



Nuutti Sihvonen

Kolmannessa persoonassa

Fiktiivisen henkilöhahmon rakentaminen ohjaajan ja näyttelijän välisessä yhteistyössä

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Medianomi

Elokuva ja televisio

Opinnäytetyö

10.11.2022

Tiivistelmä

Tekijä(t):	Nuutti Sihvonen
Otsikko:	Kolmannessa persoonassa – fiktiivisen henkilöihahmon rakentaminen ohjaajan ja näyttelijän välisessä yhteistyössä
Sivumäärä:	22 sivua
Aika:	10.11.2022
Tutkinto:	Medianomi
Tutkinto-ohjelma:	Elokuva ja televisio
Suuntautumisvaihtoehto:	Kuva ja ääni
Ohjaaja(t):	Lehtori Antti Pönni

Tämä opinnäytetyö on toiminnallinen ja koostuu sekä teososasta että kirjallisesta osasta. Opinnäytetyön teososana on Piholla kaikuu -lyhytelokuva, jossa opinnäytteen tekijä toimi ohjaajana ja toisena käsikirjoittajana.

Tässä opinnäytteessä pohditaan sitä, miten elokuvan ohjaaja ja näyttelijät yhdessä rakentavat elokuvassa esiintyvät fiktiiviset roolihaamot. Tätä tutkitaan käymällä läpi aihetta koskevaa kirjallisuutta, jota sitten verrataan tekijän omiin havaintoihin opinnäytetyön teososan tekemisestä.

Tutkimusosuudessa elokuvan tuotantoprosessi on jaettu kolmeen vaiheeseen: esituotantoon, tuotantoon ja jälkituotantoon. Jokaisen vaiheen kohdalla tekijä käy lyhyesti läpi aihetta koskevaa teoriaa ja tutkii sitä, miten teoria näkyy hänen kokemuksensa mukaan käytännön tekemisessä.

Opinnäytteen kirjalliset lähteet ovat elokuvaohjaamista käsitteleviä teoksia, jotka ovat pitkälti niiden tekijöiden omakohtaisten kokemusten pohjalta kirjoitettuja.

Sekä kirjallisissa lähteissä että tekijän omissa kokemuksissa korostuu näkemys siitä, että vaikka ohjaajalla ja näyttelijällä saattaa olla selkeästi toisistaan eroteltavissa olevat vastuualueet, on heidän työnkuvassaan ja vastuissaan niin selkeitä päällekkäisyyksiä, että on miltei mahdotonta erottaa, mikä johtaa mihinkin lopullisessa elokuvassa nähtävään asiaan. Tekijän havainnoista muodostuu kuitenkin selkeä kuva yhden tekijän kokemuksista, joka saattaa olla arvokasta muille uransa alussa oleville elokuvaohjaajille.

Avainsanat: Lyhytelokuva, elokuva, ohjaaja, näyttelijä, näyttelijäohjaaminen, henkilöohjaaminen, näyttelemine

Abstract

Author(s):	Nuutti Sihvonen
Title:	In Third Person – How Directors and Actors Work to Create Fictional Characters
Number of Pages:	22 pages
Date:	10 November 2022
Degree:	Bachelor of Culture and Arts
Degree Programme:	Film and Television
Specialisation option:	Cinematography and Sound
Instructor(s):	Antti Pönni, Senior Lecturer

This thesis is functional and consists of a written part and a work part. The work part of this thesis is a short film titled *Pihoilla Kaikuu* (Eng. *Echoes in the Suburbs*), which was directed and co-written by the author.

This thesis studies the methods and techniques of collaboration that directors and actors utilize to create fictional characters for films. These are studied by comparing the author's personal observations of making the work part to pre-existing theoretical knowledge found in literary source material.

In the research part of the thesis, film production is divided into three chronological stages: pre-production, production, and post-production. For each of these stages, the author briefly reviews relevant theoretical approaches, and then studies how these applied to the respective stages of making the work part.

The literary sources used in this thesis are works on directing actors for film and television. These works are written by professionals based largely on their respective experiences of working in the industry.

Both the literary sources and the author's personal experiences and observations emphasize a viewpoint that the responsibilities and processes of directors and actors overlap to such an extent that it is difficult to discern who and what leads directly to specific results seen in the finalized film. Regardless, the author's observations and commentary comprise a unified picture of one creator's experience of making a film that can work as a useful resource for aspiring directors.

Keywords: Short film, film, director, actor, directing, acting

Sisällys

1	Johdanto	1
2	Teoriakatsaus	3
2.1	Ohjaajan ja näyttelijän vastualueet	3
2.2	Henkilöhahmo käsikirjoituksessa	4
2.2.1	Hahmo ”vastaan” juoni	5
2.2.2	Käsikirjoituksen analysointi	6
3	Esituotanto	9
3.1	Casting	9
3.2	Harjoitukset	11
3.2.1	Näyttelijäharjoitukset	11
3.2.2	Muu ”harjoittelu”	13
4	Kuvaukset	14
4.1	”Kuvauspäivän aamuna” – ohjaaja ja näyttelijä H-hetkien ulkopuolella	14
4.2	Harjoitukset kuvauspaikalla	16
4.3	Olkaa hyvä – kuvaustilanteessa ohjaaminen	16
4.4	Näyttelijäystävällisen kuvausilmapiirin rakentaminen	17
5	Hahmon rakentaminen jälkitöissä	19
6	Pohdintaa	20
	Lähteet	22

1 Johdanto

Pitäessänni taiteellisen opinnäytetyöni, Pihoilla kaikuu -lyhytelokuvan ensi-illassa puhetta, kiitin elokuvan näyttelijöitä seuraavin sanoin:

Olen kuullut sanottavan, että elokuvaohjaajan työstä 50 prosenttia on castingia. Tämän elokuvan kohdalla se suhdeluku oli varmasti lähempänä yhdeksääkymmentä. Sen jälkeen, kun te tulitte tähän mukaan, minun ei tarvinnut tehdä enää yhtään mitään.

Vaikka tuossa hetkessä toteama oli tarkoitettu tunnelmankeventäjäksi, piili sen alla myös ripaus totuutta. Elokuvaa ohjatesani olin nimittäin useaan otteeseen huomannut pohtivani henkilöohjaamisen kiteytyvän pohjimmiltaan yhteen kysymykseen vastaamiseen: tekisikö tämä hahmo tässä tilanteessa näin? Olipa kyse sitten eri ottojen välillä valitsemisesta tai sen päättämisestä, miten näyttelijä kulkee kuva-alan halki, löytyi oikea vastaus aina tuon kysymyksen kautta. Kaikki näyttelijän ohjaamiseen liittyvä jännitys ja mystiikka oli hälvennyt, kun elokuvan hahmoista oli näyttelijöiden kanssa rakennettu eläviä, kokonaisia ihmisiä. Minä pystyin luottamaan siihen, että näyttelijät kyllä tarjoaisivat joka otolla hyviä asioita, ja minun tehtäväksi jäi valita niiden väliltä tuohon kysymykseen vastaamisen avulla.

Kuvausten jälkeen jäin pohtimaan tuota kysymystä ja sitä, miten olimme näyttelijöiden kanssa onnistuneet rakentamaan hahmot siten, että suurin työ tuntui olevan tehty jo ennen kuvauksia. Elokuvan teon myötä käsitykseni ohjaajan työstä oli muuttunut perustavanlaatuisesti – en enää kokenut, että tehtäväni ohjaajana oli jotenkin luotsata ja kaivaa näyttelijöistä jotain minun taiteellisen visioni mukaista suoritusta, vaan tekemisen keskiössä oli yksinkertainen kommunikatio siitä, minkälaisena me hahmot näemme. Tämä ajattelutavan muutos tuntui niin fundamentaaliselta, että halusin sukeltaa syvemmin työn ytimeen ja tutkia sitä, miten tuo prosessi oli vaihe vaiheelta kulkenut, ja tästä pohdinnasta muodostui punainen lanka opinnäytetyölleni.

