



Kamera- ja valoilmaisu 2020-luvun lastenelokuviissa

Hilda Polamo

OPINNÄYTETYÖ
Huhtikuu 2023

Media-alan tutkinto-ohjelma
Kuvaus ja kuvavalaisu

TIIVISTELMÄ

Tampereen ammattikorkeakoulu
Media-alan tutkinto-ohjelma
Kuvaus ja kuvavalaisu

POLAMO, HILDA:

Kamera – ja valoilmaisu 2020-luvun lastenelokuvissa

Opinnäytetyö 48 sivua, joista liitteitä 1 sivu
Huhtikuu 2023

Opinnäytetyössä tutkittiin elokuvaajien käsityksiä 2020-luvun alkupuolen kotimaisten lastenelokuvien valaisusta ja kuvauksesta. Opinnäytetyön tekijä halusi myös peilata omia visuaalisia valintojaan elokuvaajien valintoihin. Tutkimus tehtiin, koska aiheesta ei ole aiempaa tutkimusta.

Tutkimusmenetelminä käytettiin viiden elokuvaajan teema- ja lomakehaastatteluja. Haastatteluiden lisäksi käytettiin kirjallisia lähteitä, nettiartikkeleita, lastenelokuvia sekä opinnäytetyön tekijän omaa kokemusta kuvaamisesta.

Tutkimuksen tuloksena oli se, että elokuvaajat haluavat tehdä lapsille elokuvia yhtä laadukkaasti ja tosissaan kuin aikuisille suunnattuja elokuvia. Valaisu on tärkeä tunnelman luoja ja katsojan katseen suunnan ohjaaja. Esimerkiksi päävalo tulee takaviistosta ja kasvojen valokontrasti on tärkeää kasvojen kolmiulotteisuuden vuoksi. Värimaailma on lähes kaikkien haastateltavien elokuvissa maanläheinen ja murrettu, niin lavastuksessa, puvustuksessa kuin värimäärittelyssäkin. Lapset ovat usein ensikertalaisia näyttelijöinä, joten jopa oikealle paikalle osuminen kuvauksissa voi kestää kauemmin kuin on oletettu. Myös ottojen kuvaaminen moneen kertaan väsyttää lapsinäyttelijöitä, ja liika toistaminen voi pilata näyttelijäsuorituksen. Lisäksi lasten aikuisia lyhyemmät työajat haastavat elokuvaajien visioiden toteutumista.

Johtopäätöksiä: Elokuvaajat arvostavat valaisua, ja pitävät sitä merkittävänä osana elokuvan kerrontaa. Lasten rajallisten työaikojen vuoksi kuvaajien on pitänyt tehdä kattavat esisuunnitelmat, jotta kuvauksissa ei mene ylimääräistä aikaa pohdintaan. Lasten lyhyet työajat ja kokemattomuus kameran edessä vaikuttavat myös teknisiin valintoihin. Jos näyttelijä on astunut väärään kohtaan, elokuvaajat voivat korjata komposition kesken oton slideria käyttäen. Tällöin ei välttämättä tarvitse ottaa uutta ottoa. Työtä sujuvoittaakseen elokuvaajat voivat hyödyntää yhtä rataa siten, että monet kamerapaikat saadaan samalta radalta, ilman että ratoja tarvitsee purkaa ja rakentaa monta kertaa eri paikkoihin.

Tutkimuksen tekijä koki kuvaamassaan lasten lyhytelokuvassa *Kanamies* tärkeäksi samoja asioita kuin haastatellut. Näitä olivat esimerkiksi tunnelman luominen valoilla ja kolmiulotteisuuden luonti hahmojen kasvoille poistamalla valoa. Kuten monissa haastateltavien elokuvissa, myös *Kanamies*-elokuvassa oli lämpimiä ja murrettuja värisävyjä. Kameran liikuteltavuuden tarpeellisuus huomattiin myös tutkimuksen tekijän elokuvassa.

Asiasanat: lastenelokuva, elokuvaus, elokuvaaja, valaisu, 2020-luvun lastenelokuva, kokoperheenelokuva

ABSTRACT

Tampereen ammattikorkeakoulu
Tampere University of Applied Sciences
Degree Programme in Culture and Arts, Film and Television
Cinematography & Lighting

POLAMO, HILDA:

Expression of Camera and Lighting in Finnish Children Movies in 2020's

Bachelor's thesis 48 pages, appendices 1 page

April 2023

The thesis dealt with cinematographers' ideas about expressions of camera and lighting in Finnish children's movies in early 2020's. The Author also wanted to mirror her own visual choices to cinematographers' choices. The thesis was made because there are no previous studies about the subject.

Thematic and form interviews of five cinematographers were used as the research methods. In addition to the interviews, there were also literature sources, internet articles, children's movies, and the author's personal experiences of cinematography.

The result of the research was that cinematographers want to make the quality of children's movies as good as movies for adults. Lighting is very important for creating atmosphere and leading watchers' eyes to the right place. The colorization is earthy and broken in the movies of almost every interviewees. Child actors have shorter working-times than adults and usually they are first-timers at their work, which challenge the execution of cinematographers' vision.

