

Tarinan syke

Rytmi elokuvassa 1,048

Juho Fossi

Opinnäytetyö
Toukokuu 2014
Elokuva ja televisio
Leikkaus

TIIVISTELMÄ

Tampereen ammattikorkeakoulu
Elokuvan ja television koulutusohjelma
Leikkaus

JUHO FOSSI:
Tarinan syke
Rytmi elokuvassa *1,048*

Opinnäytetyö 34 sivua, joista liitteitä 1 sivua
Toukokuu 2014

Rytmi on elokuvan hallitsevin tekijä. Elokuvan visuaalista, nähtävää, rytmiä voidaan luoda sommittelulla ja sitä esiintyy niin liikkumattomissa ja liikkuvissa objekteissa kuin leikkauksellisissa valinnoissakin. Visuaalinen rytmi perustuu kontrastin ja affiniteetin toimintaperiaatteeseen ja luo visuaalista intensiteettiä, jonka luonne johtaa katsojan enemmän tai vähemmän tunneperäiseen reaktioon. Elokuvan leikkauksellinen rytmi on mitallista ja sitä luodaan yleensä katsojan huomion virkeyden ja valppauden ehdoilla.

Tässä opinnäytetyössä esitellään erilaisia teoreettisia ja käytännöllisiä näkemyksiä visuaalisen rytmin syntymisestä elokuvaan. Opinnäytetyössä tutkitaan, miten rytmiä ilmenee esimerkkielokuvassa, jonka esituotannossa sen teoreettisia osatekijöitä ei ole erityisesti huomioitu.

Aihetta käsitellään lähdekirjallisuuden ja henkilökohtaisen kokemuksen pohjalta. Opinnäytteen projektiosana toimii lopputyöelokuva *1,048* (2014).

ABSTRACT

Tampere University of Applied Sciences
Film and Television
Editing

JUHO FOSSI:
The Beat of the Story
Rhythm in the Film *1,048*

Bachelor's thesis 34 pages, appendices 1 pages
May 2014

Rhythm is the most dominant factor in film. A film's visual rhythm can be created by composing and it can appear in stationary and moving objects, and in editorial choices. Visual rhythm is based on the principle of contrast and affinity and it creates visual intensity that leads to a more or less emotional reaction in the viewer. A film's editorial rhythm is measurable and it is often created by controlling the viewer's attention.

This thesis introduces different theoretical and practical views on visual rhythm. It studies how rhythm can be seen in an example film that has not been planned with theoretical rhythmic factors in mind.

The subject is considered through literature and personal experience. The project part of the thesis is the short film *1,048* (2014).

Key words: cinematographic expression, movies -- editing, rhythm, cinematography,

SISÄLLYS

1	JOHDANTO.....	5
2	RYTMI.....	6
3	ELOKUVALLINEN RYTMI.....	8
4	VISUAALINEN RYTMI.....	9
4.1	VISUAALISEN RYTMIN PERUSTA.....	9
4.1.1	VISUAALINEN RYTMI LIIKKUMATTOMISSA OBJEKTEISSA.....	10
4.1.2	VISUAALINEN RYTMI LIIKKUVISSA OBJEKTEISSA.....	13
4.1.3	LEIKKAAMINEN OSANA VISUAALISTA RYTMIÄ.....	15
4.1.4	KONTRASTI JA AFFINITEETTI LEIKKAAMISESSA.....	17
5	1,048:N JA YHDEN PÄIVÄN TARINOITA.....	19
5.2	TYYYLI TARINAN TUKENA.....	20
6	1,048 JA RYTMI.....	22
6.1	SOMMITTELUN ROOLI RYTMIN LUOJANA.....	22
6.2	SOFIAN ROOLI KOKONAISUUTTA RYTMITTÄVÄNÄ KOHTAUKSENA.....	24
6.3	INFORMAATION VÄHENTÄMINEN RYTMILLISENÄ JA DRAMATURGISENA ELEMENTTINÄ.....	26
6.4	VIESTIT ENSISIJAINEN LIIKERYTMINÄ.....	28
7	POHDINTA.....	31
	LÄHTEET.....	32
	LIITTEET.....	34
	Liite 1. DVD.....	34

1 JOHDANTO

”Filming is so much to do with rhythm, as is music, and if it isn’t there then you know in the end nobody can save it really, they can’t.”

– Sir Ben Kingsley

Rytmi sanana tuo välittömästi mieleen musiikin. Muusikoilta peräänkuulutetaan aina rytmittäjää. Orkesteria tai bändiä saattaa olla hankala kuvitella ilman siihen kuuluvaa rytmiryhmää. Mutta tuleeko kukaan ikinä ajatelleeksi mitä tuo rytmi edes tarkoittaa? Tarkkaa vastausta ei tarjonne tämäkään opinnäytetyö, sillä musiikillinen ja ylipäänsä äänellinen rytmi on tästä rajattu pois. Miten rytmi sitten liittyy elokuvantekoon, jos keran ritarillinen näyttelijä Ben Kingsleykin on sanonut elokuvan ilman rytmiä olevan pelastamattomissa. Mitä *elokuvan rytmi* on?

Kun aloitin elokuvan *1,048* käsikirjoittamisen vuoden 2013 alussa en ollut yksityiskohdaisen tietoinen elokuvallisesta enkä etenkin visuaalisesta rytmistä. Ajattelin rytmin olevan seikka, joka tulee kyllä omalla painollaan esiin. Seikka, johon ei esituotannossa ollut syytä erityisesti paneutua. Olihan se ennenkin ilmestynyt jostain kuin itsestään – luonnollisesti tai viimeistään leikkaamalla. Aiemman ohjaus- ja leikkauskokemukseni perusteella en kuitenkaan ylenkatsonut rytmillisiä tekijöitä ja varauduin ajastimen kanssa *1,048*:n kuvauksiin. Pyrin siihen, ettei yksikään kohtaus sisältäisi täysin toiminnaton- ta hetkeä, ellen niin itse halunnut. Se mikä tuntui käsikirjoittaessa hyvältä ja kuvauksis- sa jännittävältä ei kuitenkaan välittynyt leikkaamossa välttämättä aina niin kuin olisin halunnut. Kohtaukset oli kyllä rytmitetty juuri niin kuin halusinkin, mutta niiden ylipit- kä kesto sai koko elokuvan rytmin tuntumaan laahaavalta. Jotain oli tehtävä.

Opinnäytetyöni yrittää selvittää elokuvallisen rytmin olemuksen ja sen kautta miten visuaalinen rytmi *1,048*:ssa ilmenee, vaikka sitä ei oltu otettu huomioon sen erityisem- min elokuvan esituotannossa. Voiko elokuvantekoa edes lähestyä rytmin teoreettiset osatekijät edellä? Pyrin kirjallisuuden ja omien kokemusteni perusteella tulemaan jon- kinlaiseen johtopäätökseen siitä, miten rytmiä voidaan luoda yhden kuvan kohtauksiin, jotka saattavat vaikuttaa siltä, että niissä ei sitä riittävästi vielä ole. Vai onko elokuva tuolloin todellakin pelastamattomissa?

2 RYTMİ

Rytmin etymologia kantautuu ajasta ennen ajanlaskumme alkua. *A Greek-English Lexicon*-teoksen mukaan (Liddell & Scott 1894, 1367) sana rytmi (engl. *rhythm*) juontaa juurensa antiikin Kreikan sanasta ῥυθμός – *rhythmos*, joka tarkoittaa mitä tahansa säännöllisesti toistuvaa liikettä.

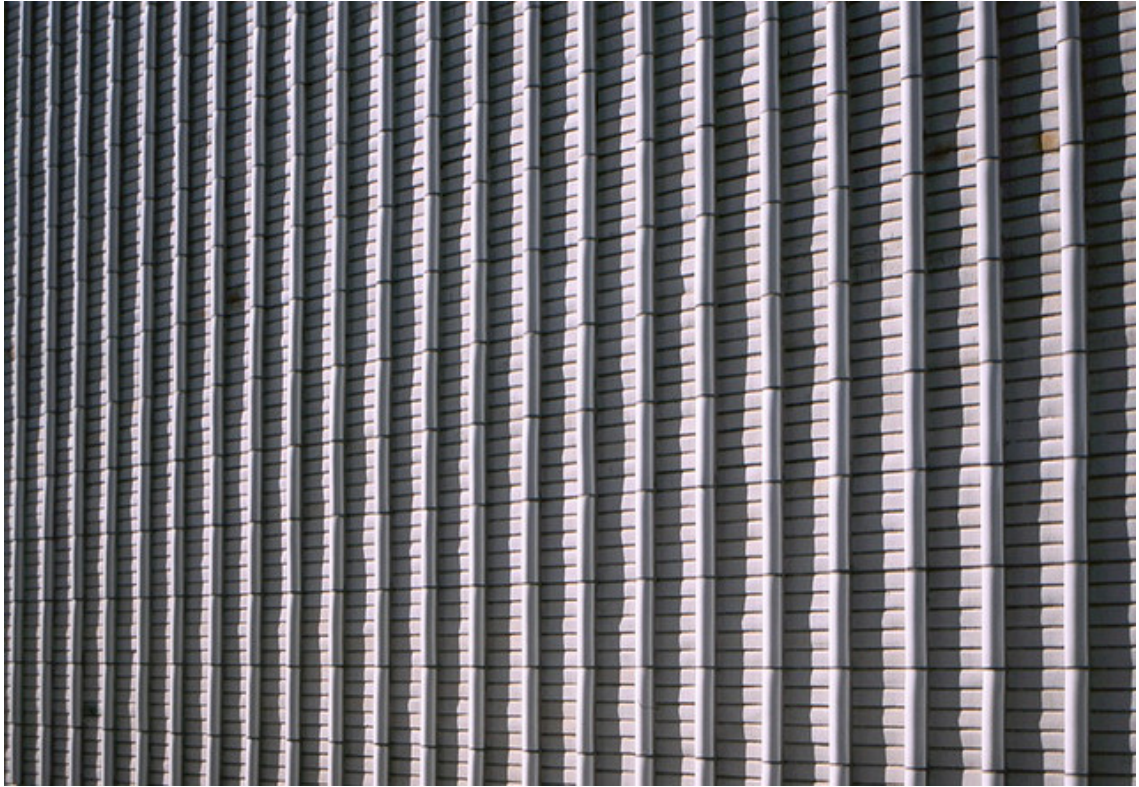
Olemassaolomme rakentuu rytmistä. Asiat liikkuvat rytmin puitteissa. Rytmi antaa merkitystä ja ilman sitä elämä vaikuttaa kaoottiselta ja järjettömältä. Koko maailmankaikkeus perustuu rytmille ja jok’iäinen asia tuossa maailmankaikkeudessa liikkuu saman suunnitelman mukaan, maalailee Leonard Hacker (2011, 19) kirjassa *The Basic Forms of Cinematography – Form, Rhythm, Colour and Relativity*, joka on osa hänen alun perin vuonna 1931 julkaistua laajempaa *Cinematic Design*-teostaan.

