuivumaan. Toivoimme saavamme kuviin iltapäivän auringon paisteen, mutta se toi mukanaan onnistuessaan oman riskinsä; auringon liikkeestä johtuvat valoklaffit. Ensimmäisenä päivänä olivat pilvistä ja jouduimme rakentamaan auringon valomme itse. Tämä ei kuitenkaan täysin onnistunut, vaikka sähkö riitti raskaaseen valaisuun, eikä liikkuva auringon valo häirinnyt, ollessaan tasaisen pilvipeitteen takana. Epäonnistuminen johtui siitä, että valon määrä oli valmiiksi tasaisen suuri ja sen heijastuminen lumipeitteestä vielä lisäsi sen kirkkautta. Jouduin pitämään aukon hyvin pienenä, ettei lumi palaisi puhki. Tämä puolestaan johti siihen, ettei hallussamme ollut kuusi kilowattia keinotekoista päivänvaloa juurikaan näkynyt päivän oman kirkkauden alta. Emme siis saaneet aikaiseksi haluttuja auringon säteitä kohtauksen kuviin.

Lopulliseen leikkausversioon päätyi kohtauksen kolmesta kuvasta vain yksi, sillä kohtauksen kesto olisi kaikkine kuvineen kasvanut liian pitkäksi, eivätkä ne sisältäneet tunnelmointia kummempaa informaatiota. Käytetty kuva oli sivuttainen ajo, jossa seurattiin pikku-Xesmeriä sivultapäin, hänen kävellessä lakanoiden läpi metsään. Kuvan taustalla näkyi pyykkejä ripustava äiti. Tämä kuva vaati yhteensä 15 ottoa, joka taitaa olla koulumme ennätys. Otoissa menikin kaikki mahdollinen pieleen, mutta viimeinen otto onnistui teknisesti hyvin. Lisäksi se mielestäni aloittaa ensimmäisen muiston oikealla tavalla tunnelmoiden ja erottuen muusta elokuvasta, vaikka valaisu ei ollutkaan täysin onnistunut.

Päätimme erottaa muistot nykypäivästä myös lavastuksellisesti. Pihakohtauksen päätimme lavastaa hieman surrealistiseksi lakanamereksi, jossa Xesmer puikkelehtisi. Värimaailma edustaisi luonnonläheisempiä ja lämpimämpiä värejä kuin nykypäivän kohtauksessa. Jostain syystä lavastajat toivat kuitenkin paikalle enimmäkseen valkoisia lakanoita. Onneksi myös jokunen värikäs lakana löytyi kuviin. Suurin osa lakanamerestä leikkaantui kahden poistetun kuvan myötä kokonaan ulos elokuvasta, mutta kohtaus säilytti mielestäni surrealistisuutensa, sillä lakanoita näkyy kuvassa kuitenkin paljon. Lisäksi tilanne, jossa talvella kuivataan lakanoita ulkona, on itsessään jo melko erikoinen.

Toisena päivänä paistoi aurinko. Ajattelimme tämän olevan hyvä asia, sillä aurinko paistoi mukavasti puiden välistä. Meillä ei nimittäin ollut mahdollisuutta vetää sähköä metsään ja käytössämme oli vain kaksi kilowattia generaattorin luomaa sähkö valoa varten. Tämä aiheuttikin valaisussa hienoisen ongelman, jonka kanssa tulisin enemmän tekemisiin jälkitöissä. Ensimmäisiä kuvia varten valitsimme paikan, johon auringon valo osui selvästi. Iltapäivällä kuvatessamme vastakuvia näille kuville, aurinko oli siirtynyt alemmas ja lumeen heijastui sinisempää valoa taivaan kannesta. Näin syntyi klaffivirhe värilämpötilan kanssa. Saimme paikattua tilannetta jonkin verran omilla valoillamme, muttemme riittävästi.

Kohtaus kuvattiin laajalla linssillä, jotta metsän suuruus saataisiin suurena ja laajana kuviin. Ohjaaja halusi hieman typistää syvyyttä Xesmerin tavatessa Astronautin, pidentämällä optiikkaa hieman. Kohtauksen lipuvaa tunnelmaa päätimme tukea hitailla Xesmeriä seuraavilla ajoilla, sekä parilla erikoisella kamerakulmalla. Nämä ratkaisut hieman pelottivat minua, sillä pelkäsin laajan linssin vievän kuvasta elokuvallisuuden. Lisäksi

pitkät hitaat ajot ovat usein hankalia toteuttaa, koska kuvassa ehtii tapahtua enemmän asioita, jotka saattavat järkyttää kuvalle haluttua harrasta luonnetta. Ne osoittautuivat kuitenkin hyviksi ja toimiviksi. Kohtauksen kuvat erottuvat hyvin muusta elokuvasta, mikä on tärkeää kuvattaessa takautumaa ja kuvallisten ratkaisujen ollessa ainoa tapa kertoa katsojalle siirtymisestä ajassa taaksepäin. Valitut optiikat toimivat mielestäni mainiosti, luoden kuvaan hyvin erilaisen tunnelman kuin nykypäivää kuvaavassa osuudessa, eikä elokuvallisuus mielestäni hävinnyt kuvan syväterävyyden myötä, niin kuin ohjaaja ajoittain pelkäsi.

Kohtaus 8 – Xesmerin lapsuudenkoti

Kyseinen kohtaus sijoittuu Xesmerin lapsuuteen ja sisältää dramaattisen muiston, joka ajaa hänet Astronautin parista ottamaan yhteyden oikeaan elämään. Äiti suuttuu hänelle ja kohtelee häntä fyysisesti kaltoin.

Koska kohtaus on sekä dramaattinen että tärkeän käänteen impulssi, oli se saatava näyttämään kaikin puolin vakavalta. Päätimme tehdä tämän kuvallisesti jännityselokuvan keinoin. Tokihan elokuvassa oli varsinkin valaisullisesti lähdetty tähän suuntaan jo aiemmin, joten kohtaukseen piti keksiä jotain uutta. Lisäksi se pitäisi saada näyttämään erilaiselta aiempiin muistoihin nähden, mutta myös suhteessa koko muuhun elokuvaan.

Päätimme heti alussa kuvata kohtauksen kaikki kuvat käsivaralta, jotta sen luonne eroaisi aiemmista muistoista, sekä toisi dramaattisemman tunteen kohtaukseen. Lisäksi kohtauksen sisällön ollessa prosentuaalisesti kuvan osalta hyvin staattinen, vaikkakin tapahtumat ovat traagiset, piti kuvaan saada eloa, jonka käsivara takaisi.

Toisin kuin monesti aiemmin, ohjaaja antoi meidän kuvata kohtauksen hieman valoisampana kuin lopullisesta kuvasta oli tarkoitus tehdä. Kohtaus piti saada valollisesti erottumaan aiemmin dramaattisesti valaistusta elokuvasta entistä dramaattisemmin. Tämän vuoksi oli hyvä, että saimme valaista kohtauksen niin, että sen jälkikäsitteilyyn oli hyvin paljon pelivaraa. Tätä kun ohjaaja ei ollut aiemmin meidän antanut tehdä. Valoa siis jätettiin tarpeeksi jälkikäsitteilyä varten, vaikkakin sen luonne oli kohtauksen luonteen mukaisesti melko jyrkkää ja kontrastista.