Conclusions: Cinematographers appreciate lighting and think that it's a significant part of storytelling in movies. Because of childrens' limited working time, cinematographers have to make comprehensive plans, so during shooting the time use is maximised. Childrens' short working time and inexperience of being in front of camera also effect technical choices. To facilitate the work, cinematographers can use one track for several camera positions without dismantling and re-building in different places.

The author of the thesis noticed the importance of same things as interviewees when filming children's short movie *Kanamies*. For a successful production, it is important to create the atmosphere through lights. As in many of interviewees' movies, *Kanamies*-movie was warm colored and had broken colors. The author also noticed in her own movie, that the camera's mobility was necessary to fix compositions.

Key words: children movie, cinematography, cinematographer, lighting, 2020's children movie

SISÄLLYS

1	JOHDANTO	6
2	Lastenelokuva.....	8
2.1	Miten määritellään lastenelokuva	9
2.1.1	Lasten- ja koko perheen elokuvan ero.....	10
2.1.2	2020 – luvulla julkaistut lastenelokuvat.....	11
2.2	Lasten työajat.....	12
2.2.1	Mitä kuvaajat ottavat huomioon lasten kanssa työskennellessään?	14
3	Lastenelokuvan visuaalinen ilme	16
3.1	Kuvaus	16
3.1.1	Miten linssit vaikuttavat visuaaliseen ilmeeseen.....	17
3.1.2	VFX elokuvissa.....	19
3.1.3	Kuvakoot	24
3.1.4	Kamera-ajot ja muut kameran liikkeet tai liikkumattomuus .	25
3.2	Lastenelokuvien valaisu	27
3.2.1	Valaisu 2020-luvulla	28
3.3	Värimaailma	31
3.3.1	Värimaailma 2020-luvulla	32
3.3.2	Värimäärittely.....	33
3.4	Lavastus, puvustus ja maski kuvaajan apuna	35
4	Kanamies.....	36
4.1	Kanamiehen suunnittelu.....	37
4.2	Kamera ja kuvaaja lapsille tutuksi	38
4.3	Kuvaukset.....	39
4.4	Kanamiehen pohdinta, toteutuivatko suunnitelmat?.....	40
5	POHDINTA	42
	LÄHTEET.....	45
	LIITTEET	48
	Liite 1. HAASTATTELUKYSYMYKSET	48

ERITYISSANASTO

Antagonisti	Päähenkilön päävastustaja
Dolly	Vaunu, joka liikkuu radalla. Kamera ja kuvaaja ovat dollyn päällä
Easyrig	Liivi, jonka koukkuun kamera kiinnitetään, jotta kuvajalla on kevyempi operoida kameraa
Hard-out	Aika, jolloin esimerkiksi näyttelijän on viimeistään pakko poistua kuvauspaikalta, poikkeuksia ei ole
Jib	Manuaalinen pieni kameran nosturi, jibin operoija voi liikuttaa kameran suuntaa sekä korkeus- että sivusuunnassa. Voidaan kiinnittää esimerkiksi dollyyn.
Kraana	Sähköinen kameran nosturi, joissain malleissa voidaan tallentaa liike, ja kraana tekee liikkeen ihmisen puolesta. Isokokoisempi kuin jib
Laajalinssi	Alle 50mm objektiivi, laaja kuva-ala
Lavastaja	Henkilö, joka suunnittelee elokuvan ilmeen, esimerkiksi miltä jonkun hahmon huone näyttää, ja millainen työpöytä tällä on
Primelinssi	Objektiivi, jonka polttoväli on kiinteä
Protagonisti	Päähenkilö
Setti	Kuvauspaikka, esimerkiksi keittiö, autotalli, takapiha
Settirekvisiööri	Henkilö, joka hoitaa kuvauksissa rekvisiittaa
Slider	Kamera-ajoihin tarkoitetut lyhyet kiskot
Statiivi	Kameranjalka
Steadycam	Kameran kuvanvakain, joka on kameraoperoijan päällä liivin avulla. Kuva on tasaista, vaikka operoija liikkuisi epätasaisessa maastossa
Storyboard	Kuvakäsikirjoitus
Suspense	Jännitys
Telelinssi	Yli 50mm objektiivi, kapea kuva-ala
Ultra Bounce	Kangas, jossa on musta ja valkoinen puoli. Riippuen kumpi puoli on kohti kohdetta, kangas joko vähentää valoa tai lisää valoa kohteeseen.
Zoom-linssi	Objektiivi, jonka polttoväliä voi muuttaa

1 JOHDANTO

Tässä opinnäytetyössä selvitetään, millaisia 2020-luvun alun kamera- ja valoilmaisuudet ovat kotimaisissa lastenelokuviissa. Lastenelokuvien visuaalisesta ilmeestä on hyvin vähän tieteellisiä tekstejä, jonka vuoksi tämä opinnäytetyö on tarpeellinen selvitys siitä, mitä mieltä elokuvaajat ovat tämän ajan lastenelokuvista. Tavoitteena on selvittää, miten ja miksi viimeisen neljän vuoden aikana julkaistut elokuvat on kuvattu ja valaistu. Selvitin tätä haastattelemalla viittä elokuvaajaa, ja vertailen heidän vastauksiaan.