Rytmiä on ihmisten jokapäiväiseen elämään liittyvissä asioissa. Se näkyy luonnon ja ihmiselämän jaksottaisissa tapahtumissa, vuoden- ja vuorokaudenajoissa, sääilmiöissä, kävelyssä, musiikissa, hengityksessä ja sydämenlyönneissä, muotoilevat Pirilä ja Kivi (2005, 33). Siinä, miten puut huojuvat tuulessa, miten kello tikittää seinällä ja miten kahvinkeitin tiputtaa kahvia pisara kerrallaan pannuun. Rytmiä voi havaita melkein pämissä tahansa ympärillämme.

Rytmi on toistoa. Jokaista edellisen kappaleen esimerkkiä yhdistää liikkeen ja siitä muodostuvan äänen toistuvuus, ja sitä rytmi Hackerin mukaan ensisijaisesti on – toistoa (2011, 19). Emme voi aistia rytmiä ilman liikettä, jonka iskut seuraavat lähellä toisiaan. Kopautan pöydän pintaan sormellani kerran – syntyy yksinäinen isku. Ei enempää, eikä vähempää. Mutta kun alan rummuttaa pöydän pintaa toistuvasti sormellani, saan aikaan rytmin – toistuvien iskujen sarjan. Hackerin mukaan pienempien alueiden rytmit ovat samanlaisia suurempien alueiden rytmien kanssa, ja että ne vain tuntuvat meistä erilaisilta, sillä esimerkiksi planeettojen liikkeiden iskut ovat yksinkertaisesti vain liian kaukana havaittavaksi (2011, 19). Toisin kuin pöytä, jonka ääressä istun ja jota rummutan.

Rytmin voi hahmottaa joko kuulemalla, näkemällä tai tuntemalla ja rytmissä yhdistyy kolme erilaista osatekijää. Bruce Blockin mukaan (2008, 198) olemme kuitenkin totuneimpia kuultavissa olevaan rytmiin, joten rytmin osatekijät: vuorottelu (engl. *alternation*), toistuvuus (engl. *repetition*) ja tempo on helpointa havainnollistaa metronomia

apuna käyttäen. Block on Hackerin kanssa samoilla linjoilla toistuvuudesta, sillä metronomin rytmi on olemassa, koska sen ääntä seuraa hetken hiljaisuus ja sitten taas ääni (2008, 198). Iskut ja hiljaiset hetket vuorottelevat. Vuorottelu voi olla myös vuorottelua esimerkiksi korkeiden ja matalien tai hiljaisten ja kovien äänien välillä, mutta rytmin syntymiseksi on ehdotonta, että nämä äänet toistuvat.



KUVA 1: Hetki ja hiljaisuus – valo ja varjo vuorottelevat ja luovat täten metronomin tapaan toistuvuutta.

Vuorottelun ja toistuvuuden asteet luovat tempon. Mitä pidempi hiljaisuus äänten välillä on, eli mitä hitaammin naputan sormellani pöydän pintaa, sitä hitaampi tempo naputuksen rytmissä on. Ja mitä lyhempi hiljaisuus eli mitä nopeammin naputan pöytää, sitä nopeampi on rytmin tempo. Tempo voi myös vuorotella. Sormeni pöydällä voi vaihtaa tempoa mieleni mukaan – hitaasta naputuksesta useamman sormen nopeaan rummutukseen. Hacker ei varmaankaan ollut väärässä väittäessään olemassaolomme rakentuvan rytmistä, sillä usein tempon vaihtelu elämässä myös tuntuu; on hetkiä, jotka vilistävät silmien ohi ja hetkiä, jotka tuntuvat kestävän ikuisuuden. Yhdessä hetkessä naputan pöytää kymmenen sekuntia, seuraavassa katson elokuvaa kaksi tuntia.

3 ELOKUVALLINEN RYTMII

”Rytmin tunne kuvassa on sukua oikean sanan tunteelle kirjallisuudessa. Väärä, epätäsmällinen sana kirjallisuudessa ja rytmin epätäsmällisyys elokuvassa tuhoavat teoksen totuuden” (Tarkovski 1989, 158).

Rytmin tärkeydestä elokuvanteossa ollaan yksimielisiä. Pirilä ja Kivi nostavat (2005, 33) rytmin tunnistamisen ja sisäistämisen keskeisimmäksi kysymykseksi elokuvanteon eri vaiheissa ja toteavat rytmin olevan taide-elämyksen ydin. Hacker puolestaan kirjoittaa (2011, 20) meidän olevan niin lähellä arkipäivän rytmisiä liikkeitä, että tarvitsemme esteettistä stimulaatiota tajutaksemme niiden olemassaolon – on siis elokuvan perimmäinen tarkoitus tuoda ne visuaalisesti huomioon.

”Rytmi värittää teoksen tyylillisillä ominaisuuksillaan. Rytmii ei voi keksiä eikä mielivaltaisesti konstruoida puhtaan teoreettisista lähtökohdista. Rytmi syntyy elokuvassa luonnollisella tavalla, ohjaajalle sisäisesti ominaisten tuntemusten, elämän, hänen ”ajan etsintänsä” mukaisena” (Tarkovski 1989, 158).

Elokuvallisen rytmin tarkka määrittely on hankalaa. Tarkovskin ajanetsinnän vastapainoksi on olemassa myös käytännönläheisempi suhtautumistapa sen määrittelyyn, vaikka Bordwell ja Thompson toteavatkin elokuvallisen rytmin olevan erittäin monimuotoinen seikka, jota ei vielä kukaan täysin ymmärretä (2004, 217). He määrittelevät rytmin koostuvan suurin piirtein ainakin sykkeestä (engl. *beat* tai *pulse*), vauhdista (engl. *pace*, vrt. tempo) sekä vahvaan tai heikkoon sykkeeseen verrattavissa oleviin kuvioihin erilaisia korostuksia (engl. *pattern of accents*). Otoksessa (engl. *shot*) liikkeellä voi olla oma erottuva sykkeensä, kuten esim. vilkkuvilla joulukuusen valoilla tai aallokossa keinuvalalla soutuveneellä. Liikkeellä voi myös olla oma määrätty vauhtinsa, kuten esim. juoksu-kisaan kiihdyttävällä pikajuoksijalla. Otoksen kuva-ala (engl. *frame line*) voi sisältää useita varioivia rytmikomponentteja sisältäviä liikkeitä, mutta nämä liikkeet voivat korostua eri tavoin. Yksin ruokaa laittavan naisen perunankuorinta korostuu kuva-alassa eri tavalla kuin kymmenien merirosvojen samanaikainen sapelienkalistelu. Katsoja huomioi todennäköisesti tarkemmin ruokaa laittavan naisen toimet kuin jonkun tietyn yksityiskohdan usean piraatin joukosta.

4 VISUAALINEN RYTMII

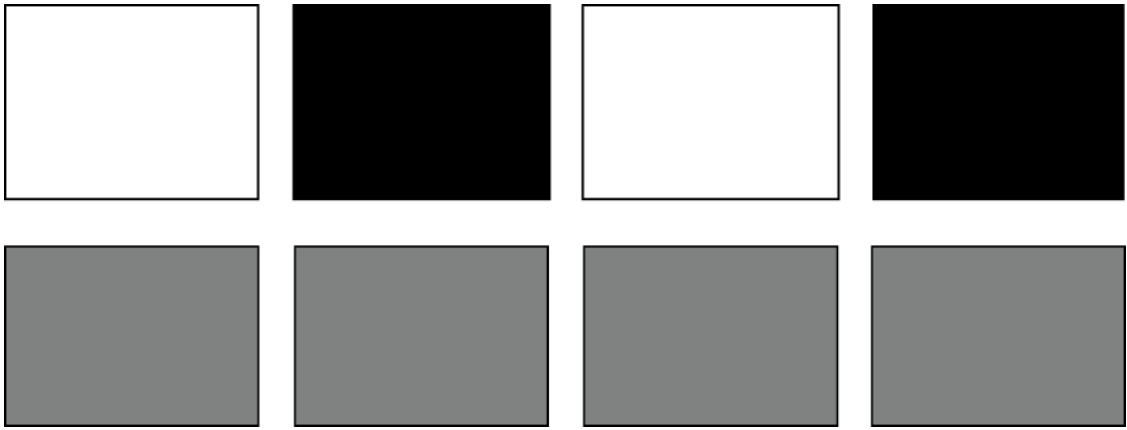
”Kinemaattisen kuvan täysivaltaisesti hallitseva tekijä on rytmii, joka ilmentää ajan virtaamista otoksen sisällä...On helppo kuvitella elokuva ilman näyttelijöitä, ilman musiikkia, ilman lavasteita, jopa ilman leikkaustakin, mutta ei ilman tunnetta otoksen sisällä virtaavasta ajasta” (Tarkovski 1989, 153).

Elokuvan rytmii on visuaalista. En usko Tarkovskin tarkoittavan kestollisesti mitattavissa olevaa aikaa hänen kirjoittaessaan tunteesta otoksen sisällä virtaavasta ajasta vaan luulen, että hän puhuu omilla sanoillaan nyttemmin Blockin korostamasta (2008, 198) visuaalisesta rytmistä, jonka määrittelevät osatekijät vuorottelu, toistuvuus ja tempo, ja jota voidaan luoda liikkumattomilla ja liikkuvilla objekteilla sekä leikkaamalla. Uskon Tarkovskin puhuvan nimenomaan niistä elementeistä, jotka saavat elokuvan elämään, saavat sen tuntumaan todenkaltaiselta ja saavat katsojan ennen kaikkea kiinnostumaan näkemästään.

4.1 VISUAALISEN RYTMIN PERUSTA

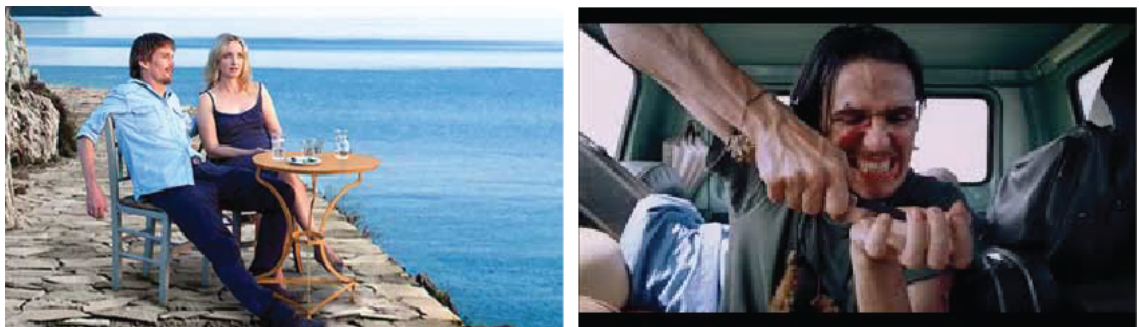
”Elokuvan kokonaisuudessa ei yhdelläkään sen osatekijöistä voi olla itsenäistä merkitystä: taideteos on koko elokuva. Ja sen osatekijöistä voimme puhua vain melko mielivaltaisesti, vain teoreettisen pohdiskelun vuoksi, erottamalla elementit keinotekoisesti toisistaan” (Tarkovski 1989, 152).