Tässä opinnäytetyössä tutkin fiktiivisen henkilöhaahmon rakentamista elokuvaohjaajan näkökulmasta. Työn painopisteinä ovat sekä ohjaajan itsenäiset haahmon rakentamisen prosessit että ohjaajan ja näyttelijän välinen yhteistyö. Näitä prosesseja tutkimalla ja niistä tehtyjä omakohtaisia havaintoja purkamalla pyrin hahmottamaan kokonaisvaltaisesti, miten elokuvan fiktiivinen henkilöhaahmo luodaan.

Opinnäyte on toiminnallinen ja koostuu tästä kirjallisesta osasta sekä teososasta. Opinnäytteen teososana toimii noin 20-minuuttinen lyhytelokuva Piholla kaikuu, jossa toimin ohjaajana ja toisena käsikirjoittajana. Elokuva kertoo 16-vuotiaasta Asserista, joka selvittää parhaan ystävänsä katoamista. Tässä opinnäytteessä käyn kronologisesti elokuvan tekoprosessia läpi.

Teoriaosassa käyn aluksi läpi, mitä aihetta käsittelevässä kirjallisuudessa on sanottu ohjaajan ja näyttelijän välisestä yhteistyöstä. Luvun tavoitteena on tarjota lukijalle riittävä teoreettinen pohjatieto opinnäytteen tutkimusosion ymmärtämiseen. Nojaan tämän opinnäytteen käsitteistössä ja teoriassa vahvasti kolmeen lähdeteokseen: Saara Cantellin kirjaan Lähikuvan lumo, Judith Westonin kirjaan Directing Actors sekä Paula Korvan opinnäytetyöhön Oikein ja väärin ohjaaminen – havaintoja henkilöohjaamisesta elokuvassa. Taustatutkimusta tehdessäni huomasin palaavani kerta toisensa jälkeen näiden teosten pariin, ja niiden opeista muodostui se teoreettinen kehikko, jonka ympärille olen opinnäytetyön rakentanut. Tutkimusosiona tässä opinnäytteessä toimivat luvut 3, 4 ja 5, joissa käyn Piholla kaikuu -lyhytelokuvan tuotantoprosessia läpi teoriaosuuden oppeja hyödyntäen ja niitä empiiriseen kokemukseeni liittämällä. Lopuksi luvussa 6 pohdin tutkimuksen myötä esiin nousseita ajatuksiani ja listaan prosessin aikana tekemiäni havaintoja.

2 Teoriakatsaus

2.1 Ohjaajan ja näyttelijän vastualueet

Ohjaajan ja näyttelijän välistä yhteistyötä ja työnjakoa pohtiessa ensimmäisiä mieleen nousevia kysymyksiä on, missä ohjaajan ja näyttelijän vastualueiden rajat menevät ja mitkä vastuut he jakavat yhdessä. Kun kyseessä on näyttelijän näyttelemä hahmo ohjaajan ohjaamassa elokuvassa, kuka päättää siitä, millainen hahmo on ja miten häntä tulee näytellä? Onko ohjaaja kaikkivoipa auktoriteetti, joka päättää yksin siitä, millainen hahmosta muodostuu, vai kuinka paljon näyttelijä voi asiaan vaikuttaa?

Kirjassaan *Lähikuvan lumo* elokuvaohjaaja Saara Cantell pohtii tätä asiaa. Cantellin mukaan ohjaajan on tiedettävä, miksi hahmot toimivat kuten toimivat, ja hänellä on oltava ymmärrys hahmojen taustasta (Cantell 2018, 51-52). Varmistamalla ymmärryksensä näistä asioista ohjaaja varmistaa tietävänsä, mikä on elokuvan kokonaisuuden kannalta oleellista. Tämä ymmärrys toimii eräänlaisena vakuutuksena, joka turvaa sen, että ohjaaja osaa ohjata elokuvan toivottuun lopputulokseen muuttuvienkin olosuhteiden keskellä.

Cantellin päätöksessä korostaa juuri näitä asioita ohjaajan vastuuna korostuu näkemys siitä, että ohjaajan päävastuu on ymmärtää hahmojen suhde elokuvan juoneen kokonaisuutena. Samankaltainen ajatus on Judith Westonilla, joka kirjassaan *Directing Actors* toteaa, että käsikirjoitusta analysoidessaan ohjaajan on ”ymmärrettävä, keitä hahmot ovat ja mitä heille tapahtuu, jotta osaa kertoa heidän tarinansa” (Weston 1996, 163).

Sekä Cantell että Weston siis korostavat ohjaajan merkitystä erityisesti tarinan kertojana. Heidän mukaansa ohjaajan ensisijainen vastuu on ottaa elokuvan tarina kokonaisuutena haltuun ja ymmärtää hahmojen rooli osana tätä isompaa kokonaisuutta. Mitä sitten jää näyttelijän vastuulle?

Cantell summaa ytimekkäästi, että ”ohjaajan vastuulla on auttaa näyttelijää ymmärtämään, kuka roolihenkilö on, mitä hän haluaa ja miksi [...] ja näyttelijän

vastuulla on ratkaista, miten hän tämän tekee – tai ainakin etsiä vaihtoehtoja, joista ohjaaja pääsee valitsemaan” (Cantell 2018, 54). Myös Judith Weston korostaa näyttelijän vastuuna olevan ”todenmukaisen käytöksen luominen ohjauksen pohjalta” (Weston 1996, 9). Molempien näkemyksiä yhdistää siis ajatus siitä, että näyttelijän vastuulla on jalostaa ohjaajan neuvot eteenpäin konkreettiseksi lopputulokseksi eli näyttelijän ilmaisuksi.

Tässä mielessä näyttelijän ohjaamisesta on löydettävissä selkeä samaistumis-pinta ohjaajan muihin vastuualueisiin. Jos mietitään esimerkiksi lavastussuunnittelua, niin eihän ohjaajan vastuulla siinäkään ole päättää tarkalleen, millaisia lavasteita tai rekvisiittaa elokuvassa käytetään. Hänen työnsä on kertoa lavastussuunnittelijalle, mikä on elokuvan tarinan ja tyylin kannalta oleellista, ja lavastussuunnittelija tekee ohjaajan ohjeistuksen pohjalta omat suunnitelmansa, joita työstetään ohjaajan kanssa yhdessä eteenpäin. Ohjaajan ja näyttelijän työnjako on hyvin samanlaista.

2.2 Henkilöhahmo käsikirjoituksessa

Toimin Piholla kaiku -lyhytelokuvassa sekä ohjaajana että toisena käsikirjoittajana yhdessä käsikirjoittaja Jaakko Mäkeläisen kanssa. Tämän erikoisaseman vuoksi tulkintaani käsikirjoituksesta ohjaajana sävytti kokemukseni sen kirjoittamisesta, enkä siksi voi täysin rinnastaa omaa prosessiani sellaisen ohjaajan prosessiin, joka aloittaa työskentelemisen jonkun toisen kirjoittaman käsikirjoituksen pohjalta. Judith Westonin mukaan ohjaaminen on kuitenkin käsikirjoituksen adaptaatiota, ja vaikka ohjaaja olisi itse kirjoittanut käsikirjoituksen, on hänen ohjatessaan otettava vertauskuvallinen käsikirjoittajan hattu päästään ja kohdeltava käsikirjoitusta ikään kuin se olisi jonkun muun kirjoittama (Weston 1996, 166). Myös Saara Cantell toteaa, että ohjaajan kannalta on yllättävän vähän merkitystä sillä, onko käsikirjoitus hänen vai jonkun muun kirjoittama, sillä elokuvanteon alkaessa ohjaajan on joka tapauksessa otettava käsikirjoitus kokonaisvaltaisesti haltuun (Cantell 2018, 43).