Tutkimuskysymykseni ovat: Miten 2020-luvun kotimaiset lastenelokuvat valaistaan? Miten lastenelokuvat kuvataan? Millainen värimaailma lastenelokuviissa 2020-luvulla on?

Opinnäytetyössäni tein laadullista tutkimusta haastattelemalla ammattielokuvaajia, ja tutkin, millaisia päätöksiä he tekivät elokuviensa kuvalliseen ilmaisuun ja millaisia lastenelokuvat heidän näkökulmastaan ovat. Tutkimusmenetelmänä päätin käyttää haastatteluja, koska elokuvaajat itse osaavat parhaiten kertoa omasta työstään ja visuaalisista valinnoistaan. Sain tiedot suoraan ilman välittäjiä. Haastattelut toteutettiin Zoom-, puhelin-, ja sähköpostihaastatteluina. Käytin teemahaastattelumenetelmää puhelin-, ja Zoom-haastatteluissa, ja lomakehaastattelumenetelmää sähköpostihaastatteluissa. Tietoperustani koostuu elokuvaajahaastatteluiden lisäksi nettiartikkeleista, kirjallisista lähteistä ja internetissä olevasta elokuvatietokannasta. Myös lastenelokuvat ja itse kuvaamani lopputyö olivat osa tietoperustaa.

2020-luvun kotimaisia lastenelokuvia ovat kuvanneet haastatellut elokuvaajat Jyri Hakala F.S.C. (*Pertsu ja Kilu*, 2021; *Pertsu ja Kilu: Faaraon sormus*, 2023), Jani Kumpulainen F.S.C. (*Supermarsu*, 2018; *Supermarsu 2*, 2022), Italo Moncada (*Etsivätoimisto Henkka & Kivimutka*, 2022), Mika Orasmaa F.S.C. (*Vinski ja näkymättömyyspulveri*, 2021) ja Hannu-Pekka Vitikainen F.S.C. (*Kiljuset!* 2022).

Opinnäytetyössä peilaan myös omaa tekemistäni kuvaajien valintoihin. Oma lopputyöni oli lastenlyhytelokuva *Kanamies (2023)*, jossa olin kuvaajana. Opinnäytetyössä pohditaan, mitä yhtäläisyyksiä ja eroavaisuuksia omassa tekemisessäni ja visuaalisissa valinnoissani oli ammattikuvaajiin verrattuna.

Luvussa 2 käsitellään ensin lastenelokuvan määritelmää, ja sitä, mitä kuvaajien on otettava huomioon lasten kanssa työskennellessään. Tämän jälkeen siirrytään visuaaliseen ilmeeseen, johon sisältyy kuvaus, valaisu ja värimaailma. Sitten pohditaan *Kanamies*-lopputyön tekoa.

Tarkoituksena on tehdä selvitys kotimaisten lastenelokuvien visuaalisesta ilmeestä 2020-luvulla. Lastenelokuvien visuaalisesta ilmeestä on hyvin vähän teollisia tekstejä, jonka vuoksi tämä opinnäytetyö on tarpeellinen selvitys siitä, mitä mieltä kuvaajat ovat tämän ajan lastenelokuvista. Opinnäytetyöni hyödyttää elokuvantekijöitä, joita kiinnostaa, mitä elokuvaajat ajattelevat 2020-luvun lastenelokuvien visuaalisesta ilmeestä. Lukija saa myös tietoa siitä, miten elokuvaajat ottavat lasten rajallisen työajan huomioon työssään, ja miten he työskentelevät lasten kanssa.

2 Lastenelokuva

Lasten elokuvia on tehty noin sata vuotta (Film Reference, ND). Suomessa lastenelokuvat ovat kuitenkin kohtuullisen tuore genre. Lastenelokuvista tuli vasta 1980-luvun jälkeen oma lajityyppinsä. 1990-luvun lopussa katsojat päätyivät takaisin kotimaisen elokuvan pariin, ja *Poika ja ilves* (1998) -elokuva nosti lastenelokuvien kysyntää. Vuonna 1999 elokuvataidoimikunta teki opetusministeriölle aloitteen, jossa haluttiin parantaa lastenelokuvien asemaa Suomessa. Tämän seurauksena tehtiin kehittämisohjelma, jonka tavoitteena oli saada lapsille lisää elokuvia. (Hyytiä, 2004, 13, 114.)

Lastenelokuvien taso on noussut viime vuosina. Elokuvia tehdään myös enemmän. Lastenelokuvien määrä sekä katsojaluvut nousivat merkittävästi 2010-luvun alussa. Vuonna 2010 julkaistiin kolme kokopitkää lastenelokuvaa, ja niistä ensimmäisenä julkaistu *Risto Rämpääjä ja polkupyörävaras* sai kahdessa kuukaudessa jopa 250 000 katsojaa teattereihin. (Heikkilä, 2022.)