Erilaisuus ja samanlaisuus ovat visuaalisen rytmii tärkeimmät osatekijät. Visuaalinen rytmii perustuu kontrastin ja affiniteetin toimintaperiaatteeseen, jossa yksinkertaistettuna kontrasti tarkoittaa erilaisuutta ja affiniteetti samanlaisuutta (Block 2008, 11). Kontrastin ja affiniteetin toimintaperiaate puolestaan tarkoittaa käytännössä sitä, että mitä enemmän erilaisuutta visuaalisessa komponentissa on, sitä enemmän siinä on visuaalista intensiteettiä tai dynamiikkaa. Ja toisin päin. Mitä enemmän samanlaisuutta, sitä vähemmän visuaalista intensiteettiä tai dynamiikkaa.



KUVA 2: Blockin kuvioita (2008, 12) yhdistelemällä on helppo havainnollistaa kontrastin ja affiniteetin toimintaperiaate. Ylempi mustavalkoinen kuvio perustuu kontrastiin; visuaalinen komponentti vaihtuu mustasta valkoiseen, jolloin erilaisuus korostuu. Alempi kuvio pysyy samanlaisen harmaana koko ajan, eli dynamiikkaa ei ole.

Visuaalisen intensiteetin määrittää lopulta katsojan tunneperäinen reaktio. Block kirjoittaa (2008, 11) visuaalisen intensiteetin perustuvan katsojan reaktioon, joka voi pelkän emotionaalisen ohella olla myös fyysinen. Katsojat voivat reagoida näkemäänsä vahvasti mm. itkemällä dokumentin traagisille ihmiskohtaloille, nauramalla komedian vitseille tai pelästymällä ja huutamalla kesken kauhuelokuvan. Heidän kätensä voivat puristaa elokuvateatterin istuinta jännittävän trillerin kliimaksissa, he voivat peittää silmänsä kankaalle heijastettujen hirviöiden edessä tai vaihtoehtoisesti vaikkapa haukotella ja nukahtaa kesken pitkäväteisen ihmissuhdedraaman. Kukin tyylillään, mutta yleensä: ”mitä intensiivisempi visuaalinen kiihoke on, sitä intensiivisempi on myös katsojan reaktio” (Block, 2008, 11).



KUVA 3: Kuva *Teksasin moottorisahamurhaaja*-elokuvasta oikealla aiheuttaa todennäköisesti intensiivisemmän reaktion katsojassa kuin vasemmanpuoleinen kuva elokuvasta *Rakkautta ennen keskiyötä*.

4.1.1 VISUAALINEN RYTMII LIKKUMATTOMISSA OBJEKTEISSA

Sommittelu (engl. *composition*) luo visuaalista rytmiä. Objektien – puiden, huonekalujen, tavaroiden ja näyttelijöiden yms. asettelua otoksen kuva-alaan kutsutaan sommitte-
luksi (Block 2008, 198). Liikkumattomien objektien sommittelulla voidaan luoda rytmiä, jonka tempo voi vuorotella hitaasta nopeaan tai mihin tahansa siltä väliltä, riippuen siitä täysin siitä, miten objektit on kuva-alaan asemoitu. Mitä yksinkertaisempia linjoja objektit muodostavat, sitä rauhallisempaa tempo on.

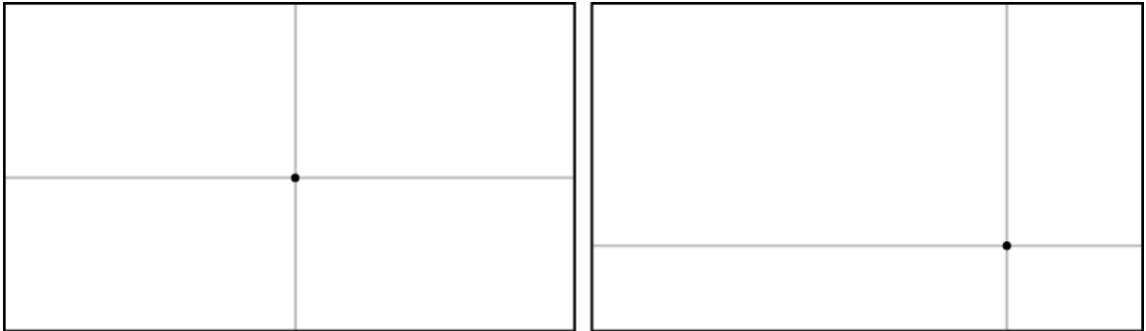
Kuva ilman objektia on rytmiton. Kun katson seinää edessäni, näen tasaisen valkoiseksi maalatun alueen, jossa seinän lisäksi ei ole ainuttakaan liikkumatonta objektia eikä linjaa. Kun vilkaisen vasemmalle ulos ikkunasta, näen heti kolme eri liikkumatonta objektia, joista jokainen muodostaa erisuuntaisia linjoja. Kerrostalon seinämä on pystysuora, koulurakennuksen katto on kalteva ja kadunvarteen pysäköidyn henkilöauton renkaat ovat pyöreät. Block kirjoittaakin (2008, 198) täysin tyhjän kuvan olevan suoraan verrannollinen valkoisen kohinan kanssa – rytmiä ei yksinkertaisesti ole, ei vuorottelua, toistuvuutta eikä tempoa. Mutta, jos tyhjän kuvan keskelle lisätään esim. piste, siihen tulee heti visuaalista rytmiä, sillä kuvassa on siten toistuvuutta, vuorottelua ja tempoa. Tyhjää seuraa objekti, piste, jota puolestaan seuraa taas tyhjä.



KUVA 4: Pisteän lisääminen kuvaan luo heti rytmiä. Oikeanpuoleisen kuvan tempo on rauhallinen.

Jos tuo piste onkin hieman keskipistettä alempana oikealla, on kuvan rytmi intensiivisempi kuin kuvassa, jossa piste sijaitsee keskellä (Block 2008, 198). Rytmin intensiivisyys ilmenee hyvin alla olevasta kaaviosta, jossa kahden eri pisteen läpi on piirretty viivat, jotka jakavat kummankin kuvan neljään osaan. Siinä missä vasemman kuvan keskellä olevan pisteen läpi vedetyt viivat muodostavat samankokoiset ruudukot pisteen ympärille, muodostavatkin oikean kuvan hieman alempana oikealla olevan pisteen läpi vedetyt viivat puolestaan neljä erikokoista ruudukkoa. Kontrastin ja affiniteetin toimin-

taperiaatteeseen perustuen, neljä erikokoista ruudukkoa luovat intensiivisemmän katsomiskokemuksen kuin vasemman kuvan neljä samankokoista ruudukkoa.



KUVA 5: Oikean kuvan rytmi on intensiivisempää kuin vasemman.

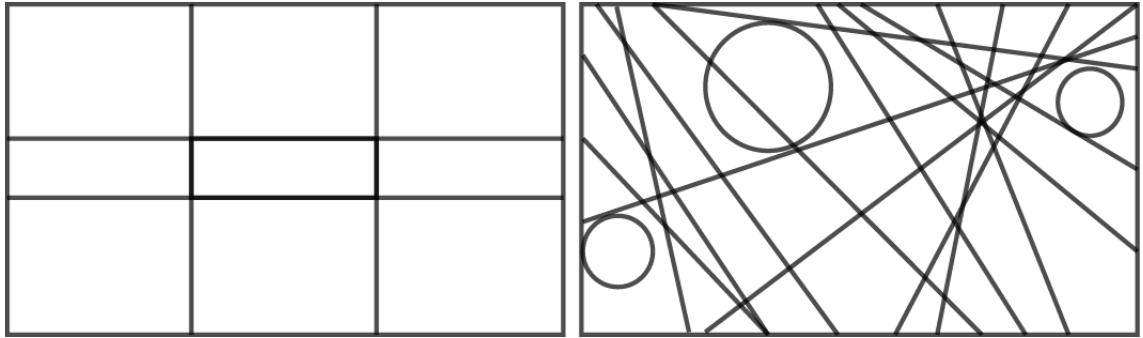
Kun kuvan keskelle pisteen sijaan sijoitetaan suorakulmio, tuo se mukanaan enemmän mahdollisuuksia vuorottelun ja toistuvuuden ilmenemiseen. Suorakulmion läpi vedetyt viivat jakavat jälleen kuvan pienempiin alueisiin, jolloin vertikaalisia ja horisontaalisia linjoja ja niiden rytmiä voidaan tulkita sekä erikseen että yhdessä (Block 2008, 200). Alla olevassa kaaviossa rytmin rakentumista voidaan tarkastella useammalta kantilta. Vasemman kuvan keskellä oleva alue on korostettu hieman samaan tapaan kuin aiemman kaavion piste, sillä sen molemmin puolin on tyhjiä, korostumattomia alueita, jotka luovat tarvittavaa toistuvuutta. Samasta suorakulmiosta voidaan johtaa myös useampia erisuuntaisia linjoja. Rytmii voi vuorotella eri tavoin; korostettu alue voi olla vasemman kuvan keskimäinen ohut palkki tai oikean kuvan keskellä oleva korkea ja leveä palkki.



KUVA 6: Blockin kaavioita (2008, 200-201) mukaillen kuvan keskelle sijoitettu suorakulmio luo vuorottelua ja toistuvuutta monin tavoin.

Kun kuva 6:n vertikaaliset ja horisontaaliset linjat yhdistetään, sen koko visuaalinen rytmi paljastuu. Katsoja saa samanaikaisesti useita havaintoja suorakulmion etäisyydestä ja koosta suhteessa sekä sen vertikaalisiin että horisontaalisiin linjoihin. Linjoilla jae-

tut alueet pysyvät suhteellisen samanlaisina toisiinsa nähden, joten kuvan tempokin pysyy rauhallisena – sen visuaalinen rytmi ei ole järin dynaaminen. Edelleen, kontrastin ja affiniteetin toimintaperiaatteen mukaan, mitä enemmän kuvassa on erilaisia linjoja, sitä useammin katsojan katse poukkoilee ja kuvan tempo vaihtelee, eli sen visuaalisessa rytmissä voidaan väittää olevan dynamiikkaa.