Tässä luvussa reflektoin Pihoilla kaikuu -lyhytelokuvan käsikirjoituksen purku-prosessia ja avaan muutamia tekniikoita, jotka osoittautuivat itselleni hyödylliseksi käsikirjoitukseen syventyessäni.

2.2.1 Hahmo ”vastaan” juoni

Käsikirjoittamisesta keskustellessa törmää usein pohdintaan siitä, kumpi on elokuvassa tärkeämpää – juoni vai hahmot? Ihmisillä on tapana kategorisoida elokuvia sen mukaan, kumman he kokevat juuri sille elokuvalla oleelliseksi. Esimerkiksi Noah Baumbachin elokuvat on perinteisesti nähty elokuvina, joissa oleellista ovat henkilöahmot. Tällaisia elokuvia voidaan kutsua *hahmovetoisiksi* tai *hahmotutkielmiksi*. Vastaavasti esimerkiksi toimintaelokuvat nähdään yleensä *juonivetoisina* elokuvina, joissa hahmot ovat alisteisia juonen kululle.

Käsikirjoittaja ja käsikirjoitusguru Robert McKee pohtii aihetta kirjassaan ”Story: Substance, Structure, Style and the Principles of Screenwriting”, ja päättyy pohdinnassaan seuraavaan lopputulemaan:

We cannot ask which is more important, structure or character, because structure is character; character is structure. They’re the same thing, and therefore one cannot be more important than the other. (McKee 1995, 100.)

McKeen mukaan elokuvan rakenne koostuu hahmojen tekemistä päätöksistä, ja hahmot puolestaan ovat ihmisiä, joiden luonne paljastuu heidän tehdessään näitä päätöksiä (McKee 1995, 106). Tämän integraalisen suhteen takia näitä kahta asiaa ei voi erottaa toisistaan, mutta McKee tarjoaa hahmon tarkasteluun keinon, joka auttaa ymmärtämään hahmoissa esiintyviä syvyyden tasoja: kaksijako *karakterisaation* ja *todellisen luonteen* välillä.

Karakterisaatio tarkoittaa McKeen mukaan ”kaikkien ihmisen ulkoisesti havaittavissa olevien ominaisuuksien summaa” eli sitä kuvaa, jonka rakennamme ihmisestä esimerkiksi ammatin, iän, sukupuolen tai puhutavan perusteella. Näiden asioiden yhdistelmä tekee ihmisestä uniikin, sillä meistä jokaisella on ainutlaatuinen yhdistelmä geeniperimää ja haalittua elämäkokemusta. (McKee 1995,

101.). Karakterisaatio ei kuitenkaan vielä riitä luomaan kokonaista hahmoa, vaan hahmon syvempään olemukseen käsiksi päästäksemme meidän pitää tarkastella hahmon *todellista luonnetta*.

Todellisella luonteella McKee viittaa ihmisen syvempään olemukseen. Vaihtoehtoinen suomennos tälle voisi olla pelkkä luonne: todellinen hahmo voi olla esimerkiksi rakastava tai julma, vahva tai heikko. McKeen mukaan todellinen luonne paljastuu hahmon tehdessä paineen alla päätöksiä. Jos hahmo on esimerkiksi tilanteessa, jossa hän voisi valehtelemalla pelastaa henkensä, valehtelee hän vai kertoo totuuden? Jos ihminen valehtelee, opimme että hän on itsekäs. Jos hän kertoo totuuden ja asettaa henkensä uhatuksi, opimme hänen puolestaan olevan rehellinen. (McKee 1995, 101.)

McKeen opeissa ”todellisen luonteen” tasot demonstroivat hänen esittämäänsä linkkiä hahmon ja tarinan välillä. Tarinan tehtävänä on tietyllä tapaa asettaa hahmot paineistettuihin tilanteisiin, joissa heidän luonteensa paljastuu heidän tekemiensä päätösten kautta, ja hahmojen tehtävä on vastavuoroisesti kuljettaa elokuvan juonta näitä päätöksiä tekemällä. Käsikirjoitusta lukiessaan ohjaaja pääseekin syvemmälle hahmojen sielunelämään oppimalla näissä hetkissä tuntemaan hahmot paremmin.

2.2.2 Käsikirjoituksen analysointi

The words on the page, the dialogue, and (to some extent) the stage directions are clues to a vast subworld of behavior and feeling which it is the duty and privilege of the director and actors to supply. This is the ninety percent of the iceberg that is below water. In order to understand the script you need to be able to operate in the subworld of these characters, to believe in it, create in it, and trust it. (Weston 1996, 163)

Elokuvan käsikirjoitus on eräänlainen pohjapiirustus, joka pitää sisällään kaiken elokuvan tekoon tarvittavan tiedon ja vastaukset kaikkiin tuotannon aikana esiin nouseviin kysymyksiin. Sama pätee myös elokuvan henkilöihämoihin: vastaukset kysymyksiin, joita näyttelijät esittävät roolihahmoistaan, löytyvät kaikki käsikirjoituksesta (Cantell 2018, 44).

Ohjaaja ei kuitenkaan voi vastata hänelle esittyihin kysymyksiin, että ”katso käsikirjoituksesta”, vaan hänen työhönsä kuuluu käsikirjoituksen perinpohjainen haltuun ottaminen. Aivan kuten ohjaajan on opittava elokuvan juoni läpikohtaisin, on hänen myös analysoitava elokuvan hahmoja käsikirjoituksen pohjalta, jotta hän osaa kommunikoida näyttelijöille sen, mitä pitää käsikirjoituksessa hahmojen kannalta oleellisena.

Yllä olevassa sitaatissa Judith Weston rinnastaa käsikirjoituksen jäävuoren huippuun. Westonin mukaan käsikirjoitus on eräänlainen pintaraapaisu hahmojen sielunelämään, josta suurin osa todellisuudessa löytyy syvemmältä pinnan alta, niin sanotusti käsikirjoituksen ”rivien välistä”. Oma lähestymistapani käsikirjoituksen tulkitsemiseen on hyvin samanlainen – ajattelen, että käsikirjoitus on eräänlainen luuranko elokuvasta, ja elokuvan orgaaniseen materiaan käsiksi päästäkseen on etsittävä käsikirjoituksesta sekä vastauksia että kysymyksiä. Otetaan esimerkiksi Piholla kaikuu -lyhytelokuvan käsikirjoituksen ensimmäiset rivit:

1	EXT. SKEITTIPUISTO - YÖ	1
	Kesäyö helsinkiläisen lähiön laitamilla.	
	RYHMÄ 16-VUOTIATIA NUORIA istuu skeittipuiston rampilla.	
	KEVIN ja MONA istuvat tyhjien tölkkien täyttämässä puoliympyrässä. Vähän kauempana ASSER ja JOEL kyykkivät olutlavan vieressä.	

Kuva 1. Kuvakaappaus Piholla kaikuu -lyhytelokuvan käsikirjoituksen ensimmäiseltä sivulta.

