



Tunnelatauksen maksimointi elokuvaleikkauksessa

Jaakko Maja

OPINNÄYTETYÖ
Marraskuu 2022

Media-alan tutkinto-ohjelma
Leikkaus

TIIVISTELMÄ

Tampereen ammattikorkeakoulu
Media-alan tutkinto-ohjelma
Leikkaus

MAJA, JAAKKO
Tunnelatauksen maksimointi elokuvaleikkauksessa

Opinnäytetyö 58 sivua, joista liitteitä 1 sivu
Marraskuu 2022

On olemassa lukematon määrä vaihtoehtoja, miten leikata elokuva ja osa niistä on toimivampia kuin muut. Tässä opinnäytetyössä perehdyttiin siihen, miten elokuvan herättämä tunnelataus saadaan maksimoitua leikkauksellisia keinoja käyttäen.

Opinnäytetyön teoriaosuudessa käsiteltiin elokuvaleikkauksen historiaa sekä kehitystä vuosien varrella, sillä paras tapa ymmärtää nykyhetkeä on oppimalla menneistä. Tämän lisäksi opinnäytetyössä tutustuttiin erilaisiin leikkauksellisiin tehokeinoihin, joilla tunnelataus voidaan maksimoida. Teorian tukena hyödynnettiin case-esimerkkejä elokuvista sekä elokuvaleikkaaja Toni Tikkasen haastattelua. Lähteinä käytettiin alan kirjallisuutta, haastatteluja, verkkoartikkeleja sekä videoesheitä.

Empiirisessä osiossa tarkasteltiin leikkauksen näkökulmasta lopputyölyhytelokuvia Naakka ja Sienisoppa, jotka molemmat esittivät omat haasteensa tunnelatauksen maksimoimiseksi. Näitä elokuvia vertailtiin toisiinsa ja samalla niissä tehdyt leikkaukselliset ratkaisut peilattiin teoriaosuudessa läpikäytyihin leikkauksen tehokeinoihin.

Tutkimuksen lopputulos tuki lähtökohtana toiminutta ajatusta siitä, että tunnelatauksen maksimoimisella on äärimmäisen tärkeä rooli elokuvan nautittavuuden ja joskus jopa tarinan ymmärrettävyyden kannalta. Samalla myös vahvistui ymmärrys siitä, millaisilla asioilla tähän voidaan parhaiten vaikuttaa, ja millaisissa tilanteissa niitä on kannattavaa käyttää.

Asiasanat: tunnelataus, leikkaaja, elokuva, leikkaus, rytmitys

ABSTRACT

Tampereen ammattikorkeakoulu
Tampere University of Applied Sciences
Degree Programme in Media, Film and Television
Editing

MAJA, JAAKKO
Maximizing a Films Emotional Charge with Editing

Bachelor's thesis 58 pages, appendices 1 page
November 2022

There is an endless number of options when it comes to film editing and some of them work better than others. This thesis strove to find out how a film's emotional charge can be maximized by using editing.

In the theory portion of this thesis the history and progress of film editing through the years was explored, because the best way to understand the present is to learn from the past. In addition to this, different editing tricks that can be used to maximize the emotinal charge of the film were researched. To back up the theory segments, there were case examples of different movies, as well as an interview with film editor Toni Tikkanen. Sources included literature, interviews, web articles and video essays.

In the empirical portion of the thesis, there were case studies of short films Naakka and Sienisoppa, both of which presented their own challenges when it came to maximizing their emotional charge. The films were compared to one another, and in addition things that were explored in the theory segment were mirrored into the movies in question.

The results of the research supported the idea that maximizing a film's emotional charge is critical in crafting a story that is both entertaining and understandable. At the same time it brought up multiple different ways, in which these principle can be implemented within a films narrative.

Key words: emotional charge, editor, film, editing, pacing

SISÄLLYS

1	JOHDANTO	6
2	KATSAUS ELOKUVALEIKKAUKSEN HISTORIAAN.....	7
	2.1 Elokuvaleikkaamisen ensiaskeleet ja kehitys	7
	2.2 Alkuvaiheiden elokuvaleikkaajat.....	9
	2.3 Neuvostoliittolainen montaasiteoria.....	9
	2.4 Ranskalaisen elokuvan uusi aalto	13
	2.5 CASE: Bonnie ja Clyde	14
	2.6 Nykypäivän elokuvaleikkaus	16
3	RYTMITYS.....	17
	3.1 Rytmityksen tärkeys	17
	3.2 Hidas rytmi	19
	3.3 Nopea rytmi.....	21
	3.4 Liiallinen leikkaus voi tuhota rytmin	22
	3.5 Nopean ja hitaan rytmityksen yhdistäminen	23
4	NÄKYMÄTÖN JA NÄKYVÄ LEIKKAUS	26
	4.1 Näkymätön leikkaus eli jatkuvuusleikkaus	26
	4.1.1 Jatkuvuusleikkauksen tehokeinoja	27
	4.1.2 Avauskuva	29
	4.2 Näkyvä leikkaus eli epäjatkuvuusleikkaus.....	30
	4.2.1 Takaumat	31
	4.2.2 Montaasikohtaus	33
	4.2.3 Hyppyskarvi.....	34
	4.3 Case: First Cow.....	36
5	TUNNELATAUKSEN MAKSIMOIMINEN LEIKKAAMISSANI ELOKUVISSA	38
	5.1 Naakka	38
	5.2 Sienisoppa	43
	5.3 Projektien eroavaisuudet ja samankaltaisuudet	47
6	POHDINTA	51
	LÄHTEET	53
	LIITTEET	58

ERITYISSANASTO

Blokkaus	Näyttelijöiden kuvan aikana tekemien liikkeiden ja toimintojen määrittäminen
Build-up	Juonellisen iskun pohjustus, jonka avulla maksimoidaan tunnelataus
Kate	Kuvaustilanteessa tallennettu kuvamateriaali, jolla kätetään kohtaus leikkauskelpoiseksi
Frame	Yksittäinen ruutukuva videossa. Elokvamaailmassa ruudunpäivityksen standardi on 24 ruutua sekunnissa
Fokus	Huomiopiste, joka määriyy kohtauksesta riippuen tiettyyn hahmoon tai asiaan
Genre	Elokuvan lajityyppi, johon elokuvat voidaan jakaa sisältönsä ja yleisilmeensä mukaisesti. Esim. komedia, draama
Istutus	Tarinallinen isku, jolla luodaan pohja myöhemmälle juonikuviolle
Narratiivi	Kertomus, elokuvan tarinallinen rakenne
NLE	Non-linear editing, digitaalinen leikkausohjelma, jossa elokuvaa voidaan leikata epälineaarisisessa järjestyksessä
Lunastus	Tarinallisen istutuksen seurauksen ilmeneminen katsojalle
Match cut	Skarvi, jota edeltävä ja seuraava kuva ovat visuaaliselta sommittelultaan samankaltaisia
Mise-en-scène	Kaiken kuvassa näkyvän luoma kokonaisuus, tunnelma
Plot point	Tarinallinen isku, jolla on suurempi merkitystä juonkululle
Rinnakkaisleikkaus	Kahden eri lokaatiossa tapahtuvan tapahtumasarjan leikkaaminen yhtenäiseksi kokonaisuudeksi
Sekvenssi	Kuvasarja, joka muodostaa oman kokonaisuutensa. Voi olla suuremman kohtauksen sisällä itsenäisesti
Skarvi	Leikkauskohta, jossa kuva A vaihtuu kuvaksi B
Speed ramp	Kuvan sisällä tapahtuva toistonopeuden muutos
VFX	Visual Effect, tietokoneella tehty visuaalinen efekti

1 JOHDANTO

Opinnäytetyössäni tutkin keinoja, joilla elokuvaleikkaaja voi maksimoida elokuvasta katsojaan välittyvän tunnelatauksen. Opinnäytetyö on laadullinen tutkimus. Rajasin aihetta siten, että keskityn työssä leikkauskeinoihin dramaturgisesta näkökulmasta teknisten aspektien sijaan. Tämän vuoksi opinnäytetyön kohderyhmään sisältyy alalla jo valmiiksi työskentelevien lisäksi myös ne ihmiset, jotka ovat elokuvaleikkauksesta tai yleisesti ottaen elokuva-alasta kiinnostuneita, mutta eivät itse ole alalla töissä. Teksti on pyritty kirjoittamaan sellaiseksi, että sen ymmärtäminen ei vaadi alan koulutusta ja aiheeseen liittyvä erityissanasto on selitetty auki sivulla 5.

Opinnäytetyö on jaettu kahteen osaan: teoriaosioon sekä empiiriseen osioon. Teoriaosio koostuu kolmesta luvusta, joista ensimmäisessä perehdyn elokuvaleikkauksen historiaan, toisessa leikkauksen rytmitykseen ja kolmannessa näkymättömän- ja näkyvän leikkauksen tehokeinoihin. Teoriatekstin ohella kerron case-esimerkkejä elokuvista, joissa sivutaan luvussa aiemmin käytyjä asioita. Tutkimusmenetelminä käytän havainnointia, vertailua sekä asiantuntijahaastattelua. Asiantuntijana toimii suomalainen elokuvaleikkaaja Toni Tikkanen. Haastattelukysymykset löytyvät liitteenä opinnäytetyön lopusta. Empiirisessä osiossa pureudun itse leikkaamiini lopputyölyhytelokuviin Naakka (ohjaus Helmi Holopainen) ja Sienisoppa (ohjaus Lassi Hautamäki) pohjaten omiin kokemuksiini elokuvia leikatessa, ja peilaten niitä teoriaosiossa kerättyyn lähdetietoon. Lähteinä käytän asiantuntijahaastattelun lisäksi kirja-, elokuva-, videoessee-, sekä verkkoartikkelilähteitä.

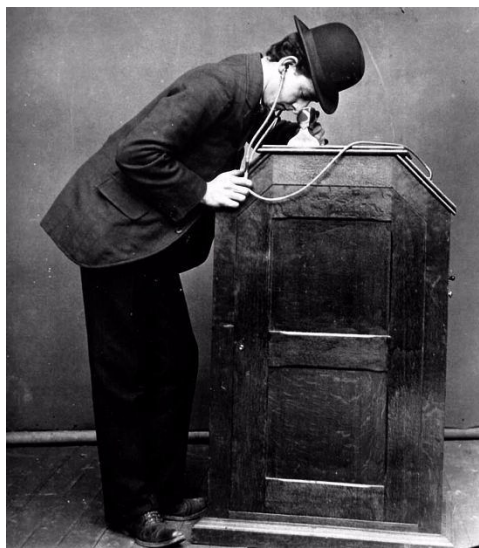
Opinnäytetyön pohjimmainen tarkoitus on selvittää, millaiset asiat herättävät elokuvan katsojassa tunnelatauksen ja millä tavoin sitä voidaan vahvistaa leikkauspöydällä. Samalla käydään läpi asioita, joita tulee välttää, tai tunnelataus saattaa kärsiä. Tämän kautta pyrin tuomaan esille sen, kuinka suuri vaikutus leikkauksella loppujen lopuksi on elokuvan narratiivin rakentamisessa. Tekstiä ei kuitenkaan kannata tulkita objektiivisena faktana, vaan pikemminkin suuntaviivoina, sillä ei ole olemassa yhtä oikeaa tapaa leikata elokuva, vaan leikkauksen laatu on loppujen lopuksi kiinni leikkaajan omasta intuitiosta.

2 KATSAUS ELOKUVALEIKKAUKSEN HISTORIAAN

Opinnäytetyön teoriaosuuden ensimmäisessä luvussa kurkistetaan hieman elokuvaleikkauksen historiaan vuosien varrelta alkaen 1800–1900 lukujen vaihteesta, jolloin elokuva oli taiteenlajina vasta lapsenkengissä. Siinä käydään läpi elokuvaleikkauksen historian tärkeimpiä vaiheita, ja tutustutaan sekä tunnettuihin leikkaajiin, että erilaisiin leikkaustyyliin ja tehokeinoihin, joista moneen palataan luvuissa 3 ja 4, joissa syvennytään tarkemmin erilaisiin keinoihin, joilla leikkaus voi katsojaan vaikuttaa.

2.1 Elokuvaleikkaamisen ensiaskeleet ja kehitys

Elokuvaleikkaus on taiteenlajina kokenut melkoisen muutoksen verrattuna elokuvahistorian alkua ajoista nykypäivään. Toisin kuin nykypäivänä, kun leikkaajalla on valtava taiteellinen vastuu elokuvan lopputulokseen, reilu sata vuotta sitten tilanne oli kovin toisenlainen. Alun perin leikkaus oli nimensä mukaisesti yksinkertaista filmin leikkaamista fyysisesti. Tämä leikattu filmi asetettiin kinetografiin, josta sitä pystyi katsella yksi ihminen kerrallaan (kuva 1). Tällainen fyysinen leikkaus tuli tunnetuksi vuosien 1895–1917 välillä, ja loi pohjan sellaiselle elokuvaleikkaukselle, jonka nykypäivänä tunnemme. (Usov 2021.)



KUVA 1. Herrasmies katsomassa aikaista elokuvaa kinetografilla vuonna 1890 (Public Domain Review 2015)

Vuoden 1903 elokuvassa *The Great Train Robbery* leikkausta nähdään ensi kertaa käytettävän osana tarinan taiteellista ilmaisua. Teos oli jokseenkin kokeilullinen sisältäen siihen aikaan elokuvalle monia uusia käsitteitä kuten yksityiskohmainen narratiivi, jonka seurauksena elokuvassa käytettiin myös edistyneempää leikkausta. *The Great Train Robbery* sisältää neljätoista kohtausta, ja siinä käytetään skarveja, ristihäivytyksiä sekä muita tuohon aikaan uusia ja sivistyneitä leikkausmenetelmiä, jotka nykyään ovat itsestäänselvyyksiä. (Usov 2021.)

Leikkaus pysyi aikaisessa elokuvanteossa kuitenkin vielä pitkälti taka-alalla. Seuraava suuri virstanpylväs oli 1900-luvun alussa kehitelty Kuleshovin efekti, joka nimettiin keksijänsä, venäläisen elokuvaajan Lev Kuleshovin mukaan (Usov 2021). Kuleshovin efektillä tutkittiin sitä, miten yleisö antoi yksittäisille kuville merkityksen ja ymmärsi ne, riippuen siitä, missä järjestyksessä ne on esitetty. Kokeilun seurauksena elokuvaohjaajat- ja leikkaajat huomasivat, että kuvan pituus, liike, skarvit ja blokkaukset kaikki vaikuttavat katsojan elokuvasta saamaan tunnelaukseen. (Masterclass Staff 2021.) Kuleshovin efektistä ja neuvostoliittolaisesta montaasiteoriasta lisää luvussa 2.3.

Synkronoidun äänen keksiminen mullisti elokuvateollisuuden 1920-luvulla. Elokuvaleikkaajat olivat jo ennen tätä kokeilleet musiikin ja äänen lisäystä elokuvan yksittäisiin kohtauksiin, kuten montaaseihin, mutta vasta vuoden 1927 elokuvassa *The Jazz Singer* tämä tehtiin kokonaisen elokuvan mittakaavassa (Usov 2021). Tämä avasi elokuvaajille täysin uuden tavan kertoa tarinoita. Tämä oli todellinen läpimurto, joka johti suuren kulttuurilliseen muutokseen elokuva-alalla, ja loi lähtökohdat äänisuunnittelulle (Usov 2021). Samalla myös elokuvaleikkaus alkoi muovautua muotoon, jollaisena sen nykyään tunnettiin.

2.2 Alkuvaiheiden elokuvaleikkaajat

Mykkäfilmien aikakaudella valtaosa elokuvaleikkaajista oli naisia. Tämä ei kuitenkaan valitettavasti ollut aikainen askel tasa-arvoa kohtaan - pikemminkin päinvastoin. Koska aikaisten elokuvien leikkaaminen ei vielä vaatinut taiteellista hahmotuskykyä, vaan oli lähinnä manuaalista filmin leikkausta, koettiin se tuolloin naiselle sopivaksi työksi. Äänielokuvien suosion kasvaessa alkoi uusi ponnistus työntää naisia ulos leikkaushuoneesta. Monien ajatusmaailma oli tuolloin tasoa: Äänen leikkaaminen on vaikeaa, annetaan miesten hoitaa se. (Friedrich 2019.)

Monet alkupään äänielokuvat ovat kuitenkin naisten leikkaamia. He pysyivät kiinni asemissaan, ja kehittivät uusia monimutkaisia leikkaustekniikoita, jotka ovat vieneet elokuvan taiteenlajina siihen pisteeseen, jossa nykypäivänä olemme. Osa näistä leikkaajista, muun muassa Dede Allen, Thelma Schoonmaker, Anne V. Coates ja Margaret Sixel ovat nykypäivänäkin hyvin tunnettuja alansa legendoja, mutta suurinta osaa ei valitettavasti joko tiedetä, tai heidät on aikojen saatossa unohdettu. (Friedrich 2019.) Heidän perintönsä kuitenkin elää edelleen heidän leikkaamiensa elokuvien, ja keksimiensä nykypäivänäkin käytettävien leikkausmenetelmien muodossa.

