



KOHTAUKSEN ASEMOINTI JA SEN ILMAISULLISET MAHDOLLISUUDET

Jesse Jalonen

Opinnäytetyö
Toukokuu 2014
Elokuvan ja television koulu-
tusohjelma
Kuvaus

TIIVISTELMÄ

Tampereen ammattikorkeakoulu
Elokuvan ja television koulutusohjelma
Kuvaus

JESSE JALONEN:

Kohtauksen asemointi ja sen ilmaisulliset mahdollisuudet

Opinnäytetyö 38 sivua, joista liitteitä 1 sivu
Toukokuu 2014

Opinnäytetyön aihe oli elokuvakohtauksen asemointia, eli sitä kuinka näyttelijät asettuvat ja liikkuvat suhteessa toisiinsa, tilaan ja kameraan. Työssä tutkittiin asemoinnin eri keinoja ja sitä, mitä näillä keinoilla voidaan saavuttaa. Näkökulma oli pääosin ohjaajalähtöinen. Aihetta käsiteltiin teoriakirjallisuuden ja esimerkkikohtausten kautta. Esimerkkikohtaukset olivat osin pitkistä näytelmäelokuvista ja osin ohjaamastani loppu-työelokuvasta ”Pauli”.

Johtopäätös oli, että asemoinnilla voidaan tuoda henkilöhahmojen tunteita ja motivaatioita sekä keskinäisiä suhteita näkyväksi konkreettisella, fyysisellä ja silminnähtävällä tavalla. Asemoinnilla pyritään siis antamaan henkilöhahmojen sisäiselle liikehdinnälle ulkoinen muoto ja tuomaan kohtaus eloon.

Asiasanat: elokuva, asemointi, kohtaus

ABSTRACT

Tampere University of Applied Sciences
Degree Programme in Film and Television
Cinematography

JESSE JALONEN:

Blocking of a scene and its expressive possibilities

Bachelor's thesis 38 pages, appendices 1 page
May 2014

The subject of the thesis work was the blocking of a film scene, which means the ways in which the actors situate and move themselves in relation to each other, the space and the camera. The work explores the different means of blocking and what can be achieved through these means. The point of view is mainly that of the director's. The subject was examined through theory literature and example scenes. The scenes were partly from feature films and partly from the thesis film "Pauli" which was directed by the author of the thesis.

The conclusion was that with blocking it is possible to reveal the emotions and motives of the characters and their relationship to each other in a concrete, physical and visible way. Thus blocking attempts to give an external shape to the internal movement of the characters and bring the scene alive.

Key words: film, blocking, scene

SISÄLLYS

1	JOHDANTO	5
2	LYHYTELOKUVA PAULI.....	6
3	ASEMOINTI ELOKUVASSA.....	7
	3.1 Perusteet ja tarkoitus	7
	3.2 Historia ja suhde muihin taiteisiin.....	9
4	NÄYTTELIJÄ SUHTEESSA TILAAN.....	10
	4.1 Asettuminen tilassa	10
	4.2 Korkea / matala (status).....	13
	4.3 Tila esteenä / liittolaisena.....	14
	4.4 Tila sisäisen maailman kuvana.....	16
5	NÄYTTELIJÄT SUHTEESSA TOISIINSA.....	19
	5.1 Katzin kirjainjärjestelmä ja kymmenen perusasentoa.....	19
	5.2 Katsekontakti.....	21
	5.3 Fyysinen etäisyys	22
	5.4 Liike ja rytmi.....	24
6	KAMERA SUHTEESSA NÄYTTELIJÄÄN	28
	6.1 Näkökulma	28
	6.2 Master vs leikkaaminen.....	31
7	YHTEENVETO.....	34
	LÄHTEET	35
	LIITTEET.....	38
	Liite 1. Pauli-lyhytelokuva. DVD.....	38

1 JOHDANTO

”Draama on elämää, josta tylsät kohdat on leikattu pois.” Näin on todennut Alfred Hitchcock. Hitchcockin kuuluisia sanoja lainataan usein, kun puhutaan käsikirjoittamisesta tai leikkaamisesta, mutta ne sopivat hyvin määrittämään myös kirjoittamisen ja leikkaamisen väliin jäävää vaihetta eli ohjaamista, näyttelemistä ja kuvaamista.

Hitchcockin sitaatti asettaa kaksi reunaehto: 1) On luotava elämää. 2) Siitä on leikattava tylsät kohdat pois. Toisin sanoen kameran eteen on luotava uskottavaa ja elävää toimintaa, joka sisältää vain elokuvan kannalta kaikkein olennaisimman. Tämän toiminnan luomista ja järjestämistä kutsutaan asemoinniksi.

Käsillä olevassa tutkielmassa etsin vastauksia kysymyksiin: Mitä keinoja aseointi tarjoaa tuoda esiin kohtauksen merkityksiä ja tasoja? Mitä ja millaisia merkityksiä asemoinnilla voidaan tuoda kohtaukseen? Tutkin siis sekä käytettävissä olevia työkaluja että sitä mitä niillä voidaan saavuttaa. Vastauksia edellä mainittuihin kysymyksiin etsin analysoimalla niin teoriakirjallisuutta kuin esimerkkikohtauksiakin muiden elokuvista ja ohjaamastani Pauli-lyhytelokuvasta.

Tutkielmassani tarkastelunalainen perusyksikkö on kohtaus, sillä aseointi on toiminnan järjestämistä, ja toiminnan katketessa (eli ajan tai paikan vaihtuessa) kohtaus vaihtuu. Tiedostan että on mahdollista rakentaa myös koko elokuvan läpi kantavia asemoinnillisia kaavoja, kaaria ja muita strategioita, mutta pitääkseni tutkielmani järjellisissä rajoissa olen pidättäytynyt näiden mahdollisuuksien tutkimisesta.

Tutkielma on suunnattu elokuvantekijöille. Koska aseointi on pääasiassa ohjaajan vastuulla, tarkastelen aihetta lähinnä hänen näkökulmastaan. Aseointi on kuitenkin voimakas ja monitahoinen elokuvakerronnan työkalu, johon vaikuttaa ohjauksen lisäksi niin käsikirjoittaminen, näytteleminen kuin kuvaaminenkin. Siksi olen pyrkinyt esimerkkikohtauksia analysoidessani välttämään pohdintaa tekijyydestä eli siitä, onko jokin asemoinnillinen ajatus lähtöisin ohjaajalta vai esimerkiksi käsikirjoittajalta. Olen vain pyrkinyt analysoimaan sitä, kuinka kohtauksen aseointi on toteutettu, ja toivon että tämä työ antaa ajatuksia kaikille elokuvantekijöille työroolista riippumatta.

2 LYHYTELOKUVA PAULI

”Pauli” on 23-minuuttinen draamaelokuva, jonka päähenkilö on 16-vuotias poika nimeltä Pauli. Elokuvan alussa Paulin äiti (Malla) ja isäpuoli (Tommi) eroavat. Tommi muuttaa pois Paulin ja Mallan luota. Pauli syyttää Mallaa erosta, ja heille syntyy riita, jonka päätteeksi Pauli muuttaa Tommin luo.

Tommin ja Paulin yhteiselo näyttää alkavan mukavasti, kunnes kuvioon ilmestyy Tommin uusi naisystävä Laura. Paulille käy nopeasti selväksi, että Laura on tullut jäädäkseen, ja Tommin kaksio alkaa käydä heille kolmelle ahtaaksi. Pauli ajautuu avoimeen riitaan Lauran kanssa, mikä kiristää Paulin ja Tomminkin välejä. Tommi kuitenkin ottaa Paulin mukaan hänen ja Lauran kanssa katsomaan uutta tilavampaa asuntoa. Asuntonäytössä Lauran pinna katkeaa ja hän kertoo sen, mitä Tommi ei ole saanut kerrottua: Laura on raskaana Tommille.

Pauli tajuaa, että Tommi on pettänyt Mallaan Lauran kanssa, ja että syy eroon on ollut Tommin. Pauli lähtee vihoissaan pois asuntonäytöstä. Istuessaan bussissa vailla päämäärää Pauli nukahtaa ja herää pääte pysäkillä keskeltä ei mitään. Ollessaan avuttomana pysäkillä Pauli saa puhelun Mallalta. Paulilla ei ole enää syytä vihoitella äidilleen, ja hän vastaa puhelimeen. Malla hakee Paulin pysäkillä. He käyvät autossa dialogin, joka vihjaa, että Pauli on valmis antamaan Tommille anteeksi.

Käytän Paulin kohtauksia esimerkkeinä useimmissa tämän opinnäytetyön alaluvuissa. Selostan kunkin käsiteltävän kohtauksen sisällön aina suurpiirteisesti, mutta oletus on, että tämän opinnäytetyön lukija on myös katsonut Pauli-elokuvan. Elokuva löytyy liitteenä olevalta dvd-levyltä.

3 ASEMOINTI ELOKUVASSA

3.1 Perusteet ja tarkoitus

Asemointi tarkoittaa sitä, kuinka näyttelijät ja kamera liikkuvat suhteessa toisiinsa ja ympäristöön (Rabiger 2008, 78).

Asemointi on sikäli mielenkiintoinen ja erikoinen aihe, että se kuuluu ohjaajan työn perustavimpiin osa-alueisiin ollen silti vaikeasti hahmotettavissa teoreettisesti. Aihetta koskien on kehittynyt tiettyä vakiintunutta terminologiaa ja yleisesti hyväksyttyä teoriaa, mutta yleensä nämä jäävät hyvin yleiselle tasolle. Siksi lähestyn aihetta myöhemmissä luvuissa pääasiassa esimerkkikohtausten kautta, jotka tuovat teoriaa ymmärrettävämmiin esiin niitä työkaluja, joita ohjaajalla on käytettävissään asemoidessaan kohtausta. Seuraavaksi esittelen kuitenkin asemointiin liittyvää yleistä teoriaa.