Halusimme Xesmerin istuvan huoneen pimeässä nurkassa, jossa vain tv:n valo valaisi hänen kasvoja. Kun äiti tulee ovelle ärjymään, olisi hän takaa osoittavassa valossa uhkaavana silhuettina. Valaisu toimikin melko hyvin ja toi kuviin ehkä juuri sen tarvittavan hitusen verran enemmän jännäriä kuin aiempien kohtausten kuvissa.

Pyrin pitämään optiikan pienen tilan antamien mahdollisuuksien rajoissa keskipitkänä. Tämän tein, jotta ensinnäkin saisimme kodin luonteeseen hieman ahtautta, mutta etenkin sen vuoksi, että saisimme äidin lyönnin näyttämään aidolta, vaikka käsi ei osukaan oikeasti Xesmeriin.

Olenkin kaikin puolin melko tyytyväinen ko. kohtaukseen. Valon suunnat tukevat sisällön dramatiikkaa, komposoinnin ynnä muiden ratkaisujen toimiessa mielestäni hyvin, tuoden jännitystä ja eloa kuvaan.

Värimäärittely

Värimäärittely tapahtui Applen Color – nimisellä ohjelmalla, jota en ollut aiemmin käyttänyt. Olin myös ennakkosuunnittelujen aiheuttaman kiireen vuoksi menettänyt mahdollisuuden ohjelman opetukseen, jota saimme yhden päivän verran. Muutenkin käsitykseni värimäärittelystä on varmasti vielä tätä kirjoittaessa hieman puutteellinen. Toki tiesin päätavoitteet, kuten värilämpötilan jatkumon synnyttämisen sekä mahdollisten valoklaffien minimoinnin. Kuitenkin olen sitä mieltä, että opetuksen myötä olisin saattanut saada paremman käsityksen värimäärittelyn keinoista ja ajattelusta.

Onneksi sain muilta opiskelijoilta apua alkuun ohjelman kanssa. Siltikin työtehtäväni keinojen hahmottaminen jäi suureksi osaksi itselleni. Pikkuhiljaa ohjelman pääperiaatteet alkoivat kokeilujen kautta löytyä.

Tajusin heti, että saavuttaakseni valon jatkumon koko kohtauksen läpi, tulisi se määritellä huonoimman kuvan mukaan. Huonosti valaistusta kuvasta kun tuskin koskaan saa parhaan kuvan näköistä, päinvastoin. Tavoitteeksi selvisikin nopeasti se, että pyrkisin saamaan aikaiseksi kunkin kohtauksen huonoimmasta kuvasta mahdollisimman hyvän, ja muokata loput kuvat sen kaltaisiksi.

Suurella osalla kohtauksista ei ollut juurikaan suuria ongelmia, vaan selvisin valoalueiden korjailulla ja kontrastin säädöllä. Harmikseni totesin kuitenkin jo ensimmäisiä leikkausversioita katsoessani kohtauksissa 1 ja 6 olevan suuria ongelmia. Kyseessä oli toimisto- ja metsäkohtauksissa tapahtuneet, auringon liikkeen aiheuttamat valoklaffit. Kyseisissä kuvissa valon määrä ja sen värilämpötila muuttuu radikaalisti ja niiden yhteen sovittaminen tuntui mahdottomalta. Toimistokohtauksen virheelle en yksinkertaisesti osannut tehdä mitään, sillä kaikki keksimäni keinot osoittautuivat huonoiksi. Ongelman korjaaminen olisikin ollut yksinkertaista, jos kohtausta ei olisi kuvattu käsivaralta, jolloin tiettyjen asioiden peittäminen on lähes mahdotonta jatkuvan liikkeen vuoksi. Metsäkohtauksesta puolestaan teki hankalan yksi ainut kuva, jonka valaisu osoittautui leikkauspöydässä hyvin epäonnistuneeksi. Se oli huomattavasti pimeämpi kuin muut kuvat, eikä sen kontrastisuus ollut lähellekään samaa luokkaa kuin muissa kuvissa. Tämän vuoksi jouduin tekemään kompromissin ja muokkaamaan kohtauksen melko pimeäksi ja punertavaksi vasten tahtoani.

Tiputin kauttaaltaan elokuvan kuvien saturaatiota, eli värikylläisyyttä. Mielestäni HD-formaatin ongelma on se, että sen suuren suuri värikylläisyys aiheuttaa sille hieman videomaisen tunnun. Aiemmin SD-formaatin kameroilla kuvatessa tuntui siltä, ettei niiden tekemässä jäljessä näkynyt värejä lainkaan ja siksi materiaali näytti videomaiselta. HD-kamerat puolestaan tuntuvat tekevän jopa värikylläisempää materiaalia kuin filmikamerat. Siksi koin tärkeäksi pudottaa hieman saturaation tasoa, jotta värit eläisivät paremmassa tasapainossa keskenään. Lisäksi takautumakohtauksista tiputin värikylläisyyttä vieläpä reilusti enemmän kuin muista kohtauksista, erottaakseni ne nykypäivästä. Mielestäni muistoja kuvaa hyvin hieman väritön tunnelma, jossa yksikään väri ei pompi toisten silmille. Tämä johtunee siitä, että muistot ovat yleisesti suurempia kokonaisuuksia, joita käsitelläkseen ei ihminen voi keskittyä yksityiskohtiin. Sama toimii mielestäni hyvin elokuvan kerronnassa.

Myös ohjaaja otti osaa värimäärittelyyn. Hänellä syntyi selkeitä mielipiteitä tiettyjen kohtausten värimaailmoista. Kummastukseksi tämä tapahtui vasta värimäärittelyssä. Ajoittain tuntuikin, että hän innostui hieman liikaa värien käytössä. Vaikka elokuva onkin alusta asti ollut hieman genrevapaa, ja kaikki kokeilut on sallittu, ei muutoksia tulisi tehdä, jos eivät ne ole täysin perusteltuja. Työtäni hidasti myös se, että ohjaaja kävi tekemässä yhtenä päivänä muutosehdotuksia, ja toisena päivänä hän halusikin muuttaa asiat ennalleen.

Kuvaajan rooli ja siinä toimiminen

Kuvaajan rooli elokuvaa tehdessä on toimia ohjaajan oikeana kätenä ja silminä, jotka näkevät elokuvan kameran läpi, sellaisena kuin ohjaaja haluaa. Se on kuitenkin myös paljon muuta. Vaikka ohjaaja onkin ylimpänä päättävänä elimenä, ja hänen näkemystään elokuvaa tehdessä toteutetaan, on kuvaajan tehtävä tietyt ratkaisut ohjaajan puolesta. Tarkoitan esimerkiksi ihmisten ja asioiden asemointia kuva-alaan, sekä mahdollisesti jopa tällaisten elementtien liikkeen ohjaamista. Lisäksi, vaikka kuvaajan tehtävä on ensisijaisesti kuvauksissa rakentaa kuvaa ja ohjata kamera-, grip- sekä valoryhmiä, on se mielestäni myös ottaa tietyissä asioissa paino ohjaajan hartioilta, jotta ryhmä toimii ja kuva rakentuu ajallaan. Ohjaajalla kun usein on muuta tekemistä ja ajateltavaa esim. valojen rakentamisen aikana, kuten näyttelijöiden kanssa keskusteleminen jne.