Käsikirjoituksen ensimmäiset rivit antavat meille seuraavat faktat kohtauksen asetelmasta: on kesä, on yö, olemme Helsingissä, paikalla on neljä 16-vuotiaasta, he ovat juoneet olutta. Nämä asiat eivät ole subjektiivisesta tulkinnasta riippuvaisia, vaan käsikirjoitus esittää ne objektiivisina faktoina.

Näiden faktojen pohjalta voimme tehdä tiettyjä oletuksia, kuten: tämä nelikko muodostaa kaveriporukan, he ovat kesälomalla koulusta, he ovat todennäköi-

sesti humalassa. Näiden oletuksien kautta alamme pikkuhiljaa päästä lähemäs kohtauksen atmosfääriä. Voimme kuulla kesäisessä yössä kaikuvan nau-run, tuntea hahmojen veressä virtaavan vapauden tunteen, alkaa pohtimaan sitä, miltä tuntuisi istua heidän kanssaan iltaa. Päästäksemme tähän substanssiin perinpohjaisesti kiinni, meidän pitää kuitenkin esittää vielä lisää kysymyksiä.

Voisimme kysyä esimerkiksi: miksi nuorisoyoukko on juuri tässä skeittipuitossa? Käsikirjoituksen tieto "lähiön laitamilla" antaa viitteitä mahdolliseen vastaukseen: ehkä hahmot asuvat tai käyvät koulua lähistöllä, mahdollisesti juuri tässä lähiössä. Ehkä he ovat valinneet illanviettopaikaksi juuri tämän puiston, sillä se on lähiön "laitamilla": siellä he voivat olla turvassa ylimääräisiltä katseilta, ovathan kuitenkin vielä alaikäisiä. Tämä mahdollinen vastaus kertoisi meille hahmoista jotain, johon käsikirjoitus suoranaisesti ei pysty. Voisimme pohtia myös sitä, miksi kaveriporukka esitellään ikään kuin kahtena duona. Kevinin ja Monan on selkeästi etabloitu istuvan erillään Asserista ja Joelista. Onko heidän jakautumiselleen joku syy? Onko porukan keskellä riitaa, onko Kevinin ja Monan tai Asserin ja Joelin välillä joku romanttinen jännite, jonka takia he haluavat olla mieluiten lähempänä toisiaan?

Pelkästään käsikirjoituksen viittä ensimmäistä riviä pohtimalla voimme täten alkaa muodostamaan käsikirjoituksen pohjalta elävää kuvaa siitä, millaisia elokuvan hahmot ovat. Jos olisimme todella tekemässä elokuvaa, ottaisimme tietysti huomioon käsikirjoituksen kokonaisuutena, ja osaan yllä esittämistäni hypoteettisista kysymyksistä löytyisi myöhemmiltä sivuilta vastaus, mutta jo tämä lyhyt hypoteettinen analyysi osoittaa, kuinka nopeasti käsikirjoituksesta voi alkaa nousta esiin uusia puolia, kun sen ottaa syvempään tarkasteluun – vaikka emme ole vielä kuulleet yhden yhtä repliikkiä.

Tämänkaltainen analyysi ja pohdinta ovat hyviä keinoja, joilla ohjaaja voi aloittaa oman henkilökohtaisen käsikirjoituksen tulkintansa rakentamisen. Ennen kaikkea se kuitenkin tarjoaa hedelmällisen maaperän ohjaajan ja näyttelijän väliselle dialogille, jossa molemmat osapuolet voivat tarjota vastauksia näihin esiin nouseviin kysymyksiin. Tässä vaiheessa ohjaajalle aukeaa myös mahdollisuus

osallistaa näyttelijä elokuvan maailman rakentamiseen. Kun kävimme Piholla kaikuu -lyhytelokuvaa tehdessämme näyttelijöiden kanssa käsikirjoitusta läpi, pohdimme juurikin näitä edellä mainittuja kysymyksiä: miksi olemme juuri tässä puistossa, kuinka pitkään hahmot ovat olleet paikalla, kuka on eniten humalassa ja kenellä on esimerkiksi edessä pisin matka kotiin. Vaikka mitkään näistä asioista eivät käy kohtauksesta katsojalle ilmi, ei niiden pohdintaan käytetty aika ole hukkaan heitettyä, sillä se sekä vahvistaa näyttelijöiden immersiota ja uskoa tehtävään kohtaukseen että rikastuttaa sitä elokuvan maailmaa, josta sekä näyttelijät että minä ohjaajana haemme jatkuvaa inspiraatiota elokuvan tekemiseen.

3 Esituotanto

3.1 Casting

Piholla kaikuu -lyhytelokuvan casting eli roolitus aloitettiin alkukevästä 2021, noin puoli vuotta ennen elokuvan kuvauksia. Tiesin jo tuolloin, ettemme pystyisi maksamaan näyttelijöille työstä korvausta, eikä meillä ollut resursseja järjestää kattavaa koekuvausprosessia roolitusta varten. Näiden rajoitusten puitteissa totesimme tuottaja Emma Kurjen kanssa, että tehokkainta lienee, että minä etsin kiinnostavia näyttelijöitä rooleja varten ja lähestyn heitä henkilökohtaisesti.

Casting-vaihe oli ensimmäisiä konkreettisia vaiheita, joissa käsikirjoituksen sivulla esiintyvät hahmot alkoivat saada fyysisiä piirteitä ympärilleen. Käsikirjoitusta kirjoittaessani ja lukiessani olin tehnyt tietoisin valinnan olla visualisoinnissa hahmoja päässäni, koska ajattelin, että olisi typerää rakentaa hahmoista tietynlaista visuaalista mielikuvaa, sillä se tulisi kuitenkin roolituksen yhteydessä särkymään. Roolitusta tehdessäni kuva hahmoista alkoi kuitenkin pikkuhiljaa piirtyä päähäni mahdollisten näyttelijöiden noustessa prosessin aikana esiin.

On mahdotonta eritellä tarkalleen, mitkä asiat saivat minut kiinnostumaan juuri jostain tietystä näyttelijästä jotain tiettyä roolia varten. Oli toki fyysiset paramet-

rit, joiden sisälle näyttelijöiden piti osua. Esimerkiksi elokuvan päänelikkoa näyttelijöiden piti mennä uskottavasti kuusitoistavuotiaista, vaikka tuotannollisena toiveena oli, että he olisivat täysi-ikäisiä. Näiden rajausten lisäksi en kuitenkaan mielestäni etsinyt näyttelijöistä mitään tiettyä, vaan annoin intuition johdattaa minut sellaisten näyttelijöiden luo, joita pidin syystä tai toisesta kiinnostavana.

Kun olin löytänyt kaikkiin päärooleihin kiinnostavan näyttelijäehdokkaan, lähestyin heistä jokaista sähköpostilla, jossa kerroin lyhyesti, mitä elokuvassa tapahtuu ja milloin se kuvataan. Lisäksi koin tärkeäksi kertoa lyhyesti siitä, mitä itse haluan elokuvalla sanoa, sillä koin velvollisuudekseni avata luottamuksellinen dialogi näyttelijän kanssa jakamalla heti alussa jotain henkilökohtaista omista luovista lähtökohdistani.

Kirjoitin tämän elokuvan, koska halusin kertoa tarinan sellaisista nuorista, jotka joutuvat varttumaan liian aikaisin, ja joiden parhaat nuoruusvuodet kuluvat tulevaisuudesta huolehtimiseen. Samalla halusin muistuttaa ihmisiä ystävien välisen rakkauden tärkeydestä ja osoittaa, että rakkautta ja ihmisyyttä löytyy myös sellaisista paikoista, joista emme aina tajua sitä etsiä.