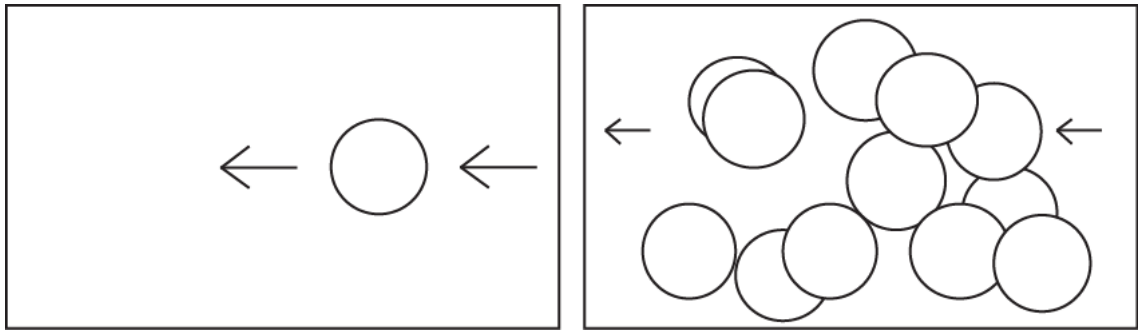


KUVA 7: Vasemman kuvan tempo on rauhallisempi kuin oikean, dynaamisemman, kuvan.

4.1.2 VISUAALINEN RYTMII LIKKUVISSA OBJEKTEISSA

Liikkuvat objektit ovat objekteja, jotka muodostavat liikettä liikkumalla kuva-alassa. Nämä liikkuvat objektit voivat luoda joko ensisijaista tai toissijaista rytmiä. Ensisijainen muodostuu koko liikkuvan objektin liikkeestä, kun taas toissijainen tarkoittaa tuon objektin itsenäisesti liikkuvaa osaa (Block 2008, 205).

Liikkuva objekti luo ensisijaista rytmiä neljällä eri tavalla. Se voi astua sisään ja poistua kuva-alasta, kuten otoksessa huoneeseen tuleva ja sen läpi kävelevä näyttelijä. Kun pallo astuu sisään ja poistuu esimerkkikuvasta seuraavalla sivulla, tuo se samalla mukanaan vuorottelua ja toistuvuutta, sillä se ylittää kaksi kuva-alan reunaa, jotka toimivat ikään kuin kuvan korostettuina alueina. Sitä monimuotoisempi rytmi puolestaan syntyy, mitä useampi objekti kuvan läpi kulkee.



KUVA 8: Jokaisen pallon liike luo oman rytmisen sykkeensä kuvaan.

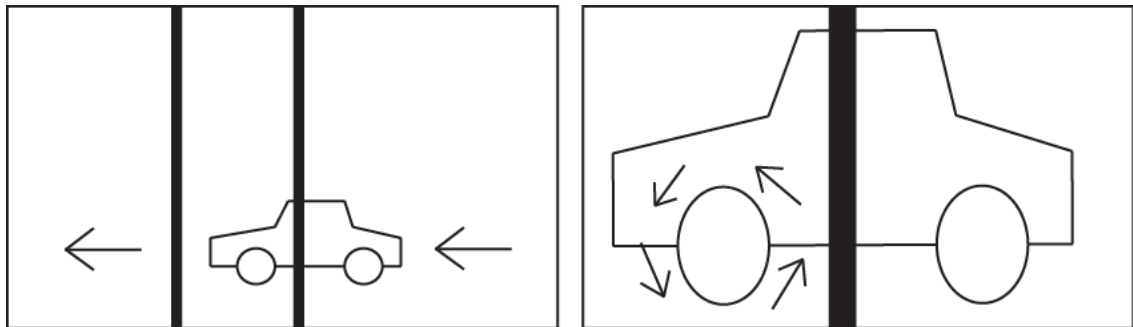
Objekti voi luoda ensisijaista rytmiä myös ohittamalla kuva-alassa olevan toisen objektin, tai useampia (Block 2008, 206). Henkilöauto ajaa tasaista vauhtia keskustassa ja ohittaa valopylväitä – jokaisen valopylvään ohitus luo oman rytmisen sykkeensä otokseen. Jos henkilöauto ohittaa vain yhden pylvään on sen tempo rauhallinen. Mitä useamman pylvään auto ohittaa, sitä kiivaampi tempo otoksessa jälleen on. Jos pylväät on sijoitettu vaihtelevasti kuva-alan etu- ja takaa-alalle ja auto ohittaa ne, on otoksen visuaalinen rytmi yhä monimuotoisempi.

Kolmas tapa synnyttää ensisijaista visuaalista rytmiä on, kun objekti liikkuu ja pysähtyy kuva-alassa useammin kuin kerran (Block 2008, 207). Kuvitelkaa otos: valmisruokatehtaan automatisoitu linjasto pysäyttää einespitsapohjan täytepursottimen kohdalle, laite annostelee pitsapohjalle tomaattijauhelihakastikkeen ja pitsa jatkaa eteenpäin juustori-pottimen kohdalle, jonne se jälleen pysähtyy. Juusto peittää pitsan ja pitsa jatkaa yhä eteenpäin. Sama toistuu seuraavan roiskeläpän ilmestyessä linjastolle – otoksesta löytyy vuorottelua, toistuvuutta ja tempoa.

Neljännessä ensisijaisessa tavassa objekti vaihtaa suuntaa useammin kuin kerran (Block 2008, 208). Otoksessa flipperin metallipallo lähetetään matkaan. Pallo poukkoilee ympäri flipperin pelilautaa. Se vaihtaa suuntaa aina uudestaan ja uudestaan osuessaan pelin seinämiin ja esteisiin. Metallipallon liikkeessä on vuorottelua, toistuvuutta ja tempoa.

Toissijainen rytmi syntyy ensisijaisen rytmin muodostaneen objektin osan liikkeestä (Block 2008, 208). Jos ensisijaisen rytmin on luonut vaikkapa aiemmin mainittu huoneeseen astuva näyttelijä, niin toissijainen rytmi muodostuu tällöin tuon näyttelijän jalkojen omasta liikkeestä. Jos taas ensisijaisen rytmin on luonut valopylväitä ohittava henkilöauto, niin tuon henkilöauton renkaiden pyöriminen luo toissijaisen rytmin. Liik-

keet ovat erillään ensisijaisesta rytmistä, mutta niissä on silti vuorottelua, toistuvuutta ja tempoa.



KUVA 9: Vasemman kuvan etenevä henkilöauto luo liikkuvan objektin ensijaisen rytmien ja oikean kuvan pyörivät autonrenkaat toissijaisen.

4.1.3 LEIKKAAMINEN OSANA VISUAALISTA RYTMIÄ

”...Leikkaus (rytmin luoja) on elokuvaestetiikan hienovaraisin ja samalla olennaisin käsite, yhdellä sanalla sen erikoislaatuinen elementti: voidaan sanoa että leikkaus on elokuvan esteettisen syntymisen välttämätön ja riittävä ehto” (Martin, 1971, 168).

Elokuvan rytmi on mitallista (vrt. ajallista, kestollista). Mitallinen rytmi syntyy leikkaamalla, ja elokuvantekijä voi itse kontrolloida sitä, kuinka pitkä- tai lyhytkestoisesti hän haluaa elokuvan otossarjan heijastettavan kankaalle tai näytölle – näiden kuvattujen otosten kestojen sallimissa rajoissa toki (Bordwell & Thompson 2004, 217). Otoksen fyysinen pituus vastaa mitallisesti laskettavaa kestoa niin, että 25 kuvaruutua (engl. *film frame*) kestävät yhden sekunnin valkokankaalle heijastettuna. Otoksen mitta voi puolestaan vaihdella yhdestä tuhansiin kuvaruutuihin, eli kankaalle heijastettuna sekunneista minuutteihin. Kun elokuvantekijä säätelee otosten kestoa suhteessa toisiinsa, hän kontrolloi leikkaamisen rytmistä potentiaalia (Bordwell & Thompson 2004, 303). Jos elokuva leikataan samanmittaisista otoksista saadaan aikaan tasainen syke. Sitä dynamisempi puolestaan elokuvan syke on, mitä enemmän otosten tempo vaihtelee. Jos otosten mittaa hiljalleen pidennetään, saadaan aikaan hidastuva tempo. Jos taas niiden mittaa lyhennetään, saadaan aikaan kiihtyvä tempo.

Rytmillinen leikkaus perustuu havaintoihin. Rytmillisellä leikkauksella on mitallinen puolensa, joka tarkoittaa sitä, että elokuvan otosten pituuden on määrännyt niiden sisäl-

lön herättämä psykologisen mielenkiinnon aste (Martin 1971, 155). Otos havaitaan vaiheittain. Se tunnistetaan ja paikallistetaan, se voi olla esittely. Sen jälkeen otoksen merkitykseen, syyhyn miksi otos on elokuvassa, tartutaan. Se voi olla vaikkapa jokin ele, ilme tai sana, joka kehittää tapahtumia eteenpäin. Jos otos pitkittyy, huomio vähenee ja katsoja saattaa kokea ikävystymistä ja kärsimättömyyttä, mutta jos jokainen kuva leikataan niin, että laskevan huomion tilalle tulee uusi huomio, on jokainen hetki valpas ja virittynyt (Martin 1971, 155). Martin lainaa (1971, 155) J-P. Chartierin mietteitä ja toteaa, että kyse ei ole abstraktista ajallisesta rytmistä, vaan havainnon rytmistä.

”Miten aika sitten kuvassa ilmenee? Sen aistimus syntyy siellä, missä tapahtumisen takana tuntuu jonkinlainen olennainen totuus, silloin kun katsoja täysin selvästi tiedostaa, että kuvassa ei ole koettavissa vain sen näkyvä puoli vaan että se ainoastaan vihjaa johonkin kuvan ulkopuoliseen, äärettömyyteen levittäytyvään elämään” (Tarkovski 1989, 155).

Otosten keston määrää kuitenkin lopulta enemmän vastaavuus luotavan rytmin ja psykologisen valtaisuuden välillä kuin tarve havaita niiden sisältö. Martin epäilee (1971, 156) Chartierin antavan liikaa merkitystä äärimmäisen muuttuvalle ja subjektiiviselle tekijälle – katsojan huomiolle. Loppujen lopuksi ohjaaja ei kuitenkaan leikkauta elokuvaansa suhteessa siihen, mitä hänellä on näytettävänä, vaan suhteessa siihen, mitä hän haluaa psykologisesti saada esiin. Hän ei ainoastaan halua katsojan näkevän kankaalla tapahtuvia asioita, vaan kokevan ne ja tiedostavan niiden merkityksen. Yksinkertaisemmin muotoiltuna ohjaaja leikkauttaa elokuvansa suhteessa siihen, mitä hän haluaa sanoa.