Kaikki edellä mainittu vaatii kuitenkin ohjaajan luottamuksen kuvaajaan. Tietenkin sitä vaaditaan jo pelkästään siinä, että ohjaaja voi luottaa kuvaajan pystyvän pitämään komposition haluttuna oton ajan, mikäli ohjaajalla ei ole mahdollisuutta katsoa ottoa monitorista. En tiedä, onko ratkaisevin tekijä tässä toimiva kommunikaatio kuvaajan ja ohjaajan välillä, vai onko kuvaajalla joku toinen tie ohjaajan luottamuksen saamiseksi. Tätä luottamusta en kuitenkaan päässyt nauttimaan hetkeäkään kuvaustemme aikana. Ajoittain sain tunteakin oloni melkein pelkäksi kameraoperaattoriksi, ohjaajan antaessa komentoja kuten ”panoroi milli oikealle” tms. Vaikka en todellakaan itseäni ammattilaisena tässä vaiheessa pidä, pidän kuitenkin itseäni sen verran ammattitaitoisena kuvaajana, että osaan rakentaa kuvan ja kuvata sen niin, ettei ohjaajan tarvitse jokaiseen seikkaan puuttua. Tämä kuitenkin tapahtui lähes poikkeuksetta.

Itse koenkin kommunikaation kyseisen ohjaajan kanssa lähes mahdottomaksi. Vielä ennakko suunnitteluvaiheessa dialogi välillämme tuntui toimivan melko hyvin, mutta kuvauksissa sen toimivuus lakkasi olemasta täysin. Mielestäni kuvaajan tehtävä on olla omalla tavallaan myös teknisestä toteutuksesta vastaava järjen ääni, jota ohjaajan tulisi kuunnella, jottei haksahdettaisi ratkaisuihin, joita jälkikäteen kadutaan. Kuvaajan ammattitaito niin valaisussa kuin muissa kuvapuoleen liittyvissä asioissa on lähes aina suurempi kuin ohjaajan. Siksi juuri näiden kahden henkilön välinen kommunikaatio on hyvin tärkeää. Tätä ylellisyyttä en koskaan kokenut. Ohjaaja tuntui välillä keskittyvän kuvan rakentamiseen enemmän kuin näyttelijäohjaukseen, mikä mielestäni on hieman epäammattimaista, ja jopa näkyi näyttelijöiden työskentelyssä. Samasta syystä koko työryhmän työskentely häiriintyi.

Asiat, joista sai painia useinten ohjaajan kanssa, oli valaisu ja kompositiot. Komposition rakentamisessa on mielestäni hyvä saada ohjaajalta kommentteja, sillä se opettaa avartamaan omaa katsomustani. Tämä kuitenkin toimii vain tiettyyn pisteeseen asti. Pilkun viilaaminen on täysin hyödytöntä ja se vain aiheuttaa närää ryhmän sisällä. Valaisussa puolestaan tulisi lähteä siitä, että kuva-alassa ei mikään pala puhki, eikä mikään jää täysin mustiin, jotta jälkikäsitellyssä haluttujen kohtien pimeyden tai valoisuuden määrittely onnistuisi kontrolloidusti. Jos ohjaaja ei ymmärrä tätä ja vaatii kuvaajaa yli- tai alivalottamaan kuva-alassa joitain kohtia piloille, on kommunikaatiossa huomattavaa rakoilua.

En tietenkään syytä ohjaajaa pelkästään tästä, vaan otan oman osani niskoilleni. Ajoittain luottamus pula aiheutti kuitenkin jopa sellaista, että valaisijan kanssa teimme ohjaajalta salaa muutoksia kuvaan, jottei esimerkiksi koko näyttelijän ilmaisu katoa liian pimeäksi jätettyjen kasvojen takia. Korkeakонтрастista kuvaa tehdessä kun se on kovin helposti tapahtuva virhe.

Näitä seikkoja huomioimatta koen kuvaajan roolin mielekkääksi tässäkin elokuvassa, ja koen onnistuneeni tehtävässä melko hyvin. Oli myös omalla tavallaan opettavaista kuvata elokuvaa kyseisen kaltaisen ohjaajan kanssa, sillä se ainakin kasvatti halua kommunikointiin, sekä opetti toimimaan tilanteissa, joissa visio ei kohtaa järjen ääntä. Silti tarpeetonta turhautumista kohdallani tapahtui melko usein. Tiedän ohjaajan olevan elokuvan kuvauksissa ylin henkilö, jonka visiota sitä tehdessä toteutetaan. Tiedän myös hänellä olevan viimeinen sana kaikkeen, jota muun

työryhmän on vain kuunneltava. Silti mielestäni opinnäytetyön kaltaisessa oppimistilanteessa myös ohjaajan olisi tullut joustaa, ja jos näin ei käynyt, turhauduin. Tämä johtuneesi siitä, että kyseinen elokuva on myös minun opinnäytetyöni, enkä tahdo kenenkään pilaavan omaa suoritustani järkeen perustamattomilla ratkaisilla.

Koen onnistuneeni jollain tasolla ainakin tietyissä kuvaajan tehtävissä, joista yksi on kuvien rakentamisen ohjaaminen. Dialogi itseni ja apulaisohjaajien välillä mielestäni toimi hyvin, joka mahdollisti taas heidän työnsä paremmin avustajia ohjattaessa. Varsinkin baarissa tapahtuvan tanssilattiakohtauksen toteutukseen olen kuvaajana tyytyväinen, sillä monen ihmisen liikkuesssa yhtä aikaa kuva-alassa, on tarkasti ohjastamattomana suuri riski vähintään yhden kuvaelementin epäonnistumiseen.

Yhdessä tärkeimmässä kuvaajan tehtävässä koen itselläni olevan parantamisen varaa; kuvaussuuntien järjestyksen valitsemisessa. Vaikka suurelta osalta saimmekin apulaisohjaajan kanssa suunniteltua päivät niin, ettei kronologiaa rikottu mielestäni liikaa, ja kuvaussuunnissa ja kuvakokojen vaihtelussa edettiin melko loogisesti, tapahtui minulle muutama virhe tätä tehdessä. Tästä hyvänä esimerkkinä toimiikin toimistokohtaus, jossa kuvaussuuntien järjestys olisi tullut olla toinen. Tietty se kasvatti päivä päivältä ajattelemaan, mikä kuva tulisi kuvata ensinnä, jottei valojen tai kuva-alan rakentaminen vaikeudu jälkikäteen.

Oma arvio elokuvasta

Astronautin suurimmat ongelmat ovat alusta asti olleet sen dramaturgiassa. Vaikka elokuvassa on jo käsikirjoitusvaiheessa ollut hyvä tunnelma, on sen tarinassa aukkoja, jotka saattavat aiheuttaa katsojan vieraantumisen elokuvasta. Tämä johtuu mielestäni perinteisien dramaturgisen kaaren puuttumisesta elokuvasta. Vaikka sitä ei perinteisessä muodossaan aina tarvitakaan, jotta elokuva pitäisi katsojan kiinni itsessään, on mielestäni elokuvalla tärkeää, että sen päähenkilöllä on joku pyrkimys. Vaikka ohjaajan mielestä Xesmerillä on pyrkimys ulos kuorestaan, ei se ole tarpeeksi hyvin katsojalle ymmärrettävissä. Tästä syystä elokuvan tarina jääkin mielestäni hieman hämärän peittoon.

Dramaturgisen ongelman huomasin myös kuvaajana ennakkosuunnittelua tehdessämme. Ohjaaja joutui käymään käsikirjoituksen kohtaukset ja niiden funktiot läpi, jotta minä ja äänisuunnittelija ymmärtäisimme, miten lähteä elokuvaa tekemään. Mikäli kuvaajana en ymmärrä jonkun kohtauksen tarkoitusta, on sen suunnittelu kohdallani hieman vaikeaa. Kuvaajan tehtävä kun omilla ratkaisuillaan on tehostaa tarinan kerrontaa.