Elokvantekijä ja kirjailija Steven D. Katzin mukaan ohjaaja työskentelee kolmen eri muuttujan tai näkökohdan kanssa asemoidessaan kohtausta. Näitä ovat narratiivinen, dramaattinen ja kuvauksellinen näkökohta. (Katz 2004, 4) Tämä ei kuitenkaan tarkoita, että asemointi varsinaisesti koostuisi näistä elementeistä. Ne ovat näkökohtia, jotka on otettava huomioon kohtausta asemoitaessa, mutta vain osa niistä kuuluu itse asemoinnin piiriin. Loput ikään kuin tarjoavat kehyksen, jonka sisällä asemointi on toteutettava.

Katzin ensimmäinen eli narratiivinen näkökohta tarkoittaa käsikirjoituksessa kuvailtuja toimintoja. Käsikirjoituksessa annetut ohjeet saattavat olla hyvin tarkkoja tai jättää paljon tulkinnanvaraa, riippuen kohtauksesta. (Katz 2004, 4.)

Katzin toinen eli dramaattinen näkökohta tarkoittaa elementtejä, jotka värittävät kohtauksen emotionaalista ymmärtämistä (Katz 2004, 4). Näihin kuuluu muun muassa näkökulma, jota käsittelen luvussa 6.1.

Katzin kolmas eli kuvauksellinen näkökohta tarkoittaa graafisia elementtejä kuten kompositiota, rajausta, valaisua ja linssin ominaisuuksia (Katz 2004, 6). On selvää että kaikki nämä liittyvät vahvasti elokuvan vaikuttavuuteen, mutta niiden suhde asemointiin on kaksisuuntainen. Esimerkiksi kuvan kompositio vaikuttaa siihen, kuinka yleisö kokee näyttelijän, mutta näyttelijän asettuminen tilassa vaikuttaa siihen, minkälainen kuvan

kompositiosta muodostuu. Toisin sanoen asemoinnissa voidaan painottaa joko kuvallisia tai muita (esim. näyttelijäntyöllisiä) lähtökohtia. Kuva voidaan suunnitella näyttelijän liikkeiden perusteella, tai sitten näyttelijän liikkeet voidaan suunnitella kameran ehdoilla. Näistä vaihtoehdoista ei kumpaakaan voi sanoa toista paremmaksi, ja molemmat elementit ovat aina läsnä asemoinnissa.

On huomattava, että Steven D. Katz lähestyy kirjoissaan asemointia hyvin vahvasti kuvauksen näkökulmasta, ajatellen lähinnä sitä, minkälaisia kuvakompositioita ja –sarjoja asemointi voi tarjota. Kentän toista laitaa edustaa näyttelijä ja näyttelijänohjauksen opettaja Judith Weston, joka kirjoittaa asemoinnista lähinnä näyttelijäntyön apuna. Oma ajattelutapani Paulia kuvattaessa oli lähempänä Westonia kuin Katzia.

Westonin (1999, 204-205) mukaan ohjaajan tulisi kyseenalaistaa kaikki käsikirjoituksessa annetut fyysiset toiminnot, jotka eivät vaikuta juoneen. Ohjaajan tehtävä on löytää toiminnot, jotka tekevät emotionaaliset tapahtumat fyysiseksi. Ohjaaja voi ottaa tai jättää kirjoittajan ehdotukset toiminnasta, riippuen siitä kokeeko hän toiminnan kuvaavan kohtauksen emotionaalisia tapahtumia.

Toisin sanoen käsikirjoituksen sanelemat juonelliset tapahtumat tarjoavat kehyksen, jonka sisällä ohjaaja on vapaa toteuttamaan asemoinnin, joka parhaiten tuo esiin kohtauksen emotionaalisia ja muita ei-narratiivisia merkityksiä. Ohjaajan on siis osattava erottaa juoneen liittyvät ohjeet käsikirjoittajan asemoinnillisista ehdotuksista.

Weston (1999, 311) on todennut myös, että jos näyttelijä unohtaa tai ei saa toimimaan liikehdintäänsä, voi asemointia olla syytä muuttaa, tai sitten näyttelijä ei ymmärrä kohtauksista täysin. Tämä on tärkeä huomio, sillä asemoinnin tarkoitus on nimenomaan auttaa näyttelijää tuomaan esiin roolihahmonsa sisäisiä liikkeitä. Jos näyttelijän ajatukset ja asemointi eivät tue toisiaan, tämä vaikeuttaa näyttelijän työtä ja sitä myötä tarinan seuraamista. Asemoinnin on siis noustava organisesti näyttelijän ja ohjaaja yhteistyöstä – siitä miten he näkevät roolihahmon.

Ohjaaja ja emeritusprofessori Michael Rabiger on todennut (2008, 297-298) että se, että yleisö ymmärtää kuulematta sanaakaan, mitä kohtauksessa tapahtuu, on todiste kohtauksen onnistumisesta. Äänielokuvan aikakaudella tämä toteamus voi aluksi tuntua hullulta, mutta käy järkeen, jos ”kohtauksen ymmärtämisellä” ei tarkoiteta juonen ymmär-

tämistä vaan emotionaalista ymmärtämistä. Yleisö voi toiminnan perusteella esimerkiksi ymmärtää hahmon A syyttävän hahmo B:tä jostain, vaikka syytöksen aihe kävisikin selväksi vasta dialogista.

Lähestyi asemointia ensisijaisesti sitten kuvakerronnan tai näyttelijänohjauksen näkökulmasta, on asemoinnin tehtävä aina tuoda hahmojen sisäisiä liikkeitä ja keskinäisiä suhteita näkyväksi konkreettisella, fyysisellä ja silminnähtävällä tavalla. Asemointi siis muuttaa sisäiset liikkeet ulkoisiksi.

3.2 Historia ja suhde muihin taiteisiin

Sanana asemointi juontaa juurensa näyttämötaiteeseen. Englannin kielessä käytetään sanoja blocking ja staging, joista jälkimmäinen tulee sanasta stage eli lava / näyttämö. Teatterissa myös puhutaan näyttelijöiden asemista, kun viitataan heidän paikkoihinsa lavalla tietyssä kohdassa näytelmää.

Valokuvauksessa asemointi ei ole vakiintunut termi. Toki voidaan ajatella, että lavasteissa valokuvaustilanteissa on kyse jokseenkin samasta asiasta: Valokuvaaja asettelee ihmiset mieleisellään tavalla suhteessa toisiinsa, ympäristöön ja kameraan. Valokuvauksessa ja muissa kuvataiteissa on kuitenkin yleisempää puhua kompositiosta kuin asemoinnista.

Kompositio tarkoittaa kuvan sommittelua. Sommittelu viittaa kuvan sisäisten elementtien keskinäiseen järjestämiseen. Kuvataiteissa kuva itsessään on teos, jolloin tämän yhden kuvan kompositio määrää koko teoksen ulkomuodon ja rakenteen. Elokuvassa taas kuva on vain yksi sadoista kuvista, jotka yhdessä muodostavat teoksen. Kohtauksetkaan harvoin koostuvat vain yhdestä kuvasta. Näin ollen ”kohtauksen kompositiolla” eli asemoinnilla on elokuvassa suurempi merkitys kuin yksittäisen kuvan kompositiolla.

4 NÄYTTELIJÄ SUHTEESSA TILAAN

4.1 Asettuminen tilassa

Rabiger (2008, 298) on todennut, että näyttelijöiden tulee käyttää tilaa merkityksellisesti. Tila on territorio, jonka kautta määritellään kuka määrää.

Asettuminen tilassa voi kertoa kokonaisen draamallisen tilanteen. Asettuminen tilassa ilmaisee henkilön luonnetta, psykologista tilaa, suhdetta ympäröivään tilaan ja tilassa oleviin muihin ihmisiin. Henkilöstä välittyy erilainen kuva jos hän seisoo keskellä huonetta tai huoneen nurkassa. Henkilöstä välittyy erilainen kuva, jos hän istuu tuolilla, pöydällä, lattialla, ikkunalaudalla tai tuolin käsinojalla. Sängyllä voi paitsi maata, myös istua ja seistä. Ihminen voi seistä oviaukossa tai jommallakummalla puolella ovea. Ihminen voi istua autossa, vessassa tai parvekkeella. Kaikki nämä vaihtoehdot luovat henkilöhahmosta erilaisen kuvan riippuen kohtauksen sisällöstä ja elokuvan tarinasta.

Elokuva *Kuka pelkää Virginia Woolfia* (Nichols, 1966) alkaa siitä, kun elokuvan päähenkilöt, viisikymppinen aviopari Martha ja George, palaavat yöllä kotiin alkoholipitoisen illanvieton jälkeen. Elokuvan ensimmäiset alkutekstien jälkeiset minuutit he keskustelevat siitä, mistä elokuvasta on peräisin lohkaisu: ”What a dump!” (”Mikä läävä!”) samalla kun Martha syö yöpalaa ja George täyttää kesken jäänyttä ristikkoja.