Kuva 2. Kuvakaappaus näyttelijöille lähetetystä sähköpostista.

Samassa sähköpostissa kerroin parilla sanalla, mitä olin itse näyttelijälle tarjoamastani roolista ajatellut, mutta korostin myös, etten halua ohjata näyttelijän ajatuksia vaan haluan mieluummin kuulla mitä hän itse roolista ajattelee käsikirjoituksen luettuaan. Jos olin itse vaikka ajatellut jonkun hahmon olevan kaveriporukan hauskin ja näyttelijä tekstin luettuaan toteaisi, että hänen mielestään hahmo ei ole ollenkaan hauska vaan esimerkiksi traaginen, ei näyttelijä mielestäni olisi tuossa tilanteessa missään nimessä väärässä, vaan tämä olisi päinvastoin kiinnostava lähtökohta keskustelulle.

Suureksi ilokseni kaikki lähestymäni näyttelijät ilmaisivat kiinnostuksensa elokuvaa kohtaan, ja jatkoin keskustelua heidän kanssa puhelimitse. Puhelimessa puhuimme muutamien sanojen ajatuksistamme hahmoista ja kävimme vielä tarkemmin aikataulut läpi. Soittelun jälkeen kävimme vielä erikseen aikataulujen

salliessa näyttelijöiden kanssa kahvilla ja syvennyimme heidän hahmoihinsa entisestään. Sekä Asseria näyttelevä Pablo Ounaskari että Joelia näyttelevä Amos Brotherus olivat keskusteluissa erityisen kiinnostuneita Asserin ja Joelin välisen ystävyuden syvyydestä ja historiasta, koska tämä on tarinassa tärkeä elementti, jota ei kuitenkaan esimerkiksi dialogissa avata hirveästi vaan joka elää enemmänkin kaksikon välisessä alatekstissä. Avasin heille omia ajatuk-siani aiheesta ja kuuntelin heidän kommenttejaan kiinnostuneena. Syvemmälle hahmoihin päästiin kuitenkin vielä harjoitusvaiheessa.

3.2 Harjoitukset

Elokuvaohjaaja Jarmo Lampela toteaa Paula Korvan haastattelussa harjoittelemisen olevan laaja käsite, joka alkaa jo ensimmäisestä näyttelijän kanssa käydystä puhelinkeskustelusta (Korva 2015, 15). Olen tästä Lampelan kanssa samaa mieltä, sillä mielestäni kaikki ohjaajan ja näyttelijän välinen kanssakäyminen kontribuoi samaan yhteisen tekemisen laariin, josta käsin elokuvaa tehdään. Tässä luvussa puhun kuitenkin harjoituksista niiden perinteisessä merkityksessä.

3.2.1 Näyttelijäharjoitukset

Pihoilla kaikuu -lyhytelokuvan harjoitusprosessissa jokseenkin erityislaatuista oli se, että kaikki elokuvan päänäyttelijät tunsivat toisensa entuudestaan, ja heistä monet olivat myös näytelleet yhdessä. Tämä mahdollisti sen, että harjoitusprosessin alussa emme käyttäneet ollenkaan aikaa näyttelijöiden tutustuttamiseen toisiinsa, vaan pystyimme hyppäämään tämän vaiheen yli ja keskittymään alusta alkaen varsinaiseen harjoitteluun.

Ensimmäisissä harjoituksissa kerroin kaikille näyttelijöille vielä yhteisesti ja avoimesti niistä lähtökohdista, joista elokuva oli kirjoitettu. Koska elokuvassa on autofiktiivisiä elementtejä, koin velvollisuudekseni kertoa tästä näyttelijöille. Halusin kuitenkin tehdä selväksi, että elokuvan tekemisessä ei ollut kyse minun henkilökohtaisesta taideterapiastani vaan sellaisen laadukkaan elokuvan tekemi-

sestä, jossa vain sattuu olemaan ripaus elettyä elämää taustalla. Tämä oli tärkeä huomio myös elokuvan hahmojen kannalta; vaikka hahmot olivat osittain yhdistelmiä tuntemistani ihmisistä, en näyttelijänohjauksessa pyrkisi kaivamaan näyttelijöistä näitä ihmisiä esiin, vaan kuten edellisessä luvussa sanoin, minua kiinnosti lähteä luomaan hahmoja näyttelijöiden käsikirjoituksesta tekemien tulkintojen pohjalta.

Aloitimme harjoitukset lukemalla käsikirjoituksen kannesta kanteen, jonka jälkeen keskustelimme avoimesti sen herättämistä tunteista. Tämän jälkeen aloimme jumppaamaan elokuvan ensimmäistä kohtausta. Kohtauksessa neljän keskeisen hahmon muodostama kaveriporukka istuu skeittipuistossa iltaa, kunnes yksi heistä joutuu lähtemään vanhempien soittaessa kotiin. Kohtaus antoi paljon keskustelun aiheita, sillä sen alatekstissä oli hirveästi viitteitä hahmojen yhteiseen historiaan. Keskusteluissa nousi esiin samat kysymykset, joita esittelin käsikirjoitusanalyysiä käsittelevässä alaluvussa. Puhuimme muun muassa siitä, kuinka humalassa hahmot ovat ja olisiko joku heistä huomattavasti muita enemmän humalassa. Miten neljän porukka asettuisi puistoon istumaan? Kuka istuu kenenkin vieressä, polttaako joku tupakkaa, kuka ei polttaisi ja miksi?

Tämänkaltaisten kysymysten avulla harjoituksissa päästiin nopeasti hahmojen syvempään olemukseen kiinni. Harjoittelimme Metropolian tiloissa isossa luokassa, joka oli raivattu harjoituksia varten tyhjäksi. Tila mahdollisti sen, että pystyimme kuvittelemaan luokan kohtauksen skeittipuistoksi ja miettimään, miten hahmot asettuisivat kohtaukseen. Ottamalla tilan harjoituksissa haltuun saimme tuotua kohtaukseen paljon lisäsisältöä. Esimerkiksi kohtaukseen tuli harjoituksissa improvisaation tuloksena hetki, jossa Aamu Milonoffin näyttelemä Mona lyö vahingossa Vanotit Muayun näyttelemää Keviniä tämän ranteessa olevaan kipsiin. Hetki tuo kohtaukseen kaivattua keveyttä ja toimii samana luonnollisena siirtymänä hetkessä, jossa kohtauksen sisäinen dialogi ottaa selkeästi uuden suunnan. Jos olisimme harjoitelleet kohtausta vaikka pöydän ääressä istuen, olisi tuo hetki todennäköisesti jäänyt löytämättä.

Harjoituksien aikana suhtauduin näyttelijöiden esittämiin kysymyksiin pitkälti sillä asenteella, että minulla oli kaikesta jonkinlainen aavistus, mutta mihinkään asiaan ei ollut olemassa oikeaa vastausta, ennen kuin siihen päädyttiin yhdessä. Kävimmekin harjoituksissa paljon kiinnostavia keskusteluja siitä, miten kohtauksia lähestyttäisiin. Toinen erityisen selkeästi mieleen jäänyt hetki harjoituksissa oli, kun Aamu Milonoff kysyi minulta, olenko ajatellut hänen näyttelemän Monan ja Amos Brotheruksen näyttelemän Joelin hahmojen välille romanttista jännitettä. Käsikirjoituksessa kaksikko kiusottelee kyllä toisiaan, mutta olin aina ajatellut sen olevan platonista kavereiden välistä näräilyä. Ajatus oli minusta kuitenkin kiinnostava, ja vastasin, että jos he haluavat ajatella asian niin, ei se haittaa minua ollenkaan, koska asialla ei ole elokuvan varsinaisen juonen kannalta merkitystä. En tänäkään päivänä tiedä, vaikuttiko tämä heidän tapansa näyttellä kohtaus – eikä se oikeastaan edes kuulu minulle – mutta joka tapauksessa heidän välinen dynamiikka kohtauksessa on upeaa.