Onneksi kuitenkin näkemyksemme ohjaajan kanssa kohtasivat elokuvan yleisestä ilmeestä melko hyvin. Tarinan kerronta ja Sci-fi-vivahteet antoivat edellytyksen myös visuaalisen kerronnan pieniin kikkailuihin. Käsivaran ja statiivin vaihtelu, runsas kameran liike, sekä kontrastirikas valaisu värjäsivät tapahtumiltaan staattista, mutta silti kovin erikoista tarinaa. Lopullisen elokuvan nähneenä, seison edelleen tämän ratkaisun takana. Vaikka kyseessä on ihmissuhdedraama, on kyseisellä elokuvalla täydet edellytykset siihen että sen kuvakerrontaan on tuotu elementtejä muista genreistä. Aikoinaan leikkauksen opettajamme Raija Talvio Ortamo sanoi minulle, että jos tarina on kummallinen, mutta kuvakerronta tavallista, ei näiden kahden asian ristiriitaisuudella saavuteta oikeaa suuntaa, katsojan alkaessa kyseenalaistaa tarinan kummallisuutta, elokuvan muuten näyttäessä tavanomaiselta. Puolestaan jos tarina on kummallinen, ja siihen tuodaan muille genreille ominaisia kuvakerronnallisia seikkoja, ei katsojan kokemus ole niin vieraannuttava. Luulenkin onnistuneeni tässä melko hyvin, vaikka moni kameranliike leikkaantui pois lopullisesta versiosta, ja tästä syystä elokuvan kuvakerronta on staattisempaa kuin alun perin suunniteltiin. Se sopii silti mielestäni tarinaan, ja olenkin melko tyytyväinen kuvausjälkeen. Tietenkin harmittaa, että mielestäni hienoimmat kuvat leikattiin pois, vaikkakin tarinan kannalta tämä oli täysin edellytettyä. Myös operoinnissa huomaan tietynlaisia asioita, jotka toivoisin tehneeni paremmin tai hieman erilailla. Käytössämme oli kuitenkin ensimmäistä kertaa tiettyä välineistöä, joten näiden käytön harjoittelu tapahtui elokuvaa kuvatessa.

Olen edelleen sitä mieltä, että ohjaajan ensisijainen tehtävä kuvauksissa on keskittyä näyttelijäohjaukseen. Mikäli hänen mielenkiinto ja huomio vajoaa liikaa asioihin, kuten valaisullisiin yksityiskohtiin tms., on kaikki tämä suoraan pois näyttelijöiden ohjaamisesta ja sitä myöten heidän suorituksestaan. Olen monesti muita opinnäytetöitämme kuvatessa kuullut ohjaajan kysyvän kesken valon hieronnan kuvaajalta, onko kuvan valo muka niin kamalaa, ettei sitä voitaisi jo kuvata. Tämä kertoo mielestäni siitä, että ohjaajalla on huoli näyttelijöiden työskentelyn häiriintymisestä, mikäli kuvaa joudutaan odottamaan lisää. Tätä huolta ei ohjaajallamme tuntunut olevan missään vaiheessa. Näyttelijät jopa heittivät vitsiä

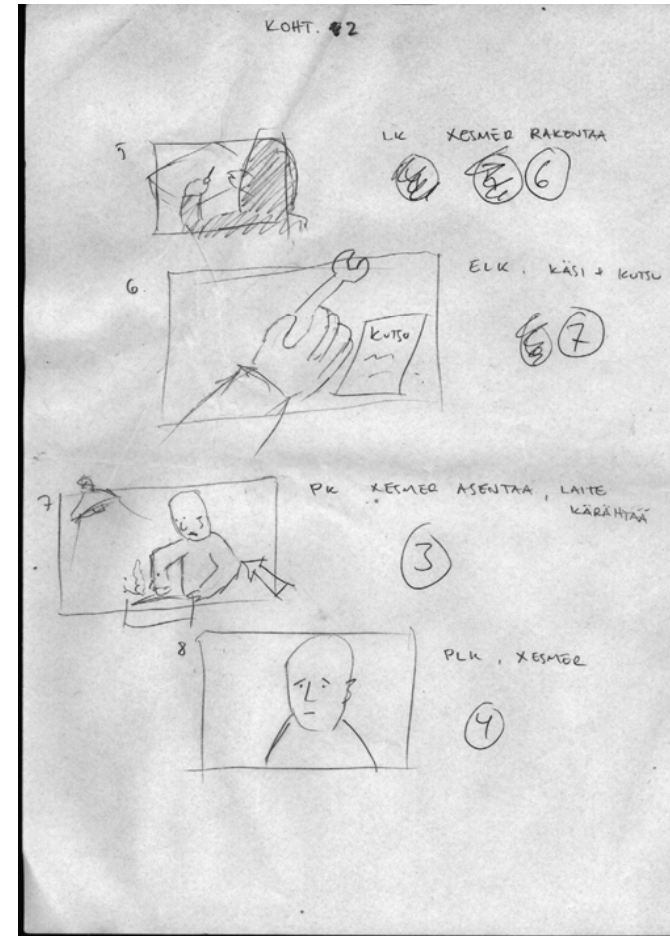
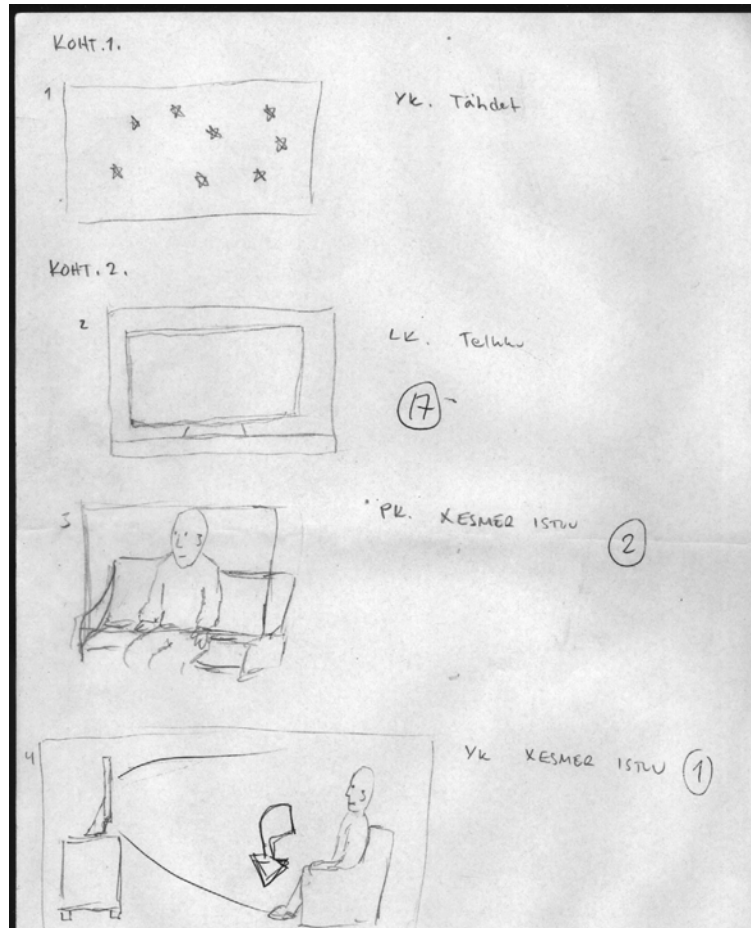
ajoittain kuvauksissa siitä, että he joko joutuvat rakentamaan roolinsa täysin nollasta tai sitten siitä poistetaan kaikki ilmaisu. Tämä näkyikin mielestäni elokuvan näyttelysuorituksissa, jotka ajoittain ovat mielestäni melko kamalaa katsottavaa.