Otoksen kesto kieli sen merkityksestä. Martin kertoo (1971, 156-157) elokuvaesimerkkejä apunaan käyttäen, että kestoiltaan hitaat otokset voivat ilmaista mm. raukeutta, jouhilaisuutta, ikävystymistä ja jopa epätoivoista yksitoikkoisuutta ihmisten välisen yhteyden vaikeassa etsinnässä. Nopeat otokset taas puolestaan voivat merkitä mm. hermostuneisuutta, vihaa, ponnistelua tai rajua yhteentörmäystä. Yhä lyhyemmät otokset peräkkäin leikattuna luovat kiihtyvän rytmin, tai Bordwellia ja Thompsonia mukaillen – rytmiin kiihtyvän tempon, mikä voi antaa vaikutelman kiristyvästä jännityksestä tai kiihtyvistä ahdistuksesta. Yhä pidemmät peräkkäin leikatut otokset puolestaan kertovat esim. rauhan palaamisesta tai lisääntyvästä helpotuksesta. Nämä voivat myös varioida, sillä rytmin äkillisellä muutoksella voidaan luoda voimakas yllätysvaikutus (Martin

1971, 157). Leikkaamalla lyhyiden otosten sarjan keskelle pitkä otos, luodaan odottava, levoton ja uteliaisuutta herättävä tunnelma. Jos taas pitkien otosten keskelle leikataan äkillinen lyhyt otos, saadaan aikaan tietynlainen shokkivaikutelma.

”Teoksen rytmin tulisi vaihdella ja muuntua kuin virtaava joki: joissakin kohdissa hitaasti soljuen silmäkantamattoman laajana virtana. Ja seuraavassa hetkessä rosoisten kallioiden puristuksessa ryöppyävänä putouksena, joka rauhoittuu jälleen idylliseksi suvannoksi” (Pirilä & Kivi 2005, 35).



KUVA 10: Jos elokuvallista rytmiä verrataan usein jokeen, niin ajatella, kuinka paljon rytmiä täytyy olla jokeen sijoittuvassa elokuvassa. *Syvä joki*-elokuvan ohjaaja John Boorman on sen itsekkin tajunnut: ”Virtaava joki yhdistettynä elokuvaan – siinä on jotain aivan maagista” (von Bagh 2010, 25).

4.1.4 KONTRASTI JA AFFINITEETTI LEIKKAAMISESSA

Leikkauksellinen rytmi sisältää myös samat vuorottelun, toistuvuuden ja tempon osatekijät. Leikkauskohta (tästä eteenpäin: skarvi) itsessään on korostettu, ja aika skarvien välillä, toisin sanoen otos kestostaan riippumatta, korostumaton kohta (Block 2008, 209). Samalla tavalla kuin korostettu suorakulmio ja sitä ympäröivät korostumattomat alueet vuorottelevat kuvassa 6. Sitä erilaisempi ja sen myötä intensiivisempi leikkausrytmi jälleen syntyy, mitä enemmän otokset eroavat visuaalisesti toisistaan. Kuvitelkaa esim. kuvan 3 otokset eri elokuvista – pariskunta rantaterassilla ja kämmentään veitsellä leikkaava punaniska – leikattuna peräkkäin samaan elokuvaan; koska otokset eroavat toisistaan kuvakoollisesti, sommittelultaan, värimaailmaltaan jne. ne myös erottuvat

toisistaan enemmän kuin esim. kaksi rantaterassin sisältämää ja samaa kuvakokoa olevaa otosta. Tai kuten kuvan 7 suorakulmioesimerkin vuorottelevat, mutta yksinkertaiset vertikaaliset ja horisontaaliset linjat; jos vierekkäin asetettaisiin kaksi rauhallisen tempon kuviota, olisi leikkausrytmi vähemmän intensiivisempi niiden affiniteetista, samanaikaisuudesta, johtuen.

Skarvi voi Blockin mukaan (2008, 210) luoda kahdenlaista visuaalista toistuvuutta. Kaikessa yksinkertaisuudessaan leikkaamalla aikaan saatu visuaalinen toistuvuus tarkoittaa skarvien toistuvuutta. Koska elokuvat koostuvat useimmiten monesta otoksesta on toistuvuuden logiikka yksinkertainen; skarvia seuraa aina skarvi ja sitä seuraava kunnes elokuva loppuu. Skarvit siis jo itsessään luovat toistuvuutta. Toinen tapa on edellisessä kappaleessa sivuamani kuvallinen toistuvuus. Yksinkertaisesti, mitä lähempänä peräkkäin leikatut otokset ovat toisiaan sommittelultaan, sitä toistuvampaa elokuvan visuaalisuus on.

Jokaisella skarvien sarjalla on oma temponsa. Tempo voi olla tasainen tai se voi hidastua tai nopeutua (Block 2008, 210). Katsoja havaitsee leikkauksellisen visuaalisen rytmin helpoiten silloin kun otokset vaihtuvat nopeatempoisesti, eli skarvit seuraavat lähellä toisiaan. Jos otokset ovat pitkäkestoisia ja niiden välillä leikataan vain harvoin, saattaa katsojan olla hankalampi hahmottaa hidastempoista leikkausrytmiä ja elokuva saattaa tuntua jopa siltä, ettei siinä ole tempoakaan. ”Yleisön on vaikea hahmottaa leikkauksellista toistuvuutta, jos skarvit ovat enemmän kuin kymmenen sekunnin päästä toisistaan”, toteaa Block (2008, 210).

5 1,048:N JA YHDEN PÄIVÄN TARINOITA

Käsikirjoittamani ja ohjaamani *1,048* kertoo neljä kylmäävää tosielämään perustuvaa tarinaa sosiaalisesta mediasta. Se on faktaa ja fiktiota sekoittava kolmetoistaminuuttinen lyhytelokuva, jossa seurataan neljän henkilön oikeita, eri sosiaalisen median sivustoilla julkaistuja viestejä. Näiden viestien takaa paljastuu traagisia tapahtumia – murhia ja itsemurhia. Tulen tarkastelemaan elokuvan rytmiä visuaalis-mitallisesta näkökulmasta, sillä äänen rooli rytmillisenä elementtinä elokuvan kerronnassa jäi lopulta paljon suunniteltua pienemmäksi.

Tyyliltään yksinkertaisen toteavan elokuvan tarkoitus on herättää enemmän ajatuksia kuin tunteita, ja se etsii teemoillaan vastausta mm. kysymykseen modernien kommunikointikeinojen vaikutuksesta kanssaihmisistämme välittämisen vähenemiseen. Elokuvan tavoitteena on saada katsoja ajattelemaan omaa käyttäytymistään sosiaalisessa mediassa – miten itse reagoisi vastaavanlaisiin viesteihin, vai reagoisiko ollenkaan. Se lähestyy aihettaan vakavasti, mutta satiirisella otteella.

1,048 on kerrottu fiktiivisillä yhden kuvan kohtauksilla, joiden sisään leikataan liikegraafiikalla toteutettuja sosiaalisen median viestejä katsojan luettavaksi. Elokuvan pääosassa ovat siis itse viestit, eivät näyttelijöiden esittämät henkilöhahmot, joiden tarkoitus on ainoastaan kuvittaa tapahtumia viestien taustalla. Viestit tuovat elokuvan leikkaukseen rytmiä ja toimivat ikään kuin otosta – tai tässä tapauksessa katsojan huomion kohdetta – vaihtavina skarveina, sillä yhden kuvan kohtaukset eivät varsinaisesti tarjoa mahdollisuutta leikata muualta kuin alusta tai lopusta.

1,048 on rakenteeltaan episodielokuva. Neljän eri henkilön tarinat on leikattu ristiin niin, että ne etenevät rintarinnan kohti vääjäämättömiä loppujaan. Sosiaalinen media on kasvanut osaksi arkipäiväistä elämäämme ja korostaakseni tätä halusin, että elokuva tapahtuu vain yhden vuorokauden aikana. Ajatusta tukien elokuvan kohtaukset on kuvattu mahdollisimman paljon oikean vuorokausirytmien tarjoamaa luonnonvaloa apuna käyttäen ja elokuvan sisäinen aika eteneekin saman päivän aamusta iltaan. Tavoitteena oli luoda katsojalle tunne siitä, että vastaavanlaiset tapahtumat voivat olla käynnissä tällä hetkellä missä tahansa päin maailmaa. Episodimaisuus oli hyvissä ajoin suunniteltua, sillä sen kautta esim. elokuvan kliimaksi toimii huomattavasti tehokkaammin kuin jokaisen tarinan näyttäminen omillaan alusta loppuun.

Koska sosiaalinen media on pitkälti länsimainen keksintö, elokuvan maailma on tarkoituksella tehty nimettömän, universaalina länsimaan kaltaiseksi. Elokuva on toki resurssien olemattomuuden takia kuvattu Suomessa, mutta koivuja lukuunottamatta sen kuvauslokaatiot eivät erityisesti (tai ainakaan toivottavasti) Suomelta näytä. Elokuvan viestit ovat englanniksi kirjoitettuja, mutta kielenä englanti on universaali ja sitä käytetään, tai ainakin ymmärretään, useassa eri valtiossa.

Elokuva ei myöskään sisällä puhetta. *1,048*:n varsinaiset päänäyttelijät ovat tosielämän sosiaalisen median viestit, joten koin, että elokuvassa ei tarvita ollenkaan puhuttua dialogia (vaikka siihen yksi repliikki lopulta jäikin). Kaikki olennainen informaatio kerrotaan viestien ja niitä tukevien tekstiplanssien kautta. Puhumattomuus tuo mielestäni myös vahvemmin esiin elokuvan erästä teemaa kommunikoinnin siirtymisestä kasvokkain tapahtuvasta kanssakäynnistä eri teknologian kehityksen mukanaan tuomiin, ”kasvottomiin” sovelluksiin.

5.1 TYYLI TARINAN TUKENA

1,048:n tekoprosessi poikkesi tavanomaisesta. Perinteisessä elokuvanteossa käsikirjoitus on yleensä saanut lopullisen muotonsa ennen elokuvan kuvauksia. Useimmiten kuvattavat kuvat on suunniteltu niin, että kohtaukset katetaan monella eri kuvakoolla ja -suunnalla, jotta leikkausvaiheessa voidaan tarvittaessa pelata varman päälle, eikä ketään harmita materiaalista puuttuva kuvasuunta, sillä sellaista ei yksinkertaisesti ole. Käsikirjoituksen kautta on saatettu saada jo esituotannossa myös hyvä käsitys siitä, miten kohtaukset tullaan leikkaamaan – miten ne voidaan aloittaa ja lopettaa niin, että katsojan huomio pysyy virittyneenä ja valppaana.