Lastenelokuvien suosio ei ole taantumassa lähitulevaisuudessa, jos vuoden 2022 julkaistavien kokopitkien elokuvien listaa katsotaan (taulukko 1). Vuonna 2022 julkaistiin peräti seitsemän elokuvaa. Elokuvien pitkä lista voi olla myös koronan jälkiseurauksena, sillä vuonna 2020 elokuvia julkaistiin vain kaksi kappaletta.

Monet lastenelokuvat pohjautuvat kirjoihin, kuten *Heinähattu* ja *Vilttitossu* – kirjasarjaan, *Koko kaupungin Vinski* – kirjaan ja *Supermarsu* – kirjasarjaan.

2.1 Miten määritellään lastenelokuva

Lastenelokuvat on suunnattu lapsille, ja niiden teemat liittyvät lasten elämään, kuten perheeseen ja ystävyYTEEN. Elokuviissa on selkeästi erotettavissa hyvä ja paha, ja tarina loppuu onnellisesti (Koulukino, 2022). Lastenelokuviissa päähenkilönä on yleensä lapsi, joka on suurin piirtein kohdeyleisönsä ikäinen.

Kun lapsi on katsonut elokuvan, kokemuksen pitäisi olla sellainen, ettei se jäisi vaivaamaan lasta, vaan lapsi ymmärtäisi ja hahmottaisi maailmaa paremmin (Hyytiä, 2004, 115).

Monet kotimaiset lastenelokuvat sijoittuvat kesälle ja oletettavasti päähenkilöiden kesälomille, jolloin lapset ovat paljon keskenään. Hahmoilla on aikaa seikkailla, ja monissa lastenelokuviissa yleensä kaksi tai kolme hahmoa alkaa selvittää mysteeriä. Myös katala pahis, antagonistti - joka on joko rosvo tai muuten lasten moraalista vastaan, on jollain tasolla tarinassa mukana, esimerkiksi elokuvissa *Vinski ja näkymättömyyspulveri*, *Pertsu ja Kilu*, *Onnelin ja Annelin talvi*, *Suden arvoitus*.

Lastenelokuviissa aikuiset eivät aina huomaa oikeaa ja väärää, vaan luottavat sokeasti ihmisiin. Elokuviissa lapset yrittävät kovaan ääneen kertoa antagonistin suunnitelmista, mutta aikuiset eivät näe tämän kuoren alle, jonka vuoksi lasten pitää keskenään pysäyttää pahis. Yleensä myös poliisivoimat ovat höpsöjä ja kehoja konstaapeleita, jotka eivät saa mitään aikaiseksi.

Elokuvaaja Hannu-Pekka Vitikainen F.S.C. (*Kiljuset! 2022*) pohtii lasten elokuvan määritelmää siltä kantilta, millä tavalla lapsen pelkoja kuvataan, ja miten niitä käsitellään. ”Pitää olla hirveän yksiselitteisen selkeät tarinan palikat, joita kuljetaan.” Vertailuesimerkiksi Vitikainen nosti tilanteen, jossa aikuinen haluaa jonkun ammatin ja epäonnistuu saamaan sen, niin sitä ei tarvitse niin suoraviivaisesti pedata. Asioiden ei tarvitse olla aikuisille niin mustavalkoista. Elokuvaaja Mika Orasmaa F.S.C. (*Vinski ja näkymättömyyspulveri, 2021*) sanoo, että lapsille ei voi tehdä elokuvaa puolivillaisesti: ”Lapset on monesti kriittisempiä katsojia kuin aikuiset. Tarinan pitää olla kunnossa.”

Elokuvaaja Italo Moncada (*Etsivätoimisto Henkka ja Kivimutka, 2022*) on samaa mieltä siitä, että tarinan pitää olla hyvä, ja asioita ei voi tehdä laiskalla ja aliarvioivalla asenteella. Elokuvan asiat pitää ottaa vakavasti, sillä ne ovat vakavia asioita

lapsille, ovat ne sitten hauskoja tai surullisia, Moncada täsmentää: *”Lähtökohtani on se, että teen sitä ihan samalla tavalla kuin jotain vakavaa aikuisten draamaa.”* Elokuvaaja Jani Kumpulainen F.S.C. (*Supermarsu*, 2018 ja *Supermarsu 2*, 2022) on samaa mieltä: *”Ehkä uusi havainto on se, että on turhaa pohtia liikaa nimenomaan Lastenelokuvaa, vaan lapsille voi tehdä Elokuvaa, niin hyvin kuin vain osaamme.”*

2.1.1 Lasten- ja koko perheen elokuvan ero

”Tuotannon sisältä katsoen yksi tapa vertailla (lasten- ja koko perheen elokuvia) on kohderyhmien ero.” Kertoo elokuvaaja Jyri Hakala F.S.C. Hän on kuvannut sekä *Röllejä*, joiden pääkohderyhmä on noin 4–7- vuotiaat ja niiden ikäsuositus on S, eli sallittu kaikenikäisille, sekä *Perts ja Kilu* -elokuvat, jotka ovat alakouluikäisille (7–12- vuotiaille) ja niiden ikäsuositus on K7, eli sallittu yli 7-vuotiaille.