3.2.2 Muu ”harjoittelu”

Harjoitusvaiheessa tuotanto on yleensä siinä pisteessä, että näyttelijöiden aika-tauluun napsahtaa harjoitusten lisäksi muutakin elokuvan tekoon liittyvää tekemistä. Hahmon rakentumisen kannalta näistä oleellisin on sovitus, jossa näyttelijät elokuvan pukusuunnittelijan kanssa testaavat ja valikoivat hahmoille sopivat puvustukset.

Saara Cantellin mukaan ohjaajan kannattaa olla pukusovituksessa paikalla, koska sovituksessa ohjaaja voi olla näyttelijän kanssa kokemassa hetken, kun roolihahmo näyttäytyy ensimmäisen kerran. Cantellin mukaan vaatekappaleet saattavat avata ratkaisevasti henkilöhahmon persoonaa ja näyttelijöille saattaa herätä intuitiivisia ajatuksia siitä, mikä asuste sopii hahmolle parhaiten. (Cantell 2018, 56.)

Pukusuunnittelija Mira Korhonen oli koonnut jokaiselle hahmolle kattavan määrän vaihtoehtoisia pukuja, ja sovituksessa halusin antaa näyttelijöille heidän halutessaan mahdollisimman paljon sananvaltaa siitä, mikä tuntuu heidän mielestä sopivimmalta.

Jossain esituotannon vaiheessa olin saanut päähäni irrallisen ajatuksen siitä, että yhdellä elokuvan hahmoista, Kevinillä, pitäisi olla toinen käsi kipsissä. Emme olleet miettineet asiaa käsikirjoitusvaiheessa, mutta tutustuessani elokuvan tekoprosessin aikana Kevinin hahmoon, mietin, että olisi hauska ajatus, jos hän olisi vaikka humalassa telonut kätensä vastikään rikki. Pitchasin ajatuksen Kevinin näyttelijälle Vanotit Muyaulle, ja hän innostui ajatuksesta. Kevinin sovituksen yhteydessä teimme pukusuunnittelijan kanssa Vanotitin käteen sopivan kipsin, johon rustasimme yhtenä kuvauspäivänä muiden näyttelijöiden kanssa ikään kuin muiden hahmojen piirtämiä töherryksiä. Tästä pienestä yksityiskohdasta tuli itselleni tärkeä elementti elokuvassa, ja kun puhuimme asiasta myöhemmin Muyaun kanssa, hän sanoi, että kipsin teko oli ollut hänelle hyödyllinen keino hahmon sisään pääsemiseen.

4 Kuvaukset

4.1 ”Kuvauspäivän aamuna” – ohjaaja ja näyttelijä H-hetkien ulkopuolella

”Kuvauspäivän aamu” on käsite, johon törmää elokuvan tuotannossa monessa eri asiayhteydessä. Termillä ei välttämättä tarkoiteta aamua sanan kirjaimellisessa merkityksessä, vaan sillä voidaan viitata päivän aloitukseen riippumatta siitä, oliko kyseessä aamu-, päivä-, ilta- tai yökuvaukset. Kyseessä on tärkeä, ehkä päivän tärkein hetki, jolloin kaikki osastot käyvät läpi päivän varalle tehdyt suunnitelmat ja reagoivat esimerkiksi lokaatiosta tai säästä johtuviin muutoksiin.

Näyttelijän päivä alkaa callsheetien mukaan yleensä pukumaskilla, johon he saapuvat pukumaskin tarpeiden mukaan noin tuntia tai kahta ennen varsinais-

ten kuvauksien alkua. Pihoilla kaikuu -lyhytelokuvan kuvauksissa päivän aloitukset rytmittyivät usein siten, että aloitin jokaisen päivän menemällä näyttelijöitä vastaan heidän saapuessaan kuvauspaikalle. Ennen näyttelijöiden siirtymistä pukumaskiin rauhoituimme keskustelemaan edessä olevasta päivästä ja erityisesti päivän ensimmäisestä kohtauksesta. Näissä hetkissä kävimme yleensä läpi kohtauksen syvintä olemusta, eli näyttelijäntyöllisesti lähinnä sitä, mitä hahmo kohtauksessa haluaa, mitkä ovat kohtauksen aikana hänen eteen tulevat esteet ja miten hän toimii niistä yli päästäkseen. Kohtauksen sisällöstä riippuen nämä keskustelut saattoivat mennä hyvinkin syvälle aiheeseen, tai jos jaoimme tunteen siitä, että kohtauksessa on selvät sävelet, ne saattoivat jäädä pintapuolisiksikin ja saatoimme käyttää ajan vaikka kuulumisten vaihtoon tai edellisen kuvauspäivän saldosta puhumiseen. Vaikka emme olisikaan alkaneet vielä työstää päivän kohtauksia, olivat nuo hetket tärkeitä päivän menestykselle, sillä niissä näyttelijä ja ohjaaja voivat kalibroida itsensä samalle aaltopituudelle ja valmistautua yhdessä tulevaan päivään.

Näyttelijöiden ollessa pukumaskissa vietin aikaani yleensä setissä seuraten esimerkiksi lavastuksen ja valaistuksen valmistumista. Tuolloin setissä nousee esiin kaikenlaisia teknisiä kysymyksiä, joihin ohjaajan on oltava vastaamassa. Seuratessa kuvauspaikan valmistumista ohjaajana pääsee uppoutumaan kohtauksen maailmaan, ja esiin voi nousta uusia ajatuksia siitä, miten kohtauksen haluaa tehdä. Uskoakseni näyttelijälle pukumaskissa vietetty aika on samankaltaista: hahmon vaatteisiin vaihtaessaan näyttelijä uppoutuu roolihahmoonsa ja valmistautuu tehtävään kohtaukseen. Näyttelijät saattavatkin lukea pukumaskissa käsikirjoitusta tai keskustella keskenään edessä olevasta kohtauksesta.

Tällä tapaa tavanomainen kuvauspäivä rakentuikin kiinnostavasti siten, että kuvauspäivän aamuna teimme näyttelijöiden kanssa tavallaan yhteisen linjanvedon siitä, mitä ollaan tekemässä, jonka jälkeen me molemmat vetäydyimme omille vastuualueillemme keskittymään omaan työhömme. Setissä ollessani pidin huolta siitä, että lavastus, kameratyöskentely ja muut tekniset osa-alueet ovat valmiina tukemaan näyttelijän suoritusta ja näyttelijä vastaavasti valmistee omalla tontillaan omaa osuuttaan. Kun näyttelijät saapuvat pukumaskista

settiin, törmäytetään nämä suunnitelmat harjoitusten muodossa yhteen ja lähdetään katsomaan, mitä niistä muodostuu.

4.2 Harjoitukset kuvauspaikalla

Ennen kohtauksen kuvaamista kohtaus harjoitellaan vielä näyttelijöiden kanssa läpi. Pihoilla kaikuu -lyhytelokuvan kuvauksissa harjoittelimme yleensä kertaalleen pelkkien näyttelijöiden kanssa, jonka jälkeen otimme kameran mukaan harjoituksiin.