1. Kuka pelkää Virginia Woolfia?: Martha istuu kotoisasti piirongin tasolla

Koska kyseessä on elokuvan ensimmäinen varsinainen kohtaus, on sillä suuri merkitys henkilöhahmojen, heidän välisten suhteiden ja miljöön esittelyssä. Martha ottaa jääkaapista kanankoiven ja istuu piirongin tasolle syömään sitä. Tässä asemoinnissa on jotain hyvin tunnistettavaa ja kotoista, mutta samaan aikaan jotain vulgaaria. Piirongin tasolle istuminen on jotain, mitä kukaan tuskin tekisi muualla kuin kotonaan. Siksi se toimii uskottavuutta ja elämänmakua tuovana elementtinä, etenkin näin elokuvan alussa. Toki kohtauksesta muutenkin käy selväksi, että Martha ja George saapuvat omaan kotiinsa, mutta tällaisten yksityiskohtien kautta elokuvan tekijät saavat välitettyä yleisölle informaation lisäksi ennen kaikkea aidon tunteen ja tunnelman ”kotiinpaluusta kostean illan päätteeksi”. Näin asemointi siis avaa elokuvan henkilöiden maailmaa emotionaalisesti ymmärrettäväksi yleisölle.

Elokevassa *Hohto* (Kubrick, 1980) päähenkilö Jack ottaa vastaan työn vuoristohotellin talvikunnossapitäjänä. Hän muuttaa talveksi hotelliin mukanaan vaimonsa ja poikansa tarkoituksenaan kirjoittaa romaaninsa loppuun. Elokuvan edetessä Jackin mielenterveys alkaa kuitenkin reistailia (mahdollisesti johtuen hotellissa asuvista hengistä). Ensimmäiset vihjeet Jackin ongelmista kirjoittamisensa ja mielenterveytensä kanssa saadaan kohtauksessa, jossa hän heittelee yksin baseball-palloa hotellin aulassa. Pöydällä on kirjoituskone odottamassa, mutta kirjoittamisen sijasta Jack kuluttaa aikansa heittelemällä palloa seinään.



2. Hohto: Turhautunut Jack keskellä eteishallia

Näennäisen harmiton, jopa leikkisä, toiminta muuttuu elokuvan kontekstissa kuvaamaan Jackin kasvavaa turhautumista ja aggressiota. Pallon heittelyn tarkoituksettomuus suhteessa tekijäänsä odottavaan kirjoitustyöhön luo kohtaukseen konfliktia. Yleisönä ymmärrämme, että Jackin täytyy olla kirjoittamisen kanssa pahassa umpikujassa, jos hän mieluummin viskoo palloa seinään kuin tarttuu työhönsä. Hän liikkuu hermostuneesti kuin villieläin häkissään.

Valtava eteishalli saa Jackin näyttämään pieneltä mutta tilannetta vastaan pyristelevältä hahmolta. Jack seisoo keskellä aulaa, mikä antaa kuvan ihmisestä, joka pyrkii hallitsemaan tilaa ja tilannetta, ehkä jopa uhmaamaan sitä. Talo on kuitenkin saamassa Jackista ylliotteen. Pallon heittäminen vimmaisuuksa enteilee Jackin puhkeavaa väkivaltaisuutta. Kohtauksessa on vahva konfliktin ja patoutuneen aggression tuntu.

Paulissa on kohtaus, jossa Tommi ja Laura katsovat tv:tä sohvalla maaten ja Pauli istuu nojatuolissa kannettava tietokone sylissään. Kohtauksen tarkoitus on näyttää, että Laura ei ollut Tommille vain yhden yön juttu, ja että hän alkaa viettää aikaa Tommin luona. Tämä tietysti vaikeuttaa Paulin oloa, sillä a) Laura ”vie” Tommin Paulilta b) kaksio on ahdas kolmelle ihmiselle c) Pauli joutuu näkemään ex-isäpuolensa ja tämän uuden naisen hellät hetket.



3. Pauli: Laura on vienyt Tommin Paulilta

Kohtaus perustuu lähes kokonaan sille, kuinka henkilöt ovat asettuneet huoneeseen. Toimintaa kohtauksessa on vain sen verran, että Pauli vilkaisee Tommia ja Lauraa. Tilanne sellaisenaan kertoo kaiken tarvittavan. Tommi ja Laura istuvat/makaavat sohvalla varsin mukavan oloisesti, ja näyttää siltä, että he ovat olleet siinä jo hyvän aikaa. He katsovat televisiota kuin pariskunta ja ikään kuin Pauli ei edes olisi huoneessa.

Pauli taas ei osallistu television katsomiseen. Hän on kääntynyt siitä pois päin, ja keskittyy tietokoneeseensa. Hän istuu toisella puolella huonetta kuin Tommi ja Laura. Nojatuoli on huoneen nurkassa, mikä korostaa Paulin ulkopuolisuutta vallitsevaan tilanteeseen. Laura näyttää myös ”vallanneen Paulin paikan”, sillä tähän asti elokuvassa sohva on näyttäytynyt Paulin nukkumapaikkana ja paikkana, jolla Pauli ja Tommi istuvat yhdessä pelaamassa videopelejä.

Sen että Pauli ylipäättään on huoneessa, voi kenties nähdä hiljaisena vastarintana tai protestina. Mikään järkevä syy ei nimittäin pakota Paulia istumaan samassa huoneessa Tommin ja Lauran kanssa. Hän voisi yhtä hyvin käyttää tietokonetta vaikka keittiössä. Näin kohtaus tuo esiin myös Paulin luonnetta, johon kuuluu ajoittain lapsellinen kiukuttelu.

4.2 Korkea / matala (status)

Joskus kohtauksen miljöö saattaa tarjota mahdollisuuden näyttelijälle asettua toista ylemmäs. Tällainen asemointi on yleensä hyvin vahva ja luo kohtaukseen selkeän valtaasetelman.

Lännenelokuvassa Huuliharppukostaja (Leone, 1966) elokuvan sankari ”Harmonica” keskeyttää saluunassa pidettävän epärehellisen ja järjestetyn huutokaupan tarjoamalla maksuksi etsintäkuulutetun rikollisen. Juuri kun sheriffi on lyömässä nuijaa pöytään kaupan päättymisen merkiksi, Harmonica astuu esiin saluunan ylätasanteella. Sitä miksi hän tulee sisään sieltä eikä etuovesta, ei koskaan selitetä. Selittämätön mutta voimakas asemointi kuitenkin istuu elokuvan melodramaattiseen tyyliin.

Harmonicin asettuminen kaikkien paikalla olijoiden yläpuolelle antaa hänelle yliotteen tilanteesta. Hän on ikään kuin niskan päällä. Hän näkee koko asetelman alapuoleltaan, mutta muille hän ilmestyy kuin tyhjästä. Ylempänä oleminen antaa Harmonicalle valtaa

ja voimaa suhteessa kohtauksen muihin henkilöihin. Se myös lisää mystisyyttä ja tiettyä yliluonnollisuutta hänen läsnäoloonsa.



2. Huuliharppukostaja: Harmonica hallitsee tilaa asettumalla muita ylemmäs

Paulin asemoinnissa ei juurikaan hyödynnetä tätä korkea/matala –akselia.

4.3 Tila esteenä / liittolaisena

Johtoajatus kohtauksen asemoinnille voi löytyä myös siitä, minkälaista vastusta tai apua tila tarjoaa hahmoille. Tilan arkkitehtuuri voi palvella toisen hahmon pyrkimyksiä samalla kun se muodostuu toiselle esteeksi. Jos esimerkiksi hahmo A pyrkii lähentymään hahmo B:tä, voi tilan ahtaus koitua hänelle hyödyksi. Toisaalta suuri tai sokkeloinen tila olisi hahmolle A selkeä este. Se kuinka hahmo käyttää tilaa hyväkseen, voi kertoa hänen tavoitteestaan ja motiiveistaan. Tämä tekee jälleen hahmon sisäistä liikehdintää fyysisellä tavalla näkyväksi.

Paulissa on kohtaus, jossa Pauli näkee Tommin saattavan Lauran ulos asunnosta. Pauli toteaa Tommin olevan kunnan naistenmies, kun tuosta vain sai naisen lähtemään baarista mukaansa. Tommi vastaa tunteneensa Lauran jo aiemmin, sillä he ovat työkavereita. Hämmästynyt Pauli kysyy, aikooko Tommi vielä nähdä Lauraa. Tommi vastaa myöntävästi, mutta kääntää koko homman vitsiksi.

Kohtauksen aluksi Pauli saapuu parvekkeelta takki päällään eteiseen. Kun Laura on lähtenyt, Pauli riisuu takkinsa ja kenkensä naulakkoon. Tommi ottaa naulakosta oman takkinsa, hakee keittiöstä savukkeensa ja tulee toisesta ovesta takaisin eteiseen. Kohtauksen loppuksi Pauli lähtee keittiöön ja Tommi parvekkeelle.



5. Pauli: Tommi pakenee keskustelua keittiöön

Kohtauksessa Pauli saa vihjeitä siitä, että Tommin ja Lauran suhde on vakavampi kuin aluksi on näyttänyt. Halusin asemoinnin ilmaisevan sitä, että Tommi ei mielellään puhu hänen ja Lauran suhteesta. Asia ratkaistiin kehittämällä kohtaukseen Tommille ulkoinen syy lähteä huoneesta: hän on menossa tupakalle ja hakee keittiöstä savukkeensa. Tätä koreografiaa ei ollut kirjoitettu käsikirjoitukseen, eikä sillä ole mitään juonellista merkitystä. Kyseessä oli siis pelkkä tekosyy haluamalleni asemoinnille.

Se, että Tommi lähtee toiseen huoneeseen (Paulin katseelta suojaan) juuri silloin kun hänen täytyy paljastaa, että on tuntenut Lauran jo aiemmin, vihjaa siitä että hän ei mielellään puhu asiasta. Hän välttelee asiaa – ei suoranaisesti valehtele, mutta ei kerro koko totuuttakaan.