Kaupallisesta näkökulmasta tekijät haluavat mieluummin nimetä elokuvan koko perhe-elokuvaksi lastenelokuvan sijaan, sillä se tavoittaa sekä lapset että heidän vanhempansa (Hyytiä, 2004, 116). Monet elokuvaajat puhuivatkin haastattelussa elokuvista koko perheen elokuvina lastenelokuvien sijaan.

Lasten elokuvissa on tärkeää saada haluttu ikäsuositus. Se vaikuttaa paljon myös kuvasuunnitteluun ja tehokeinoihin, *”Jos halutaan sallittu kaikille -merkintä, kuvasuunnittelussa pitää olla aika varovainen tehokeinojen suhteen,”* Hakala muistuttaa. *”Perheen pienimmille tarkoitetun elokuvan saama K7-merkintä olisi tuottajalle taloudellinen katastrofi.”*

Hakalan mukaan ikäsuositukset määrittelevät myös kuvaajan tekemistä. *Röllit* ovat pääasiassa valoisia, värikkäitä ja vähäkontrastisia. Hakala kertoo valon olevan melko myötäistä, ja syviä varjoja ei ole edes yökohtauksissa. Kuvat ovat myös värikylläisiä, ja kuvat on tehty suotimilla pehmeämmiksi. Hakala pohtii, että tämä on perinteisempi ajatus lastenelokuvan lookista. *Perts ja Kilu* -elokuvissa on perinteinen 1980-luvun *Indiana Jones* -seikkailuelokuvaalook *Röllien* satukirjaalookin sijaan. Valaisu on kontrastisempaa ja päävalo tulee usein taaempaa, ja se

voi olla kovaakin valoa. Pimeyttäkin voi myös olla, ja kuvat eivät ole niin värikkäitä kuin *Röleissä*, Hakala vertaa.

Kokoperheen elokuvan *Kiljuset!* kuvannut Hannu-Pekka Vitikainen kertoo, että *Kiljuset!* tehtiin lasten ehdoilla. Elokuvaa tehdessä piti pohtia, minkälaiset asiat voivat pelottaa tai säikäyttää. Elokuvassa ei voinut olla sisällöllisesti väkivaltaa tai pahoja onnettomuuksia, visuaalisesti valaisu ei voinut olla liian pimeää ja äänimaailmassa ei voinut olla liian kovia ääniä. Elokuvan pitää olla turvallinen lapselle, Vitikainen kertoo.

2.1.2 2020 – luvulla julkaistut lastenelokuvat

Alla on taulukko (taulukko 1) 2020-luvulla julkaistuista lasten- sekä koko perheen elokuvista. Taulukkoon on listattu ennen vuoden 2023 helmikuun loppua julkaistut elokuvat. Taulukosta voimme havaita, että 2020-luvun alussa julkaistiin paljon seikkailuelokuvia sekä kirjoihin perustuvia elokuvia.

Julkaissu-vuosi	Elokuva	Kuvaaja	Ikäraja	Tyylilaji
2020	Heinähattu, Vilttitossu ja ärhäkkä koululainen	Mark Stubbs	S	Koko perheen komediaelokuva
2020	Risto Räppääjä ja väärä Vincent	Robert Norström	S	Koko perheen musiikkikomedia
2021	JP ja murtovaras	Teemu Raassina	7	Koko perheen elokuva
2021	Pertsu ja Kilu	Jyri Hakala	7	Seikkailu
2021	Vinski ja näkymättömyyspulveri	Mika Orasmaa Kjell Lagerroos	7	Seikkailu
2022	Etsivätoimisto Henkka ja Kivimutka	Italo Moncada	7	Seikkailu
2022	Kiljuset!	Hannu-Pekka Vitikainen	S	Koko perheen komedia elokuva

2022	Pelle Hermanni	Pertti Mutanen	S	Koko perheen fantasia-elokuva
2022	Perhereissu	Janne Nykänen	S	koko perheen elokuva
2022	Sihja – Kapinaa ilmassa	Remko Schnorr	7	Seikkailu
2022	Susikoira Roi	Ants Martin Vahur	7	Lasten ja nuorten seikkailuelokuva
2022	Supermarsu 2	Jani Kumpulainen	S	Seikkailu
2023	Perts ja Kilu – Faaraon sormus	Jyri Hakala	7	Seikkailu
2023	Risto Räppääjä ja villi kone	Jari Mutikainen	S	Koko perheen musiikkikomedia

TAULUKKO 1. Lastenelokuvien listaus 1/2020–2/2023. IMDB (ND)

2.2 Lasten työajat

Tuotannossa, jossa on lapsia mukana, pitää huomioida lasten työajat, jotka ovat aikuisia rajallisemmat. Nuorten työntekijöiden lain toisen luvun 4§ kertoo, että säännöllinen työaika loma-aikoina alle viisitoistavuotiaalla ei saa ylittää vuorokaudessa seitsemää tuntia, ja viikossa 35 tuntia. Koulupäivänä työaikaa saa olla korkeintaan kolme tuntia. (Lastentyöaikalaki 998/1993) Lasten lyhyt työaika vaikuttaa myös kuvaajien työskentelyyn.