Koska kohtauksen sisältöä on käyty varsinaisissa harjoituksissa ja aikaisemmin kuvauspäivänä käydyissä keskusteluissa läpi, on pääpaino kuvauspaikalla harjoiteltaessa yleensä teknisessä toteutuksessa eli näyttelijöiden ja kameran liikkeessä. Näiden harjoitusten teknisestä luonteesta huolimatta saattaa harjoitustilanteessa syntyä suuriakin oivalluksia, sillä tässä tilanteessa kohtauksen palapeli alkaa loksahdella lopulliseen muotoonsa. Kun näyttelijä on roolihahmona tilassa, voi esimerkiksi hänen tavastaan liikkua paljastua jotain sellaista, joka herättää tunteen, että ”tämä hahmo tekisi enemmän näin kuin näin”, ja ne huomioidaan on hyvä ottaa mukaan kuvaukseen.

4.3 Olkaa hyvä – kuvaustilanteessa ohjaaminen

Vaikka elokuvaa olisi valmisteltu kuukausikaupalla, näkee vasta kuvaustilanteessa todella, mitä ollaan tekemässä. Kun kaikki palaset loksahtavat paikoilleen ja lopullinen kuva ilmestyy monitoriin, voi siinä näkyvä kuva olla joko juuri sitä, mitä sen on kuvitellutkin olevan, tai jotain aivan muuta.

Pihoilla kaikuu -lyhytelokuvan kuvauksissa tunteeni oli lähes kautta linjan tuo ensimmäinen eli se, että kuvattava materiaali oli juuri sitä, joksi sen oli tuotannon ajan kuvitellutkin taipuvan. Suurimmat muutokset tehtiin kuvasuunnitelmiin, jotka elivät erilaisista teknisistä tai ulkoisista syistä johtuen joskus paljonkin, mutta näyttelijöiden kanssa tehty kattava pohjatyö johti siihen, ettei hahmojen kohdalla syntynyt suuria yllätyksiä. Tästä huolimatta kuvauksissa pääsin toki tekemään myös paljon henkilöohjausta.

Yksi tärkeä oppi, joka minulle oli iskostunut jo kauan ennen tämän elokuvan tekoa oli, että palaute tulisi aina antaa roolihahmon kautta. Tähän näennäisen yksinkertaiseen ohjeeseen sisältyy suuri viisaus: kuvauksissa ei ole niinkään kyse siitä, että haetaan ”hyvää” näyttelijäntyötä, vaan enemmänkin siitä, että siellä ollaan viimeiseen asti etsimässä roolihahmoa ja hänelle ominaista tapaa liikkua, olla ja puhua. Kuvauksissa tämä ajatus kulki molempiin suuntiin: minä sanoin näyttelijälle esimerkiksi että ”Asser ei kyllä tekisi näin”, johon hän vastasi, että ”joo, Asser tekisi kyllä ennemminkin näin”.

Tällaisia asioita pallottelemalla henkilöohjaus rakentuu ennen kaikkea kysymyksiin pohjautuvaksi keskusteluksi. Yleisin kommenttini kuvauksissa oli varmasti ”se oli hyvä, miltä se tuntui?”, tai jos otto ei mennyt aivan nappiin, yksinkertaisesti ”miltä se tuntui?”. Minua kiinnosti purkaa kuvauksissa tehtäviä kohtauksia näyttelijässä heräävien tunteiden pohjalta. Hyvä näyttelijä kyllä aistii, jos joku repliikki tai kuvan halki kävely tuntuu falskilta tai väärästi latautuneelta. Hän tavallaan tunnistaa sisältäpäin, mikä toimii ja mikä ei, kun minä taas näen monitorista, mikä näyttää ulospäin hyvältä tai vähemmän hyvältä.

4.4 Näyttelijäystävällisen kuvausilmapiirin rakentaminen

Näyttelijä Elina Knihtilä summaa Paula Korvan haastattelussa kokemuksiaan ohjaajien ja näyttelijöiden välillä vallitsevasta molemmansuuntaisesta pelosta seuraavasti:

Juttelin aivan hiljattain eräiden elokuvaopiskelijoiden kanssa ja he sanoivat pelkäävänsä näyttelijöitä. Sanoin heille: ”Mutta tajuatteko te, että näyttelijä pelkää lähtökohtaisesti ihan kaikkia tullessaan kuvauksiin?” [...] Moni kokee pelkästään jo sen teknisen kamera- ja valokaluston pelottavana. Yleensä näyttelijöiden ongelmat syntyvätkin siitä, että heillä on turvaton olo. Silloin näyttelijä tekee vain välttämättömimmän tai jättää kokonaan näyttelemättä, koska pelkää tekevänsä kameran edessä liikaa. (Korva 2015, 36-37.)

Riippumatta siitä, kuinka kokenut näyttelijä on olemaan kameran edessä, on kameran pelko hyvin ymmärrettävä tunnetila. Kuvaustilanteessahan näyttelijä on

omalla nimellään ja omilla kasvoillaan kameran edessä siten, että jokainen hänen tekemänsä liike ja sanomansa sana sekä tallentuu nauhalle että välittyy monitoreja pitkin koko työryhmän nähtäväksi. Tällaiseen tilanteeseen itsensä vapaaehtoisesti asettaminen on näyttelijältä pohjattoman luottamuksen osoitus, ja mielestäni ohjaajalle pitää olla kunnia-asia osoittaa tuo luottamus ansaituksi.

Tästä syystä minulle oli elokuvaa tehdessä ensisijaisen tärkeää luoda kuvauksiin sellainen ilmapiiri, jossa näyttelijät kokevat olonsa turvalliseksi. Tämä on sekä oikeudenmukaista näyttelijää kohtaan että elokuvan parhaaksi: kun näyttelijälle annetaan kuvauksissa tila olla kameran edessä haavoittuvainen, hän uskaltaa kokeilla ja tarjota sellaisia asioita, jotka voisivat muuten jäädä tutkimatta ja joista voi hyvin muotoutua elokuvan keskeisiä hetkiä.

Ohjaaja voi omalta osaltaan vaikuttaa setissä vallitsevaan tunnelmaan merkittävästi. Usein kuulee sanottavan, että työryhmä on ohjaajansa näköinen, ja ohjaajan tapa käyttäytyä kuvauksissa antaakin esimerkin siitä, millainen käytös on setissä hyväksyttyä. Oman työnsä ja olemuksensa lisäksi hyvä ohjaaja voi lisäksi vaikuttaa kuvausilmapiiriin kommunikoimalla asiasta muiden osastopäälliköiden kanssa.

Hyvän kuvausilmapiirin luomiseen ohjaajan ehdottomasti hyödyllisin työkalu on hänen 1. apulaisohjaajansa, jonka päävastuu hyvin lyhyesti ilmaistuna on huolehtia siitä, että setti pyörii ja kulkee toivotulla tavalla. Pihoilla kaikuu -lyhytelokuvassa 1. apulaisohjaajana toimi luokkatoverini Venla Heiniö. Esituotannossa ollessamme istuimme Heiniön kanssa alas ja keskustelimme siitä, minkälaista settiä haluaisimme kuvauksissa pyörittää. Minulle oli erityisen tärkeää kaksi asiaa: halusin setin hiljentyvän näyttelijöiden tullessa paikalle, ja toivoin, ettei kuvauksissa keskusteltaisi kovaan ääneen siitä, ollaanko aikataulussa vai ei, koska koin, että aikataulusta huolehtiminen on minun, apulaisohjaajan ja kuvaajan vastuulla eikä se saisi paineistaa näyttelijäntyötä.