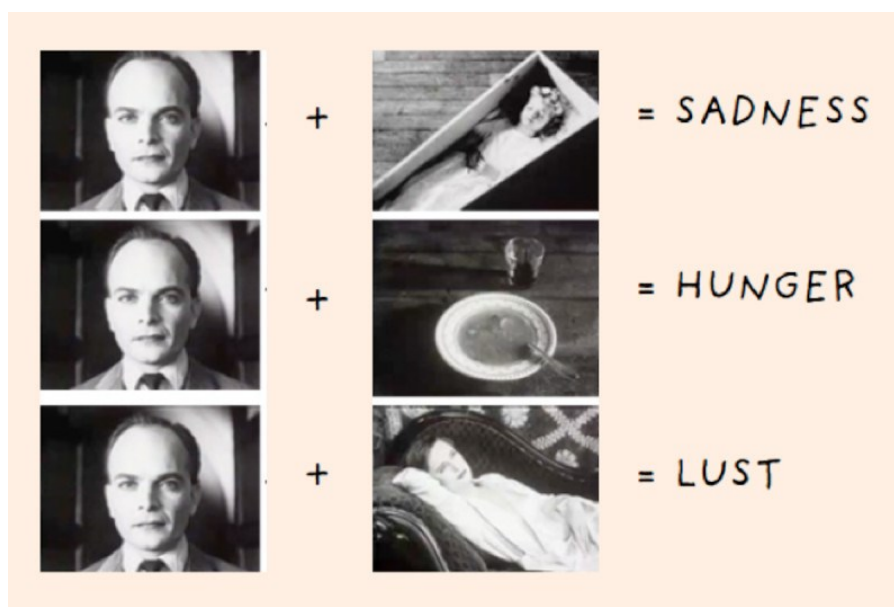
2.3 Neuvostoliittolainen montaasiteoria

Elokuvan kehittyessä taiteenlajina yhä pidemmälle 1900-luvun alussa, erilaisia elokuvaustyyliä alkoi nousta esiin ympäri maailmaa. Yksi vaikuttavimmista tavoista tuolloin Yhdysvaltojen Hollywoodin lisäksi oli Neuvostoliitto, jonka elokuvissa oli vahvasti esillä heidän kehittämänsä, niin kutsuttu montaasiteoria.

Neuvostoliittolainen montaasiteoria on elokuvausliike, joka oli vahvasti esillä neuvostoliittolaisissa elokuvissa 1910–1930-luvuilla. Liike on laajalti tunnettu siitä, että se mullisti elokuvaleikkauksen ympäri maailmaa. (Heckmann 2020.) Montaasiteorian tärkeimpiä uranuurtajia oli Moskovan Elokuvakoulun professori Leo Kuleshov, jonka kehittämää Kuleshovin efektiä sivuttiin jo hieman luvussa 2.1. 1920-luvulla Venäjän muuttuessa Vladimir Leninin ja bolševikkien toimesta Neu-

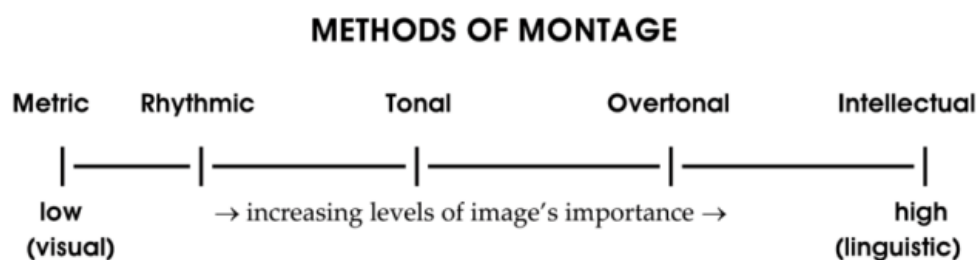
vostoliitoksi, koko valtiossa oli meneillään sekasorto, jonka vuoksi esimerkiksi filmiä oli lähes mahdotonta saada. Täten ihmiset keskittyivät enemmän elokuvan teon opiskelemiseen ja tutkimiseen kuin itse elokuvien tekemiseen. Näin teki myös Kuleshov, joka lopulta julkaisi tutkimustensa pohjalta lyhytelokuvan, josta tuli montaaiteorian lähtökohta. (Heckman 2020.)

Kuleshovin efekti pohjautuu siihen, miten katsoja tulkitsee ruudulla näkemänsä asiat eri kontekstien valossa. Lyhytelokuvassaan Kuleshov yhdisti yksittäisen keskitetyn kuvan neuvostoliittolaisesta näyttelijästä Ivan Mosjoukinesta kolmen eri kuvan kanssa: arkussa olevaan tyttöön, kulholliseen keittoon, ja viimeisenä sohvalla makaavaan naiseen (kuva 2). (Heckman 2020.) Kokeilun tarkoituksena oli osoittaa, kuinka katsojan suhtautuminen mieheen muuttuu riippuen siitä, mitä hänet laitetaan katsomaan. Tämä oli ensimmäinen kerta, kun leikkauksella pystyttiin vaikuttamaan katsojan tuntemiin tunteisiin näin suorasti ja tehokkaasti. Kuleshovin efekti on vielä nykypäivänäkin yleisessä käytössä, mahdollistaen elokuvantekijöiden viestiä katsojalle vain ja ainoastaan leikkauksen kautta (Heckman 2020). Kuleshovin efektissä esillä oleva katsojan emotionaalinen vaikuttaminen tuli myöhemmin tunnetuksi myös nimellä intellektuaalinen montaaasi. (Winchell 2020)



KUVA 2. Kuleshovin efektiä havainnollistava kuva, jossa miehen katse saa uuden merkityksen riippuen siitä, mitä hänet laitetaan katsomaan (Masterclass 2021)

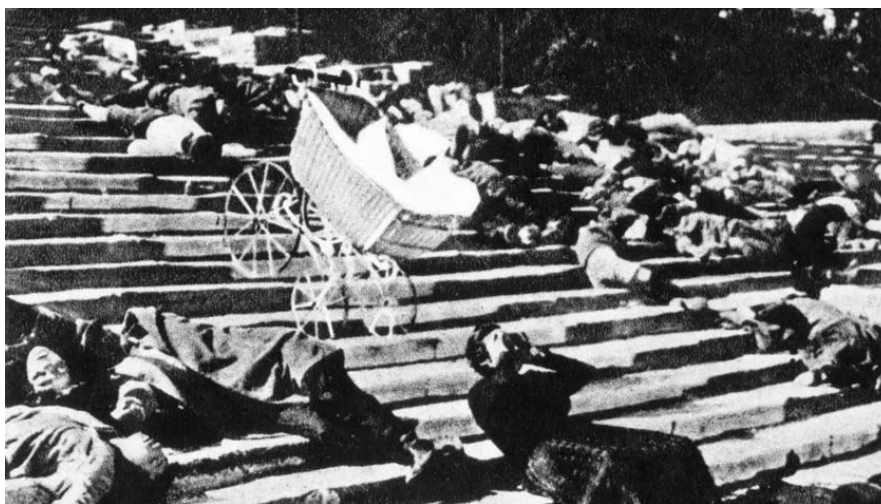
Mahdollisesti tunnetuin ja vaikuttavin montaasiteoriaan liitettävistä neuvostoliittolaisista elokuvaohjaajista oli Sergei Eisenstein. Aikoinaan Kuleshovin oppilaanaakin toiminut Eisenstein loi ääriä viivat montaasiteorialle jakamalla montaasin viiteen eri alalajiin. (Heckman 2020.) Nämä alla olevassa kuvassa 3 havainnollistetut viisi montaasin muotoa ovat metrinen, rytmisen, tonaalinen, yläsävel- ja intellektuaalinen montaasi (Eisenstein 1978, 145–158).



KUVA 3. Sergei Eisensteinin viisi montaasin alalajia (Mass Communication 2020)

Neljän ensimmäisen montaasityypin kohdalla vasemmalta oikealle mentäessä montaasin luonne muuttuu koko ajan monimutkaisemmaksi ja kuvien, sekä niiden temaattisen merkityksen ja rytmityksen painoarvo osana suurempaa kokonaisuutta kasvaa. Metrisellä montaasilla luodaan yksinomaan visuaalinen rytmi skarvaamalla kuvia toistensa perään tietyin aikaväleihin, rytmisessä montaasissa rytmittäminen tapahtuu audioraidan, kuten musiikin tai dialogin tahtiin, ja tonaalisessa montaasissa pureudutaan siihen, millaisen tunnelman leikkattavat kuvat ja äänet luovat kohtaukseen (Winchell 2020). Metrisen ja rytmisen liittyessä yksinomaan tekniseen leikkaukseen, tonaalinen montaasi tuo mukaan tunteilla vaikuttamisen, sillä siinä skarveille pyritään luomaan syvempi tarkoitus kuin pelkästään ennalta määritetty rytmi. Yläsävelmontaasi taas on yhdistelmä kaikkia edellä mainittuja tapoja, ja sen tarkoituksena on luoda kohtauksessa sisäistä konfliktia primääristen ja sekundääristen teemojen välillä (Winchell 2020).

Nämä kaikki montaasin muodot yhdistyvät Eisensteinin vuoden 1925 klassikko-teoksessa Panssarilaiva Potemkin. Metrisellä montaasilla kuvataan merimiesten päivärutiineja, rytmisellä montaasilla tuodaan tahditusta ja jatkuvuutta toiminta-kohtauksiin, Sankarin kuolemaa korostetaan tonaalisella ja yläsävelmontaasilla skarvaamalla mukaan vieressä surevia ihmisiä ja auringonlasku, joka kuvastaa elämän päättymistä (One Hundred Years of Cinema 2016). Elokuvan tunnetuin kohtaus, jossa vauva lastenkärryissä menee alas portaita taistelun aikana (kuva 4) on puolestaan hyvä esimerkki intellektuaalisesta montaasista, jossa taistelun seurauksena tapahtuva lapsen kohdistuva vaaratilanne luo katsojassa emotionaalisen reaktion (Heckmann 2020).



KUVA 4. Esimerkki Kuleshovin efektistä, jossa hädässä oleva lapsi leikattuna taistelukohtauksen keskelle luo katsojassa voimakkaan tunnereaktion (Panssarilaiva Potemkin 1925)

Eisensteinin ja yleisesti ottaen neuvostoliittolaisen montaasiteorian vaikutus elokuvalliselle tarinankerronnalle on ollut valtava, ja on vielä nykypäivänäkin selkeästi tunnistettavissa. Elokuvantekijät ympäri maailmaa ovat sisäistäneet montaasiteorian opit, ja montaasin viisi alakategoriaa ovat edelleen selvästi havaittavissa heidän työssään.

2.4 Ranskalaisen elokuvan uusi aalto

New wave eli uusi aalto on taide-elokuva-alue, joka nousi suosioon 1950-luvun Ranskassa. Uuden aallon pääpointti oli rikkoa genrejen sääntöjä ja rakenteita. Nämä elokuvat esittelivät kokeellisia elokuvaustekniikoita, joita ei tuolloin ollut vielä nähty perinteisissä valtavirtaelokuvissa. Näihin kuuluvat esimerkiksi epäjatkuvuusleikkaus sekä mielikuvitukselliset, epätavalliset tarinat. (Nugent 2020.) Tarkoituksena oli myös antaa elokuvien tekijöille täysi luova kontrolli heidän työhönsä, jonka ansiosta he pystyivät kokeilemaan enemmän improvisaatiopainotteista tarinankerrontaa tarkalleen määriteltujen juonirakenteiden sijaan (Hellerman 2021).

Vanhempien Hollywood-elokuvien pyrkiessä olemaan immersivisiä ja viihdyttäviä narratiiveja, Ranskan uuden aallon elokuvat pyrkivät haastamaan katsojat, ja pitämään huolen, ettei elokuvaa katsoessa tulisi liian ”turvallinen” olo. Uuden aallon ohjaajat käyttivät monia innovatiivisia tekniikoita, kuten hyppyskarveja ja näyttelijöitä, jotka puhuttelevat yleisöä suoraan. (Masterclass Staff 2020.) Tunnelatauksen maksimoimisen kannalta ajatellen tällaiset tekniikat saattavat kuulostaa omituisilta ja järjenvastaisilta, mutta kyse olikin nimenomaan taiteen luomisesta ja konventioiden rikkomisesta, eikä klassisesta tarinankerronnasta. Tämä ei kuitenkaan tarkoita, että uusi aalto ei olisi ollut tunnepohjaisen tarinankerronnan ja elokuvaleikkauksen kannalta erittäin merkittävässä roolissa, sillä oikeaoppisesti käytettynä esimerkiksi epäjatkuvuusleikkausta voidaan käyttää myös katsojan kohdistuvan tunnelatauksen vahvistamiseksi. Näistä leikkauksellisista tehokeinoista lisää luvussa 4.2.

Ranskalaisen elokuvan uusi aalto jatkoi loputtuaankin vaikuttamistaan elokuva-teollisuuteen. Se on inspiroinut maailmanlaajuisesti monia elokuva-alueita, esimerkiksi tanskalaisohjaajajoukon perustama Dogme 95, brasilialainen Cinema Novo ja Yhdysvaltojen New Hollywood. (Hellerman 2021.) Myös monet nykyajan tunnetut Hollywood-ohjaajat, kuten Quentin Tarantino, Martin Scorsese ja Alejandro González Iñárritu ammentavat paljon uudesta aallosta (Masterclass Staff 2020). Itse asiassa on hyvin mahdollista, että juuri sinun lempiohjaajasi ovat saaneet inspiraatiota tästä ranskalaisohjaajien joukosta, joka haastoi järjestelmän, ja

päätti tehdä omaa juttuaan (Hellerman 2021). Kaikkia näitä yhdistää halu kokeilla uutta, rikkoa normeja ja tehdä jotain täysin omaperäistä, jolla vaikuttaa katsojaan.

2.5 CASE: Bonnie ja Clyde

Elokuvaohjaaja Arthur Pennin vuoden 1967 rikosklassikkoa Bonnie ja Clydeä pidetään laajalti yhtenä elokuvaleikkauksen historian merkittävimmistä teoksista, eikä syyttä. Joku voisi jopa väittää, että Hollywoodin voi jakaa kahteen aikakautteen: ennen ja jälkeen Bonnie ja Clyden (Nugent 2020). Bonnie ja Clyden leikkaustyylin inspiraatio kumpuaakin pitkälti Ranskan uusi aalto –suuntauksesta (Nugent 2020). Seuraavaksi käydään läpi joitain kyseisen elokuvan kohtauksia, joissa nähdään ajalleen uusia ja kokeilullisia leikkaustekniikoita.

Elokuva alkaa erikoislähikuvalla toisen pääosanäyttelijän, Faye Dunawayn huu-
listista. Tällä katsojalle viestitään, että seksuaalisuus tulee olemaan olemaan elokuvassa isossa roolissa ennen kuin yhtäkään skarvia on tehty. (Nugent 2020.) Jo elokuvan ensimmäisessä kohtauksessa nähdään kuvauksellisia ja leikkauksellisia ratkaisuja, jotka nykypäivänä ovat itsestäänselvyyksiä, mutta olivat 1960-luvulla uraauurtavia ja mullistavia. Esimerkiksi leikkaaja Dede Allen leikkaa kohtausta ajallisesti kovin runsaasti ajan normeihin nähden. Yhdessä kuvassa Bonnie juuri alkaa nousta istuma-asennosta, kun taas seuraavassa hän seisookin jo pystyssä (Nugent 2020). Allen onnistuu kuitenkin tarkalla rytmityksellä ja kuvien valinnalla pitämään hahmon ja tämän kautta kohtauksen liikkeen sulavasti eteenpäin kulkevana. Koska liike ei rikkoudu, leikkaukset tuntuvat luonnollisilta. Katsoja pystyy kuitenkin aistimaan pinnan alla piilevän rauhattomuuden. Kohdetta seuraavat erikoislähikuvat yhdistettynä tilalliseen ja ajalliseen häiriöön välittävät katsojalle hahmon kohtauksessa tuntemaan jännitteen. (Nugent 2020.)

Myös Bonnie ja Clyden toimintakohtaukset sisältävät julkaisuajalleen uusia leikkaustekniikoita, joista hyvänä esimerkkinä toimivat eräs metsässä tapahtuva ammuskelukohtaus, jossa käytetään erinomaisesti muun muassa rinnakkaisleikkausta. Kohtauksen aikana päähahmojen joukko jakaantuu kahteen osaan. Kohtauksen kuvat vaihtelevat ristiin näiden kahden joukon välillä, tuoden uusia per-

spektiivejä ja leikkien kohtauksen voimadynamiikoilla. Hahmojen välisen hyppeilyn pointtina on korostaa tilanteen hämmentävyyttä ja odottamattomuutta. (Sanchez 2013.) Verrattuna varsinkin Hollywoodissa tähän asti nähtyyn, lähtökohtaisesti hyvin lineaariseen leikkaukseen ja tarinankerrontaan, Bonnie ja Clyden rinnakkaisleikkaus loi katsojalle aivan uudenlaisen jännitteen ja tunnelatauksen elokuvaa kohtaan.