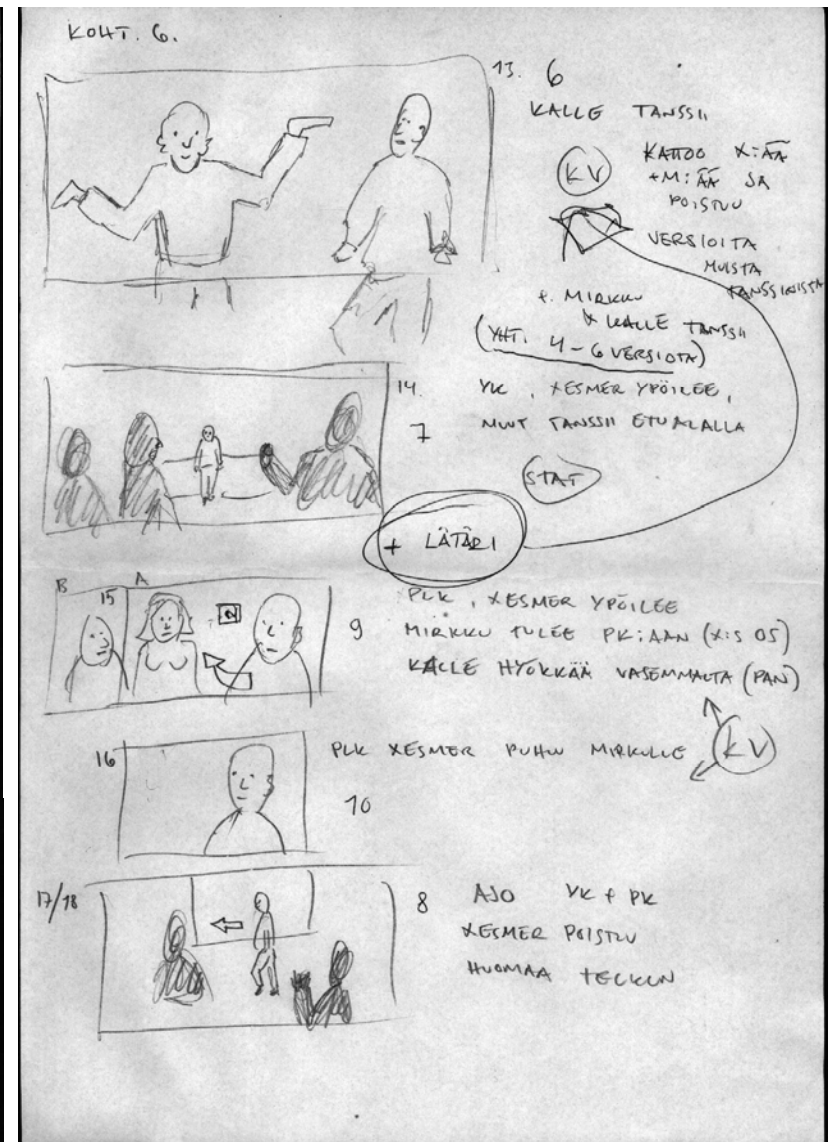
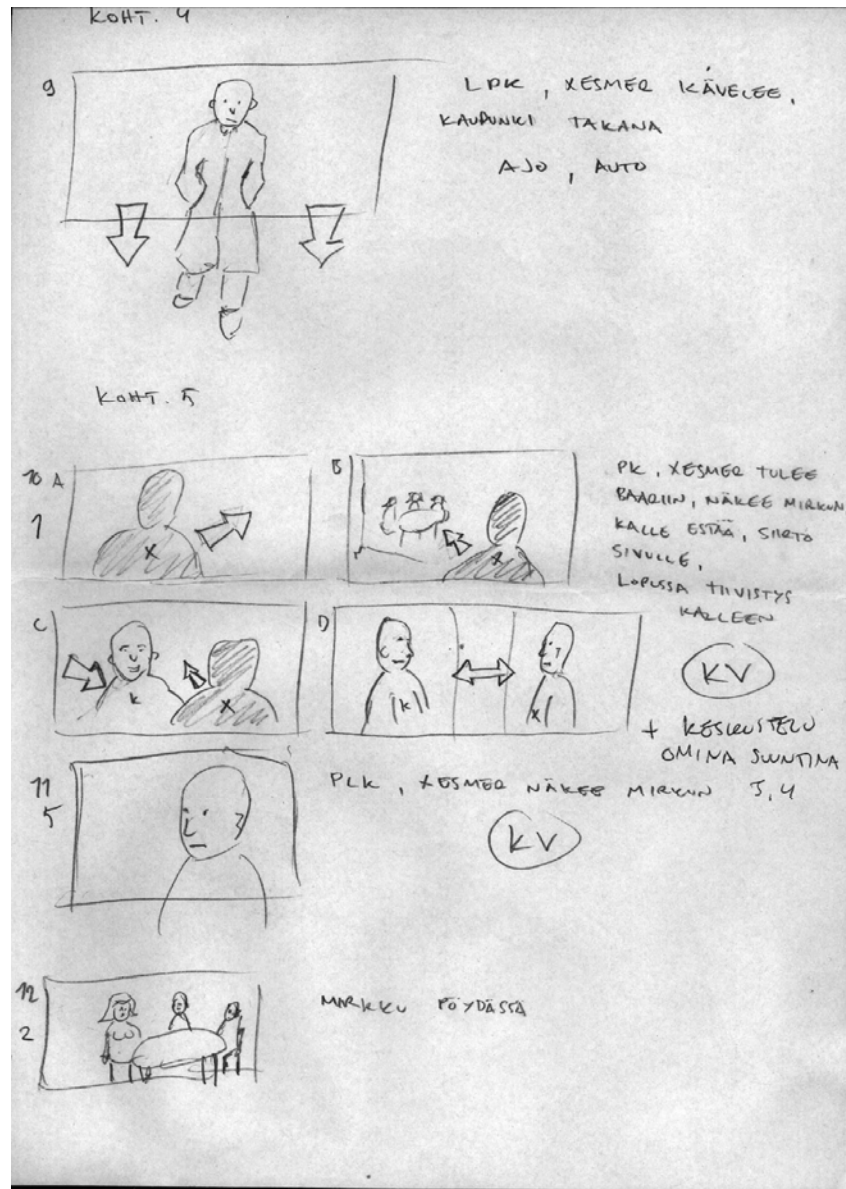
Kaikessa kummallisuudessaan ja kaikista henkilökohtaisista antipatioistani huolimatta, saimme aikaan eheän kokonaisuuden. Se saattaa olla katsojalle erikoinen ja ehkä jopa käsittämätön kokemus, mutta se varmasti synnyttää ajatuksia. Sen suurin ongelma on mielestäni siinä, ettei päähenkilö silminnähden pyri mihinkään. Silti elokuvassa on mielestäni jotain, joka katsojan mahdollisesti kiinnittää siihen. Myös takautumien erottuminen katsojalle saattaa olla hieman ongelmallista visuaalisen erottelun ollessa kovista yrityksistä huolimatta hieman häilyvää.