5 Hahmon rakentaminen jälkitöissä

Vaikka hahmo rakennetaan näennäisesti käsikirjoituksessa, harjoituksissa ja kuvauksissa, pitää se parsia elokuvan jälkitöissä vielä kasaan siinä missä elokuva yleisestikin. Leikkauksen merkitys hahmon rakentamisen keinona on mielestäni hieman aliarvostettua. Leikkauksen pääpainon nähdään olevan tarinan kerronnassa kuvavalintojen ja rytmityksen kautta, mutta tosiasiaissa leikkauksella on hirveän iso merkitys siihen, millaisena katsoja elokuvan hahmot näkee.

Ensimmäisenä leikkauksessa valitaan käytettävät otot, ja koska näyttelijäntyössä saattaa olla isojakin eroja ottojen välillä, on oton valinnalla suuri vaikutus siihen, millainen hahmosta missäkin hetkessä tulee. Pihoilla kaikuu -lyhytelokuvassa päädyin itse toimimaan elokuvan toisena leikkaajana, ja prosessin alussa käytin paljon aikaa kaikkien ottojen tarkkaan katsomiseen ennen valintojen tekoa. Leikkausprosessin aikana valitut otot vaihtuivat vielä moneen kertaan. Jos piti tehdä valinta näyttelijäntyön ja kuvan leikkaavuuden välillä, valitsin aina näyttelijäntyöllisesti parhaan oton.

Kun näitä ottoja sitten parsitaan kasaan, on esimerkiksi dialogin rytmityksellä ja sillä, kenen reaktio näytetään milloinkin, suuri merkitys. Jos esimerkiksi dialogissa henkilö A sanoo jotain merkityksellistä ja leikkaamme heti henkilön B lähikuvaan, katsoja saattaa ajatella, että henkilö B reagoi kuulemaansa voimakkaasti. Dialogin leikkauksessa voi lisäksi pelata sillä, miten eri hahmojen repliikit rytmittyvät keskenään. Pihoilla kaikuu -lyhytelokuvan alkukohtauksessa on paljon dialogia, joka on näytelty sillä tavalla vapaasti, että näyttelijät saattavat puhua toistensa päälle. Tämä auttoi kuvauksissa saamaan kohtaukseen rentoa tunnelmaa, mutta tuotti jälkitöissä haasteita, sillä dialogin leikkaus oli hieman hankalaa. Kun tuo este kuitenkin ajan kanssa ylitettiin, saatiin kohtaukseen talti-
oitua se sama rento tunnelma, jota oli kuvauksissa haettu.

6 Pohdintaa

There are beds and tables in the world – plenty of them. But there are only two ideas or forms of them – one the idea of a bed, the other of a table. And the maker of either of them makes a bed or makes a table for our use, in accordance with the idea – but no artificer makes the ideas themselves: how could he? (Plato & Jowett, 1888)

Valtion kymmenennessä kirjassa Platon esittää kuuluisan kritiikkinsä taiteilijoille väittämällä, että kaikki taideteokset ovat kopioita (kreik. mimesis) itsenäisesti olemassa olevista ideoista (kreik. eidos), joiden aidolle tasolle niitä jäljittelevät teokset eivät voi koskaan yltää (Pappas 2020). Vaikka Platonin näkemys taiteesta on mielestäni melko äärimmäinen, on minua aina viehättänyt platonilaisen idealismin keskeinen ajatus, jonka mukaan ideat ovat olemassa sellaisinaan riippumatta siitä, miten me fyysisessä maailmassa niitä tulkitsemme.

Omassa ohjaajantyössäni olen pohtinut, voisiko platonilaista ajatusmaailmaa soveltaa elokuvantekoon. Voisinko ajatella, että itsestäni lähtöisin olevan idean työstämisen sijasta työssäni olisikin enemmän kyse ulkopuolisen, minusta irrallisen, ajatuksen jahtaamisesta? Että työstämäni elokuva, sen kertoma tarina ja asuttamat hahmot, ovat ikään kuin sellaisinaan olemassa, ja minun työni ohjaajana on parhaani mukaan kanavoida nämä asiat valkokankaalle?

Elokuvaohjaaja David Lynchillä on samankaltainen lähestymistapa elokuviaan varten saamiensa ideoiden jäsentämiseen. Lynch muotoilee asian näin:

I always say it's like there's a man in another room with the whole film together, but they're in puzzle parts, and he's flipping one piece at a time into me. At first it's very abstract [...] then more pieces come, more ideas are caught, it starts forming a thing and then, one day, there it is. (Lynch 2016)

Voisiko tätä samaa ajatusta soveltaa elokuvan henkilöhahmoihin? Mitä jos hahmon "rakentamisen" sijasta kyse onkin hahmon "löytämisestä"? Siitä, että oh-

jaaja ja näyttelijä yhdessä jahtaavat jotain ”kolmatta persoonaa”, ikään kuin ulkopuolista ihmistä, joka on jo olemassa, mutta joka paljastuu meille vasta palanen kerrallaan?

Minulla ei ole vastauksia näihin kysymyksiin, enkä usko että sellaisia on välttämättä edes mahdollista löytää. Jokaisen tekijän prosessi on uniikki ja vaihtelee projektikohtaisesti. Tämän kyseisen elokuvan teossa näiden kysymysten pohtiminen kuitenkin ruokki omaa mielikuvitustani ja antoi paljon apua ohjausprosessiin. Nautin suuresti siitä, miten paljon lisäarvoa näyttelijät toivat omiin hahmoihinsa, ja heidän kanssa käymieni keskustelujen perusteella minulle on jäänyt tunne, että he nauttivat tästä mahdollisuudesta myös.

Elokuvakoulu tarjoaa oppimisympäristönä ainutlaatuisen mahdollisuuden keilla erilaisia lähestymistapoja elokuvantekoon turvallisessa tilassa, jossa ei tarvitse olla esimerkiksi taloudellisista paineista huolissaan. Tätä elokuvaa tehdessäni halusin tutkia sitä, kuinka paljon näyttelijää voi vastuuttaa elokuvan hahmon luomiseen ja millaisista asioista ohjaajan on hyvä päättää. Tämän elokuvan teko opetti tuosta yhteistyöstä paljon ja sen puiminen tässä opinnäytetyössä on ollut palkitsevaa. Toivon, että tästä työstä voi olla myös hyötyä tuleville opiskelijoille tai uransa alussa oleville ohjaajille, jotka painivat ensimmäisten töidensä parissa samanlaisten kysymysten kanssa.

Lähteet

Cantell, Saara 2018. Lähikuvan lumo. Helsinki: Aalto-yliopisto.

Korva, Paula 2015. Oikein ja väärin ohjaaminen – havaintoja henkilöohjaamisesta elokuvassa. Opinnäytetyö. Helsinki: Aalto-yliopisto, Elokvataiteen ja lavastustaiteen laitos ELO, Dokumentaarinen elokuva.

Pappas, Nickolas 2020. Plato's Aesthetics. Stanford Encyclopedia of Philosophy. Stanford University. Luettavissa osoitteessa: <https://plato.stanford.edu/entries/plato-aesthetics/#lmi>. Viitattu 3.11.2022.

Plato & Jowett, Benjamin 1888. Book X, The Republic of Plato. 3rd edn. Oxford: Clarendon Press.

Wells, Katherine, Lay, Jackie & Rothenberg Gritz, Jennie. 2016. David Lynch on Where Great Ideas Come From, The Atlantic. Atlantic Media Company. Luettavissa osoitteessa: <https://www.theatlantic.com/video/index/491738/david-lynch-on-where-great-ideas-come-from/>. Viitattu 3.11.2022.

Weston, Judith 1996. Directing Actors: Creating Memorable Performances for Film and Television. Studio City, CA: Michael Wiese Productions.