Elokuvan kliimaksisessa loppukohtauksessa Bonnie ja Clyde kohtaavat loppunsa tullessaan poliisijoukon ampumaksi autoonsa. Kohtaus on näyttävä ja tarinallisesti merkittävä, joten siinä käytetään useita erilaisia kuvaus- ja leikkaustekniikoita mahdollisimman räjähtävän lopputuloksen saavuttamiseksi. Nopeiden kuvien sarjalla katsojalle viestitään joka hahmon keskittymisen kohde kohtauksen tunnelman muuttuessa nopeasti. Tilanteen eskaloituessa leikkaustahti kasvaa edelleen. Noin viidentoista sekunnin aikana nähdään parhaimmillaan 27 skarvia, jotka korostavat niin hahmojen hämennystä ja paniikkia, kuin myös heidän välistä rakkauttaan. (Barajas 2013.) Näin nopeassa leikkaustahdissa kuvien tarkkaan harkittu valitseminen on äärimmäisen tärkeää, sillä tämän epäonnistuessa katsoja näkee nopeasti vilkkuvan sarjan epämääräisiä kuvia ja koko nopean skarraamisen tarkoitus katoaa kokonaan.

Erittäin nopeaksi muuttuvan leikkaustahdin lisäksi loppukohtauksessa leikitään myös ruudunpäivityksen vaihdoksilla. Penn yhdisti hidastuskuvia normaalinopeudella kuvattuihin kuviin korostaakseen kohtauksen graafista luonnetta. Nopeuden vaihtelun lisäys oli lopputuloksen kannalta tärkeää, sillä kaksikymmentä sekuntia päähenkilöiden ammutuksi tulemista sellaisenaan ei olisi toiminut läheskään yhtä hyvin. (Barajas 2013.) Hidastuskuvat toimivat virikkeenä katsojalle, jonka silmät ja aivot vaativat jatkuvasti uusia stimulantteja pysyäksään investoituneena elokuvaan. Leikkauspöydällä kuvien paikkoja myös vaihdeltiin siten, että katsoja näkee eri paikoissa tapahtuvia asioita samanaikaisesti (Barajas 2013). Sen lisäksi, että se lisää kohtaukseen vielä yhden graafisen elementin lisää, se myös palvelee elokuvan tunnelatausta katsojan nähdessä nopeassa jatkumossa sekä ampujat ja ammuttavat, sekä teon että seurauksen.

2.6 Nykypäivän elokuvaleikkaus

Käytäntöjen ja työkalujen digitalisoituminen on vaikuttanut elokuvaleikkaukseen paljon. Nykyään kuvataan enemmän materiaalia, joten leikkaajalla on täten myös enemmän valinnanvaraa kuvien käytön ja erilaisten leikkauksellisten tehokeinojen sisällyttämisessä elokuvan tunnelatauksen maksimoimiseksi. NLE:t ovat myös mahdollistaneet epälineaarisen leikkauksen, jossa jo aiemmin leikattuun kohtaukseen voidaan vaivatta palata tekemään muutoksia (Donnelly 2021). Täten leikkaajat voivat viilata elokuvan tunnelatausta huomattavasti tarkemmin sekä makro- että mikrotasolla.

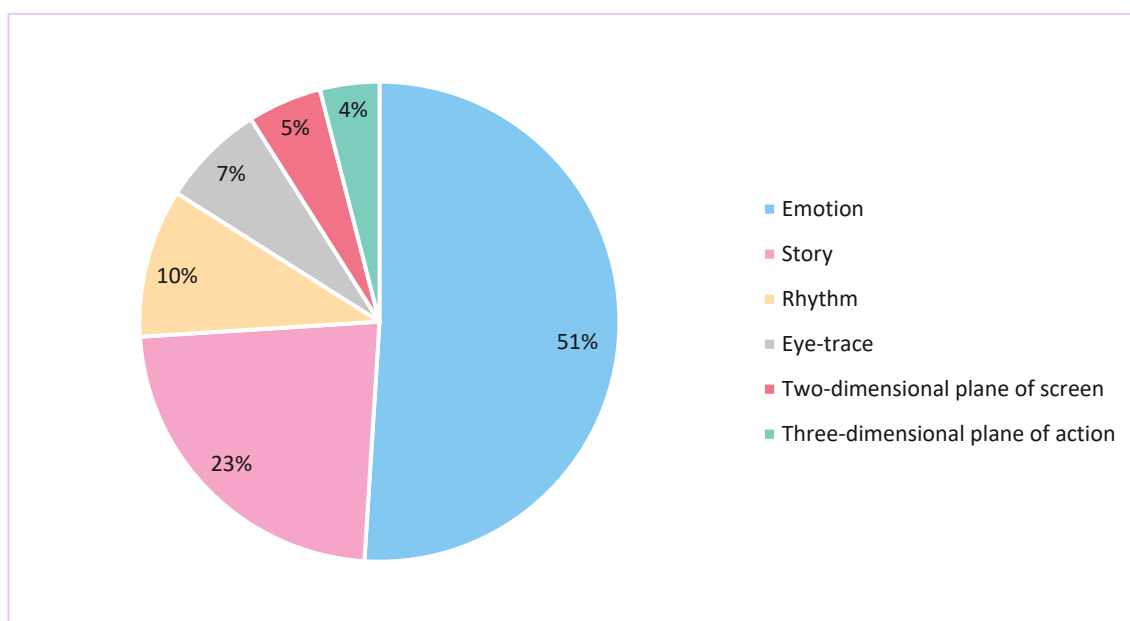
Riippumatta siitä, miten teknologia tulevaisuuteen mentäessä kehittyy, tarve tarinankerronalle tulee pysymään keskuudessamme vielä pitkään. Kunhan ihmiset pysyvät nälkäisinä uusille tarinoille, myös elokuvaleikkauksen taito tulee pysymään relevanttina ja arvostettuna. (Usov 2021.)

3 RYTMITYS

Rytmityksellä on tärkeä rooli elokuvaa leikatessa niin tunnelatauksen maksimimisessä kuin tarinan varsinaisen rakenteen luomisessa. Huonolla rytmityksellä hahmojen motiivit ja tarinan mahdollinen alateksti saattavat jäädä katsojalta kokonaan huomaamatta, jolloin tämä voi helposti turhautua elokuvan seuraamiseen. Samanaikaisesti myös väärin asioiden painottaminen voi luoda saman efektin ja lopputuloksen. Seuraavaksi uppoudumme tarkemmin rytmin merkitykseen, leikkaamiseen ja siihen, miten erilainen rytmitys toimii eri tilanteissa.

3.1 Rytmityksen tärkeys

Yksi elokuvaleikkauksen tärkeimpiä аспектеja on kuvien ja kohtauksien oikeaoppinen rytmitys. Kirjassaan *In the Blink of an Eye* pitkän linjan elokuvaleikkaaja ja monitaituri Walter Murch (2001) on luonut asiaa havainnollistavan taulukon, jossa hän on nimennyt rytmityksen elokuvaleikkauksen kolmanneksi tärkeimmäksi aspektiksi heti itse elokuvan tarinan ja kaikista tärkeimmän eli sen luoman tunnelatauksen jälkeen. Tätä havainnollistetaan alla olevassa ympyräkaaviossa (kuva 5).



KUVA 5. "The Rule of Six" (mukaillen Murch 2001, 18)

Mikäli tunnelataus on kohdillaan ja elokuvan tarina kulkee eteenpäin uniikilla, mielenkiintoisella tavalla ja oikeassa rytmissä, yleisöllä on taipumus jättää tiedostamatta (tai olla välittämättä) leikkauksellisista ongelmista, jotka ovat tärkeysjärjestyksessä alempana (Murch 2001, 19). Leikkaaminen on siis jatkuvaa ongelmanratkointia, jossa leikkaaja joutuu jatkuvasti tekemään valintoja ottojen välillä, ja miettimään sitä, miten nämä valinnat vaikuttavat niin kokonaisuuteen, kuin katsojan reaktioihin. Tämä taito pohjautuu hyvin pitkälti leikkaajan omaan intuitioon. ”Ratkaisu toimii silloin kun se tuntuu hyvältä” (Tikkanen 2022).

Mutta mitä tarkalleen ottaen on oikeaoppinen rytmitys, ja onko sellaista loppujen lopuksi edes olemassa? Rytmityksen taito ei tarkoita sitä, että kaiken on kuljetava jatkuvasti tarkalleen määritellyllä nopeudella. Se tarkoittaa sitä, että leikkaaja osaa tiedostaa milloin leikata kuvasta seuraavaan luodakseen katsojaa kiehtovan dynamiikan. (Dulaimy, 2018.) Monotoninen rytmi suorastaan sulkee katsojan aivot elokuvan tarinalta, sillä ennemmin tai myöhemmin kaikki kuva tasaantuu mitäänsanomattomaksi mössöksi. Tämän takia leikkausta on hyvä elävöittää dynamiikalla esimerkiksi vaihtelemalla kuvien kestoja ja kuvakokoja, ja leikkimällä muilla leikkauksen tehokeinoilla. Näin pidetään katsoja kiinnostuneena, ja tunteet pinnassa.

Katsoja kiinnittää rytmitykseen huomiota luultavimmin silloin, kun se on synkronoitu musiikkiin (Tindell 2019). Tällöin skarvit ovat lähtökohtaisesti lyhyitä, räjähtäviä, ja suorastaan kerjäävät tulla huomioiduksi. Tällaista rytmitystä nähdään paljon esimerkiksi musikaaleissa, montaasikohtauksissa ja elokuvien trailereissa (Tindell 2019). Musiikkivalintojen kanssa on myös oltava tarkkana, sillä vääränlainen musiikkiraita liitettyä leikkaukseen, joka ei korreloi sen kanssa, latistaa nopeasti kohtauksen tunnelman täysin (Tikkanen 2022). Lähtökohtaisesti skarvien rytmityksestä kuitenkin pyritään tekemään mahdollisimman huomaamattomia, jotta ne häiritsevät katsojan keskittymistä mahdollisimman vähäisesti. Tähän aiheeseen pureudutaan tarkemmin luvussa 4, joka käsittelee näkyvää ja näkymätöntä leikkausta.

Näyttelijäntyöllä on luonnollisesti hyvin tärkeä rooli kohtauksen tunnetilan ja tarkoituksen määrittämisessä ja esilletuonnissa. Täten leikkausrytmin sovittaminen roolisuoritusten mukaiseksi onkin lähtökohtaisesti hyvä ja turvallinen ratkaisu. On

toki sanomattakin selvää, että dialogin on kuulostettava luonnolliselta, mutta myös näyttelijöiden kehonkieleen ja muuhun ei-verbaaliseen elehdintään on kiinnitettävä huomiota. Käsikirjoittaja Taylor Ramos ja elokuvaleikkaaja Tony Zhou (2016) huomauttavat videoesnessään *How Does an Editor Think and Feel* näyttelijän silmien olevan tärkeä osa leikkausta, sillä silmistä ilmenee kaikista parhaiten kohtauksen tunteellisuus. Hyvät näyttelijät ymmärtävät, että voivat kertoa silmillään enemmän kuin dialogilla (Ramos & Zhou 2016). Skarveja miettiessä onkin oltava tarkkana katseen suunnista, sekä äkillisistä silmien liikkeistä, sillä ne toimivat tärkeänä osana katsojan huomion ohjaamisessa kohtauksen läpi. Kuten vanha sanonta kuuluu; silmät ovat sielun peili. Leikkaajan tulee myös heti aloittaessaan tietyn kohtauksen leikkaamisen määrittää, minkä hahmon kohtaaminen on kyseessä. Tällä tarkoitetaan sitä, kenessä kohtauksen fokus on, ja kuka saa täten eniten ruutuaikaa. Jos kohtauksen leikkaa liian tasapuoliseksi, se tulee olemaan enemmänkin yleisinformatiivinen, eikä tietyn hahmon tunnetilaa kuvaava (Tikkanen 2022). Tämä taas häiritsee katsojan uppoutumista niin elokuvan tarinaan, kuin sen hahmojen tuntemiin tunnetiloihin.

3.2 Hidas rytmi

Rytmityksen määrittäminen on elintärkeä osa tarinankerronnassa, ja elokuvan yleisilmeen ja tunteen määrittämisessä (Dulaimy 2018). Esimerkiksi, mikäli elokuva on tarinaltaan synkkä ja minimalistinen draama, ei sitä kannata leikata liian hektiseksi, sillä muuten katsojalle rakentuu sisäinen konflikti elokuvan aihealueen ja ruudulla nähtävän kuvan välille. Tämä taas alkaa syömään katsojan mielenkiintoa ja halua seurata itse elokuvaa.

Elokuvan rytmiin vaikuttavat myös monet leikkaajan käsien ulottumattomilla olevat asiat, kuten näyttelijä- sekä kameratyöskentely. Tämän vuoksi (lukemattomien muiden syiden lisäksi) tiivis yhteistyö ohjaajan kanssa on elokuvaleikkajalle pikemminkin vaatimus kuin pelkkä ehdotus. Ohjaaja saattaa kuvaajan kanssa ikään kuin leikata kuvaa oton sisällä jo kuvausvaiheessa dynaamisella kameratyöskentelyllä ja näyttelijöiden blokkamisella. Tällöin vastuu kohtauksen rytmittämisestä kevenee leikkaajan harteilta, mutta tämän on myös oltava ohjaajan aikeista täysin perillä epäselvyyksien välttämiseksi.

Nykypäivän keskimääräisen elokuvan keskimääräinen kuvan pituus on noin 4–6 sekuntia (Tindell 2019). Ohjaaja Paul Thomas Andersonin elokuvassa *There Will Be Blood* (2007) keskimääräinen kuvan pituus on kuitenkin huomattavasti pidempi, mutta elokuvan intensiivisyys ei tästä kuitenkaan kärsi, vaikka itse rytmi onkin hitaampi. Anderson onnistuu tässä keskittymällä kuvien kompositioon ja kameran liikkeeseen. Vaikka kuva olisi 12 sekuntia pitkä, se saattaa sisältää kaksi tai jopa kolme eri kompositiota sisällään. Tämän ansiosta hän pystyy määrittämään elokuvalla hitaamman tahdin tinkimättä elokuvan laadusta. (Deguzman 2021.)

Skarvin arvo kasvaa, mitä säästeliäämmin niitä käytetään (Puschak 2017). Elokuvaleikkaaja Dylan Tichenor seurasikin juuri tätä periaatetta leikatessaan *There Will Be Blood*:n. Manhattan Edit Workshopin haastattelussa Tichenor toteaa: Tehdessä päätös leikata, se on suuri vapautus katsojalle. Se tuo valokeilaan sen, että nyt vaihdamme perspektiiviä, ja teemme jotain erilaista. (Tichenor 2017.) Anderson ja Tichenor käyttävät tätä periaatetta hyväkseen kirjaimellisesti leikkamalla pimeiden ja valoisten kuvien, sekä hiljaisten ja äänekkäiden kuvien välillä luodakseen mahdollisimman vaikuttavan reaktion katsojassa (Deguzman 2017). Vähälläkin leikkauksella siis voidaan saada ihmeitä aikaiseksi ammattitaidolla ja hyvällä suunnittelulla. On kuitenkin hyvä muistaa, että mikäli kohtaus niin sanottu 'ylittää aikansa', se alkaa nopeasti laahaamaan, vaikuttaen koko elokuvan rytmitykseen negatiivisesti (Tikkanen 2022). Tällöin katsojakin helposti tiedostaa, että kohtaus olisi voinut jo loppua, ja nyt mennään vähän kuin väkisin eteenpäin. Hitauden on siis oltava harkittu tietoinen valinta, että se toimii halutulla tavalla.

3.3 Nopea rytmi

Kolikon kääntöpuolena myös nopealla rytmityksellä voidaan saada aikaiseksi paljon ja enemmän elokuvan yleisilmeen, nautittavuuden ja tunnelatauksen kannalta. Siinä missä hidas leikkausrytmi on oivallinen tapa luoda esimerkiksi jännitettä, nopealla rytmillä tuodaan kohtaukseen räjähtävyyttä ja adrenaliinia. Siksi se sopiikin esimerkiksi toimintaelokuvaan täydellisesti.

George Millerin vuoden 2015 toimintaeepos *Mad Max: Fury Road* on erinomainen esimerkki nopeasta ja kaoottisesta leikkauksesta, joka pysyy kuitenkin samalla katsojalle helposti ymmärrettävänä, ja palvelee elokuvan bensankatkuista tarinaa. Elokuvan leikkasi ohjaajan vaimo Margaret Sixel, joka voitti työstään parhaan leikkauksen Oscar-palkinnon.

Leikkaustahti on elokuvassa nopea, keskimääräinen kuvan kesto on vain 2.1 sekuntia (Marine 2016). Sixelin mukaan suurimmat muutokset elokuvan rytmitykseen tulivat testiseulonnoista, joissa yleisölle näytetään elokuvan leikkausversio, ja he antavat sen perusteella palautetta. Elokuvassa oli kuulemma ”liikaa toimintaa” joten suuri osa vaivasta meni toimintakohtausten tiivistämiseen ja rytmin nopeuttamiseen. Tämä saavutettiin nopeammalla skarvaamisella, kuvien pudottamisella pois, speed rampien korottamisella ja ruutujen poistamisella. (Hullfish & Sixel 2016.) Lopputuloksena on tarkalleen luotu ja täydellisessä hallinnassa oleva kaoottinen sekamelska, jonka katsominen on sekä viihdyttävää, että jännittävää.