Jyri Hakala ottaa esille sekä hyvät että huonot puolet lasten lyhyissä työajoissa. Lasten lyhyet työajat vaikuttavat työryhmän työpäivien pituuksiin, ja heillä työpäivät voivat jäädä alle kymmenentuntisiksi. Valaisu ja purku mahtuvat normityöpäivän puitteisiin. Ihmiset ovat pirteämpiä tuotannon ajan, kun lepoajat tulevat helposti täyteen. Huono puoli lasten työajassa Hakalan mukaan on se, että aina ei kerkeä tekemään kaikkea, mitä on arvioinut ehtivänsä tehdä työpäivän aikana. *”Lasten aika kameran edessä on yllättävän lyhyt, kun työajasta vielä otetaan pois matkat kuvauspaikalle, maskeeraus, pukeutuminen, välipalat ja vessatauot!”*

Lasten lyhyiden työaikojen vuoksi on keksittävä erilaisia tapoja tehdä kuvaustilanteet sujuviksi, sillä monen tunnin valmisteluihin ei ole aikaa. Mika Orasmaa

haluaa käyttää lähtökohtaisesti kahta kameraa, joilla kuvataan ristiin. Siten sääsetään aikaa suunnanvaihdosta, ja siihen liittyvästä uudelleen valaisusta. Orasmaa kertoo myös, että ristiin kuvaamalla saadaan molempien näyttelijöiden suoritukset, jotka linkittyivät toistensa suorituksiin.

Zoom-linssi prime-linssien sijasta sujuvoittaa kuvausta, koska linssiä ei tarvitse vaihtaa jokaista kuvaa varten. *”Pystyin vaihtamaan kuvakokoa kesken kohtauksen. Olimme sopineet ohjaajan kanssa, mistä kohtaa hän leikkaa vastakuvaan, jonka jälkeen halutaan tiiviimpi kuva,”* Orasmaa kertoo kauhufantasiaelokuva *Rare Exportsin* (2010) kuvauksista, jossa lapsinäyttelijä oli suuressa osassa.

”Ulkokohtauksissa, jos Onnilla oli useampi asema, mietin kraanan ja radan (jonka päällä kraana oli) paikan siten, että jokaisen kuvan jälkeen ei tarvitse purkaa kraanaa, vaan sen voi siirtää radalla oikeaan paikkaan. Näin saimme yhdeltä set-upilta katettua kaikki kohtauksen kuvat,” Orasmaa kertoo *Rare Exportsista*.

Useampi haastateltavista kertoi, että jos lapsinäyttelijä on asettunut hieman väärälle kohdalle, kuvaaja korjaa komposition siirtämällä mieluummin kameraa kuin pyytämällä lasta siirtymään oikeaan kohtaan. Muun muassa tätä varten elokuvaajat ovat käyttäneet rataa, ja siinä on ollut kraana tai jib. Elokuvaaja Italo Moncada kertoo, kuinka jib radalla mahdollisti liikuttamaan kameran optimaaliseen kompositioon, jos näyttelijä ei osunut täysin merkkipaikalleen. Näin näyttelijä pystyi keskittymään hahmoihin ja repliikkeihin. *”Jos lapselle sanoo, että mene tarkkaan tähän kohtaan, niin tämä ei mieti enää mitään muuta, kuin sitä, että menee tarkkaan siihen kohtaan,”* Moncada kertoo *Etsivätoimisto Henkka & Kivimutka* -elokuvan kuvauksista.

Vähäinen työaika näkyy myös kiireenä, sanoo Jani Kumpulainen. Tiukan aikataulun takia uusia ottoja ei ole mahdollista ottaa niin paljon kuin aikuisten kanssa. *”Kuvauspäivien suunnittelun merkitys kasvaa, kun aikaa ei ole normaalisti. On hyvä olla valmis suunnitelma työhön käytäessä. Lasten lyhyempi työaika johtaa myös kuvakerronnan yksinkertaistumiseen, jota vastaan pyrimme tietoisesti toimimaan Supermarsussa.”*

Kuvaajat tekevät siis hyvinkin tarkkoja suunnitelmia, jotta kuvaustilanteessa aikaa ei mene ylimääräiseen pohdintaan. Zoom-linssit tai vähäinen linssien vaihto, sekä kameran helppo liikutettavuus radalla tai käsivaralla olivat yhteisiä asioita, joita elokuvaajat kertoivat lyhyen työajan vaikutuksiksi työtapoihin. *”Oleellista on, että niitä (lastenelokuvia) kohdellaan oikeina elokuvina, myös tekovaiheessa. Olisi hyvä, jos huomioitaisiin lastenelokuvissa lasten työtunnit, jotka ovat rajalliset. Kuvauspäiviä voisi olla enemmän.”* Mika Orasmaa sanoo.