Pauli jää hetkellisesti yksin juuri silloin, kun kuulee Tommin tunteneen Lauran jo aiemmin. Myös tätä kautta ajateltuna tunnelma on erilainen kuin, jos Tommi ja Pauli kävisivät keskustelun kasvoitusten. Paulin yksin jääminen ja Tommin ja Lauran yhteinen historia ikään kuin assosioituvat toisiinsa.

Yleisön ei ole tarkoitus tietoisesti huomata näitä asemoinnin takana olevia ajatuksia, vaan seurata tarinaa. Asemoinnilla luodaan assosiaatioita (eikä siis koodattuja merkityksiä), jotka auttavat yleisöä seuraamaan tarinaa emotionaalisella tasolla. Jos asemointi on

onnistunut, yleisö näkee vain kohtauksen, jossa Pauli ja Tommi puhuvat Laurasta samalla kun Tommi on lähdössä tupakalle, mutta aistii myös alkavan konfliktin.

4.4 Tila sisäisen maailman kuvana

Jo tila itsessään saattaa ilmaista jonkin hahmon emotion tai sisäisen konfliktin. Asettamalla näyttelijän tiettyyn tilaan elokuvan tekijät voivat tuoda esiin hahmon sisäisen maailman. Ulkoinen maisema voi nousta metaforaksi hahmon mielenmaisemalle. Ehkä suuressa tyhjässä tilassa oleva ihminen on yksinäinen, tai ovien ympäröimä ihminen vaikean päätöksen edessä.

Voidaan tietysti aiheellisesti kysyä, kuuluvatko tällaiset päätökset enää asemoinnin piiriin, sillä tapahtumapaikat on useimmiten määritelty jo käsikirjoituksessa. Lisäksi mielijöiden erityispiirteet ja tunnelma kuuluvat enemmänkin lavastuksen kuin asemoinnin piiriin. Seuraava esimerkki on kuitenkin nähdäkseni merkityksellinen – jos ei muuten, niin ainakin koska se paljastaa, kuinka asemointi (tai ainakin sen ymmärtäminen) liittyy vahvasti jo käsikirjoittamiseen. (Koska olin Paulissa sekä käsikirjoittaja että ohjaaja, on monista asemointipäätöksistä vaikea sanoa, olivatko ne ohjaajan vai kirjoittajan päätöksiä.)

Elokuva *Kuin raivo härkä* (Scorsese, 1980) kertoo nyrkkeilyn keskisarjan maailmanmestari Jake LaMottasta, joka kehässä saavuttaa mainetta ja kunniaa, mutta henkilökohtaisessa elämässään tuhoaa avioliittonsa ja perhesuhteensa pakkomielleisellä, mustasukkaisella ja väkivaltaisella käytöksellään. Jake on traaginen hahmo, jonka härkähäpäisyys, itsetuhoisuus ja eläimellinen raivo auttavat hänet maailmanmestaruuteen mutta tuhoavat kaiken muun hänen ympäriltään.

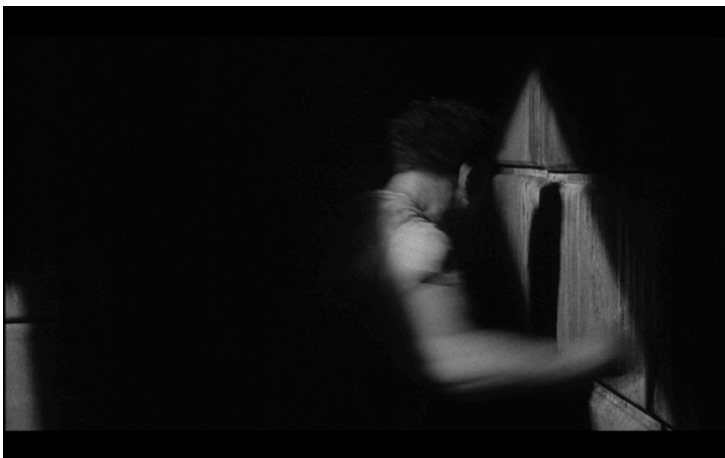
Urheilu-uransa jälkeen Jake ajautuu lain harmaille alueille. Elokuvan loppupuolella on kohtaus, jossa kaksi poliisia raahaa hänet pimeään putkaan (tarkkaa syytä pidätykseen ei elokuvassa anneta). Kohtaus on elokuvan kliimaksi, jossa Jake kohtaa umpikujan, jonka on itselleen luonut.

Kohtaus alkaa kun poliisit raahaavat Jaken väkisin putkaan. Solvaukset lentelevät puolin ja toisin, ja poliisit toteavat, ettei Jake ole enää mikään maailmanmestari. Jake taistelee vastaan, mutta poliiseilla on miesylivoima, ja he lukitsevat Jaken putkaan. Jake huuftaa perään solvauksia, kunnes poliisit ovat menneet.



6. Kuin Raivo härkä: Jake LaMotta putkassa

Ensin Jake istuu penkille tasaamaan hengitystään. Sitten hän nousee nojaamaan putkan betoniseinää vasten. Hän alkaa hakata päätänsä seinään ja hokea: ”Tyhmä, tyhmä, tyhmä.” Sitten hän alkaa lyödä seinää paljailla nyrkeillään. Seinää hakkaava Jake kyselee itseltään: ”Miksi? Miksi? Miksi?” Lyönnit kiihtyvät raivokkaiksi ja Jaken kysymykset muuttuvat suoraksi huudoksi. Raivonsa huipussa hän heittää koko kehoaan vasten betoniseinää.



7. Kuin raivo härkä: Jake LaMotta hakkaa betoniseinää

Lopulta Jake rauhoittuu ja istuu pimeälle putkan penkille. Hän nyyhkyttää itsekseen: ”Olet niin tyhmä, vitun tyhmä. Tyhmä. He sanovat minua eläimeksi. En minä ole eläin. Miksi he kohtelevat minua näin? En minä ole niin paha. En ole se tyyppi.”

Miksi kohtaaminen on sijoitettu putkaan ja miksi kohtaaminen on asemoitu näin? Putkareissulla tai seinän hakkaamisella ei ole mitään juonellista funktiota. Periaatteessa Jake voisi käydä saman monologin oikeastaan missä tahansa, vaikka kotonaan peiliin tuijotellen.

Nykyisellään kohtaaminen on kuitenkin valtavan voimakas, sillä siinä kiteytyy fyysisellä ja visuaalisella tavalla koko Jake LaMottan hahmon syvin olemus. Hän joutuu ensimmäistä kertaa elokuvan aikana tilanteeseen, josta hän ei pääse pois nyrkeillä ja väkivallalla. Nyrkit ovat hänen ainoa aseensa koko maailmaa vastaan, mutta hakatessaan betoniseinää hän joutuu toteamaan ne hyödyttömiksi. Kohtauksessa realisoituu se, mitä Jake on koko elokuvan ajan tehnyt: Toiminut järjettömästi ja itsetuhoisesti eli hakannut päätään seinään.



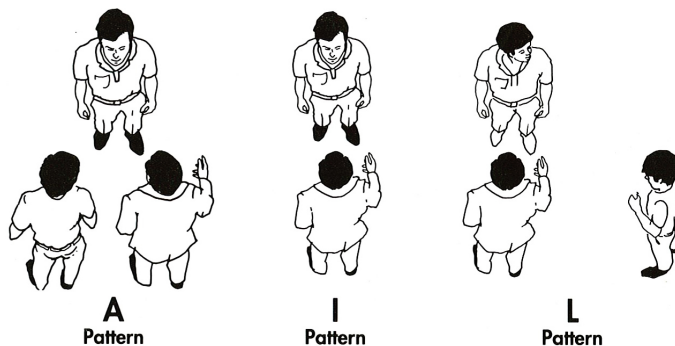
8. Kuin raivo härkä: Jake LaMotta istuu lannistettuna varjoissa

Kohtauksen monologi kertoo mistä on kyse: Jake miettii syitä siihen miksi hänen elämänsä on mennyt niin kuin on mennyt. Hän tiedostaa tehneensä väärin, mutta ei hän ole tarkoittanut pahaa. Kuitenkin vasta kohtauksen asemointi ja fyysinen toiminta paljastavat tämän monologin kaikki merkitykset ja tasot. Emotionaalisesti Jake on täysin kiihdyksissä ja vereslihalla, mikä ilmenee fyysisenä riuhtomisena ja itsensä satuttamisena. Kohtauksen aikana hän kuitenkin hyväksyy virheensä, mitä korostetaan penkille istumisella ja luopumisella seinän hakkaamisesta. Näin siis kohtauksen emotionaalinen tapahtuma tuodaan näkyväksi asemoinnin kautta. Lisäksi kohtaaminen saa energiaa ja oikean elämän makua toiminnasta, joka on Jakelle luontaista, eli nyrkkeilystä. Lukemattomat ”miksi?”-kysymykset eivät latistuneet teatraaliksi, kun näyttelijä keskittyy vuorosanojen sijasta seinän hakkaamiseen.

5 NÄYTTELIJÄT SUHTEESSA TOISIINSA

5.1 Katzin kirjainjärjestelmä ja kymmenen perusasentoa

Kirjassaan *Shot by Shot* (1991) Steven D. Katz esittelee asemointijärjestelmänsä, joka perustuu kolmen perustilanteen varioinnille. Tilanteita hän kutsuu A-, I- ja L-kuvioiksi, sen perusteella, miltä ne näyttävät ylhäältäpäin katsottuna. Järjestelmässä jokainen mahdollinen asemointi on jaettavissa yhteen tai useampaan näistä yksinkertaisista kuvioista. Esimerkiksi kuuden henkilön tilanne voi koostua kahdesta A-kuviosta. Katz näkee järjestelmänsä eduksi sen, että se auttaa pitämään kohtausten ohjaajan hallittavissa. Jakamalla kohtausten yksinkertaisiin osasiin ohjaaja pystyy ennakoimaan, mitä kuvakulmia asemointi voi tarjota, ja soveltamaan niitä. (Katz 1991, 176-177.)