Sixelillä oli käytettävissään yhteensä 4800 tuntia kuvamateriaalia, joista lopulta muodostui kahden tunnin mittainen elokuva, joka sisältää 2700 yksittäistä kuvaa. Katsoja kulkee elokuvan läpi lähes naurettavaa vauhtia, joka ei oikeastaan hellitä koko elokuvan keston aikana. Sen sisälle on kuitenkin luotu pienempiä tarinoita ja hetkiä, joihin katsoja voi tarttua, ja näin ylläpitää mielenkiintoa. (Ross 2015.) Tällainen mikrorytmittäminen on varsinkin *Fury Roadin* kaltaisessa elokuvassa suorastaan elintärkeää, sillä muuten katsoja hukkuu hektisen toiminnan keskelle kovin nopeasti. Jokainen korostettu hetki tuo jotain uutta ympärillä koko ajan tapahtuvalle isommalle toimintakohtaukselle, auttaen samalla pitämään yllä elokuvan aiemmin määrittämää rytmiä. (Ross 2015.)

3.4 Liiallinen leikkaus voi tuhota rytmin

Nopean skarvaamisen kanssa on kuitenkin oltava varovainen. Liian nopea leikkaustahti tekee varsinkin vähemmän osaavissa käsissä kohtauksesta helposti sekavan ja suorastaan korostaa tarpeettomia skarveja katsojalle. Leikkaajan on hyvä uskaltaa pysyä hetkessä mukana leikkaamatta liian nopeasti toiseen kuvakulmaan, tai vähintään pitää fokus tietyssä tunteessa, mikäli leikkaustahti on nopea (Tikkanen 2022). Leikkaajan tulee jatkuvasti miettiä tarkkaan, millainen leikkausrytmi palvelee parhaiten mitäkin kohtausta, ja säätää rytmitystä sen mukaiseksi.

Youtubeen videoesseitä elokuvista tekevä elokuvaleikkaaja Thomas Flight (2019) tuo liiallisesta leikkaamisesta esille erinomaisen esimerkin videossaan *Bohemian Rhapsody's Terrible Editing – A Breakdown*. Elokuvassa on kohtaus, jossa yhtye keskustelee managerin kanssa pöydän ääressä. Kohtauksen leikkaustahti on suorastaan päätähuimaava, varsinkin, kun ottaa huomioon kohtauksen kontekstin. Flight tuo ilmi, että 104 sekuntia kestävä kohtaus sisältää 60 skarvia, yhden kuvan keskivertaisen keston ollen vain 1.8 sekuntia. Hän vertaa tätä toimintaelokuva *Transformers: The Last Knight*:ssa nähtävään taistelukohtaukseen, jossa nähdään 136 sekunnin aikana 49 leikkausta, yhden kuvan keskivertopituuden ollessa 2.8 sekuntia. (Flight 2018.)

Pöydän ääressä käytävällä dialogikohtauksella ei yksinkertaisesti ole mitään tarvetta olla näin nopeatempoinen, ja tämä paistaa kohtausta katsoessa siitä kauas. Leikkauksen tulee lähtökohtaisesti aina palvella tarinankerrontaa ja täten leikkaustahdin tulisi suoraan korreloida ruudulla nähtävän toiminnan määrän kanssa. Mitä enemmän toimintaa ruudulla on, sitä oikeutetumpaa nopea leikkaustahti yleensä on. Mikäli leikkaus ei ole nopeatempoisessa kohtauksessa tarpeeksi dynaamista, katsoja saattaa tylsistyä, kun taas liiallinen leikkaus hidastempoisessa kohtauksessa särähtää nopeasti katsojan silmään, ja vie huomion itse tarinalta. *Bohemian Rhapsodyn* pöytäkohtauksessa suurin syyllinen on liialliset reaktiokuvat, joita on viljelty monessa kohtaa täysin ilman motivaatiota, täten nopeuttaen leikkausrytmiä (Flight 2018). Tähän saattaa tosin vaikuttaa Queenin elossa olevien jäsenien kanssa tehty sopimus, joka vaatii tasapuolista ruutuaikaa joka jäsenelle. Tilanne on varmasti ollut koko työryhmälle hankala, mutta esimerkiksi

paremmalla blokkauksella ja kuvasuunnittelulla olisi voitu välttää turhissa yksittäiskuvissa hyppimistä, joten kaikki syy ei tässä tapauksessa varmasti kaadu ai-noastaan leikkaajan niskaan.

Liiallisesta leikkauksesta ei suorastaan ole mahdollista puhua mainitsematta Oliver Megatonin vuoden 2015 toimintarymistelyä Taken 3. Elokuvasa on kohtaus, jossa päätähti Liam Neeson hyppää verkkoaidan yli neljäntoista skarvin saattelmana kuuden sekunnin sekvenssissä (Hooton 2016). On varmaan sanomattakin selvää, että kyseinen kohtaus nousi nopeasti internet-meemiksi saakka, sillä ei tarvitse olla leikkauksen ammattilainen ymmärtääkseen, että tuollainen määrä skarveja noinkin suoraviivaisen toiminnan esittämiseen on suorastaan absurdia ja loppujen lopuksi onnistuu vain latistamaan koko kohtauksen.

3.5 Nopean ja hitaan rytmityksen yhdistäminen

Kuten hyvin pitkälti mikään elokuvamaailmassa, ei myöskään tarinan tai kohtauksen oikeaoppinen rytmitys ole kiveen hakattua, eikä leikkaajan missään tapauksessa tarvitse leikkaustyötä aloittaessa valita, tuleeko elokuva olemaan kokonaan hidas- vai nopeatempoinen ja pysyä siinä ratkaisussa loppuun saakka. Parhaat ja unohtumattomimmat tulokset saadaankin usein yhdistelemällä sekä nopeaa että hidasta leikkausta. Kun leikkaaja on saanut määritettyä kohtaukselle sopivan tahdin, hän voi ryhtyä joko lyhentämään kuvien pituutta intensiivisyyden lisäämiseksi, tai pidentämään niitä rauhoittaakseen tilannetta (Tindell 2019). Tällöin katsoja pysyy varpaillaan, koska ei ikinä osaa täysin aavistaa, mitä seuraa vaksi on luvassa. Haluttua tunnelatausta kohtauksessa korostaa äärimmäisen paljon hyvä kehittäminen, jossa tunnelataus rakentuu hiljalleen huippuunsa. Joskus tämä kehittäminen alkaa jo useita kohtauksia aiemmin. (Tikkanen 2022.)

Yksi parhaista elokuvakohtauksista tämän ilmiön analysointiin on Alfred Hitchcockin vuoden 1960 klassikkoteos Psycho, etenkin sen kuuluisa suihkukohtaus. Murhakohtauksen alkaessa leikkauksen rytmi nopeutuu dramaattisesti (Philippe 2017). Psychoa voisi ensimmäisen näytöksensä aikana erehtyä luulemaan hy-

vinkin maltillisesti leikatuksi elokuvaksi. Tämä kaikki on kuitenkin vain osa Hitchcockin suunnitelmaa vetää matto katsojan jalkojen alta brutaalissa suihkumurha-kohtauksessa, jossa rytmi kasvaa hetkellisesti suorastaan päätähuimaavaksi.

Se mitä Hitchcock ja leikkaaja George Tomasini onnistuivat tekemään tällä kohtauksella, muutti elokuvien luonnetta taiteenlajina dramaattisesti. Leikkaajasta tuli yhä suurempi osa palapelin kokoamista. (Philippe, 2017.) Kohtaus oli ajalleen äärimmäisen brutaali, ja aiheuttaa edelleen suuria tunnereaktioita katsojissa. Loppujen lopuksi siinä ei kuitenkaan nähdä yhtään varsinaista puukoniskua tai alastomuutta, vaan illuusio molemmista on luotu leikkauspöydällä tarkoilla skarveilla ja kuvavalinnoilla. Se tuntuu olevan leikattu hyvin pitkälti kuten toimintakohtaus. (Philippe 2017.) 45 sekuntia pitkään kohtaukseen käytettiin 78 eri kamera- paikkaa ja sitä skarvattiin 52 kertaa. Keskimääräinen kuvan kesto kohtauksessa on siis alle sekunnin; tarkalleen ottaen 0.86 sekuntia. (Lunn 2017.) Näin dramaattinen rytminmuutos tulee katsojalle yllätyksenä silloinkin, kun hän tietää tarkalleen mitä seuraavaksi tulee tapahtumaan.

Kohtauksen lopusta löytyy yksi kuva, joka on aiheuttanut vuosien varrella paljon hämmennystä katsojissa, ja tuntuu rytmillisesti ontuvalta. Kun Janet Leigh:n hahmo makaa hyökkäyksen jäljiltä elottomana suihkun lattialla, näemme hienon match cutin viemäristä Leigh:n silmään, josta kamera lähtee hiljalleen ajamaan taaksepäin. Kesken ajon leikkaaja Tomasini kuitenkin on päättänyt leikata noin sekunniksi takaisin samaan kuvaan suihkupäästä, joka nähtiin kohtauksessa viimeksi vasta muutama kuva sitten. Ensikatselulla siihen ei välttämättä edes kiinnitä suuremmin huomiota, mutta kun siitä huomautetaan, ei sitä voi olla huomaimatta ja miettimättä, miksi näin on tehty.

Kulissien takaa tähänkin ratkaisuun löytyy kuitenkin järkevä selitys. Kyseisestä kuvasta kuvattiin yhteensä 26 ottoa ja vasta jälkituotantovaiheessa huomattiin, että ainoassa käyttökelpoisessa otossa näkyy, kun Leigh vetää henkeä (Lunn 2017). Täten Tomasinin on täytynyt tehdä ratkaisu hengenvedon piilottamiseksi, jotta muilla tavoin parasta ottoa pystyttäisiin käyttämään. Nopea suihkuinsertti on kuitenkin loppujen lopuksi paljon vähemmän häiritsevää kuin muuten selvästi huonompi otto tai se, että päätähti jatkaakin hengittämistä juuri koettuaan brutaalin

kuoleman. Nämä ovat juuri niitä valintoja ja päätöksiä, joiden eteen leikkaaja joutuu jatkuvasti pitääkseen huolen siitä, että katsojan tunnelataus ja tarinaan investituneisuus eivät kärsi (tai kuten tässä tapauksessa; kärsivät mahdollisimman vähän) elokuvaa katsoessa.

Kaikkea tätä yhtäkkistä hektisyyttä korostetaan mestarillisesti soundtrackin käytöllä. Kohtauksen alussa emme kuule minkäänlaista musiikkia, katsojan ei haluta aavistaa tulevia kauheuksia. Suihkuverho aukeaa ensimmäisellä musiikin iskulla jousiorkesterin aloittaessa. Murhan päätyttyä ja tilanteen rauhoituessa musiikki poistuu kohtauksesta samassa tahdissa kuin elämä päähenkilöstä. (Philippe 2017.)

4 NÄKYMÄTÖN JA NÄKYVÄ LEIKKAUS

Näkymätön leikkaus ja näkyvä leikkaus ovat termeinä melko yksiselitteisiä: Näkymättömällä leikkauksella tarkoitetaan leikkaustapaa, joka ei kiinnitä itseensä huomiota, ja jonka tarkoitus on mahdollisimman sulavasti ja huomaamattomasti ohjata katsojaa tarinassa eteenpäin. Näkyvä leikkaus taas kiinnittää itseensä tarkoituksella huomiota, ja sitä käytetäänkin usein tehokeinona tietyn tunnetilan saavuttamiseksi tai korostamiseksi. Seuraavaksi pureudumme molempiin leikkaustyyliin hieman tarkemmin, ja tutkimme millaisissa tilanteissa kummankin käyttö tekee katsojaan suurimman mahdollisen tunteellisen vaikutuksen.

4.1 Näkymätön leikkaus eli jatkuvuusleikkaus

Elokvaleikkaaminen sotii lähtökohtaisesti sitä käsitystä vastaan, miten ihmiset kokevat maailman ja elämän ympärillään. Siitä hetkestä, kun heräämme aamulla siihen hetkeen, kun suljemme silmämme nukkumaan mennessä, havaitsemamme visuaalinen todellisuus on lineaarinen, jatkuva kuvien sarja. (Murch 2001, 5.) Elokuva ei kuitenkaan luonnollisesti vastaa aina oikeaa maailmaa, sillä siinä kuvakulmat vaihtuvat ja ajan rakenne rikkoutuu leikkauksen myötä jatkuvasti. Kun visuaalinen siirtymä on tarpeeksi suuri (leikkauskohta), katsoja joutuu uudelleenarvioimaan näkemäänsä kuvaa uudessa kontekstissa. (Murch 2001, 6.)

Leikkaajan tehtäväksi jää tässä se, miten tehdä tästä äkillisestä muutoksesta mahdollisimman vähän katsojaa häiritsevää, ja sellainen, että se pitää katsojan investoituneena tarinaan ja haluamaan lisää. Tämä on juuri se, mihin näkymättömällä leikkauksella pyritään. Koska elokuva ei kerronnan muotona toimisi ilman sen jonkinlaista leikkaamista, on leikkauksesta tehtävä katsojalle mahdollisimman nautinnollinen ja vähän häiriötä aiheuttava kokemus.

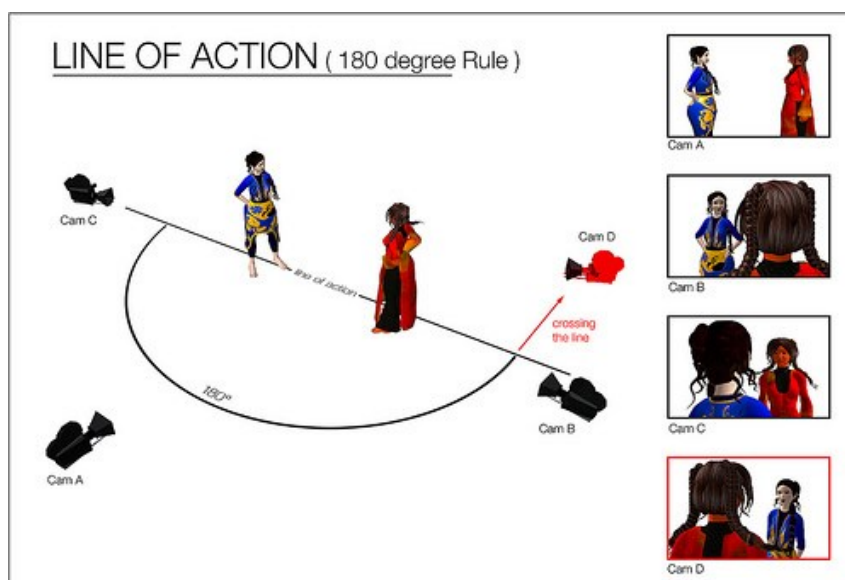
Niin sanottu klassinen elokvaleyikkaus onkin hyvin pitkälti juuri näkymätöntä, toiselta nimeltään jatkuvuusleikkausta. Jatkuvuus onkin tässä leikkaustyyliin avainasemassa. Jatkuvuus on periaate, joka pitää huolen, että kaikki yksityiskohdat elokuvassa ovat yhteneväisiä keskenään kuvasta kuvaan ja kohtauksesta

kohtaukseen. Mikäli kohtaaminen ylläpitää jatkuvuuden asettamia standardeja, jokainen kuva kulkee sulavasti edellisestä seuraavaan, vahvistaen realismin tuntua tarinassa. (Masterclass Staff 2022.)

4.1.1 Jatkuvuusleikkauksen tehokeinoja

Jatkuvuuden suojelemiseksi elokuvaa leikatessa leikkaajalla on monenlaisia keinoja ja kirjoittamattomia sääntöjä, joita hyödyntää ja noudattaa. Hyvän leikkaajan on kuitenkin myös osattava tiedostaa, milloin täydellisen jatkuvuuden tavoittelusta kannattaa paikoin luopua tärkeämpien tarinankerronnallisten aspektien alta. (Tähän perehdyttiin tarkemmin luvussa 3.1) Seuraavaksi käydään läpi jatkuvuusleikkauksen tehokeinoja, joiden tarkoitus on ylläpitää elokuvan jatkuvuutta, ja sen myötä usein myös rytmiä ja tunnelatausta.

180-asteen sääntö eli suojaviiva on mielikuvituksellinen viiva kahden henkilöhahmon välillä, jonka molemmissa päissä on oman hahmon suuntakuva (Masterclass Staff 2022). Tämä viiva toimii rajana, jota kamera ei saa ylittää, mikäli jatkuvuutta halutaan ylläpitää. Suojaviivan tarkoitus on välttää disorientaatiota ja häiriöitä katsojissa pitämällä huolen, että molemmat hahmot pysyvät omalla puolellaan kuvaa kohtauksen ajan (Masterclass Staff 2022). Mikäli toisen hahmon suuntakuva vaihtuisikin kesken kohtauksen siten, että elokuvan maailmassa vastakkain olevat hahmot niin sanotusti katsovat samaan suuntaan omissa kuvisaan, menee katsoja helposti sekaisin siitä, miten päin hahmot loppujen lopuksi kohtauksessa oikein ovat (kuva 6). Huomionarvoista on kuitenkin, että kuten jo kaista muutakin tässä luvussa esille tulevista tehokeinoista, suojaviivan rikkomista voidaan myös käyttää hyödyksi luomalla katsojalle tarkoituksella hämmennyt tai irtaantunut olo.