1,048:n tapauksessa taustatutkimusta ja kirjoitustyötä oli toki tehty yli puoli vuotta, mutta jo alusta alkaen oli selvää, että elokuvan lopullinen muoto selviäisi vasta leikkausvaiheessa – yrittämällä ja erehtymällä. Vasta sen jälkeen, kun päätös haluttujen viestien käyttämisestä ja niiden ilmestymisrytmistä olisi tehty. Elokuvan käsikirjoitus koostui neljän eri henkilön todellisista viesteistä, jotka olin paperilla jäsennellyt niin, että elokuva kulkisi koko ajan eteenpäin. Tarvittaessa otin vapauksia elokuvaan sopivan ilmestymisrytmien löytämisessä, eivätkä kaikki viestit olekaan siinä järjestyksessä missä ne ovat tosielämässä ilmestyneet. Ratkaisu antoi enemmän pelivaraa dramaturgisten panosten kasvattamiseen ja toisaalta myös useampien viestien ilmestymiseen, sillä loppujen lo-

puksi netin sopukoista kaivettuja viestejä ei löytynyt niin montaa kuin voisi kuvitella. Haluan kuitenkin korostaa, että viestien aitoutta ei tämä järjestely tietenkään poistanut. Jokainen viesti, mikä elokuvassa ilmestyy on haettavissa hakukoneilla. Fiktiiviset, *kuvattavat*, kohtaukset näiden viestien taustalla perustuivat nekin tositapahtumiin, mutta olivat selvästi kirjoitettuja. Tämä johtui osittain Suomen haastavasta kuvausympäristöstä, mutta pääasiassa halustani kasvattaa jälleen dramaturgisia panoksia ja luoda tunnelmaa.

Tyyli tukee tarinaa, eikä toisinpäin. Kuten todettua, *1,048* kuvattiin yhden kuvan kohtauksilla, joten kuvasuuntien ja -kokojen listaamisen sijaan keskityimme kuvaaja Jesse Jalosen kanssa esituotannossa olennaiseen – siihen miten kuvilla voidaan tukea elokuvan tarinaa. Päädyimme lähes pelkästään luonnonvaloa hyödyntävään dokumentaariseen tyyliin, jonka ytimessä oli ajatus ihmisten tarkkailusta välimatkan päästä. Logiikka oli kutakuinkin seuraavanlainen: otokset kuvataan jalustalta ja ne pysyvät staattisina, elleivät näyttelijöiden liikkeitä tilassa toisin vaadi. Panoroinnit ja tiltaukset olivat siis sallittuja, mutta ainoastaan liikkeen kautta motivoituina. *1,048* sisältää myös poikkeavia kuvakulmia. Kohtaukset, joissa jonkun henki on uhattuna on kuvattu yläkulmasta. Tämän ns. bird's eye -kuvakulman käytön taustalla, ainakin itselläni, oli ajatus siitä, että jopa Jumala (tai vastaava) on voimaton ihmisen typeryyden edessä ja voi vain seurata vierestä.

Oli alun perin tiedossa, että *1,048* tulisi olemaan rytmiltään hidastempoinen elokuva. Siihen viittasivat myös sekä elokuvan kuvaustyyli että ennen kaikkea kankaalle heijastettavien viestien havainnointiin tarvittava aika. Elokuva ja sen tavoitteet yksinkertaisesti epäonnistuisivat, jos katsoja ei ehtisi lukea hänelle tarkoitettuja viestejä. Hidastempoiset elokuvat tavoittavat myös usein mielestäni tunnelman, johon nopeatempoiset elokuvat eivät pysty. Tunnelman, joka on tuttu mm. eräistä Michael Haneken ja Gus Van Santin elokuvista ja jonka ennen kaikkea halusin *1,048*:ssa olevan. Kyse on tietynlaisesta odotuksesta – painostavuudesta, joka luodaan pitkäkestoisilla kuvilla, joissa ei välttämättä tapahdu paljon mitään. Riippuu tietenkin katsojasta, pitääkö elokuvan tyyliä painostavana vai haukotuttavana.

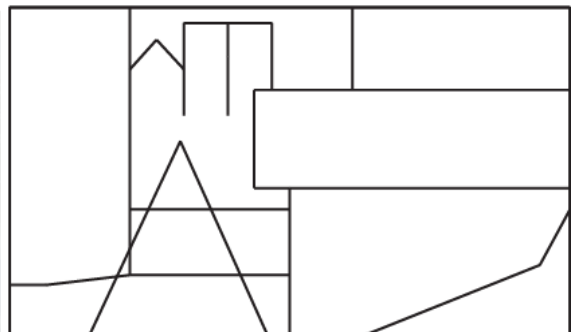
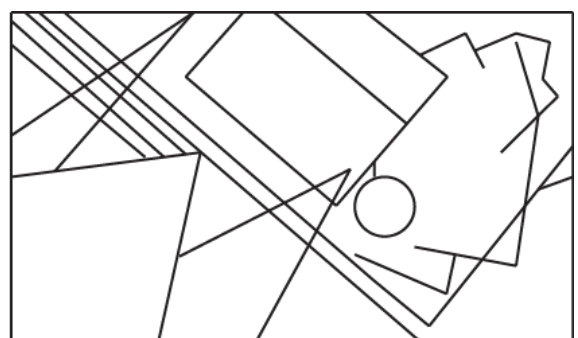
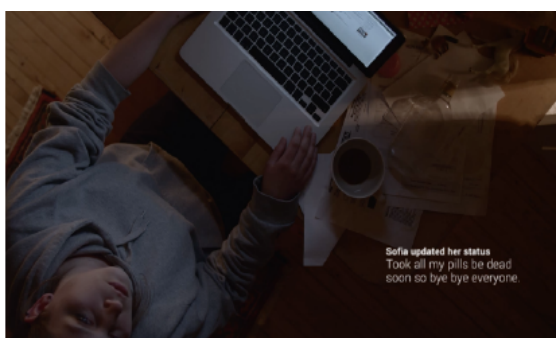
”Katsoja joko lankeaa ohjaajan rytmiin (hänen maailmaansa) ja on tämän puolella tai sitten ei lankea, ja silloin yhteys ei ole toteutunut” (Tarkovski 1989, 158).

6 1,048 JA RYTMII

Koska emme esituotannossa lähestyneet *1,048*:n yhden kuvan kohtauksia niiden visuaalisen rytmin kannalta vaan ne sisällöllisesti motivoiden yritän seuraavissa kappaleissa selvittää, miten *1,048*:n rytmi on ylipäänsä rakentunut. Miten Blockin, Bordwellin ja Thompsonin rytmiset tekijät ja Martinin psykologisen mielenkiinnon asteet elokuvassa ilmenevät. Käytän apunani elokuvan varhaista raakaleikkausversiota sekä itse elokuvaa lopullisessa muodossaan. Molemmat löytyvät tähän opinnäytetyöhön liitetyiltä dvd:ltä ja suosittelen katsomaan ne ennen lukemisen jatkamista.

6.1 SOMMITTELUN ROOLI RYTMIN LUOJANA

Kuten todettua, *1,048*:n otokset jakautuvat kuvasommittelultaan periaatteessa kahteen kategoriaan – lattiatasosta jalustalta kuvattuihin staattisiin kuvakulmiin sekä suoraan ylhäältä päin kuvattuihin bird's eye –kuvakulmiin. Tästä johtuen elokuvan sommittelulisen visuaalisen rytmin (lue: sommittelurytmin) voidaan sanoa käytännössä rakentuvan kahdesta erilaisesta tempon asteesta – rauhallisemmasta ja intensiivisemmästä. Rauhallisemman tarkoittaessa tässä tapauksessa kohtauksia, joissa henkilöahmojen henki ei ole konkreettisesti uhattuna ja intensiivisemmän kohtauksia, joissa heidän henkensä on uhattuna. Toki näissäkin esiintyy variaatioita, joka ei tosin perustu rytmillisiin päätöksiin, vaan lähinnä siihen mihin kamera saatiin sijoitettua – huonekorkeuksiin ja kuvauslokaatioiden tilaratkaisuihin.



KUVA 11: Ylemmän kuvan sommittelullinen rytmi on intensiivisempää kuin alemman.

Rytmin teoreettiset osatekijät puoltavat pääosin *1,048*:n kuvasommittelullisia ratkaisuja. Elokuvan avaavassa prologinomaisessa kohtauksessa Sofia kirjoittaa sosiaaliseen mediaan ottaneensa kaikki pillerinsä ja jättävänsä jäähyväiset. Kohtauksen sisältöä tukee intensiivinen kuvasommittelu, jossa katsojan katse poukkoilee tietokoneen näytöstä kahvikuppiin ja lattialaudoista näyttelijän rauhalliseen, staattisesta otoksesta korostuvaan liikkeeseen. Saattaapa joku huomioida myös pöydällä lojuvat laskut ja lelut ja tehdä niistä omat johtopäätöksensä. Cassien kohtauksessa sommittelullinen rytmi on perustellusti rauhallisempaa, sillä siinä hän vasta saa kännykkäänsä uhkaavaksi tulkittavan sosiaalisen median viestin. Kokokuvan kuva-alan vertikaaliset ja horisontaaliset linjat ovat yksinkertaisempia kuin Sofian kohtauksessa ja kohtauksen alusta välittyy jopa huoleton, linnunlaulun tukema tunnelma, joka on verrattavissa vaikkapa aikaisempaan esimerkkikuvaan pariskunnasta rantaterassilla. Sofian kohtauksesta puolestaan huokuu heti alusta intensiivisemmän sommittelun lisäksi myös värimaailman kautta tietynlainen synkkyys, arkinen harmaus ja epätoivo.

Vastaavanlaista rauhallisen ja intensiivisen sommittelurytmin dynamiikkaa löytyy myös muualta elokuvasta. Prologin, eli Sofian kohtauksen jälkeen nähdään peräkkäin useampia rauhallisen sommittelurytmin kohtauksia, joissa eri tarinat lähtevät liikkeelle. Tempon asteet esiintyvät ryppäin. Kun elokuva saavuttaa kliimaksinsa, nähdään peräkkäin neljä intensiivisemmän sommittelurytmin kohtausta. Sommittelurytmi on täten linjassa kohtausten sisällön kanssa; se on rauhallista tai intensiivistä silloin kun sen kuuluukin.