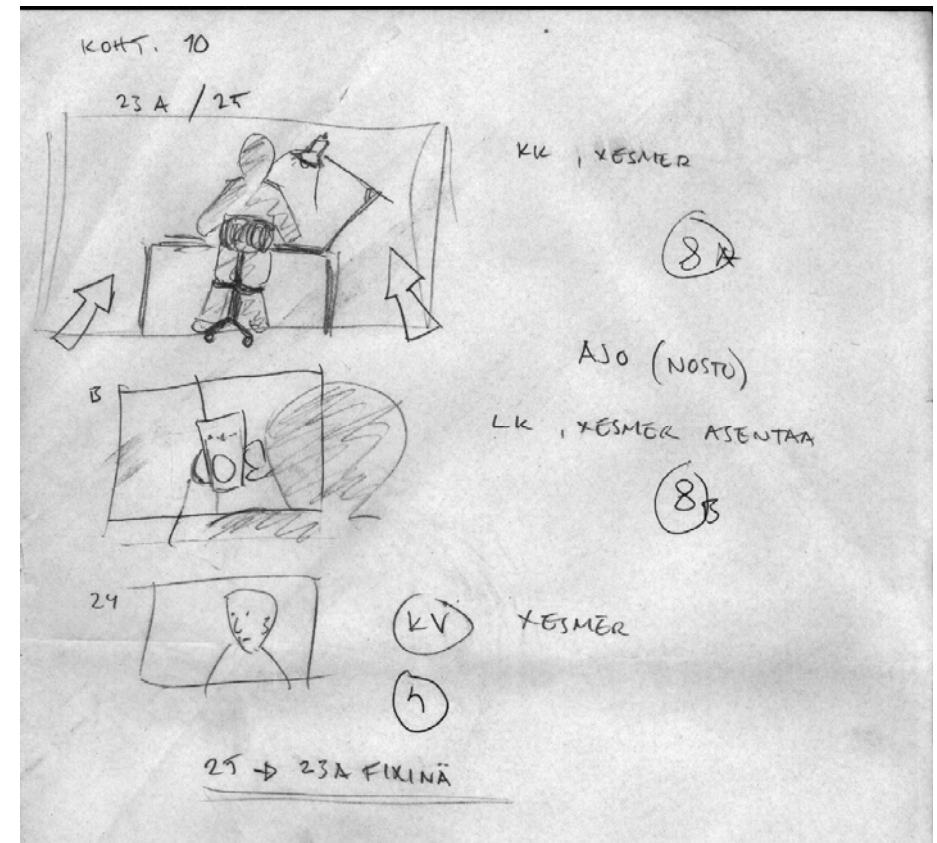
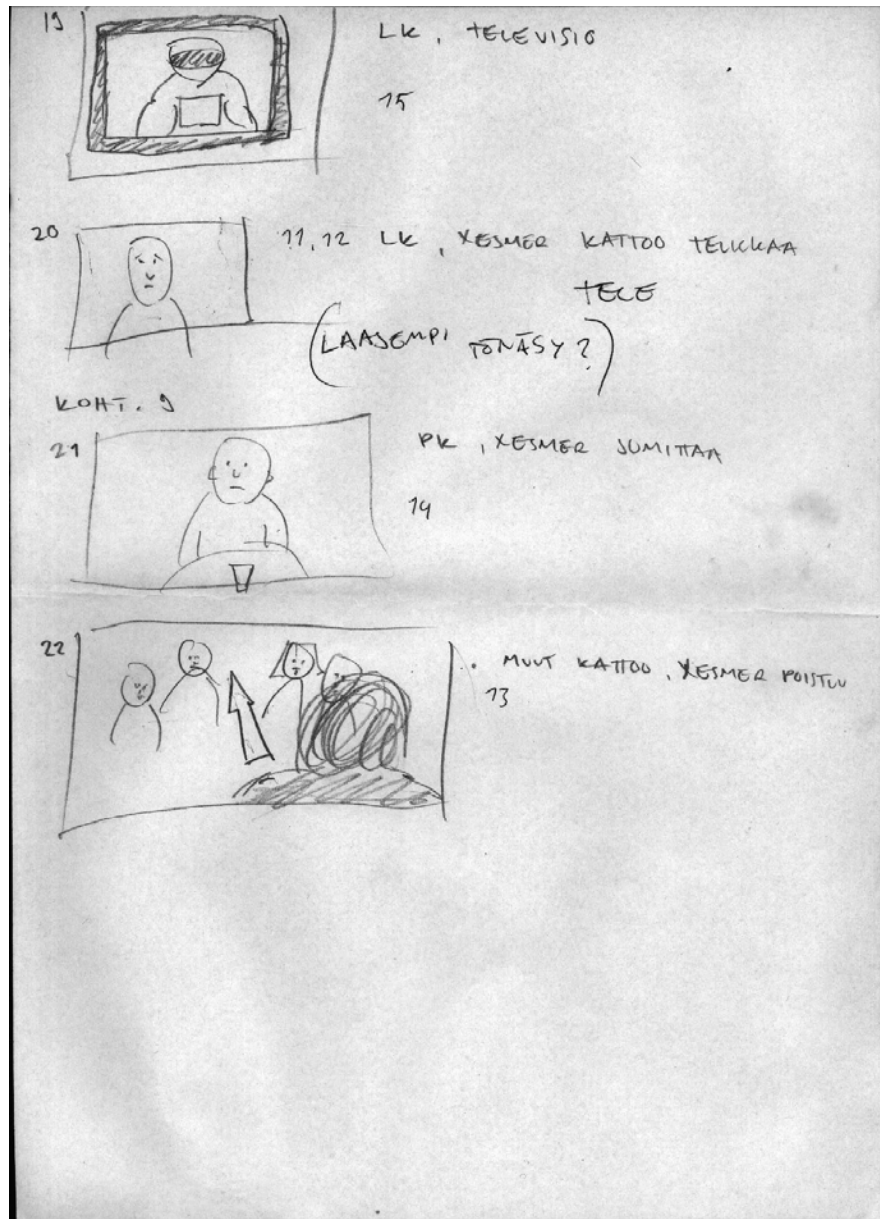
Koen toimineeni elokuvan kuvaajana melko onnistuneesti, ja huomaan oppineeni kuvauksista ja kuvaajan roolista jälleen melko paljon. Silti, vaikka kaikista vaikeuksista varmasti oppi paljon, on minulla opittavaa kuvaajana vielä hirmuisesti. Kaikesta aiemmin mainitsemistani mielipiteistäni elokuvan ohjauksesta huolimatta, toivon että kuvaajana pystyn vastaisuudessa toimimaan niin, etten ota asioita aivan näin henkilökohtaisesti kuin Astronauttia tehdessä. Se ei palvele ketään, eikä varsinkaan kuvattavaa elokuvaa, mikäli työryhmän jäsenet tekevät eri elokuvaa. Luulenkin tässä tapauksessa olleen kyse eniten siitä, ettei ohjaaja ymmärtänyt minun kuvaajana tekevän samaa elokuvaa hänen kanssaan. Hän yritti hieman tästä väärinkäsityksestä johtuen saada jo kuvausvaiheessa aikaan lopullista kuvaa, kun kuvapuoli puolestaan teki kuvaa, jonka saisi mahdollisimman helposti muokattua värimäärittelyssä sovitun kaltaiseksi. Lisäksi luulen sen vaikuttaneen, että oli kyse molempien opinnäytetyöstä, jota tehdessä jokaisella on oma lehmä ojassa. Myös se, ettei kommunikaatio täysin pelannut, vaikutti asiaan varmasti huomattavan paljon. Tämäkään ei varmasti johtunut pelkästään ohjaajasta, sillä myönnän oman turhautumiseni johtaneen ajoittain siihen, etten edes halunnut kommunikoida ohjaajan kanssa.