2.2.1 Mitä kuvaajat ottavat huomioon lasten kanssa työskennellessään?

Lasten kanssa työskenteleminen on hieman erilaista kuin aikuisten kanssa työskenteleminen. Lapsilla on lyhyempi työaika kuin aikuisilla, joten kuvausten pitää olla napakat.

Lapset ovat usein kuvaustilanteessa ensikertalaisia. Haastatteluissa korostui se, että vaikka on kuinka kiire, rauhallinen ilmapiiri ja turvallinen ympäristö on kaiken a ja o. Jani Kumpulainen muistuttaa, että on varauduttava siihen, että asioihin menee kauemmin aikaa kuin aikuisten kanssa. Hannu-Pekka Vitikainen kertoo, että hän yrittää häivyttää kameran olemassaolon, jotta lapsinäyttelijöiden huomio ei kiinnittyisi siihen liikaa.

Elokuvaajat ottivat esille myös sen, että aluksi he saattavat antaa ohjeensa ohjaajan kautta, jotta lapsille ei tule liian monesta suunnasta ohjeita, joka voi sekoittaa. Ohjeiden tulee olla myös selkeitä ja yksinkertaisia. Kun kuvausten edetessä lapsinäyttelijöille settityöskentely on tullut tutuksi, voi kuvaajakin antaa suoraan ohjeita liikkeistä, merkeistä, rytmistä ja katseen suunnista. *”Lapsista tulee ajan kanssa oman roolinsa ammattilaisia. Muutamassa viikossa lapsinäyttelijät yleensä tottuvat työrytmiin, vapautuvat ja oppivat viihtymään setissä, jolloin kuvaajanakin voi alkaa ohjeistaa enemmän ja suoraan,”* Jyri Hakala toteaa.

Moncada ja Vitikainen nostivat esille sen, että lasten ehdoilla on mentävä, ja ottoja ei voi ottaa liian moneen kertaan. Muuten energiatasot voivat laskea, ja näyttelijäsuoritus ei enää parane.

Mika Orasmaa pitää lasten kanssa työskentelystä, sillä he ovat fiksuja, ja kiinnostuneita asioista. Orasmaa selittää: *”Jos he (lapsinäyttelijät) eivät ole työskennelleet elokuvissa tai tv-sarjoissa aikaisemmin, kerron heille enemmän teknisesti, minkä takia on tärkeää, että he seisovat tietyssä paikassa tai puijaavat paikkaansa. Valo on parempi tai saadaan katseensuunta hyvän näköiseksi.”*

Jani Kumpulainen kertoo, että usein lasten kanssa kaikkein emotionaalisimmat kohtaukset ovat hankalimpia. Herkän hetken voi yksikin väärä teko tai asia rikkoa lopullisesti. *”Isoihin tunteisiin eläytyminen saattaa laukaista lapsessa jotain yllättävää oikeaakin tunnetta, itkua ja surua, pelkoa, joka voi riistäytyä hallitsemattomaksikin, ja kohtauksen jatkamisesta tulee kovin vaikeaa.”* Kumpulainen toteaa, että isoja tunteita on myös vaikeampaa toistaa otosta toiseen, joten ensimmäiset otot ovat haastavia herkkyydessään.

Jyri Hakala toimii lasten kanssa siten, että hän ottaa omaksi roolikseen ”pahan poliisin”, ja ohjaaja on ”hyvä poliisi”. *”Ei niin, että yrittäisin olla pelottava, mutta lapset ottavat hyvin nopeasti kaveriksi kuvausryhmän jäseniä ja silloin tietty auktoriteetti saattaa olla mennyttä. Auktoriteetin menetys taas voi pahimmillaan johtaa työskentelyn hidastumiseen ja keskittymisen katoamiseen.”* Hakala kertoo kohdelleensa lapsinäyttelijöitä kunnioittavasti, mutta on myös vaatinut näiltä asioita: häntä pitää kuunnella ja keskittyä, kun hän antaa ohjeita.

Elokuvaajat olivat myös samaa mieltä siitä, että koko työryhmän pitää muistaa käyttäytyä. Kaikkea ei voi heittää lasten kuullen, ja pitää muistaa olla asiallinen, vaikka välillä se meinaa unohtua.

Orasmaa kertoo sitä, kuinka on voinut suunnitella kohtaukset etukäteen tietyllä tavalla, mutta kuvauspaikka voikin olla hyvin erilainen, ja se muokkaa tilannetta, joskus jopa hyvin paljon. Harjoituksen ja blokkauksen pohjalta pohditaan, olisiko suunnitelmasta poikkeava vaihtoehto valaisun tai näyttelijöiden kannalta parempi. *”Kaikessa pitäisi olla vapaus (oli se sitten lastenelokuva tai joku muu) improvisaatioon, koska kuvauspaikassa siinä hetkessä nähdään, mitä se vaatii, että he (näyttelijät) uskovat mitä tekevät,”* pohtii Orasmaa.