Mietin leikkausvaiheessa jos elokuvan keskivaiheilla, ennen kliimaksia tulevien kohtausten sommittelussa, olisi voinut päätyä ratkaisuihin, jotka olisivat olleet rytmiltään hieman lähempänä eräänlaista rauhallisen ja intensiivisen välimallia, mutta tulin siihen lopputulokseen, että eräs elokuvan visuaalista rytmia tärkeämmistä aspekteista – ihmisten tarkkailu välimatkan päästä – olisi tässä tapauksessa saattanut kärsiä tiiviimmästä ja intensiivisemmästä sommittelusta. Tottahan on, että esim. lopullisen elokuvan kymmennessä (sekä sen kahdeksannessa) kohtauksessa, jossa Shawn poistuu asunnostaan maastopuvussa, näyttelijä tulee huomattavasti lähemmäs kameraa kuin elokuvan muissa kohtauksissa. Tällä ei kuitenkaan ollut rytmisiä tarkoituseriä, sillä asia johtui nimenomaan kuvauslokaation tilaratkaisusta – kameraa ei yksinkertaisesti saanut kauemmas. Jos taas elokuvan 11. puistokohtauksen olisi sommitellut tiiviimmäksi, ei sen avara ja

tyhjä puistoympäristö olisi välttämättä välittynyt katsojalle ja täten kohtauksen sisältö ei olisi ollut täysin oikein luettavissa.



KUVA 12: Elokuvan kliimaksia edeltävät kohtaukset eivät eroa sommittelultaan rytmin, vaan erilaisten kuvauslokaatioiden vuoksi.

Sommittelun muuttaminen jälkitöissä olisi vaikuttanut myös viestien luettavuuteen. Halutun informaation mahduttaminen tiiviimpiin kuviin olisi ollut käytännössä mahdotonta ja toisaalta näyttänyt viestit turhan suurina elokuvan ensisijaisella julkaisualustalla – valkokankaalla. Koska henkilöahmoja on elokuvassa useita ja heidän tunnistettavuutensa riippuu osittain katsojan huomiokyvystä, hyödynsimme mahdollisuuden tehdä henkilöahmoista yhä tunnistettavimpia heidän viestiensä avulla. Viestiketjut sommiteltiin lopulta otoksiin alkuperäisen raakaleikkausversiosta nähtävän yksi viesti kerrallaan suunnitelman vastaisesti, jolloin henkilöahmojen nimet ja aiemmin kirjoittamat viestit ovat pääosin aina näkyvillä. Kohtausten kuva-alaan oli välillä mahdotonta mahduttaa jokainen viesti, mutta niihin mahtui tarpeeksi, jotta katsoja huomioi viestien olevan samoja mitä hän on jo kyseisen henkilöahmon aiemmissa kohtauksissa lukenut.



KUVA 13: Sommittelun muuttaminen jälkitöissä olisi johtanut ongelmiin viestien kuva-alaan mahduttamisen kanssa. Liian isot viestiketjut olisivat näyttäneet typeriltä valkokankaalla.

6.2 SOFIAN ROOLI KOKONAISUUTTA RYTMITTÄVÄNÄ KOHTAUKSENA

Sofian kohtaus integroitui paloina osaksi lopullista elokuvaa. Vielä *1,048*:n käsikirjoituksessa ja raakaleikkausversiossa Sofian kohtauksella oli oma kiinteä prologin määrittelemä paikkansa elokuvan alussa. Kohtauksen kokonaiskesto muodostui kuitenkin elokuvan kannalta ongelmalliseksi; sen pituus oli nimittäin kahden ja puolen minuutin luokkaa. Pitkäkestoinen kohtaus heti elokuvan alussa tulisi todennäköisesti karkottamaan katsojia – hidastempoista elokuvaa kyllä kestää katsoa, muttei paikallaan laahavaa.

1,048:n episodimaisuutta tuki ajatus Sofian kohtauksen jakamisesta elokuvan kokonaisuutta rytmittäväksi neljän kohtauksen sarjaksi. Kohtauksen tunnistettavuus oli hyödyksi. Muiden tarinoiden ympäristöt ja kuvakoot vaihtelevat, Sofian kohtaus pysyy visuaalisesti samanlaisena läpi elokuvan. Saimme karsittua leikkaaja Riku Leinon kanssa kohtauksen alkuperäisen kahden ja puolen minuutin keston n. minuuttia lyhyemmäksi kun keskityimme sen sisällössä olennaiseen – sosiaalisen median viesteihin.

Vähemmän olennainen ja kohtauksen sisällön kannalta tarpeeton informaatio karsittiin pois. Leikkaamon lattialle jäivät Sofian sisääntulo ja viestin kirjoittaminen tietokoneella sekä lopun huoneeseen astuva lapsi. Lapsen tuominen kohtaukseen tuntui tarpeettomalta rankistelulta, jota ei voinut motivoida millään. Sofian viestin kirjoittaminen taas näytti kuvassa liian nopealta naisen psyykkisen ja fyysisen tilan huomioon ottaen – olihan hän juuri ottanut kaikki pillerinsä. Ajoitin kohtauksen kuvauksissa niin, että se kestäisi suurin piirtein kaksi minuuttia. Tämä ajallinen kesto oli lopulta turhan tarkkaan määritelty, sillä se ei antanut kohtauksen alulle vapautta edetä omalla painollaan. Jotta kohtaus olisi ollut mielestäni täysin onnistunut, olisi Sofian pitänyt kirjoittaa viestinsä hitaasti vain yhden käden yhdellä sormella. Siihen ei elokuvan ennalta määrätty, elokuvafestivaalilevitystä edesauttava, maksimissaan viidentoista minuutin kesto antanut mahdollisuutta.

Lopulta tämä uusi kestoaltaan lyhyempi kokonaisuus jaettiin viesteiltään neljään osaan ja ripoteltiin ikään kuin aloittamaan elokuvan kolme eri näytöstä sekä lopettamaan elokuva ennen sen erillistä epilogia. Päätöksellä koko elokuvan leikkausrytmiin saatiin tuotua dynamiikkaa; ennen niin laahaavasta kohtausmöhkäleestä luotiin lopulta kokonaisuuden ja katsojan mielenkiinnon säilyttämisen kannalta tärkeitä lyhyempiä kohtauksia, joiden ansiosta elokuva hengitti paremmin. Ratkaisu ei perustunut tiedostetusti rytmin teoret-

tisiin seikkoihin, vaan pitkälti intuitioon ja keskusteluun ohjaavien opettajien kanssa. Sen keskiössä oli kuitenkin ajatus elokuvan luonnollisen leikkausrytmien löytämisestä.

6.3 INFORMAATION VÄHENTÄMINEN RYTMILLISENÄ JA DRAMATURGISENA ELEMENTTINÄ

Edellisessä kappaleessa sivuamaani informaation vähentämistä esiintyi myös muualla elokuvassa. Yhden kuvan kohtaukset eivät yksinkertaisesti mahdollista aikaa manipuloivaa, kesken kohtauksen toiseen kuvaan leikkaamista, joten leikkaukselliset päätökset koskivat *1,048*:ssa ainoastaan kohtausten alku- ja loppupuoliskoja. Milloin on hyvä hetki tulla sisään kohtaukseen ja milloin siitä on oleellista leikata pois? Milloin katsojan huomiokyky oikein pysyy virkeänä ja valppaana?

Lopullisen elokuvan viidennessä kohtauksessa Shawn kirjoittaa Cassien sos. median kuvan alle viestejään, jonka jälkeen hän istuu sängylle ja ottaa kiväärin esiin sängyn alta. Kohtauksen alusta ja lopusta on karsittu kestoja, jotta kohtaus ei Sofian tapaan tuntuisi liian laahaavalta, eikä siinä olisi turhaa informaatiota. Raakaleikkausversiossa Shawn puolestaan näkee ensin Cassien kuvan, paiskaa läppäriin kiinni, kerää ajatuksensa, istuu lopulta sängylle, ottaa kiväärin esiin, lataa sen ja pitelee sitä vielä hetken käsissään. Kohtauksessa on enemmän toimintaa, mutta sen tempo tuntuu toistavan itseään ja kohtaus kestääkin n. kaksikymmentä sekuntia kauemmin kuin lopullisen elokuvan kyseinen kohtaus. Kohtauksen lopulliseen versioon päädyimme usean leikkausversion kautta, välillä seuraavaan kohtaukseen leikattiin mm. kiväärin latausliikkeestä. Loppujen lopuksi pelkkä kiväärin näkeminen tuntui riittävältä, sillä katsojan huomio ehtisi muuten laskea. Nykyisellään kohtaus jää ihan hyvällä tavalla auki – kivääri havaitaan ja sen jälkeen huomio siirtyykin jo seuraavaan kohtaukseen.



KUVA 14: Raakaleikkausversiossa Shawn käsittelee asettaan n. yhdeksän sekuntia kauemmin kuin elokuvan lopullisessa versiossa.

Vastaavalla tavalla toimittiin myös mm. osana elokuvan kliimaksi olevan kohtauksen, jossa Shawn ammuskelee omakotitalolla, kanssa. *1,048*:n kliimaksi koostuu neljästä n. puolen minuutin kohtauksesta, joiden välissä raakaleikkausversion kaksi ja puoliminuuttinen alkuperäinen Shawnin kohtaus olisi tuntunut kestävän ikuisuuden. Jo raakaleikkauksessa kolme kohtausta Shawnin kohtauksen ympärillä kestivät selvästi vähemmän – minuutin tai alle. En usko, että kestollisen ongelman olisi voinut ratkaista kuvauksissa, sillä käsikirjoituksen kohtaus oli suunniteltu päätymään eri tavalla kuin lopullisessa elokuvassa, eli kyseistä näkökulmaa ei vielä ollut olemassa. Tämän huomioiden, oli kiinnostavaa huomata kuinka käsikirjoituksen pelkkä suunnitelmallinen rooli korostui leikkausvaiheessa. Valinnat johdettiin toki käsikirjoitetuista kohtauksista, mutta kohtauksen dramaturgia vahvistui leikkauksellisilla päätöksillä. Täten elokuvan yrityserehdys –suunnitelma toimi ja tarinan lopullinen muoto todellakin rakentui vasta leikkausvaiheessa.

Tämä näkyi hyvin siinä, miten Shawnin ammuskelu kohtaus talolla päättyy. Raakaleikkauksessa Cassien poikaystävä hoippuu ulos talosta, Cassie palaa talolle ja ryntää poikaystävänsä luokse, Shawn kävelee vielä ulos talosta jättäen pariskunnan lopulta rauhaan. *1,048*:n lopullisen version kyseinen kohtaus jättää enemmän sijaa katsojan mielikuvitukselle. Cassien poikaystävä on nähty vain sos. median valokuvassa, eikä edes raakaleikkauksen tapaan kohtauksessa, jossa Cassie poistuu aamulla omakotitalolta. Kenet Shawn sitten talolla ampuu? Jätettäköön se katsojan päätettäväksi, mutta kysymys, joka herää, on relevantimpi ja mielikuvituksekkampi kuin raakaleikkausversion epälooginen kysymys siitä, miksi ihmeessä Shawn jättäisi pariskunnan eloon.