KUVA 6. Havainnollistava kuva, jossa kamera D ylittävää suojaviivan, täten aiheuttaen konfliktin jatkuvuuden kannalta (Matt 2022)

Liikkeeseen leikkaaminen on yksi jatkuvuusleikkaamisen tärkeimpiä tehokeinoja, ja hyvin toteutettuna se onkin erinomainen tapa kuvien eteenpäin soljumisen ja tarinan rytmin ylläpitämiseksi, ja suhteellisen helppo ja yksinkertainen keino saada leikkaus näyttämään välittömästi sulavammalta. Yksinkertaisimmillaan liikkeeseen leikkaaminen on sitä, että näyttelijän liike pidetään jatkuvana skarvin yli kuvasta toiseen. Esimerkiksi: Kohteen liikkuessa ulos kuvasta leikkauskohdaksi valitaan hetki, jolloin kohde on vielä osittain kuvassa. Kun seuraavassa otoksessa kohde on jo osittain kuvassa, tulee leikkauksesta sujuvampaa ja toiminnan jatkuvuus on parempi. (Kulttuuri Valve 2011.) Toisin sanoen taas yksi asia vähemmän, joka voisi viedä katsojan keskittymisen pois elokuvan tarinasta.

Astetta pidemmälle vietyinä liikkeeseen leikkaamista voidaan käyttää myös osana taiteellista esillepanoa, eikä ainoastaan skarvien sulavuuden tekniseen viilaamiseen. Tästä erinomainen esimerkki löytyy, kun tutkitaan japanilaisen ohjaajalegenda Akira Kurosawan tyyliä tehdä elokuvia. Kurosawan elokuva liikkuu eri tavalla kuin kenenkään muun, jokainen niistä on mestariteos eri tyyllisissä liikkeissä, sekä niiden yhdistelyssä (Ramos & Zhou 2015). Tämä tarkalleen harkittu liikkeen ohjaaminen ulottuu luonnollisesti myös leikkauspöydän puolelle. Kurosawa on yksi harvoista kuuluisista ohjaajista, joka toimi myös omana leikkaajanaan (Ramos & Zhou 2015). Lähtökohtaisesti tällainen työnjako (tai tässä tapauksessa sen puute) on erittäin riskaabelia, sillä se altistaa ohjaajan tulemaan sokeiksi

omille virheilleen, kun erillistä leikkaajaa ei ole toisena silmäparina, jonka kanssa pyöritellä ideoita. Tämä luonnollisesti taas voi vaikuttaa koko elokuvaan negatiivisesti.

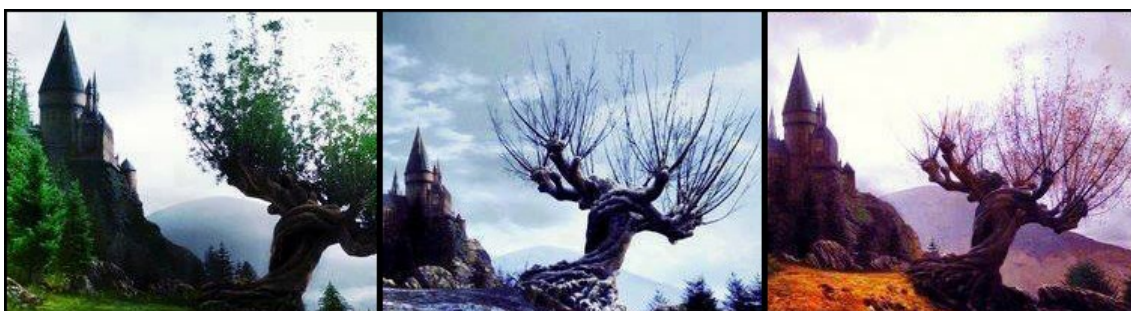
Kurosawan kaltaisen ohjaajan tapauksessa tästä ei kuitenkaan ole pelkoa, vaan päinvastoin: Hänen ollessaan oma leikkaajansa hän pystyi tuomaan visionsa paremmin ruudulle, ja se näkyy hyvin juuri kuvien ja etenkin kuvissa olevan liikkeen sulavuudessa. Kurosawa pitikin paljon liikkeeseen leikkaamisesta, ja sitä nähdään hänen elokuvissaan paljon. Usein katsoja kiinnittää niin paljon huomiota jonkun liikkeeseen, ettei edes tiedosta skarvia. Ruudulla tapahtuu myös jatkuvasti paljon, näyttelijämäärät ovat usein suuria, taustalla on jatkuvasti jotain liikettä, ja näyttelijöiden eleet ovat tarkoituksella liioiteltuja. (Ramos & Zhou 2015.) Kaikki tämä lisää kuvien dynaamisuutta tehden niistä mielenkiintoisempia, mutta samalla myös mahdollistaa niiden leikkaamisen liikkeeseen, tehden niistä katsojalle nautinnollisen ja sulavasti eteenpäin kulkevan kokonaisuuden.

4.1.2 Avauskuva

Kuten luvussa 3.1 esitetystä kuvasta ilmenee, Walter Murchin alun perin luoman kaavion mukaan kaksi- ja kolmiulotteisen tilan hahmottamisen selkeyttäminen on loppujen lopuksi kovin alhaalla leikkaajan prioriteettilistalla. Vaikka onkin totta, että tilallista jatkuvuutta kannattaa lähtökohtaisesti uhrata tärkeämpien asioiden kuten tarinankulun ja tunnelatauksen alta, voi tilalla ja sen kautta myös ajalla saada aikaiseksi monia mielenkiintoisia asioita leikkauspöydällä. Seuraavaksi perehdytään keinoon, jolla katsojan kokemaan tunnelataukseen voidaan vaikuttaa tilan ja ajan kautta.

Uuteen kohtaukseen siirtyessä on tärkeää viestiä katsojalle kohtauksen tapahtumapaikka ja -aika mahdollisimman nopeasti ja selkeästi. Yksi hyvä tapa, jolla leikkaaja voi tuoda esille kuvien tilallisen suhteen toisiinsa, on avauskuvan käyttö kohtauksen ensimmäisenä kuvana (Cadwell 2019). Avauskuva on kuva, josta tulee ilmi kohtauksen tapahtumapaikka eli miljöö. Täten se onkin lähtökohtaisesti laajakuva tai jopa vielä laajempi yleiskuva tilasta, jossa kohtaaminen tulee tapahtumaan. Tämä helpottaa elokuvan seuraamista, sillä se eliminoi katsojassa

muuten mahdollisesti tapahtuvan tilallisen hämmennyksen, minkä seurauksena tämä voi keskittyä itse tarinan seuraamiseen tapahtumapaikan pohtimisen sijaan. Jos näemme kuvassa A ravintolan julkisivun ulkoapäin, ja kuvassa B ihmisjoukon pöydän ääressä, katsoja olettaa kyseisen pöydän olevan kyseisen ravintolan sisällä (Cadwell 2019). Avauskuvaa voidaan käyttää myös ajan kulumisen indikoimiseen. Esimerkkinä alla oleva kuva 7 elokuvasta Harry Potter ja Viisasten Kivi. Tiedämme joka kuvan olevan Tylypahkasta, mutta eri vuodenaikoina. (McGregor 2021.)



KUVA 7. Ajankulun indikoiminen samaa avauskuvaa käyttämällä (McGregor 2021)

4.2 Näkyvä leikkaus eli epäjatkuvusleikkaus

Näkyvän leikkauksen tarkoitus on nimensä mukaisesti olla sellaista, että katsoja kiinnittää siihen huomiota. Lähtökohtaisesti tämä sotii kaikkia tähän asti määriteltyjä tarinankerronnan periaatteita vastaan, sillä se suorastaan iskee katsojan kasvoille faktan, että tämä seuraa tarkalleen harkittua ja rakennettua narratiivia, mikä taas voi rikkoa katsojan immersion. Vaikka jatkuvusvirheiden ja juoniaukkojen tahallinen lisääminen elokuvaan saattaa häiritä katsojia, onnistuneesti käytettynä ne voivat toimia erinomaisina tehokeinoina tietyn efektin luomiseksi tai vahvistamiseksi (Masterclass Staff 2021).

4.2.1 Takaumat

Monelle tarinankerronnasta kiinnostuneelle on ehkä entuudestaan iskostunut vahvastikin mieleen sanonta *show, dont tell*, koska se tulee ilmi aihetta käsittelevässä oppimateriaalissa erittäin usein ja vahvasti. Sille on myös syynsä, sillä on aina tehokkaampaa näyttää katsojalle tarinallinen tai tunteellinen isku suoraan, kuin antaa hahmon selittää se auki dialogin kautta. Mikäli kerrottava asia on tapahtunut hahmon menneisyydessä, voidaan kohtaus näyttää katsojalle takauman kautta.

Takauma on kohtaus tai kohtaussarja, joka poikkeaa päänarratiivista näyttäen jotain, joka tapahtui ennen varsinaisen tarinan tapahtumia (Perelman 2021). Ne saattavat aluksi vaikuttaa enemmänkin käsikirjoituksen puolelle nojaavasta tehokeinosta, mutta niitä voidaan hyvinkin lisätä tarinaan myös vasta leikkauspöydällä, mikäli tarina sellaisia vaatii. Aiheesta enemmän omakohtaisten leikkauskemusteni kautta luvussa 5.1, joka käsittelee Naakka-lyhytelokuvan leikkaamista.

Käsikirjoitukselliset takaumat voidaan jakaa kahteen alakategoriaan, satunnaisiin (occasional) ja rakenteellisiin (structural). Satunnaisissa takaumissa vierailaan menneisyydessä pienissä yksittäisissä kohtauksissa, jotka tuovat yleensä tarinaan tai hahmojen motiiveihin lisää kontekstia, mutta joita ilman tarina kuitenkin toimisi ja olisi ymmärrettävä. Rakenteellisissa takaumissa menneissä pysytään pidempiä aikoja, yleensä tulevaisuudessa olevan kertojaäänänen säestämänä. Näissä takaumat määrittävät tarinan rakenteen. (Perelman 2021.) Näiden jo käsikirjoitusvaiheessa määritettyjen takaumien leikkaamisen taiteellinen haastavuus perustuu lähinnä siihen, miten takaumakohtaukset saadaan integroitua osaksi suurempaa kokonaisuutta tavalla, joka palvelee tarinaa parhaiten. Yksinkertaisimmillaan satunnaiseen takaumaan lisätään jälkikäteen hieman lämmintä väriä tai seepiafilteri, ehkä hieman vinjetointia ja sumennusta, ja todetaan kohtaus valmiiksi.

Oikeasti onnistuneiden ja vaikuttavien takaumien leikkaaminen vaatii kuitenkin hieman enemmän taitoa ja nyanssia. Kappaleen alla olevassa havainnekuvassa 8 on hyvä esimerkki tarinallisen merkityksen ja klassisen visuaalisen ilmeen omaavasta takaumasta. Koska takaumien perimmäinen tarkoitus on tuoda taustatietoa/kontekstia tarinan tapahtumille, leikkaajan on tehtävä tarkkoja valintoja liittyen siihen, milloin ja kuinka paljon informaatiota katsojalle paljastetaan. Joskus asioiden kertominen lineaarisessa järjestyksessä ainoastaan heikentää niiden vaikutusta (Sterner 2014).



KUVA 8. Ratatouille (2007) sisältää elokuvan lopussa erinomaisen takaumasekvenssin, joka tarinallisesti avaa antagonistin taustaa ja on visuaalisesti hyvin klassisen takauman näköinen (Perelman 2021)

Yksi toimivimmista tarinallisista tehokeinoista, joihin takaumia voi käyttää, on asioiden paljastaminen katsojalle perspektiivinvaihdoksen kautta. Sukellus tietyn, ennen mysteeriksi jääneen hahmon menneisyyteen saattaa parhaimmillaan kääntää koko elokuvan pääläelleen, samalla räjäyttäen katsojan tajunnan. Erinomaisena esimerkkinä tästä toimii Park Chan-wookin vuoden 2016 elokuva *The Handmaidens*, joka vetää katsojalta kahdesti maton jalkojen alta kertomalla saman tarinan uudelleen eri perspektiiveistä juuri elokuvan isoimman juonenkäänteen tapahduttua. Tarina siis suorastaan elää eri takaumien tasojen sisällä. Chan-wook käyttää elokuvassa runsaasti kertojaaäntä, riippuen siitä, kenen nä-

kökulmasta tarinaa seurataan, ja kenen ajatuksia kuunnellaan. Tämä monimutkainen asetelma onnistui suurilta osin leikkaajien Kim Jae-bumin ja Kim Sang-beomin ansiosta. He onnistuivat pitämään tarinan langat kasassa, vaikka juoni pomppii useita kertoja edestakaisin, ja joka kerralla tarinaan lisätään uusia elementtejä ja perspektiivejä. (Kotzathanasis 2021.)

4.2.2 Montaasikohtaus

Nykypäivänä lähes jokainen Hollywood-elokuva sisältää jonkinlaisen montaa-sikohtauksen. Montaasi voi kuitenkin olla enemmän, kuin pelkkä musiikin tahtiin leikattu korostettujen kuvien sarja: Se on tekniikka, joka voi auttaa ohjaajaa ja leikkaajaa edistämään tarinan kulkua nopeasti ja tehokkaasti. (Masterclass Staff 2021.) Luvussa 2.3 käsiteltiin montaasia tyyliisuuntauksena neuvostoliittolaisen montaa-siteorian kautta, kun taas tässä osiossa paneudutaan tarkemmin montaa-siin leikkauksellisena tehokeinona osana nykypäivän elokuvaleikkaajan työkalu-pakkia.

Montaasikohtaus lähes poikkeuksetta implikoi jonkinlaista normaalista poikkeavaa ajankulkua, tai mahdollisesti sitä käytetään esittämään samanaikaisesti useita eri tapahtumia. Niiden tarkoitus onkin toimia keinona esittää katsojalle paljon informaatiota samanaikaisesti. (Masterclass Staff 2021.) Monille tämä tuo varmasti ensimmäisenä mieleen täyteen toimintaa pakatun harjoittelumontaasin tai railakkaan juhlakohtauksen, (juhlamontaasin rakentamisesta enemmän luvussa 5.2, joka käsittelee Sienisoppa-lyhytelokuvan leikkaamista) mutta montaa-sia voidaan yhtä hyvin käyttää esimerkiksi korostamaan hahmon surua tai yksinäisyyttä näyttämällä hänet tekemässä 'ei mitään' montaasikohtauksessa. Tällöin hahmon ulostuoma tunnelataus moninkertaistuu lyhyemmässä ajassa kuin mitä voitaisiin saavuttaa pelkällä lineaarisella leikkauksella.

Mikäli halutaan hypätä suoraan syvään päätyyn, voidaan elokuva myös aloittaa montaasikohtauksella, jolloin katsoja istutetaan välittömästi elokuvan maailmaan. Tällöin immersion luominen on montaasin päämäärä. Erinomainen esimerkki tällaisesta montaasikohtauksella aloittamisesta on Kàtia Lundin ja Fernando Meirel-

lesin vuoden 2002 City of Godin pikajunan lailla etenevä alkumontaasi, jossa seurataan teuraaksi joutumiselta pakenevaa kanaa Rio de Janeiron slummeissa. Hektisestä rytmityksestään ja kuvastostaan huolimatta tarkalla leikkauksella, fokuksella ja äänisuunnittelulla kohtaus onnistuu luomaan helposti tunnistettavan mise-en-scènesen, joka ei milloinkaan mene yli sekavuutensa ja yleisen hektisyytensä kanssa.

4.2.3 Hyppyskarvi

Hyppyskarvi-tekniikan keksi aikoinaan ranskalainen illuusionisti- ja elokuvaohjaaja George Méliès tehdessään lyhytelokuvaa *The Vanishing Lady* (1896) (Solvsteen Knudsen 2022). Mistään upouudesta tekniikasta ei siis missään tapauksessa voida puhua. Hyppyskarvit olivat vahvasti esillä 1900-puolivälin paikkeilla Ranskan uusi aalto -tyylisuuntauksessa, jota käytiin tarkemmin läpi luvussa 2.4. Mutta mikä hyppyskarvi tarkalleen ottaen on, ja mihin tarkoitukseen sitä voidaan käyttää?

Hyppyskarvilla tarkoitetaan yhden kuvan sisällä tapahtuvaa leikkausta, jossa palan keskeltä otetaan pois, ja jäljelle jää nimensä mukaisesti ajallinen ”hyppy” ilman, että itse kuva vaihtuu. Klassisessa elokuvaleikkauksessa hyppyskarveja nähdään melko marginaalisesti, sillä niiden käyttö sotii aktiivisesti elokuvan jatkuvuuden ja täten tarinankerronnallisten perusteiden kanssa. Monet ohjaajat pitävätkin hyppyskarveja lähtökohtaisesti huonona ratkaisuna, sillä ne tuovat tahallaan katsojalle esille elokuvan editoitua luonnetta, joka taas laiminlyö perinteisen tarinankerronnan sääntöjä saumattomuudesta. (Bedard 2020.) Hyppyskarveja käyttäessä tuleekin olla hyvin hallinnassa kuvien sisältö ja flow, sillä muuten vaikuttaa siltä, että kuvia vaan leikellään mielivaltaisesti ja tahattoman epärytmisesti (Tikkanen 2022).