9. Katzin A-, I- ja L-kuviot

Kaksi ihmistä muodostaa aina I-kuvion (Katz 1991, 176). Kuvion puitteissa on kuitenkin mahdollista toteuttaa lähes loppumaton määrä eri variaatioita muuttamalla henkilöiden asentoa ja asettumista suhteessa toisiinsa. Katz esittelee kymmenen eri asentoa, jotka kattavat suurimman osan mahdollisista variaatioista.

Asento 1 on yleisimmin käytetty, ja kuvallisesti se mahdollistaa vahvan vastakkainasettelun henkilöiden välillä (Katz 1991, 178). Sen voi kuitenkin nähdä myös ilmaisevan avoimuutta ja tasa-arvoisuutta henkilöiden välillä, sillä he katsovat kohti toisiaan. Asennot 2 ja 3 luovat lähtökohtaisesti rauhallisen ja rennon suhteen henkilöiden välille (Katz 1991, 178-184).

Asennot 4-10 luovat jännitettä henkilöiden välille, mikä johtuu katsekontaktin puutteesta (Katz 1991, 185). Jännitteen luonne tai voimasuhteet eivät kuitenkaan ole yksiselitteisiä. Esimerkiksi asennossa 5 kumman tahansa henkilöistä voi nähdä dominoivan tilan-

netta, riippuen kohtausten sisällöstä (Katz 1991, 187). Poiskääntynyt voi olla esimerkiksi vihainen toiselle, tai hän voi vältellä katsetta koska häpeää jotakin.



10. Katzin kymmenen asentoa

Kuten Katz (1991, 193) itsekin myöntää, kaksi ihmistä voi asettua lähes lukemattomalla eri tavalla suhteessa toisiinsa. Hänen esittämänsä kymmenen asentoa eivät edusta lopullista totuutta asiasta, ja on perusteltuakin kysyä, voiko asemointia edes yrittää tutkia näin tieteellisen kylmästi. Katzin teoria on kuitenkin arvokas (ja tarkkuudessaan ainoa, jonka olen löytänyt) yritys tarjota konkreettisia rakennuspalikoita, joista mikä tahansa asemointi on rakennettavissa.

Paulia ohjatessani en käyttänyt Katzin teoriaa (enkä juuri mitään muutakaan teoriaa) tietoisesti hyväkseni. Jälkeenpäin tutkittaessa kohtauksista on kuitenkin löydettävissä lähes kaikki kymmenen Katzin esittelemää asentoa. Tämä osoittaa mielestäni teorian

kattavuuden, mutta myös sen, ettei näin teoreettinen lähestymistapa ole käyttökelpoinen varsinaisessa kuvaustilanteessa.

5.2 Katsekontakti

Kuten edellisessä kappaleessa Katziin viitaten totesin, katsekontakti ja sen puute ovat erittäin voimakkaita asemoinnillisia työkaluja. Weston (2003, 298) pukee saman asian sanoihin: ”Päätös siitä, milloin hahmot katsovat toisiaan – tai katsovatko ylipäättään – voi olla kohtausten emotionaalinen avain.” Jokaista katsetta ja pään kääntöä ei tietenkään voi lukea asemoinnilliseksi päätökseksi, vaan ne ovat ennemminkin pienempiä näyttelijän omia päätöksiä ja nyansseja.



11. Shame: Brandon välttelee katsekontaktia

Elokuvassa Shame (McQueen, 2011) seksiaddikti Brandon on kehittämässä ensimmäisen syvemmän naissuhteensa. Ensimmäinen rakasteluyritys naisen kanssa päättyy kuitenkin, kun Brandon ei saa erektiota. Brandon kääntyy pois naisesta, istumaan sängyn reunalle. Kun nainen yrittää lähestyä häntä, Brandon siirtyy toiselle puolelle huonetta ja istuu tuijottamaan ikkunasta ulos. Nainen sanoo, että kaikki on hyvin, mutta Brandon ei vastaa mitään. Nainen kysyy, pitäisikö hänen lähteä. Brandon vastaa myöntävästi. Kun nainen on lähdessä, Brandon tarjoutuu saattamaan hänet alas. Nainen kieltäytyy ja lähtee. Brandon jää yksin huoneeseen, nojaten ikkunaan. Koko tämän kohtausten aikana Brandon ei edes vilkaise naista.

Koska aiemmin elokuvassa Brandon on nähty sujuvana seuramiehenä, joka ei pelkää katsoa ketään silmiin, on tämä käytös häneltä paljon kertovaa. Poiskääntymisen ilmaisee häpeää miehisestä kyvyttömyydestä. Nainen taas yrittää saada Brandoniin katsekon-

taktin. Hänestä kyseessä ei ole niin suuri asia kuin Brandonista. Nainen ei ole loukkaantunut, vaan yllättynyt ja epävarma siitä mitä hänen pitäisi tehdä.

Kohtauksen toteutus saattaa ehkä tuntua itsestään selvältä, mutta ohjaaja olisi voinut tulkita kohtauksen myös täysin toisin. Kohtaus on kuviteltavissa esimerkiksi myös niin, että nainen vetäytyisi tilanteesta ja välttäisi katsekontaktia. Brandon ja nainen voisivat käydä saman dialogin kuin nytkin, mutta se saisi aivan toisen merkityksen. Tällöin kohtaus voisi kertoa naisesta, joka loukkaantuu, kun mies ei pidä häntä haluttavana. Katsekontaktia hakeva Brandon näyttäytyisi ehkä anteeksipyyttävänä mutta silti itsevarmana.

Tämän hypoteettisen esimerkin tarkoitus on osoittaa, kuinka suuri vaikutus asemoinnilla on kohtauksen tulkintaan. Jos kohtauksen tarkoitus ja asemoinnin luomat merkitykset eivät kohtaa toisiaan, voi olla, että kohtaus ei avaudu yleisölle emotionaalisesti tai se saa sävyjä, jotka hajottavat enemmän kuin rakentavat kokonaisuutta. Oikea asemointi voi lähes yksinään tehdä kohtauksen – ja väärä asemointi voi tuhota sen.

5.3 Fyysinen etäisyys

Tila on territorio, jonka kautta määritellään kuka määrää. Ihmisten välinen tila kertoo paljon heidän välisestä intiimiydestä, uhasta, eristyneisyydestä tai läheisyydestä. (Rabiger 2008, 298.) Kohtauksen asemoinnissa fyysistä etäisyyttä voidaan käyttää esimerkiksi tuomaan esiin hahmojen välistä emotionaalista etäisyyttä.

Luonnollinen keskusteluetäisyys riippuu kahden ihmisen välisestä suhteesta: läheisyys on luontevampaa rakastavaisten kuin työkavereiden kesken. Kun tätä luonnollista etäisyyttä rikotaan liikkumalla joko lähemmäs tai kauemmas, syntyy jännite.

Elokuvassa *Paranoid Park* (Van Sant, 2008) kuusitoistavuotias Alex surmaa vahingossa yövartijan. Seuraavana aamuna Alex on hiipinyt kellariin vaihtamaan vaatteita, kun hänen äitinsä tulee kyselemään puhelinsoitosta, jonka Alex on tehnyt yöllä. Alex valehtelee äidilleen, ettei ole soittanut puhelua tai on saattanut soittaa vahingossa. Äiti lähtee pois.

Alex pysyy koko kohtauksen hievahtamatta omassa nurkassaan. Hän pysyy mahdollisimman kaukana äidistään, jotta pystyisi valehtelemaan vakuuttavasti. Äiti taas seisoo koko kohtauksen ajan portaiden alapäässä, eikä tule sen peremmälle. Tämä fyysinen

etäisyys luo kohtaukseen jännitettä (etäisyys on epäluonnollinen keskusteluetäisyydeksi), mutta kertoo myös kertoo hahmojen suhteesta.



12. Paranoid Park: näyttelijöiden fyysinen etäisyys ilmaisee heidän emotionaalista etäisyyttään

Kohtauksen tarkoitus on näyttää, kuinka etäinen suhde Alexilla ja hänen äidillään on. Äiti kyllä kyselee, missä Alex oli viime yönä ja mitä hän teki, mutta heidän väliltään puuttuu syvempi yhteys. Kumpikaan ei tee aloitetta lähentyä, ja he jäävät toisilleen vieraisiksi. Tässä esimerkissä fyysinen etäisyys osoittaa suoraan hahmojen emotionaalista etäisyyttä toisistaan.

Weston (1999, 310) on todennut, että kosketus on aina merkittävä ele, ja sitä on sellaisenaan kohdeltava. Seuraava esimerkki elokuvasta Kummisetä II (Coppola, 1974) näyttää tämän selkeästi toteen. Elokuvassa mafiapomo Michael Corleone saa selville, että hänen veljensä Fredo on ollut osallisena salajuoneen hänen päänsä menoksi. Michael paljastaa Fredolle tietävänsä asiasta kesken uudenvuoden juhlien. Michael suutelee veljeään suulle ja sanoo: ”Tiedän että se olit sinä, Fredo. Särjit sydämeni.”