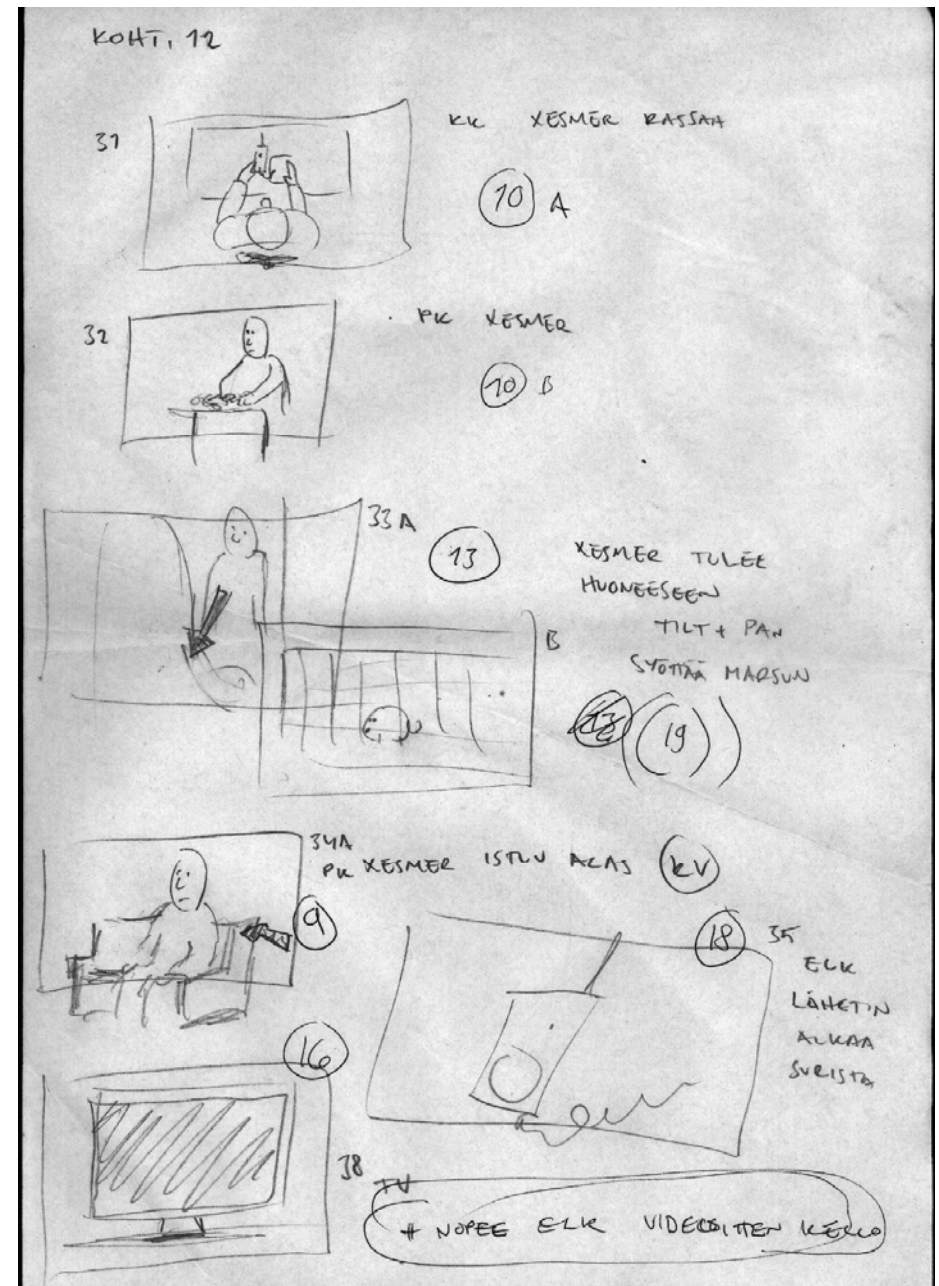
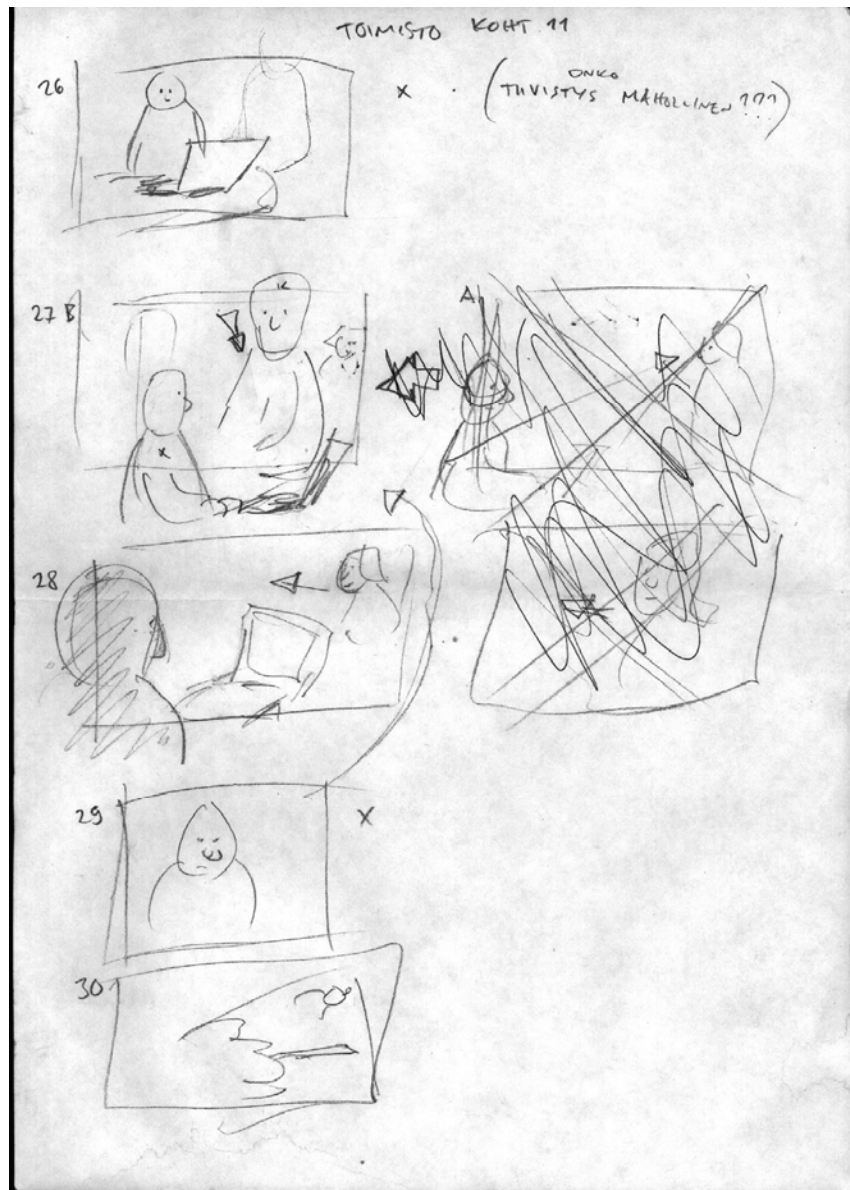
Litteet