Vaikeakäyttöisyydestään huolimatta hyppyskarville ehdottomasti löytyy oma paikkansa leikkaajan työkalupakissa. Mike Bedard (2020) on artikkelissaan *What is a Jump Cut?* listannut muutamia esimerkkejä, joissa hyppyskarvia voidaan käyttää. Näihin kuuluvat esimerkiksi montaasit, jännityksen luominen sekä hah-

mojen psyykkeen korostamisen (Bedard 2020). Yleisin ja turvallisin tarkoitus hyppyskarvien käytölle onkin juuri ajan leikkaamisen korostaminen, esimerkiksi montaasikohtauksissa. Mutta miten hyppyskarveja käytännössä voidaan käyttää tunnetilojen korostamiseen?

Kuvitellaan kohtaus, jossa henkilöahmo odottaa toista hahmoa. Hyppyskarveja käyttämällä pystytään niin sanotusti pidentämään aikaa, jonka hahmo vaikuttaa odottavan, vaikka todellisuudessa itse otosta leikataan frameja pois. Näin pystytään helposti korostamaan esimerkiksi odottavan hahmon tylsistyneisyyttä tai turhautumista. Ilman hyppyskarveja katsoja saattaisi nopeasti kyllästyä odottelun katsomiseen, ja tylsistyä samalla itse elokuvaan, mutta oikeaoppisen leikkauksen avulla pystytään parhaassa tapauksessa muuntamaan muuten elokuvaan ja tarinaan kohdistuva turhautuminen myötätunnoksi odottavaa hahmoa kohtaan, ja samalla saadaan katsoja uppoutumaan yhä enemmän elokuvan maailmaan.

Samana kolikon kääntöpuolella hyppyskarveja voidaan myös käyttää ilmaisemaan ajanpuutetta. Tähän pureutuu Sarah Solvsteen Knudsen (2022) atriikkelissaan *Jump Cut Explained: Definition & Famous Examples for Inspiration*. Hyppyskarvit lisäävät pelottavaan tilanteeseen kiihkeää nopeutta ja stressintunnetta. Ne toimivat usein kuvastamaan kiireellisyyttä, jolloin ajankulkua tiivistetään katsojan silmissä. (Solvsteen Knudsen 2022.) Hyvänä esimerkkinä tästä Solvsteen Knudsen tuo ilmi jo aiemminkin sivutun *City of God* –elokuvan alkukohtauksen, jonka äärimmäisen nopeatempoisen montaasileikkaus hakee tukea myös hyppyskarveista saavuttaakseen halutun, lähestulkoon päätä huimaavan lopputuloksen.

Astetta oudommin käytettynä hyppyskarvi on myös erinomainen keino katsojan hämmentämiseksi ja pelottamiseksi, sillä se on lähtökohtaisesti luonteeltaan melko omituinen ja harvemmin nähty ratkaisu perinteisessä elokuvaleikkauksessa. Tästä hyvänä esimerkkinä toimii vuoden 2002 kauhuklassikko *The Ring*. Se käyttää hyppyskarvia pelottelutaktiikkana sekä elokuvan hahmoille, että katsojalle. Elokuvan antagonisti, nuoren tytön kostonhimoinen henki, tulee ulos televisiosta päähenkilön yrittäessä epätoivoisesti päästä karkuun. Hyppyskarveja käyttämällä paha henki ilmestyy yhtäkkiä aivan päähenkilön eteen, jonka jälkeen kohtauksesta leikataan pois juuri ennen kuin hän kohtaa loppunsa. Tämä luo koh-

taukseen sekä kauhuelementtejä, että jännitystä. (MasterClass Staff 2020.) Mikäli kohtausta luotaessa olisi päädytty perinteisempään ratkaisuun, toinen näistä elementeistä olisi voinut pahimmassa tapauksessa kadota kohtauksesta kokonaan, tai vähintään vesittyä huomattavasti. Lisäämällä kohtaukseen hyppyskarvin, ohjaaja Gore Verbinski ja leikkaaja Craig Wood onnistuivat lisäämään jo valmiiksi intensiiviseen kohtaukseen hätkähdyttävän ja pelottavan elementin, joka toimii kirsikkana kakun päällä sitä edeltäneen hitaamman ja jännitystä luovan build-upin jälkeen.

4.3 Case: First Cow

Kelly Reichardt'n ohjaama ja leikkaama *First Cow* (2019) on pääosin hyvin hienovaraisesti leikattu elokuva, mutta se sisältää myös heti elokuvan alussa erinomaisen esimerkin toimivasta erittäin näkyvästä leikkauksesta. Vaikka *First Cow* sijoittuu pääosin 1800-luvulle, sen ensihetket vietetään nykyajassa. Tämä tulee ilmi avauskuvalla rahtilaivasta ja naisesta, jolla on yllään modernit vaatteet. Kyseinen nainen päätyy kaivamaan maasta kaksi luurankoa, jonka jälkeen skarvi tapahtuu. Tätä havainnollistaa alla oleva kuva 9.



KUVA 9. *First Cow* -elokuvan erinomainen skarvi nykyhetkestä menneisyyteen (*First Cow* 2019)

Ainoastaan yhdellä skarvilla ja muutamalla avauskuvalla Reichardt pystyy - ilman sanaakaan ekspositiota - viemään katsojan kaksisataa vuotta ajassa taaksepäin.

Värimaailma muuttuu lämpimämmäksi, mikä on yleistä, kun muistellaan meneitä romantisoidussa mielessä, kuten First Cow tekee. Kuollut ja harmaanruskea maaperä vaihtuu sienien ja kellertävien lehtien kansoittamaksi. Kuolleet, paikallaan pysyvät luurangot vaihtuvat juuri alas astuvaan jalkaan, jossa on selvästi vanhanaikainen kenkä. Kaikki nämä yksityiskohdat kertovat katsojalle, että elokuvassa on tapahtunut räikeä ajallinen hyppy, ja katsoja ymmärtää sen välittömästi. Tämän kaiken lisäksi skarvilla on myös tarinallinen merkitys, joka sitoo elokuvan alun ja lopun kauniisti yhteen. Tämä on leikkausta parhaimmillaan.

5 TUNNELATAUKSEN MAKSIMOIMINEN LEIKKAAMISSANI ELOKUVISSA

Opinnäytetyöni empiirisessä osiossa sovellamme teoriaosiossa esille tuotuja asioita omiin leikkauskokemuksiini. Tarkastelussa ovat leikkaamani loppuöelokuvat Naakka (ohjaus Helmi Holopainen) ja Sienisoppa (ohjaus Lassi Hautamäki), jotka monista eroavaisuuksistaan huolimatta molemmat ovat tarinoita rakkaudesta, ja sen tavoittelusta. Seuraavissa luvuissa näemme, millaisiin eroavaisuuksiin ja samankaltaisuuksiin näitä kahta elokuvaa leikatessa törmäsin, ja millainen oli prosessisiini kummankin kohdalla, kun lähdin rakentamaan elokuville maksimaalista tunnelatausta. Ensin kuitenkin nopeat esittelyt molemmista elokuvista. Naakka kertoo Vienon, sisäänpäin suuntautuneen metsurin ja Ramin, lempeän kirjastoautonkuljettajan välisestä orastavasta romanssista ja uuteen parisuhteeseen hyppäämisen pelottavuudesta. Sienisoppa puolestaan on koominen kummitustarina, josta puhkeaa elokuvan edetessä kolmiodraaman sävyttämä rakkaustarina, ja joka käsittelee hyväksyntää ja menneistä irti päästämistä. Rakkaus on tunteista voimakkain, joten mikäli tunnelatauksen ulostuonti ontuu, kumpikaan elokuva ei lähtökohtaisesti voi toimia halutulla tavalla.

5.1 Naakka

Naakkaa leikatessa ongelmat tunnelatauksen maksimoimiseksi ilmenivät hyvin aikaisessa vaiheessa leikkausprosessia; jo ensimmäisessä leikkausversiossa. Tarinan kulku ja esimerkiksi loppuratkaisu eroavatkin tässä versiossa radikaalisti lopullisesta elokuvasta nähdystä versiosta. Leikkausprosessin aikana löytyi kolme suurta kompastuskiveä, joihin jouduin kiinnittämään erityisen paljon huomiota saadakseni kokonaisuuden toimimaan.

Ensimmäisen leikkausversion valmistuttua kävi nopeasti ilmi, että tietyt käsikirjoitukselliset ratkaisut eivät toimineet ruudulla enää läheskään yhtä hyvin kuin paperilla, tai niitä ei voinut toteuttaa halutulla tavalla tuotannollisista syistä. Tarinassa oli alun perin juonikuvio, jossa Vienon omistama ase istutetaan useaan otteeseen tarinaan muiden hahmojen nähdessä sen Vienon kaapissa. Kun elokuvan lopussa Vieno lopulta päästää metsässä kituvan naakan tuskistaan, hän ei käytäkään aiemmin tarinaan istutettua asetta, vaan omia käsiään. Tämän

vuoksi koko aseesittely aiemmin elokuvassa muuttuu täysin turhaksi. Täten päädyin leikkauspöydällä ratkaisuun, että ase on parempi poistaa elokuvasta kokonaan, sillä muuten se ainoastaan ohjaisi katsojan keskittymistä niin sanotusti väärään suuntaan ilman minkäänlaista lunastusta. Tähän voidaan soveltaa niin kutsutun Tšehovin aseesittelyä siitä, että mikäli ensimmäisessä näytöksessä nähdään seinällä ase, sillä on ammuttava jotakin kolmanteen näytökseen mennessä. Jos katsoja odottaa koko elokuvan, että ase tulee laukeamaan, tämän odotuksen pettäminen aiheuttaa väkisinkin turhautumista, ja vaikuttaa tunnelataukseen negatiivisesti.

Toinen kompastuskivi, johon leikkauksivaiheessa törmättiin, oli Ramin dialogi. Ensimmäisten leikkauksivaiheiden perusteella monelle katsojalle tuli sellainen tunne, että Rami vaikuttaa hahmona jotenkin hämärältä ja epäluotettavalta. Tämä oli päinvastainen reaktio siihen, mikä alun perin oli tarkoitus. Täten leikkauksivaiheella jouduttiin saksimaan runsaasti kyseisen hahmon repliikkejä, ja käymään materiaalia äärimmäisen tarkasti läpi etsien sopivia reaktiokuvia, joilla hahmon luomaa vaikutelmaa pystyttäisiin keventämään ja muuttamaan lämpimämmäksi. Näin pystyimme vielä leikkauksivaiheessakin periaatteessa käsikirjoittamaan hahmoa uusiksi. Lopputulos olisi totta kai voinut olla saumattomampikin, mutta silloin olisi tarvittu uudelleen kuvauksia, joita halusimme välttää tuotannollisista syistä viimeiseen asti. Katetta Naakkaan kuvattiin loppujen lopuksi melko säästeliäästi, mikä luonnollisesti rajasi kuvia, joita voitiin käyttää, mutta loppujen lopuksi kuvattua materiaalia löytyi tarpeeksi tarvittavien muutosten tekemiseen. Loppujen lopuksi elokuvaan jouduttiin kuitenkin kuvaamaan pyynnöstäni muutama uusi lähikuvasinsertti jälkikäteen, mutta se tuntuu olevan kouluprojekteissa pikemminkin sääntö, kuin poikkeus.

Kolmas, ja omasta mielestäni suurin leikkauksivaiheessa ilmi tullut ongelma oli se, että tarina jäi yleisellä tasolla kovin pintapuoliseksi, eikä täten herättänyt katsojassa tarpeeksi suurta tunnelatausta. Kaiken kaikkiaan elokuvan ensimmäiset leikkauksivaiheet tuntuivat kovin elottomilta ja mitänsanomattomilta. Lopulta päädyin muovaamaan elokuvan kohtausrakennetta melko dramaattisella tavalla: Käsikirjoituksessa ensimmäisenä ollut kohtaus poistettiin elokuvasta kokonaan. Sen sijaan elokuva alkaakin suoraan kahdeksannesta kohtauksesta, eli juuri ennen elokuvan finaalia. Tästä siirrymme montasikohtaukseen Vienosta pilkkomassa

puita. Tämä kohtaaminen oli alun perin käsikirjoitettu vasta kuudenneksi kohtaukseksi. Päädyin kuitenkin leikkaamaan osan montaaista omaksi kohtaukseksi elokuvan alkuun, sillä siinä päästään suoraan päähenkilön sielunmaailmaan, joka taas edesauttaa hahmoon samaistumista ja täten tekee hahmosta moniulotteisemman. Toinen rakenteellinen muutos, jolla pyrittiin tuomaan lisäämään tunnelatausta, oli takaumien lisääminen osaksi tarinaa, ja nimenomaan viestimään Vienon päänsisäistä konfliktia liittyen siihen haluaako tämä olla parisuhteessa Ramin kanssa (kuva 10). Näin alkoi jälleen kerran materiaalin tarkka läpikäynti. Tarkoituksena oli löytää mahdollisimman tunteikkaita kuvia sekä Vienosta, että Ramista, joita voitaisiin käyttää visuaalisena viestimenä Vienon kokemista tunteista Ramia kohtaan. Näiden kuvien ympärille rakensin jo kuvatusta materiaalista kaksi uutta kohtautta, jotka kertoivat Vienon alati muovaantuvasta mielipiteestä Ramia kohtaan ilman yhdenkään uuden dialogipätkän nauhoittamista. Vaikka takaumilla ei kokonaisuudessaan ole kestoja kuin muutama sekunti per kohtaus, tuovat ne kuitenkin suorastaan elintärkeää tunnelatausta elokuvan narratiiviin, ja hahmojen tekemiin valintoihin ja päätöksiin.



KUVA 10. Naakan loppupään takaumasekvenssi, jonka aikana Vieno tajuaa haluavansa olla Ramin kanssa (Naakka 2022)

Rakenteellisten ongelmien korjaamisen lisäksi yksi asia, johon kiinnitin Naakkaa leikatessa erityistä huomiota olivat kohtausiirtymät. Vieno on päähenkilönä passiivinen, ja tarina hyvin pitkälti tapahtuu hänen ympärillään jättäen hänet itsensäkin välillä hämilleen. Tämän piirteen halusin leikkauksellisesti välittää myös katsojalle. Monet elokuvan kohtausiirtymistä ovat kovin yllättäviä, ja tulevat ilman

sen suurempaa pohjustusta jättäen katsojan tarkoituksellisesti hieman hämilleen. Lisäksi yritin välttää laajojen avauskuvien käyttöä kohtauksen ensimmäisenä kuvana. Tämän tarkoituksena oli peilata Vienon omaa epävarmuutta ja häkeltyneisyyttä, jota tämä kokee elokuvan ajan. Voisi sanoa, että elokuvan tarina tavallaan vetää Vienoa mukanaan, ja halusin välittää tämän tunteen myös katsojalle. Kun tähän lisätään hahmon ulospäin näkyvä epävarmuus yhdistettynä takaumien muodossa näytettävään päänsisäiseen pohdiskeluun, lopputuloksena on maksimoitu tunnelataus, joka hahmosta pystyttiin esille tuomaan. Pitämällä fokuksen Vienossa aika lailla koko elokuvan ajan tästä tunnelatauksesta tulee hyvin pitkälti koko elokuvan kantava voima. Ilman näitä leikkauksellisia keinoja olisi tarina ja varsinkin päähenkilö ja hänen motiivinsa jääneet katsojan silmissä vaisuiksi, jolloin koko elokuvan tarina olisi kärsinyt suuren kolauksen.

Kuten aiemmin tuli ilmi, Naakka sisältää montaasikohtauksen, jonka leikkausvaiheessa jaoin kahdeksi erilliseksi kohtaukseksi. Räikeitä kohtaus siirtymiä ja takauksia lukuun ottamatta elokuvan kohtauksien sisäinen leikkaustyyli päättyi kaiken kaikkiaan kovin 'klassiseksi' Hollywood-leikkaukseksi, joka ei liiemmin kiinnitä itseensä huomiota ja jonka perimmäinen tarkoitus on ainoastaan kuljettaa tarinaa eteenpäin. Tämän takia koin, että nämä montaasikohtaukset ovatkin oivallinen mahdollisuus irrotella hieman, ja yrittää vähän visuaalisesti erikoisempia ratkaisuja. Päädyin rikkomaan alun perin melko yksinkertaiseksi suunnitellun kohtauksen rakennetta melko lailla lisäämällä toimintoihin toistoa, skarvaamalla näkyvästi esimerkiksi hyppyskarveilla, ja muuttaen leikkaustahtia huomattavasti nopeammaksi muuhun elokuvaan verrattuna. Elokuvan tarinassa montaasikohtaukset toimivat tavallaan tunnelman nostattajina hillittyjen ja kiusallisten kanssa käymisten jälkeen, joten tällainen revittely toimii leikkauksellisesti erittäin hyvin palvelemaan tarinassa haluttua tunnelatausta.

Elokuva saavuttaa tunteellisen kliimaksinsa kahdeksannessa kohtauksessa, joka toimii myös elokuvan aloituspaikkana. Tässä kohtauksessa Vieno purkaa tunteensa Ramille metsässä. Leikkauksellisesti tässä ei pystynyt kovin paljon tekemään tunnelatauksen kasvattamiseksi: Vienon ollessa äänessä isoimmaksi tehtäväksi itselleni jäi löytää Ramista mahdollisimman sympaattisia reaktiokuvia, joilla pyrin lisäämään Vienon puheen tunnearvoa. Tästä siirrytään elokuvan nimikkokohtaukseen, jossa metsässä kärsivä naakka on päästettävä päiviltään.