13. Kummisetä II: Michael suutelee veljeään Fredoa

Tässä esimerkissä fyysinen läheisyys kuvastaa suoraan hahmojen emotionaalista läheisyyttä. He ovat veljeksiä. Michael tarraa kiinni Fredoon ja suutelee häntä tavalla, joka ei tulisi kysymykseen muuten kuin perheenjäsenten kesken. Tämä läheisyyden osoitus suuren petoksen paljastuessa korostaa petoksen emotionaalista latausta. Selkään puukotukset ovat osa mafian maailmaa, mutta nyt on kyse perheestä. Kohtauksen asemointi samaan aikaan sekä kuvaa hahmojen välistä suhdetta että tekee kohtauksen emotionaalisen tapahtuman näkyväksi.

5.4 Liike ja rytmi

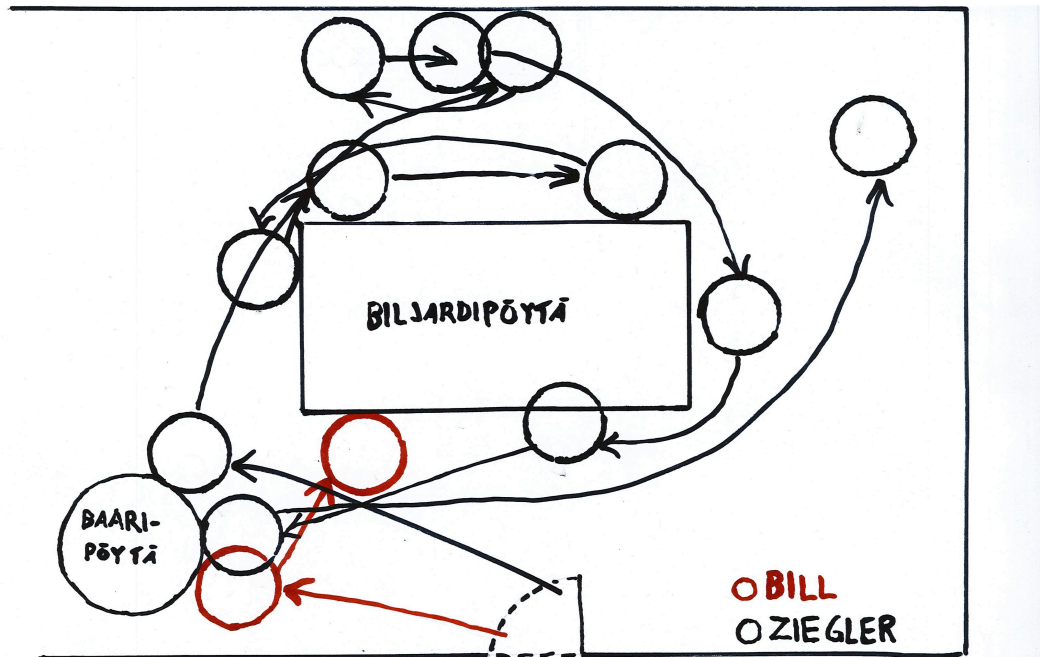
”Kohtauksen voi saada toimimaan, kun tietää, milloin pyytää näyttelijää liikkumaan ja milloin ei” (Weston 1999, 310). Näyttelijöiden liikkeen määrä ja laatu vaikuttavat huomattavasti kohtauksen tunnelmaan. Tämän lisäksi näyttelijän liikkeillä voidaan rytmittää ja jaksottaa kohtausta.

Elokuvassa *Eyes Wide Shut* (Kubrick, 1999) lääkärinousukas Bill ajautuu todistamaan yläluokan huippusalaisia orgioita, mikä asettaa hänet vaaralliseen asemaan. Elokuvan loppupuolen kohtauksessa Billin ystävä Ziegler kertoo tietävänsä mitä Bill näki, sillä hän oli itse paikan päällä. Ziegler varoittaa Billiä tonkimasta asioita tämän enempää, sillä orgioissa olleet henkilöt ovat hyvin vaikutusvaltaisia. Bill kuuntelee Ziegleria peiloissaan.

Kohtauksessa on vahva kuulustelun, nurkkaan ajamisen ja läksyttämisen tuntu. Valtasuhteet ovat selvät: Ziegler on niskanpäällä ja sanelee ehdot – Bill kuuntelee ja yrittää ymmärtää minkälaiseen sotkuun on ajautunut. Ziegler ei kuitenkaan missään vaiheessa suoranaisesti uhkaa Billiä, vaan pyrkii säilyttämään ystävällisen sävyn. Asetelmaa voisi verrata lapsen ja vanhemman suhteeseen: Pahoja tehnyt lapsi (Bill) saa kuulla isältään (Ziegler) kovan mutta oikeutetun saarnan.

Kohtauksen valtasuhteet näkyvät näyttelijöiden asemoinnissa siten, että suurimman osan kohtausta Bill seisoo paikallaan biljardipöytään nojaten, kun Ziegler taas astelee ympäri huonetta. Alla oleva piirros osoittaa hahmojen liikkumista kohtauksen ensimmäisen puolen aikana (kymmenenminuuttisen kohtauksen toisellakin puolella Bill liikkuu huomattavasti Ziegleria vähemmän). Mustalla merkitty Ziegler liikkuu kokonaisen kierroksen biljardipöydän ympäri – ja enemmänkin – kun punaisella merkitty Bill taas

seisoo käytännössä koko ajan samoilla jalansijoilla. Asemointi on löyhästi perusteltu viskilasien hakemisella ja uudelleen täyttämällä.



14. Eyes Wide Shut: Pohjapiirros näyttelijöiden liikkeistä biljardisalihahtauksessa

Liikkuminen ympäriinsä tekee Ziegleristä kohtauksen aktiivisen osapuolen. Hän hallitsee tilaa ja tilannetta, mutta myös luo kontrastia Billin täydelle liikkumattomuudelle. Ja nimenomaan Billin paikoillaan seisominen on tämän asemoinnin vahvuus. Hän ikään kuin jähmettyy Zieglerin kertomien uskomattomien selitysten edessä. Asia on niin painavaa, että hän keskittyy siihen täysin, eikä pura huomiotaan mihinkään ulkoiseen toimintaan. Teatteriohjaaja ja -teoreetikko Konstantin Stanislavskin (2011, 81) sanoin: ”Fyysinen liikkumattomuus johtuu usein voimakkaasta sisäisestä toiminnasta.” Tämä esimerkki osoittaa, että pelkkä päätös siitä, liikkuuko hahmo paljon, vähän vai ei ollenkaan, voi olla merkityksellinen.

Tämän lisäksi näyttelijöiden liikkeellä voidaan myös ilmaista heidän välistä suhdettaan tai konfliktia antamalla sille fyysinen ilmenemismuoto. Kohtauksen johtoajatuksen voi konkretisoida liikkeeksi ja toiminnaksi. Seuraavassa esimerkissä kerron kuinka tämä tehtiin Paulin eräissä kohtauksessa.

Paulin eräs käännekohtauksista tapahtuu keittiössä, missä Laura kysyy Paulilta, onko tämä ajatellut kenties muuttaa pois Tommin luota. Pauli vastaa että asuminen on kallista, mikä saa Lauran ihmettelemään, että millä Pauli nyt maksaa asumisensa. Pauli vas-

taa: ”En ainakaan perseelläni,” mistä Laura suuttuu. Tommi tulee sisään keskeyttäen tilanteen, ja hänen hämmästyksensä Laura marssii ulos huoneesta.

Kohtauksessa kärjistyy Paulin ja Lauran välinen konflikti: he molemmat eivät mahdu asumaan Tommin kanssa. Tämä tuodaan ilmi kohtauksen asemoinnissa siten, että Pauli tunkee hellan viereen napsimaan Lauran pilkkomia nakinpaloja ja Laura hääriä ympäri keittiötä työntäen Paulia aina pois tieltään. Kohtauksen emotionaalinen tapahtuma – se että Laura yrittää häätää tiellä olevaa Paulia pois hänen ja Tommin elämästä – konkretisoituu siis suoraan kohtauksen asemoinnissa.



15. Pauli: Laura yrittää häätää Paulia pois tieltään

Hahmojen välisten voimasuhteiden ja kohtauksen subtekstin ilmaisemisen lisäksi liikkeellä voidaan myös rytmittää kohtausta.

Paulin loppupuolella on kohtaus, jossa Pauli yrittää kalastella kaveriltaan yösijaa. He ovat kaverin kodin pihalla tupakalla. Kohtauksen aluksi kaveri astelee ulos kuvasta jättäen Paulin yksin seisomaan seinän viereen. Suurimman osan dialogista kaveri on kuvan ulkopuolella. Hän palaa Paulin luokse vasta toteamaan, ettei heille nyt mahdu. Hän tumpkaa tupakan ja lähtee sisälle. Pauli katsoo kaverin perään, ja lähtee sitten kävelemään pois.

Kohtaus on jaettavissa neljään osaan: 1) esittely 2) asia 3) lopputulos 4) Paulin reaktio. Asemointi heijastaa tätä jaottelua. Esittelyssä näytetään Pauli tupakalla kaverinsa kanssa. Itse asia on: ”Pääseekö Pauli kaverille yöksi?” Tämän keskustelun ajaksi kaveri siirtyy Paulista kauemmas (kuvan ulkopuolelle). Lopputulos on se, ettei Pauli onnistu pääsemään kaverilleen. Tällöin kaveri tulee takaisin kuvaan, tumpkaa savukkeensa ja lähtee sisälle. Paulin reaktion näemme, kun hän lähtee kävelemään pois.

Kohtauksen olisi voinut toteuttaa myös niin että molemmat näyttelijät seisovat koko keskustelun hievahtamatta paikoillaan. Tällöin lopputulos olisi kuitenkin luultavasti pysähtyneempi, jäykempi ja tylsempää seurattavaa. Liikkeellä rytmittäminen jäsentää kohtauksen rakenteeltaan seurattavammaksi. Näin kohtauksen alku, keskikohta ja loppu tulevat selkeämmin esille, ja tarina ”rullaa” eikä etene yhtenä katkeamattomana pötkönä, joka saattaisi puuduttaa yleisön.