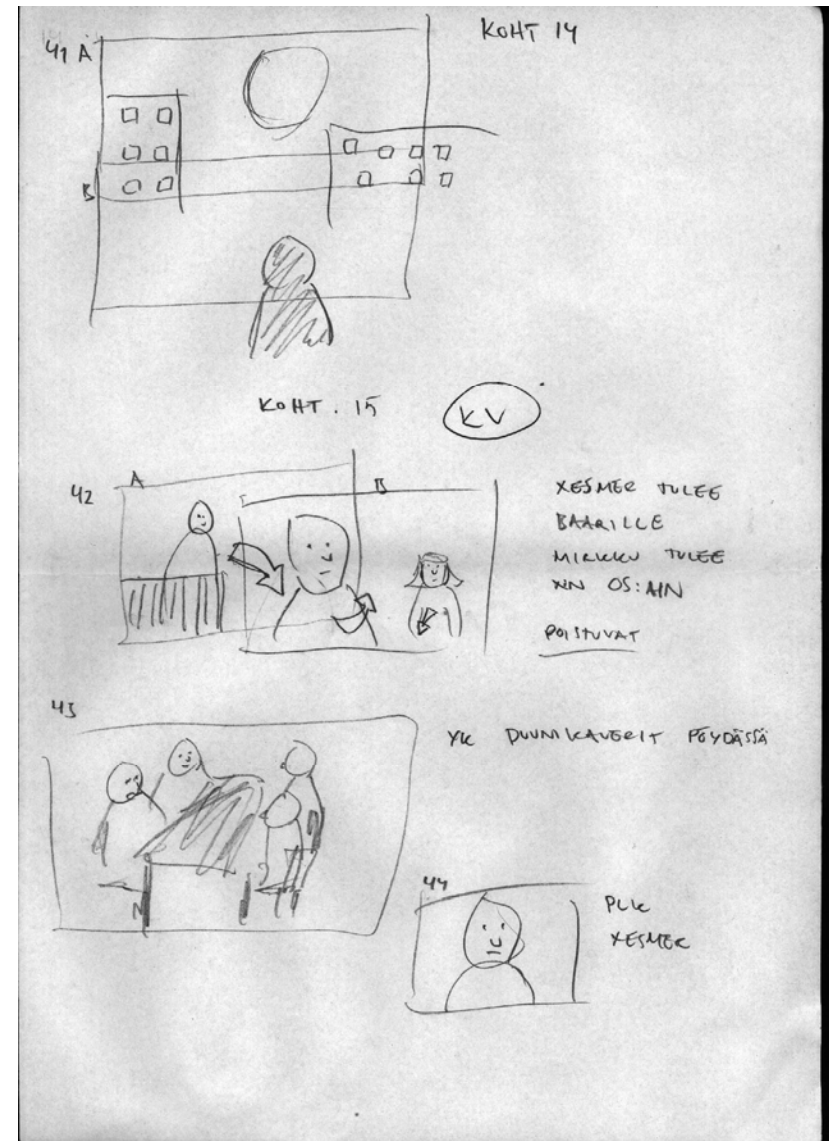
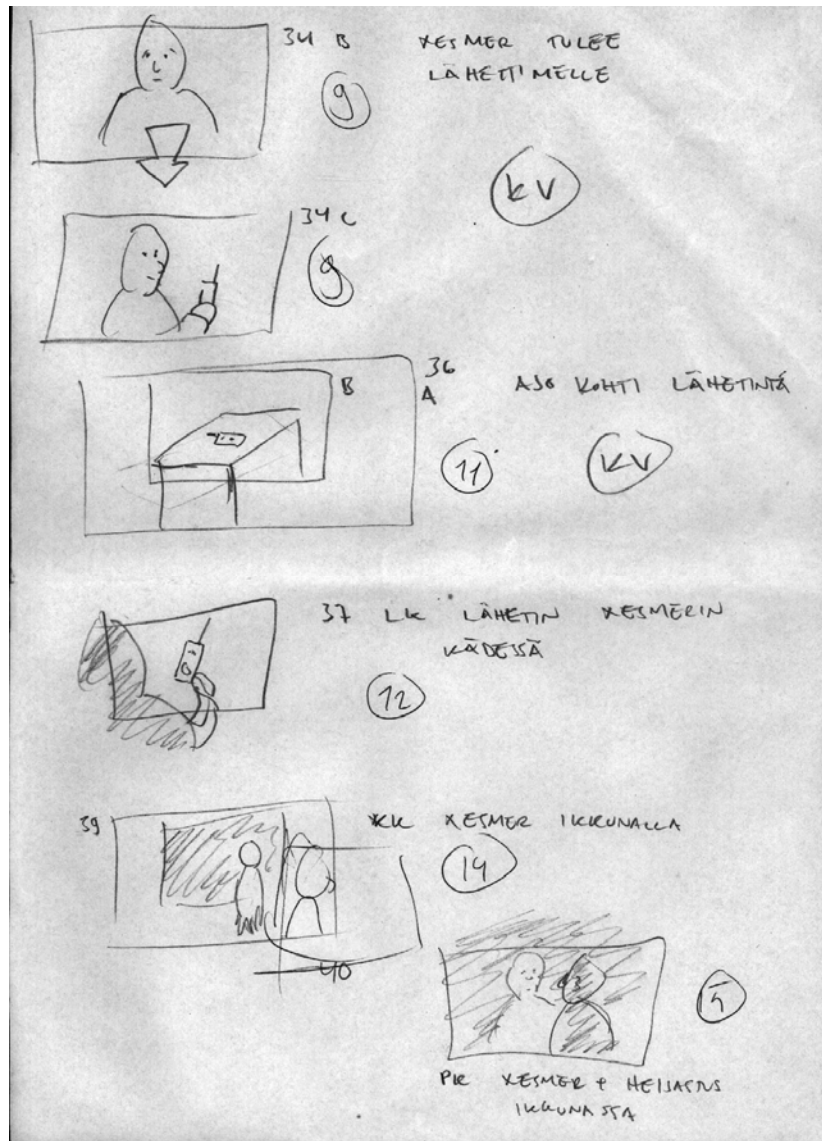
Story board (ei takautuma - kohtauksia)

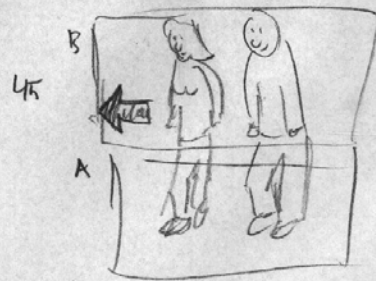




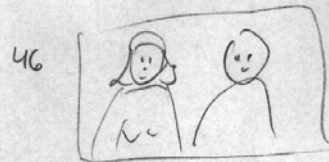




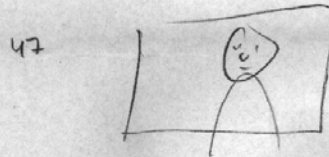




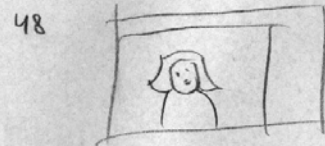
PK
 XESMER JA MIRKKU
 KÄVELEÄ
 AJO TILT
 JALOSTA KASVDIHIN



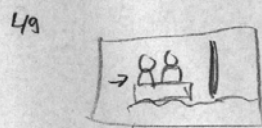
M + X PYSÄHTYVÄT
 POISTUVAT



PK XESMER



MIRKKU



Va X + M TULEE JA ISTUU



PK XESMER

51