Tässä kohdattiin myös tuotannollinen ongelma, sillä varsinainen naakkaproppi näytti loppujen lopuksi kuvissa suorastaan silmiinpistävän keinotekoiselta. Täten päätin soveltaa Tappajahaiissa (1975) käytettyä periaatetta välttää keinotekoisien propin liiallista näyttämistä, sillä se saattaisi häiritä katsojan saavuttamaa tunnelatausta. Täten päädyin leikkaamaan naakkaa kuvin mahdollisimman säästeliäästi ja vain vähäksi aikaa kerrallaan. Alla havainnollistava kuva molempien elokuvien nimikkopropeista (kuva 11).



KUVA 11. Naakan naakka (vasen) ja Tappajahain tappajahai (oikea), joiden molempien visuaalinen ilme kärsii keinotekoisuudesta (Naakka 2022, Tappajahai 1975)

Naakan kuoleman jälkeen elokuvan leikkausrytmi hidastuu viimeisen takaumasekvenssin myötä kovin verkkaiseksi, ja viimeinen kohtaus naakan haudalla onkin suorastaan epilogimaisen rauhallinen. Tässä vaiheessa elokuvan suuri konflikti eli se, haluaako Vieno olla Ramin kanssa, on jo ratkennut katsojalle, joten elokuvan loppuaika voidaankin tunnelmoida rauhassa heidän autuasta yhdessä-oloon parivaljakon kävellessä naakan haudalta auringonlaskuun.

5.2 Sienisoppa

Siinä missä Naakka oli tarinaltaan ja teemoiltaan kovin turvallinen parisuhde-draama, Sienisoppa taas on monella tavalla räikeämpi teos. Täten myös leikkaustyylillä etsiessä esille nousi jo tuotannon aikaisessa vaiheessa se, että astetta oudommat leikkaukselliset ratkaisut ovat tähän elokuvaan enemmän kuin tervetulleita. Katetta myös kuvattiin paljon jokaisesta mahdollisesta suunnasta, joten koin tarinalle sopivan tunnelatauksen löytämisen huomattavasti Naakkaa helpommaksi, vaikka se tarkoittikin laajakantoista ja äärimmäisen tarkkaa materiaalin läpikäyntiä. Tarinaa auttavat rytmittämään myös VFX-kuvat sekä Naakkaa enemmän esillä oleva musisointi ja ääniefektointi. Yhdistettynä silmänpistäviin leikkauksellisiin tehokeinoihin, tämä kaikki luo audiovisuaalisesti mielekkään ja hauskan kokonaisuuden.

Sienisoppa alkaa valokuvasekvenssillä, jossa esitellään elokuvan hahmot ja annetaan tuleville tapahtumille hieman kontekstia hautajaispuheen muodossa tulevan kertojäänen kautta. Tähän ratkaisuun päädyttiin vasta leikkausprosessin myöhäisessä vaiheessa, sillä alkuperäinen suunnitelma montaasimaisesta alku-kohtauksesta, jossa kamera esittelee elokuvan tapahtumapaikkana toimivaa asuntoa salaperäisen musiikin soidessa taustalla ei yksinkertaisesti luonut tarpeeksi suurta tunnelatausta. Elokvaleikkaus on iteratiivinen prosessi, joten toiston kautta selvitimme lopulta, minkälaisen alkusekvenssin elokuva tarvitsee, että saisimme sen ulostuoman tunnelatauksen maksimoitua heti ensimmäisestä kohtauksesta lähtien. Suurin ongelma alkusekvenssissä oli informaation ja tunnelman tasapainotus: Joissain versioissa tila, jossa ollaan ei hahmottunut tarpeeksi, kun taas joissain versioissa tilallinen leikkaus oli selkeämpää, mutta liian tylsää seurattavaa. Joskus aloitus taas tuntui liian irralliselta muun elokuvan kanssa. Lopulta, tarpeeksi monen yrityksen jälkeen palapelin palat loksahdivat lopulta paikoilleen ja lopputuloksena on kohtaus, joka sisältää tarpeeksi ekspositiota ollakseen ymmärrettävä, mutta on myös tarpeeksi audiovisuaalisesti mielenkiintoinen välttääkseen katsojan pitkästytämisen.

Sienisopan ensimmäinen neljännes on leikkaukseltaan lähtökohtaisesti kovin hiltettyä ja näkymätöntä jatkuvuusleikkausta. Tämä palvelee tarinan alkua, jossa

henkilöhahmot eivät ole vielä syöneet taikasieniä. Ainoat kohdat, joissa alkuneljänneksellä käytän näkyvämpiä skarveja ovat varattu joko ajallisille hypyille, jollainen nähdään ensimmäisen ja toisen kohtauksen välissä, tai korostamaan päähenkilö Roosan jännittyntä mielentilaa. Tätä kuvastan toisen kohtauksen alun poukkoilevalla, lähestulkoon hyppyskarvimaisella leikkaamisella Roosan laittautuessa samalla, kun Eeva on vessassa pesemässä meikkejään pois. Tällä korostan tarinallista istutusta siitä, kuinka elokuvan aikana Roosin tunteet Eevaa kohtaan nousevat esiin.

Näkymättömyyden lisäksi elokuvan alku on leikattu rytmiltään suhteellisen verkkaiseksi. Sen lisäksi, että hidat leikkaustahti korreloi ruudulla tapahtuvan toiminnan kanssa, se myös vahvistaa elokuvan kolmannen kohtauksen aloittavan huumeontaasin vaikutusta, sillä se on leikkauksellisesti kaikkeen tähän asti nähtyyn verrattuna suorastaan kuin toisesta elokuvasta (kuva 12). Montaasin leikkaus on nopeaa, hyppivää ja sekalaista, joka vuorostaan sopii yksi yhteen henkilöhahmojen sen hetkisen mielentilan kanssa off-screeninä nautittujen sienien vuoksi. Montaasissa selvästi leikataan aikaa, mutta huumeiden tuoman sekavuuden vuoksi katsojalle jää tarkoituksellisesti epäselväksi, kuinka paljon. Hyppyskarvien ja usean päällekkäin näkyvän videotason käyttö psykedeelisen musiikin soidessa taustalla luo kohtaukseen kovin sekalaisen tunnelman. Tällä istutetaan katsojan päähän yleinen tunnelmanmuutos elokuvassa, sillä tästä lähtien tapahtumat muuttuvat koko ajan villimmiksi.



KUVA 12. Kuvakaappaus Sienisopan montaasikohtauksesta, joka kuvastaa seksuenssin visuaalista railakkuutta (Sienisoppa 2022)

Sekä tarinallisesti, että tyyllisesti tämä montaasi jakaa elokuvan kahteen eri osaan; aikaan ennen ja jälkeen sienien syömisen. Montaasikohtauksen jälkeen päätimme ohjaajan kanssa mennä pokeritermein niin sanotusti 'all in' näkyvän leikkauksen keinojen kanssa maksimoidaksemme huumeissa olemisen tunteen myös katsojalle. Montaasikohtauksesta jo tutuksi tulleet hyppyskarvit hiipivät sisään myös dialogikohtauksissa, kuva- ja kuvakokovalinnoista tulee astetta oudompia ja leikkaustahti kiihtyy huomattavasti alkuun nähden, varsinkin silloin, kun elokuvan kolmas henkilöahmo Kustaa ilmestyy paikalle kolmannen kohtauksen lopussa. Kyseisessä kohtauksessa nähtävä, suorastaan tennisottelumainen leikkaus edestakaisin hahmojen välillä toimii niin kohtauksen vauhdikkuuden, kuin myös elokuvan koomisen genren vuoksi paremmin, kuin miten se olisi toiminut esimerkiksi huomattavasti hillitymmässä Naakassa. Tämä johtuu siitä, että komediaa tehdessä pystyy etenemään enemmän liioitellusti, sillä se tukee genren onnistumisen kannalta vaadittua tunnelatausta lähtökohtaisesti paremmin, kuin asioiden liian vaisuksi jättäminen. Tällä samalla periaatteella edetään elokuvan intensiivisimpään kohtaukseen vessassa, joka on sienien vaikutuksen myötä muuttanut muotoaan ylikuonnollisen pitkäksi. Roosin väitellessä Kustaan kanssa vessassa, Eeva ihmettelee tilannetta eteisen puolella suljetun vessanoven takaa (kuva 13). Rinnakkaisleikkauksella vessan ja eteisen kanssa saimme erittäin dynaamiseen kohtaukseen mukavaa kontrastia ja lisää koomisuutta hämmentyneen Eevan ilmeiden ja kysymysten kautta. Kun kohtaukseen lisätään vielä hie- man VFX:ää visualisoimaan Roosin sekavaa mielentilaa, on lopputulos kovin vaikuttava.



KUVA 13. Vessakohtauksessa elokuvan intensiivisyys saavuttaa huippunsa (Sienisoppa 2022)

Leikkaustahti ja leikkauksen räväkkyys alkavat muuttua takaisin hillitymmäksi vasta sitten, kun tarinassa huumeiden vaikutus alkaa kaikota hahmoista. Täten leikkaukselliset ratkaisut korreloivat koko elokuvan ajan tarinan ja hahmojen intensiivisyyden kanssa, eikä täten synnytä katsojassa ristiriitaista reaktiota. Ennen elokuvan loppukohtausta nähdään Eevalta Kustalle suunnattu monologi, joka sekä rauhoittaa elokuvan tahtia hetkeksi ennen viimeistä kohtausta, että toimii tärkeänä plot pointina elokuvan hahmodynamiikoille. Täten koin, että paras leikkauksellinen ratkaisu tässä tapauksessa on olla leikkaamatta ollenkaan, ja antaa koko monologin pyöriä alusta loppuun yhtenä jatkuvana ottona ilman yhtäkään skarvia. Näin kohtauksen painoarvo siirtyy sanottujen asioiden sisäistämiseen sen sijaan, että huomio kiinnittyisi räikeisiin skarveihin ja näkyvään leikkaukseen. Tämä kohtaus on erinomainen esimerkki siitä, kuinka liiallinen leikkaus voi tuhota

elokuvan rytmin, ja täten joskus leikkaajan on tiedettävä, milloin jättää leikkaamatta.

Elokuvan lopussa tunteet kuumenevat ja sanat kovenevat, joten luonnollisesti myös leikkausrytmi nopeutuu dialogin muuttuessa yhä rajummaksi. Kuvakoot ovat tässä lähtökohtaisesti kovin tiiviitä, mikä korostaa tilanteen intensiivisyyttä. Laajakuvaan mennään vain hetkeksi haukkaamaan happea. Kohtaus ja samalla koko elokuva loppuvat Roosin ja Eevan löytäessä rakkauden kipinän, ja Kustaan jäädessä hävinneenä varjoihin. Loppua leikatessa päädyimme ohjaajan kanssa pohdiskelemaan ja puntaroimaan pitkään ja hartaasti sitä, kuinka paljon/vähän haluamme katsojan samaistuvan Kustaan hahmoon elokuvan lopussa, ja tämän pohjalta myös sitä, onko Kustaan ulostuonti kohtauksessa klassisen pahaa, vai enemmänkin surkuhupaisan sympaattista. Tällaisessa pyörittelyssä korostuu jälleen kerran katteen määrä, joka mahdollisti monenlaisten eri testiversioiden tekemisen. Lopulta päädyimme ratkaisuun, joka ainakin päällisin puolin vaikuttaa siltä, että paha klassiseen tapaan häviää hyvyyden voittaessa, jättäen katsojalle hyvän mielen elokuvan loppuessa. Jokainen voi kuitenkin itse vetää omat johtopäätöksensä siitä, kuinka eettisiä Roosin ratkaisut elokuvan aikana loppujen lopuksi ovat, jättäen katsojan takaraivoon hieman vinksahaneen tunteen, joka korreloi koko elokuvan vinksahaneisuuden kanssa erinomaisesti.

5.3 Projektien eroavaisuudet ja samankaltaisuudet

Naakka ja Sienisoppa kertovat pohjimmiltaan molemmat rakkauden tavoittelusta, ja sekä toisen, että itsensä hyväksynnästä. Molemmat myös sisältävät onnellisen lopun, jossa rakkaus voittaa, joten periaatteessa molemmissa elokuvissa tavoittelun tunnelatauksen katsojassa tulisi loppujen lopuksi olla sama, positiivinen ja lämmin tyytyväisyyden tunne. Matka tämän tunnetilan saavuttamiseksi poikkeaa elokuvien välillä kuitenkin paljon, joten vaikka lunastus on lopulta sama, oli elokuvia leikatessa huomioitava välillä täysin eri asioita tunnelatauksen maksimoimisen onnistumiseksi.

Vaikka yleinen teema, rakkaus, yhdistää nämä kaksi elokuvaa, edustavat ne kuitenkin eri genrejä, ja ovat suunnattu eri kohderyhmille. Naakka on pohjimmiltaan

astetta vanhemmalle yleisölle suunnattu, kovin heteronormatiivinen draama, kun Sienisoppa taas on LGBT+ -teemoilla sävytetty koominen kummitustarina, joka on lähtökohtaisesti suunnattu astetta nuoremmalle yleisölle. Naakka on kokonaisuutena paljon Sienisoppaa hillitympi tarina, ja vaati täten välillä kovin hienovaraista leikkauksellisia ratkaisuja, että haluttuun tunnetilaan päästään. Merkittävien katseiden ja reaktioiden metsästäminen materiaalista nousi tässä erittäin suureen rooliin, sillä kun päähenkilö on vähäpuheinen introvertti, ei pelkällä voikaalisella ilmaisulla pääse kovin pitkälle. Sienisopan absurdi koomisuus ja yleinen outous taas kannusti suorastaan leikittelemään materiaalilla ja reaktiokuvia haettiin enemmänkin korostamaan haluttua tunnetta, kuin rakentamaan kohtauksille uutta merkitystä, joka palvelisi elokuvan tarinaa paremmin. Kummankin elokuvan luonne tulee hyvin esiin niiden loppukuvissa (kuva 14).



KUVA 14. Naakan (ylempi) ja Sienisopan (alempi) loppukuvat, joista kuvastuu hyvin elokuvien yleisilme ja tyyllisuunta (Naakka 2022, Sienisoppa 2022)

Esimerkkinä toimii Naakan toisen metsurimontaasin jälkeen nähtävä sekvenssi, jossa Vieno istahtaa kahvitauolle. Yhdessä kuvista huomasin näyttelijän ilmaisussa pienen hetkellisen hymynvireen, joka pian kuitenkin pyyhkiytyy tämän kasvoilta. Vaikka tämä hymähdys ei todellisuudessa ollut tarkoituksellista, päätin rakentaa sen ympärille muistelman muodossa ilmenevän takaumasekvenssin edellisen illan treffeistä Ramin kanssa. Lopulta lämmin muisto katoaa Vienon mielestä yhtä nopeasti, kuin hymy hänen kasvoiltaan, joka taas istuttaa yhä enemmän katsojan mieleen Vienon epävarmuutta parisuhteeseen ryhtymisestä. Tämä istutus lunastetaan ensimmäisen kerran Vienon avautuessa Ramille epävarmuuksistaan metsässä, ja toisen kerran silloin, kun Vieno päättää lopulta haluavansa olla tämän kanssa toisen takauman siivittämänä. Loppujen lopuksi tunnelatauksen maksimoijana toimi yksi tahaton hymynvire. Sienisopan kohdalla emme joutuneet turvautumaan tällaiseen uuden narratiivin rakentamiseen leikkausvaiheessa, sillä käsikirjoitus oli sen verran vedenpitävä, että se kääntyi huomattavasti Naakkaa sulavammin ruudulle ilman tunnelataukseen tai tarinankulkuun liittyviä kompromisseja.

Sienisoppakaan ei kuitenkaan selvinnyt täysin ilman rakenteellisia muutoksia. Päädyimme poistamaan useita Kustaan repliikkejä, sillä ne herättivät leikkausversioita nähneissä katsojissa ristiriitaisia mielipiteitä siitä, millaista tunnelatausta hahmon ilmaisulla oikein haetaan. Jotkut kokivat näyttelijän ylidramaattisuuden hyväksi lisäksi elokuvan vinksahaneelle dynamiikalle, kun taas jotkut kokivat hahmon suorastaan ”kummelimaiseksi.” Tästä syystä turvallisin ratkaisu oli karsia ylimääräinen, mahdollisesti katsojan tunnelatausta häiritsevä dialogi kokonaan pois, ja kuljettaa tarinaa sen ympärillä, mikä todistetusti toimii. Kuten luvussa 5.1 tulee ilmi, samaan ongelmaan päädyttiin myös Naakassa Ramin kohdalla, joka vaikutti aikaisissa leikkausversioissa joidenkin mielestä suorastaan sarjamurhaajamaisen uhkaavalta. Tämän kauemmaksi halutusta tunnelatauksesta on tässä tapauksessa vaikea päästä, joten samanlaiset toimenpiteet olivat tarpeen.

Koska Sienisopan tarinallinen runko saatiin taottua jo ensimmäisten leikkausversioiden aikana hyvälle mallille, ja materiaalia oli kuvattu runsaasti, suhteellisen iso osa elokuvan leikkaustyöstä pystyttiin pyhittämään rytmityksen ja skarvien viilaamiselle, sekä yleisesti parhaan mahdollisen tunnelatauksen esiin kaivamiselle.