KUVA 15: Raakaleikkausversiossa oikealla Shawn tulee vielä ulos talosta uhkailemaan maassa olevaa pariskuntaa, kun taas lopullisen elokuvan kohtauksessa vasemmalla Shawn jää talon sisälle ammuttuaan oven avaavan miehen.

Yhden kuvan kohtausten leikkausrytmi löytyi pitkälti katsojalle tarpeellisen informaation välittämisen kautta. Välillä leikkaukselliset päätökset jopa tehostivat elokuvan herättämien ajatusten ja kysymysten laatua. Kun kohtauksista leikattiin turhat pois, elokuvan kokonaisrytmin dynamiikka vahvistui. Voin tokiä pohtia, josko olisin vain yksinkertaisesti voinut ajastaa jotkin elokuvan kohtauksista nopeammiksi, jotta leikkausrytmissä olisi esiintynyt selvästi lyhyempiä kohtauksia pidempien vastapainoksi, mutta siinä tapauksessa olisi ollut syytä varmaankin kyseenalaistaa koko yhden kuvan kohtausten käyttö. Se olisi ollut turhaa, sillä uskon, että elokuva olisi menettänyt tehokkuuttaan, jos se olisi kerrottu aikaa manipuloiden. Tunne ihmisten tarkkailusta ei olisi enää välittynyt. Katsoja ei olisi ollut enää samalla tavalla läsnä valkokankaalta todistamassaan hetkessä.

6.4 VIESTIT ENSISIJAISENA LIIKERYTMINÄ

Sosiaalisen median viestit luovat *1,048*:n ensisijaisen liikerytmin. Koska viestit ovat elokuvan varsinaiset pääosanesittäjät, luo niiden liike ensisijaista liikkuvien objektien rytmiä ja näyttelijöiden liike toissijaista. Viestit vuorottelevat ja toistuvat läpi elokuvan. Ne toimivat skarveina, joilla katsojan huomio ohjataan yhden kuvan kohtausten sisällä edellisestä toiminnasta seuraavaan, eli esim. näyttelijän liikkeestä saapuvaan viestiin.

Ajastaminen mahdollisti viestien ilmestymisjärjestymisen vaihtamisen. Kuvauksissa laskin ajastimen mukaan, milloin kulloinenkin viesti ilmestyy ja mainitsin siitä näyttelijälle. Viestien ja näyttelijän liikkeiden vuorottelu keskenään olisi ollut mahdotonta toteuttaa ilman ajastamista. Jotkut viestit vaihtoivat elokuvan lopullisessa versiossa paikkaansa esim. kirjoitetusta kohtauksesta edelliseen tai seuraavaan, sillä elokuvan koettiin etenevän paremmin niin tai viestin dramaturginen merkitys olisi suurempi kuin alkupe- räisessä kohtauksessa. Siinä mielessä *1,048*:n viestien rytmi rakentui ihan yhtä lailla sekä kuvaus- että leikkausvaiheessa tapahtuneesta rytmityksestä, vaikkei se välttämättä perustunutkaan teoreettisiin ratkaisuihin.



KUVA 16: Samainen viesti vaihtoi paikkaa seuraavaan puistokohtaukseen, jotta kohtauksen loppupuolelle saatiin järkyttävää tekoa entisestään tehostava viestielementti.

Viestit kävivät läpi yhden suurimmista ja samalla yksinkertaisimmista muutosprosesseista elokuvan leikkausvaiheessa. Kun käsikirjoitin *1,048*:aa olin siinä uskossa, että viestit tulisivat näkyviin vain luettavaksi hetkeksi ennen pois häivyttymistään, kuten raakaleikkausversiosta voi nähdä. Luulin, että tämä olisi tarpeeksi katsojan huomion kiinnittämiseksi. Keskustellessamme ohjaavien opettajien kanssa viestien pääosaroolista elokuvassa, tajusimme ettei monikaan katsoja välttämättä muista näkemäänsä kovin pitkään, jolloin elokuvan valttikortin, tosielämän viestien, potentiaali jäisi hyödyntämättä. Otimme mallia mistäs muualtakaan kuin sosiaalisesta mediasta. Facebook-seinän omaisesti viestit jäivät toistensa alle viestiketjuksi, jolloin katsoja pystyi halutessaan

palaamaan niihin myöhemmin elokuvan edetessä ja eri tarinoiden auetessa. Kuten aiemmin totesin, ratkaisu toi mukanaan mahdollisuuden tehdä henkilöhahmoista tunnistettavampia sekä uutena rytmillisenä seikkana tuoda mukaan myös Facebookista tutut tykkäykset, jotka korostivat oikein käytettynä elokuvan satiirista luonnetta ja mahdollistivat rytmin luomista hetkiin, jolloin kuvassa ei kyseisellä hetkellä välttämättä tapahtunut mitään. Tykkäysten ryöstöviljely olisi ollut turhaa ja ne toimivatkin parhaiten kohtauksissa, joihin ne luovat draamallista, kylmäävän mustakomediallista ironiaa, kuten esim. Shawnin omakotitaloammuskelussa ja elokuvan epilogissa. En tiedä olisivatko elokuvan muut kohtaukset niitä edes kaivanneet, mutta päätimme istuttaa ne jo aiemmissa kohtauksissa, jottei peukalon yllättävä ilmaantuminen vasta Shawnin omakotitalokohtauksessa häittäisi sen vaikutusta.

Viestien tempon vaihtelu ei elokuvassa perustu katsojan psykologiseen manipulointiin. Elokuvan kliimaksikohtauksia olisi ollut mielenkiintoista rytmittää viestien ilmestymisjärjestykseltä nopeatempoisemmiksi – olivathan ne sommittelultaankin intensiivisempiä – mutta tähän tosielämän viestit eivät tarjonneet testausmahdollisuutta. Viestejä elokuvan tositapahtumista ei yksinkertaisesti löytynyt enempää. Toisaalta myös elokuvan sanoma olisi kärsinyt viesteistä, joita katsoja ei ehtisi lukea. Loppujen lopuksi *1,048*:ssa kyse on kuitenkin siitä, mitä viesteissä lukee ja miten katsoja voisi kuvitella itsensä niihin reagoivan.

7 POHDINTA

En usko, että elokuvantekoa voi lähestyä täysin rytmin teoreettiset osatekijät edellä. Sommittelurytmin ennakkosuunnittelu voi olla mahdollista, mutta sekin saattaa lopulta elää kuvauslokaatioiden valintojen ja saatavuuden myötä. Lopputyöelokuvia tehdään pienellä budjetilla, mutta jos rahaa on käytössä, niin lokaatioiden saatavuuteen ja sen ansiosta sommittelurytmin varmempaan toteutumiseen voi olla mahdollista vaikuttaa. Näyttelijän rytmi, varsinkin yhden kuvan kohtauksissa, on saatava kohdilleen kuvauksissa. Tapahtui se sitten ajastamalla tai kohtaukselle ominaisen luontevan, liikkeestä löytyvän tempon kautta. Jälleen, jos ollaan tekemässä perinteisemmällä tavalla elokuvaa eli kohtauksesta otetaan monta eri otosta eri kuvakulmilla, näyttelijän rytmiinkin voi olla mahdollista vaikuttaa leikkausvaiheessa. Siinäkin tapauksessa leikkausrytmin etukäteissuunnittelu tuntuu mahdottomalta ajatukselta. Jos *1,048* oltaisiin leikattu tarkasti käsikirjoituksen mukaan, se olisi epäonnistunut elokuvana. Kukaan ei olisi jaksanut katsoa sitä läpi. Nyt sen onnistumisen tausta oli monen eri rytmisen tekijän summa; jos kuvasommittelua ei oltaisi suunniteltu kohtausten sisällön mukaan, jos näyttelijänsuorituksia ei oltaisi ajastettu, jos emme olisi jaksaneet puurtaa leikkaamossa läpi useita kymmeniä versioita elokuvasta, jos emme olisi tajunneet leikata katsojan huomion valppauden mukaan, jos emme olisi tajunneet hyödyntää tosielämän viestien potentiaalia, jos...elokuvallinen rytmi olisi yhtään yksinkertaisempi seikka. Mutta se ei ole. Siitä johtuen minkä tahansa elokuvan esi- tai jälkituotannossa ei kannata jättää yhtäkään rytmillistä kiveä kääntämättä, jos vain elokuvan aikataulu niin sallii. Mitä enemmän rytmiiin panostaa, sitä jouhevampi elokuvan katsomiskokemuksesta todennäköisesti tulee. Ben Kingsleyn alun sitaattiin viitaten kyse ei taida ollakaan siitä, onko elokuva ilman rytmiä pelastamattomissa, vaan siitä, miten elokuvan rytmistä saadaan sen sanomaa tukevaa.

LÄHTEET

Kirjallisuus

- Bordwell, D. & Thompson, K. 2004. Film Art: An Introduction – seventh edition. New York: McGraw-Hill.
- Block, B. 2008. The Visual story : creating the structure of film, tv and digital media. Amsterdam: Elsevier/Focal Press.
- Hacker, L. 2011. The Basic Forms of Cinematography – Form, Rhythm, Colour and Relativity. Worcestershire: Read Books Ltd.
- Martin, M. 1968. Elokuvan kieli. Helsinki: Otava.
- Pirilä, K & Kivi E. Otos: Elävä kuva - elävä ääni, Ensimmäinen osa. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy.
- Tarkovski, A. 1989. Vangittu aika. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy.
- Von Bagh, P. 2010. Sodankylä ikuisesti. Helsinki: Werner Söderström Oy.

Internet-sivustot

- Liddell, G. 1894. A Greek-English Lexicon. Luettu 28.3.2014.
<http://babel.hathitrust.org/cgi/pt?id=umn.31951002180582u;view=1up;seq=1393>
- Ben Kingsleyn sitaatti. Luettu 16.4.2014.
http://www.brainyquote.com/quotes/keywords/rhythm_4.html

Elokuvat

- *1,048*, 2014. Ohjaus: Juho Fossi. Tuotanto: Bottomland Productions Oy & Tamk. Tuotantomaa: Suomi.

Kuvalähteet

- Kuva 1: Alvar Aalto-museo. Kuvan ottanut Andrew Carr.
<https://www.flickr.com/photos/andrewpaulcarr/270629815/in/photostream/>
- Kuva 3: *Rakkautta ennen keskiyötä & Teksasin moottorisahamurhaaja*.
<http://www.kamloopsfilmsociety.ca/before-midnight-september-12th-7pm/>

<http://i235.photobucket.com/albums/ee12/CrashLanden/TexasChainsawMassare1974/TexasChainsawMassacre26.png>

- Kuva 10: *Syvä joki.*

<http://chrisfilm.files.wordpress.com/2010/01/deliverance.jpg>

LIITTEET

Liite 1. DVD