6 KAMERA SUHTEESSA NÄYTTELIJÄÄN

6.1 Näkökulma

Näkökulma tarkoittaa sitä, kenen näkökulmasta yleisö kokee tarinan. Yleensä sama kohtausta voitaisiin kuvata lukemattomilla eri tavoilla. Jotta ohjaaja osaa valita kaikista vaihtoehdoista sen, joka palvelee parhaiten juuri hänen pyrkimyksiään, on hänen ymmärrettävä kameran asemoinnin vaikutus näkökulmaan. Näkökulma ja kuinka yleisö sen kokee, on kuitenkin hyvin monien asioiden summa, ja ainoastaan ohjaajan henkilökohtainen arvio voi toimia sen lopullisena mittarina (Rabiger 2008, 356).

Näkökulman manipulointi on tärkein kameranpaikkaa määrittävä tekijä (Katz 2004, 4). Kameran paikkaa ei siis tulisi päättää esimerkiksi sen perusteella, mistä saadaan aikaisiksi kaunein kuva. Jos elokuva kuvataan sen ehdoilla, mistä saadaan kaunein tausta tai etuala kullekin kuvalle piittaamatta lainkaan kameran suhteesta kuvattavaan tilanteeseen tai henkilöihin, näkökulma ei rakennu johdonmukaisesti. Kun näkökulma vaihtelee satumanvaraisesti tai siitä rakentuu tekijöiden tarkoituksen vastainen, vaarana on, ettei yleisö ymmärrä, mitä elokuvassa tapahtuu emotionaalisesti. Tällaista sekaannusta eivät kauniit etualat tai taustat pysty hyvittämään.

Näkökulman luomiseen vaikuttaa kolme asiaa: narratiivinen logiikka, katsekontakti ja kuvakoko. Narratiivinen logiikka tarkoittaa sitä, että katsoja samastuu hahmoon tai hahmoihin, joita seurataan tiiveimmin ja jotka esitellään ensimmäisinä. Esimerkiksi sama kohtausta voitaisiin yhtä hyvin kuvata sekä kauppaan tulevan asiakkaan että kauppiaan näkökulmasta, riippuen siitä ketä halutaan painottaa. Katsekontakti tarkoittaa tässä yhteydessä sitä, että mitä suurempaan näyttelijä katsoo kameran suuntaan, sitä suuremmin häneen samastutaan. Profiilista kuvattu näyttelijä taas vaikuttaa neutraalimmalta. Kuvakoko vaikuttaa näkökulmaan yksinkertaistetusti siten, että tiiviimpi kuva lisää samastumista kohteen kanssa. (Katz 2004, 4-5.)

Toiminnan piiri (*the dramatic circle of action*) tarkoittaa tilaa, jossa toiminta tapahtuu. Kamera voidaan sijoittaa joko sen sisälle tai ulkopuolelle. Lopullinen leikattu kohtausta voi sisältää sekä toiminnan piirin sisältä että ulkopuolelta kuvattuja kuvia. Kamera voi myös liikkua sisään tai ulos toiminnan piiristä, ja itse toiminnan piiri voi liikkua. (Katz 2004, 6.)

Näkökulma saattaa vaihtua nopeasti hahmolta toiselle kohtauksen sisällä tai pysyä neutraalina. Fiktioelokuvassa on yleistä käyttää muuttuvaa näkökulmaa. (Katz 2004, 4.) Paulissa näkökulma on aina Paulin kaikissa paitsi yhdessä kohtauksessa. Tässä kohtauksessa Tommi on lähdössä asunonäyttöön yksin, mutta tulee ovella toisiin aatoksiin ja päättää pyytää Paulin mukaansa. Näkökulma on Tommin, koska hän on kohtauksen päähenkilö (hän kohtaa ongelman ja tekee päätöksen) ja koska näemme sellaista mitä Pauli ei näe, eli Tommin tekemässä lähtöä.



16. Pauli: Tässä kohtauksessa näkökulma on poikkeuksellisesti Tommin

Tässä kohtauksessa näkökulman luominen perustuu pääasiassa narratiiviselle logiikalle: yleisöä pyydetään samastumaan hahmoon, jota seurataan tarkimmin. Kuvakoot ovat lähes läpi kohtauksen melko laajoja, mutta näkökulma on selkeä, koska 1) Tommi esitellään ensin 2) Pauli nähdään ainoastaan Tommin näkökulmasta 3) Tommi nähdään tilanteessa, jota Pauli ei voi nähdä.

Tätä kohtausta lukuun ottamatta näkökulma on läpi elokuvan Paulin. Tämä toteutettiin seuraamalla muutamaa yksinkertaista periaatetta: 1) Kamera on aina lähimpänä Paulia. 2) Muiden hahmojen vastakuvat otetaan joko Paulin olon yli tai samoilta sijoilta kuin Paulin kuva. 3) Jos muista hahmoista tarvitaan tiiviimpää kuvakokoa, vaihdetaan polttoväliä, sen sijaan että mentäisiin lähemmäs. 4) Kamera näkee vain, mitä Pauli voi nähdä.

Näistä periaatteista poikettiin ainoastaan parissa erityistapauksessa. Yksi tällainen tapaus on alkupuolen kohtaaus, jossa Pauli ja Tommi hyvästelevät toisensa ulkona. Tässä kohtauksessa ajauduimme vahingossa kuvaamaan Paulista ja Tommista symmetriset, *over-the-shoulder* -puolilähikuvat. Kyse on kiireessä sattuneesta vahingosta. Kömmähdyks ei ole vakava, mutta kohtauksen näkökulma on ulkopuolisempi kuin muissa elokuvan kohtauksissa, ja se osaltaan syö kohtauksen latausta ja emotionaalista ymmärrettävyyttä. Vaikutelma on päivittäissarjamainen.



17. Pauli: Symmetriset vastakuvat tuovat kohtaukseen neutraalimman näkökulman

Toisen kerran neutraalimpaa näkökulmaa käytetään (tällä kertaa harkitusti) lyhyessä kohtauksessa, jossa Pauli ja Tommi yrittävät napsauttaa sormiaan juuri silloin kun paah-toleivät pomppaavat paahtimesta. Kohtauksen tarkoitus on näyttää, että Paulilla ja Tommilla on hauskaa yhdessä. Halusin näyttää heidät samassa kuvassa ja mahdollisimman puolueettomasti, jotta heidän välinen hyvä ja tasavertainen suhde tulisi esille.



18. Pauli: Neutraali näkökulma leivänpaahdinkohtauksessa

6.2 Master vs leikkaaminen

Se kuinka kuvia aiotaan käyttää lopullisessa elokuvassa vaikuttaa luonnollisesti kameran asemointiin kohtauksessa. Jos kohtausta on tarkoitus kertoa yhdellä kuvalla, kamera on luultavasti eri paikassa kuin se olisi, jos kohtausta kerrottaisiin useilla ristiin leikatuilla kuvilla. Asemoidessaan kameraa suhteessa näyttelijöihin ohjaajalla on siis oltava suunnitelma siitä kuinka hän aikoo käyttää kuviaan.

Master-kuvalla tarkoitetaan yleensä kuvaa, joka kestää koko kohtauksen ajan ja jossa näkyvät kaikki kohtauksen henkilöahmot ja heidän toimintansa (Rabiger 2008, 535). Klassisessa Hollywood-kerronnassa master on kohtauksen runko, jota tuetaan tiiviimmillä kuvakooilla. Täyttääkseen tämän tehtävän master on yleensä huoneen nurkasta kuvattu kokokuva, joka ei yleisluonteisuutensa vuoksi ole dramaturgisesti kovin painokas. Tästä johtuen master jää usein varmistuskuvaksi – kuvaksi joka ei dramaturgisesti kerro juuri mitään, mutta johon voidaan aina tarvittaessa leikata. Pahimmillaan tällainen ajattelu johtaa televisiomaiseen ”master plus suunnat” –kuvakerrontaan, jossa jokainen kohtausta kuvataan samalla tutulla kaavalla.

Master-kuvaa voi kuitenkin lähestyä toisinkin. Masterista voi tehdä myös tiiviimmän ja vähemmän yleisluonteisen kuvan, joka kertoo koko kohtauksen, mutta painottaen dramaturgisesti tärkeitä hetkiä ja yksityiskohtia. Tällöin esimerkiksi osa kohtauksen toiminnasta ja hahmoista saattaa jäädä kuvan ulkopuolelle – kamera voi pysyä paikallaan kun näyttelijät kävelevät sisään ja ulos kuvasta, tai kamera voi seurata vain yhtä kohtauksen näyttelijöistä antaen muiden näkyä vain hetkittäin. Joskus tällaista kerrontaa vältellään, koska se saattaa aiheuttaa ongelmia leikkausvaiheessa, mutta onnistuessaan se on painokkaampaa ja mielenkiintoisempaa katsottavaa kuin niin sanottu ”peruskerronta”.

Paulissa pyrimme kertomaan tarinan mahdollisimman taloudellisesti eli vähillä kuvilla. Tällä tyyliä valinnalla saimme kuvauksissa enemmän aikaa tehdä uusia ottoja ja variaatioita. Toisin sanoen minimoimme kuvien tekemiseen menevän ajan ja maksimoimme näyttelijän työn hiomiseen käytettävän ajan. Valinta myös toi kuvakerrontaan tiettyä realistisuutta, luonnonmukaisuutta tai jopa dokumenttimaisuutta. Tilanne vaikuttaa vähemmän manipuloidulta ja keinotekoiselta, kun kohtauksessa ei ole käytetty tusinaa eri kuvakulmaa. Jokainen kohtausta on hyvin lähellä sitä mitä vastaavaan tilanteeseen heitetty dokumenttiryhmä olisi saanut taltioitua.