Materiaalin paljouden ansiosta pystyimme myös pyörittelemään aika lailla joka kohtauksessa useita eri leikkauksellisia ratkaisuja ohjaajan kanssa. Naakkaa leikatessa taas valtaosa ajasta meni siihen, että itse tarina saatiin toimimaan ilman, että katsojan tuntema tunnelataus lopahtaisi jossain elokuvan vaiheessa. Täten ei voida puhua tunnelatauksen maksimoimisesta samalla tavalla kuin Sienisopaa leikatessa. Pohjimmiltaan tämä ilmiö perustuu pitkälti työryhmän eri osastojen väliseen tiiviiseen viestintään koko projektin ajan, sillä Naakkaa leikatessani tuntui välillä siltä, etten ollut edes ihan varma, mitä jollain tietyllä kuvalla tai tarinallisella ratkaisulla halutaan tarkalleen viestiä.

Molemmat elokuvat esittivät omat leikkaukselliset haasteensa, joiden selvittäminen oli sekä antoisaa, että erittäin tärkeä oppikokemus siitä, kuinka erilaisia projekteja kannattaa lähestyä ja mitä toimenpiteitä tulee tehdä tunnelatauksen maksimoimiseksi. Molemmissa tapauksissa äärimmäisen tärkeäksi aspektiksi nousi materiaalin huolellinen läpikäynti, sillä haluttua reaktiota tai tunnetta voi joutua – ja usein joutuukin – etsimään tarkkaan ja joskus syvältäkin kuvatun materiaalin kätköistä. Oli genre sitten mikä hyvänsä, elokuvan yleisilmeen ja makrotason rytmityksen määrittäminen mahdollisimman aikaisessa vaiheessa leikkausprosessia ilmeni äärimmäisen tärkeäksi, sillä se mahdollisti tarinallisten ongelmakohtien havaitsemisen ja korjaamisen tavalla tai toisella mahdollisimman aikaisessa vaiheessa. Täten valtaosan keskittymisestä leikatessa pystyi antamaan sille kaikista tärkeimmälle, eli elokuvan tunnelatauksen maksimoimiselle.

6 POHDINTA

Jokainen elokuva, kohtaus, kuvasekvenssi ja skarvi on uniikki, ei ole kahta samanlaista. Täten ei ole mahdollista kirjoittaa objektiivista totuutta siitä, mitä on oikeaoppinen elokuvaleikkaus, milloin kannattaa käyttää mitään tehokeinoa, milloin skarvata ja milloin jättää skarvaamatta. Loppujen lopuksi leikkaajan henkilökohtaiseksi päätökseksi jää tehdä nämä valinnat tämän oman intuition pohjalta.

Tämä ei kuitenkaan tarkoita sitä, ettei leikkauksesta lukeminen olisi kannattavaa. Uusien näkökulmien löytäminen ulkopuolisista vaikuttajista - kuten tämä työ - on erinomainen tapa kokeilla itse myöhemmin jotain uutta leikkauspöydällä ja kokea uusia oivalluksia sitä kautta. Pysin opinnäytetyölläni pikemminkin maalaamaan jonkinlaiset raamit ja suuntaviivat sen sijaan, että listaisin omasta mielestäni ytimikkaita argumentteja, jotka naamioin absoluuttisiksi totuuksiksi. Opinnäytetyöni tarkoitus on esitellä erilaisia tapoja, joilla leikkaaja voi vaikuttaa elokuvan tunnelataukseen, sillä koen sen olevan elokuvantekijän tärkein päämäärä. Mikäli katsoja ei tunne mitään elokuvaa katsoessaan, on elokuva mielestäni epäonnistunut pohjimmaisessa päämäärässään perinpohjaisesti.

Teoriaosiota kirjoittaessa kamppailin melko paljon sen kanssa, mikä loppujen lopuksi on relevanttia aiheen kannalta ja mitä kannattaa rajata sen ulkopuolelle. Lopulta päädyin siihen ratkaisuun, että mikäli en keksi kappaleessa käsiteltävälle asialle jonkinlaista mielenkiintoista tosimaailman esimerkkiä, tai en kokenut sitä tarpeelliseksi omia lopputyöelokuviani leikatessa, pystyin hyvin mielin pudottamaan kyseisen aiheen pois opinnäytetyöstäni. Lopulta sain aikaiseksi ainakin omasta mielestäni eheän ja koherentin teoksen, josta toivottavasti pystyy nauttimaan kuka tahansa, jota aihe kiinnostaa edes etäisesti.

Empiiristä osiota kirjoittaessani jouduin itseäni turhautuneena toteamaan useamman kerran, että lopputyöelokuvien leikkausprosessin tarkempi dokumentointi itse leikkausvaiheessa olisi tullut välillä ehdottomasti tarpeeseen. Vaikka lopulta sainkin kirjoitettua aiheesta julkaisukelpoisen luvun, olen kuitenkin varma, että kuluneiden kuukausien aikana olen ehtinyt unohtaa monia pieniä yksityiskohtia ja oivalluksia, jotka olisivat olleet hyvä lisä opinnäytetyöhön.

Koin kuitenkin, että kirjoittamalla teoriaosuuden ensin ja tekemällä sen eteen melkoisen määrän tutkimusta, pystyin sen kautta hyvin peilaamaan empiiriseen osioon ajatuksia ja aivoituksia, jotka olisivat jääneet vähäisemmällä tiedonkeruulla tulematta ilmi. Kaiken kaikkiaan olen opinnäytetyöhöni tyytyväinen, vaikka totta kai viilattavaa ja lisättävää löytyy aina. Esimerkiksi jo pelkistä luvussa 4 käsitellyistä leikkauksellisista tehokeinoista olisi voinut kirjoittaa oman opinnäytetyönsä, mikäli niihin olisi halunnut pureutua syvällisemmin. Halusin kuitenkin pitää fokuksen nimenomaan näiden tehokeinojen merkityksessä elokuvan tunnelataukseen, joten liiallinen syventyminen olisi vain vienyt opinnäytetyötä raiteiltaan. Saman ilmiön olen usein huomannut myös leikatessa. Tehtävää löytyy jatkuvasti lisää, mutta jossain vaiheessa on vain todettava työ valmiiksi ja painettava exporttia.

LÄHTEET

78/52: Hitchcock's Shower Scene. 2017. Ohjaus Alexandre O. Phillip

Barajas, V. 2013. Film Studies: Bonnie and Clyde. Verkkosivu. Viitattu 7.7.2022. <https://victoriabarajas.weebly.com/bonnie-and-clyde.html>

Bedard, M. 2020. What is a Jump Cut? 5 Ways to Use Jump Cuts in Film. Verkkosivu. Viitattu 10.7.2022 <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-a-jump-cut/>

Cadwell, S. 2019. Editing: Spatial and Temporal Relations. Youtube-video. Viitattu 15.9.2022. <https://www.youtube.com/watch?v=cyulvny9Od4>

Deguzman, K. 2021. How Does an Editor Control the Rhythm of a Film. Verkkosivu. Viitattu 8.7.2022. <https://www.studiobinder.com/blog/how-does-an-editor-control-the-rhythm-of-a-film/>

Donnelly, J. 2021. The Evolution of Video Editing: From the Moviola to Machine Learning. Verkkosivu. Viitattu 20.7.2022. <https://massive.io/filmmaking/the-evolution-of-video-editing/>

Dulaimy, S. 2018. Film Editing – The Importance of Rhythm and Pace. Verkkosivu. Viitattu 8.7.2022. <https://www.avidblogs.com/film-editing-the-importance-of-rhythm-and-pace/>

First Cow. 2019. Ohjaus Kelly Reichardt

Flight, T. 2019. Bohemian Rhapsody's Terrible Editing – A Breakdown. Verkkosivu. Viitattu 21.8.2022. <https://www.youtube.com/watch?v=4dn8Fd0TYek&t=683s>

Friedrich, S. 2019. EDITED BY. Verkkosivu. Viitattu 2.8.2022. <http://women-filmeditors.princeton.edu/>

Heckmann, C. 2020. Soviet Montage Theory – Definition, Examples and Types of Montage. Verkkosivu. Viitattu 19.7.2022. <https://www.studiobinder.com/blog/soviet-montage-theory/>

Hellerman, J. 2021. What Was the French new Wave in Cinema. Verkkosivu. Viitattu 25.7.2022 <https://nofilmschool.com/what-is-the-french-new-wave>

Hooton, C. 2016. Taken 3 took 14 camera cuts in 6 seconds to show Liam Neeson jumping a fence. Verkkosivu. Viitattu 25.9.2022. <https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/films/news/taken-3-took-14-camera-cuts-in-6-seconds-to-show-liam-neeson-jumping-a-fence-a6890791.html>

Hullfish, S. & Sixel, M. 2016. ART OF THE CUT with MARGARET SIXEL, editor of “MAD MAX: FURY ROAD”. Verkkosivu. Viitattu 8.7.2022. <https://www.provideocoalition.com/art-cut-margaret-sixel-editor-mad-max-fury-road/>

Kotzathanasis, P. 2021. Film analysis: The Handmaiden (2016) by Park Chan-wook. Verkkosivu. Viitattu 3.9.2022. <https://asianmoviepulse.com/2021/04/park-chan-wooks-handmaiden/>

Kulttuuri Valve. 2011. Elokuvaleikkaus. Verkkosivu. Viitattu 14.8.2022. https://www.kulttuurivalve.fi/fi/lastenkulttuurikeskus/koulutukset_ja_oppimateriaalit/elokuvan_oppimateriaalit/elokuva-analyysi/6_leikkaus/

Lunn, O. 2017. 10 things you (probably) never knew about the shower scene in Psycho. Verkkosivu. Viitattu 8.7.2022. <https://www.bfi.org.uk/interviews/psycho-shower-scene-alfred-hitchcock>

Marine, J. 2016. Furious Film Editing: Watch Five Films That Average 2 Seconds Per Shot. Verkkosivu. Viitattu 8.7.2022. <https://nofilmschool.com/2016/01/furious-film-editing-watch-five-films-average-2-seconds-shot>

Masterclass Staff. 2022. How to Maintain Continuity in Film: 10 Continuity Editing Techniques. Verkkosivu Viitattu 20.7.2022. <https://www.masterclass.com/articles/continuity-editing-in-film-explained>

MasterClass Staff. 2020. How to Use Jump Cuts in Film: 3 Examples of Jump Cuts. Verkkosivu. Viitattu 29.7.2022. <https://www.masterclass.com/articles/how-to-use-jump-cuts-in-film#3-examples-of-jump-cuts-in-film>

Masterclass Staff 2021. What Is the Kuleshov Effect? Learn the Importance of Video Editing. Verkkosivu. Viitattu 19.7.2022. <https://www.masterclass.com/articles/what-is-the-kuleshov-effect-learn-the-importance-of-video-editing#the-origins-of-the-kuleshov-effect>

McGregor, L. 2021. The Filmmaker's Guide to the Establishing Shot. Verkkosivu. Viitattu 2.10.2022. <https://www.premiumbeat.com/blog/filmmakers-guide-establishing-shot/>

Murch, W. 2001. In the Blink of an Eye. Viitattu 7.7.2022.

Naakka. 2022. Ohjaus Helmi Holopainen

Nugent, J. 2020. The Movie That Changed Movies. Youtube-video. Viitattu 25.7.2022. <https://www.youtube.com/watch?v=0wl4HXBH9Yc>

One Hundred Years of Cinema 2016. 1925: How Sergei Eisenstein Used Montage To Film The Unfilmable. Youtube-video. Viitattu 19.7.2022. https://www.youtube.com/watch?v=g5WbeoP_B8E&t=314s

Perelman, B. 2021. Everything You Need to Know About Flashbacks. Verkkosivu. Viitattu 13.8.2022. <https://screencraft.org/blog/everything-you-need-to-know-about-flashbacks/>

Puschak, E. 2017. One Way To Deconstruct There Will Be Blood — Or Any Movie. Youtube-video. Viitattu 9.7.2022. <https://www.youtube.com/watch?v=7KlopLcNC1Y>

Ramos, T. & Zhou, T. 2016. How Does and Editor Think and Feel. Youtube-video. Viitattu 10.9.2022. <https://www.youtube.com/watch?v=3Q3eITC01Fg>

Ross. 2015. Action Masterclass: Mad Max: Fury Road - The Rhythm of Chaos. Youtube-video. Viitattu 8.7.2022. <https://www.youtube.com/watch?v=WSQYvHlvjB4>

Sanchez, A. 2013. Introduction to Film Studies: Bonnie and Clyde. Verkkosivu. Viitattu 25.7.2022. <https://fstbehindthescene.weebly.com/bonnie-and-clyde.html>

Sienisoppa. 2022. Ohjaus Lassi Hautamäki

Solvsteen Knudsen, S. 2022. Jump Cut Explained: Definition & Famous Examples for Inspiration. Verkkosivu. Viitattu 3.9.2022. <https://academy.wed.io.com/jump-cut/>

Sterner, H. 2014. Flashbacks in Films. Vimeo-video. Viitattu 13.8.2022. <https://vimeo.com/99139322>

Tappajahai. 1975. Ohjaus Steven Spielberg

Tichenor. D. 2017. Editor Dylan Tichenor, ACE on Shaping a Quiet Scene in "There Will Be Blood". Youtube-video. Viitattu 9.7.2022 <https://www.youtube.com/watch?v=hh-lut4dKLU&t=0s>

Tikkanen, T. Leikkaaja. 2022. Sähköpostihaastattelu 30.9.2022

Tindell, J. 2019. Rhythm in Film Editing. Youtube-video. Viitattu 1.8.2022. <https://www.youtube.com/watch?v=WOVroZM6NCo&t=1s>

Usov, D. 2021. Brief History of Film Editing. Verkkosivu. Viitattu 20.7.2022. <https://www.mediaequipt.com/history-of-film-editing/>

Winchell, Q. 2020. Sergei Eisenstein: the man, the method, the montage. Verkkosivu. Viitattu 9.7.2022. <https://www.videomaker.com/how-to/directing/film-history/sergei-eisenstein-the-man-the-method-the-montage/>

Ramos, T. & Zhou, T. 2015. Akira Kurosawa – Composing Movement. Youtube-video. Viitattu 28.8.2022. <https://www.youtube.com/watch?v=doaQC-S8de8>

Kuvalähteet

KUVA 1. Public Domain Review. 2015. Viitattu 20.7.2022. <https://publicdomain-review.org/collection/kinetophone-actor-audition-ca-1913>

KUVA 2. Masterclass. 2021. Viitattu 9.7.2022. <https://studymasscommunication.wordpress.com/2020/01/17/soviet-montage-cinema/>

KUVA 3. Mass Communication. 2020. Viitattu 9.7.2022. <https://studymasscommunication.wordpress.com/2020/01/17/soviet-montage-cinema/>

KUVA 4. Panssarilaiva Potemkin. 1925. Ohjaus Sergei Eisenstein

KUVA 5. In the Blink of an Eye. 2001. Murch, W.

KUVA 6. Matt. 2022. Viitattu 20.7.2022.

<https://filmlifestyle.com/what-is-the-180-degree-rule-in-film/>

KUVA 7. McGregor. 2021. Viitattu 2.10.2022.

<https://www.premiumbeat.com/blog/filmmakers-guide-establishing-shot/>

KUVA 8. Perelman, B. 2021. Viitattu 13.8.2022.

<https://screencraft.org/blog/everything-you-need-to-know-about-flashbacks/>

KUVA 9. First Cow. 2019. Ohjaus Kelly Reichardt

KUVA 10. Naakka. 2022. Ohjaus Helmi Holopainen

KUVA 11. Naakka. 2022. Ohjaus Helmi Holopainen, Tappajahai. 1975. Ohjaus Steven Spielberg

KUVA 12. Sienisoppa. 2022. Ohjaus Lassi Hautamäki

KUVA 13. Sienisoppa. 2022. Ohjaus Lassi Hautamäki

KUVA 14. Naakka. 2022. Ohjaus Helmi Holopainen, Sienisoppa. 2022. Ohjaus Lassi Hautamäki

LIITTEET

Opinnäytetyön asiantuntijahaastattelun kysymykset

1. Millainen on metodisi parhaan tunnelatauksen esille tuomiseksi leikatessa?
2. Mikä asia mielestäsi pahiten latistaa tunnelatauksen kohtauksessa?
3. Entä mikä asia mielestäsi korostaa tunnelatausta eniten?
4. Lähestytkö esimerkiksi koomisen ja dramaattisen kohtauksen leikkausta eri tavoin?
5. Onko jotain tiettyä genreä leikatessa erityisen helppo tai vaikea tuoda suurta tunnelatausta esille?
6. Kumpi on mielestäsi katsojaa häiritsevämpää, liian hidas vai liian nopea leikkausrytmi? Milloin mielestäsi nämä taas ovat oikeutettuja?
7. Millaisissa tilanteissa koet oikeutetuksi käyttää niin kutsuttua "näkyvää leikkausta" joka vetää itseensä huomiota (esim. hyppyskarvit, suojaviivan ylitys)
8. Mikä omasta mielestäsi on tärkein asia, johon leikkaajan on kiinnitettävä huomiota narratiivia rakentaessa?