Yleensä kuvasimme kohtauksen kahdella kuvalla, joista tiesimme saavamme kohtauksen koottua. Yleistäen nämä kuvat olivat: 1) Paulin suunta, josta näimme hänen ilmeensä 2) Paulin luota tai olan yli kuvattu suunta, jossa näimme kaiken muun. Näitä molempia kuvia voisi kutsua mastereiksi sanan laajassa merkityksessä, sillä ne kestävät koko kohtauksen ajan. Tämä kahden ristikkäisen masterin kuvaustyylillä mahdollisti joidenkin kohtausten kohdalla sen, että leikkausvaiheessa päätimmekin näyttää kohtauksen vain yhdellä kuvalla vaikka olimme suunnitelleet leikkaavamme. Tämä oli mahdollista, koska kumpikin kuva oli jo itsessään toimiva ja kertova. Toki näiden kuvien tueksi ja varmistukseksi kuvattiin tarpeen mukaan vielä joitain lähikuvia. Klassisia *establishing*- eli laajempia esittelykuvia emme kuvanneet käytännössä lainkaan.



19. Pauli: Esimerkki yhdellä kuvalla toteutetusta kohtauksesta

Joitain kohtauksia kuvasimme mielessämme ajatus, että tämä tullaan näyttämään vain yhdellä kuvalla. Yksi tällainen kohtaus on se, jossa Pauli saapuu yöllä Tommin luo ja alkaa sijaamaan petiä sohvalle. Yhden kuvan sisään on rakennettu useita eri kompositioita, joilla saadaan kerrottua koko kohtauksen informaatio ja tunnelma. Kameran panoroinnit on motivoitu näyttelijöiden liikkeillä ja katseilla, jolloin siirtymät kompositiosta toiseen ovat luonnollisia ja huomaamattomia. Näyttelijöiden liikkuesssa lähemmäs ja kauemmas kamerasta samaan kuvaan saatiin myös eri kuvakokoja lähikuvasta laajaan puolikuvaan. Asemointia rakentaessani mielessäni oli ensin hahmotelma siitä, kuinka näyttelijät voisivat liikkua tilassa. Tämän jälkeen mietimme kuvaajan kanssa, kuinka

kohtaus olisi mahdollista kuvata, ja tulimme tulokseen, että voisimme saada kaiken tarvittavan yhdellä kuvalla. Lopuksi näyttelijöiden ajoitus hiottiin tukemaan kameran tarpeita. Kaiken kaikkiaan prosessi oli hyvin orgaaninen, ja on mahdotonta sanoa, kumpi määräsi asemoinnissa lopulta enemmän, kameran vai näyttelijöiden liikkeet.

Yhden kuvan toteutus voi antaa kohtaukselle luonnollisuutta ja hetkessä mukana oleminen tunnetta. Se ei kuitenkaan saa nousta itsetarkoitukseksi. Katkeamattoman masterin tarjoamat hyödyt vesittyvät, jos yleisö keskittyy kuvan sisällön sijasta sen pituuteen.

7 YHTEENVETO

Asemoinnilla määrätään se, kuinka elokuvan hahmot ovat ja liikkuvat elokuvan maailmassa, ja mistä näkökulmasta kamera heidät tässä maailmassa tallentaa. Näillä päätöksillä pyritään tuomaan esiin kohtauksen pinnan alla olevat tasot: Mikä on henkilöhahmojen suhde; mitä he oikeasti tarkoittavat sanoessaan noin; miltä heistä tuntuu? Asemoinnilla pyritään siis antamaan hahmojen sisäiselle liikehdinnälle ulkoinen ilmenemismuoto.

Tätä opinnäytetyötä kirjoittaessani jouduin yllätyksekseni toteamaan, että asemoinnista on löydettävissä kovin vähän sellaista yksityiskohtaista teoriaa, joka tutkisi nimenomaan asemoinnin kerronnallisia ja merkityksiä luovia mahdollisuuksia. Löytämäni teoriakirjallisuus oli joko melko yleisluonteista tai keskittyi asemoinnin teknisiin näkökulmiin. Elokuvakohtauksia tutkiessani kuitenkin ymmärsin, että tällaisen kattavan teorian luominen olisi käytännössä mahdotonta, sillä asemoinnin sovellusmahdollisuudet ovat yhtä laajat kuin inhimillisen toiminnan mahdollisuudet ylipäätään, eli lukemattomat. Toivon että olen tämän opinnäytetyön sivuilla onnistunut paljastamaan joitain näistä mahdollisuuksista, ja kenties avaamaan näköalan asemointiin kokonaisuudessaan.

Tärkeystään huolimatta asemointi ei kuitenkaan koskaan ole olemassa muusta elokuvasta tai kohtauksesta irrallisena kokonaisuutena, vaan se linkittyy aina lähes kaikkiin muihin elokuvakerronnan osa-alueisiin – ehkä enemmän kuin tämä opinnäytetyö antaa ymmärtää. Asemointi ei ole kohtaus. Mutta asemoinnilla voi tuoda esiin kohtauksen ytimen.

Pauli-elokuvan ohjaaminen oli osa prosessia, jonka aikana perehdyin asemointiin ja sen mahdollisuuksiin. Osan havainnoista ja oivalluksista tein ennen elokuvan kuvauksia, osan niiden aikana ja osan niiden jälkeen. Oivalluksia sain niin onnistumisista kuin epäonnistumisistakin. Useampaan kertaan jouduin toteamaan kuvauksissa tai niiden jälkeen, että jokin ennakkoon nerokkaalta tuntunut asemointi-idea olikin lopulta itsetarkoituksellinen ja elämälle vieras. Toisaalta silloin tällöin kävi myös niin, että kohtauksen asemointi muuttui kuvauksissa erilaiseksi kuin mitä olin etukäteen suunnitellut ja toi kohtauksen eloon odottamattomalla tavalla. Asemoinnissa ei siis ole kysymys teoretisoinnista vaan nimenomaan orgaanisuudesta ja totuudellisuudesta: kohtauksen tuomisesta eloon.

LÄHTEET

Kirjallisuus:

Katz, S. 1991. *Film directing shot by shot. Visualizing from concept to screen.* Studio City: Michael Wiese Productions.

Katz, S. 2004. *Cinematic motion. A workshop for staging scenes.* Studio City: Michael Wiese Productions.

Rabiger, M. 2008. *Directing: Film Techniques and Aesthetics.* Boston: Focal Press.

Stanislavski, K. 2011. *Näyttelijän työ.* Helsinki: Tammi.

Weston, J. 1999. *Näyttelijän ohjaaminen.* Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Nemo.

Weston, J. 2003. *The Film Director's Intuition.* Studio City: Michael Wiese Productions.

Elokuvat:

Eyes Wide Shut, 1999. Ohjaus: Stanley Kubrick. Tuotanto: Warner Bros. – Stanley Kubrick.

Hohto (The Shining), 1980. Ohjaus: Stanley Kubrick. Tuotanto: Warner Bros. – Stanley Kubrick.

Huuliharppukostaja (C'era una volta il West), 1968. Ohjaus: Sergio Leone. Tuotanto: Paramount Pictures – Fulvio Morsella.

Kuin raivo härkä (Raging Bull), 1980. Ohjaus: Martin Scorsese. Tuotanto: United Artists – Robert Chartoff, Irwin Winkler.

Kuka pelkää Wirginia Woolfia? (Who's Afraid of Virginia Woolf?, 1966). Ohjaus: Mike Nichols. Tuotanto: Warner Bros. – Ernest Lehman

Kummisetä II (The Godfather Part II, 1974). Ohjaus: Francis Ford Coppola. Tuotanto: Paramount Pictures – Francis Ford Coppola.

Pauli, 2014. Ohjaus: Jesse Jalonen. Tuotanto: TAMK – Juho Fossi, Valpuri Raappana.

Paranoid Park, 2008. Ohjaus: Gus Van Sant. Tuotanto: MK2 Productions – David Allen Cress, Neil Kopp.

Shame, 2011. Ohjaus: Steve McQueen. Tuotanto: See-Saw Films – Iain Canning, Emile Sherman.

Kuvalähteet:

1. Kuvakaappaus elokuvasta Kuka pelkää Virginia Woolfia? (Mike Nichols, 1980).
2. Kuvakaappaus elokuvasta Kuka pelkää Virginia Woolfia? (Mike Nichols, 1980).
3. 15-19. Kuvakaappaus elokuvasta Pauli (Jesse Jalonen, 2014).
4. Kuvakaappaus elokuvasta Huuliharppukostaja (Sergio Leone, 1968).
5. Kuvakaappaus elokuvasta Pauli (Jesse Jalonen, 2014).
- 6-8. Kuvakaappaus elokuvasta Kuin raivo härkä (Martin Scorsese, 1980).
9. Katz. 1991. 177.
10. Katz. 1991. 178-193.
11. Kuvakaappaus elokuvasta Shame (Steve McQueen, 2011).

12. Kuvakaappaus elokuvasta Paranoid Park (Gus Van Sant, 2008).

13. Kuvakaappaus elokuvasta Kummisetä II (Francis Ford Coppola, 1974).

14. Jesse Jalonen. Piirros. 2014.

15-19. Kuvakaappaus elokuvasta Pauli (Jesse Jalonen, 2014).

LIITTEET

Liite 1. Pauli-lyhytelokuva. DVD.