3 Lastenelokuvan visuaalinen ilme

Elokuvan visuaalinen ilme on tärkeä osa elokuvaa. ”*Tarinasta itsestään kumpuaa se, miten lähdet visuaalisesti kertomaan elokuvaa,*” Mika Orasmaa pohtii. ”*Look muuttuu tarinan takia, ja miten se tarina halutaan kertoa, ei sen takia, että elokuva on lasten, tai lapsi on pääosassa.*”

Visuaalinen ilme on osaltaan trendiä, osaltaan tarinaa ja osaltaan tekniikan kehittymistä. Visuaalinen kenttä on laajentunut viime aikoina voimakkaasti teknologian kehittymisen vuoksi. Orasmaa luettelee droonit ja pienemmät kamerat, joilla voi mennä lokaatioihin studioiden sijaan. Kameroiden kennot ovat herkempiä kuin aiemmin, mikä mahdollistaa pienemmän valaisun, ja jopa vallitsevassa valossa kuvaamisen.

Muun muassa Kumpulainen ja Orasmaa kertovat valitsevansa visuaalisen ilmeen luomiseksi laajan kuvasuhteen. He halusivat, että elokuva on selkeästi tehty valkokankaalle ja että laaja kuvasuhde luo suurta elokuvallista tunnelmaa.

3.1 Kuvaus

Jani Kumpulainen sanoo, että lastenelokuvien kuvakerrontaa ei ole tarkoituksellisen yksinkertaista (*”jos on joskus ollutkaan”*). Elokuviissa luotetaan lasten kuvailutaitoon, ja tarinankerronnassa voidaan käyttää samoja elementtejä kuin aikuisten elokuvissa. Kumpulainen kertoo leikitelleensä erilaisilla vakiintuneilla konventioilla ja niiden rikkomisella ja tyyllittelemisellä *Supermarsu*-elokuvissa.

Mika Orasmaa pohtii kuvakerronnan muutosta jännityselokuvaohjaaja Alfred Hitchcockin ajasta nykyaikaan. Esimerkiksi 1950-luvulla Hitchcock teki todella pitkiä kuvia, ja kuvien sisäisiä leikkauksia. Kuvan sisäinen leikkaus on sitä, että esimerkiksi kuvakoko voi muuttua yhden kuvan aikana hyvin laajasta kuvasta, jossa näkyy kokonainen ihminen siihen, että hänestä näkyy enää vain pää. Leikkausrytmi oli paljon hitaampaa sen ajan kerronnassa. Nykyään kuvakerronta on muuttunut nopeatempoisemmaksi, kuvia on enemmän, ja leikataan reaktioihin.

Jyri Hakala pohtii sitä, että nykyään lapset ovat paljon medialukutaitoisempia, jonka takia lastenelokuvien visuaalisuuden vaatimustaso kasvaa koko ajan - jopa enemmän kuin valtavirtaelokuvissa. *”Pieni suomalainen elokuvatuotantokin vertautuu siihen, mitä suoratoistopalveluissa ja peleissä nähdään. Meidän aikuisten lapsille tekemät elokuvat ovat helposti vanhentuneen näköisiä jo syntyessään.”*

3.1.1 Miten linssit vaikuttavat visuaaliseen ilmeeseen

Linssivalinnat vaikuttavat sekä elokuvan ilmeeseen että näyttelijöiden suoritukseen. Jos käyttää hyvin laajaa linssiä lähikuvassa, on mentävä lähelle kohdetta. Silloin näyttelijä ei voi olla huomaamatta kameraa. Se voi häiritä näyttelijää, jos kameraan ei ole tottunut. Jos käyttää telelinssiä lähikuvassa, kamera voi olla hieman kauempana näyttelijästä, ja se voidaan helpommin unohtaa.

Erilaisten linssien käyttö myös vaikuttaa katsojakokemukseen. Hyvin laajat linssit hyvin lähellä ihmiskasvoja voivat vääristää pelottavallakin tavalla, ja se pitää huomioida lasten ollessa katsojakuntana.

Linssivalinnoilla voidaan korostaa henkilön tunteita. *”Telepään linssejä ja voimakasta taustan kompressointia ja ”sumennusta” voi käyttää, kun haluaa vaikkapa erotella hahmon selkäesti taustasta. Tätä voi tarinallisesti käyttää esimerkiksi, kun haluaa luoda tunteen, että hahmo on yksinäinen vilkkaassa tilassa, tai kun haluaa luoda vahvan fokuksen johonkin yksityiskohtaan tai hahmoon,”* Moncada kertoo.

Jyri Hakala päätti käyttää *Pertsu ja Kilu: Faaraon sormus* -elokuvassa pääosin vain yhtä linssiä: *”Elokuva kuvattiin käytännössä yhdellä objektiivilla (35mm). Ajatus oli olla lievässä laajakulmassa lähellä henkilöitä niin, että katsoja pääsisi tavallaan seikkailemaan henkilöiden kanssa.”*

Hannu-Pekka Vitikainen valitsi *Kiljuset!* -elokuvaan anamorfiset primelinssit: *”Anamorfiseen päädyttiin, koska sen ero sfäärisiin linssihin on leveyssuunnassa. Jos ihminen on lähikuvassa, niin maailmaa jää vielä paljon hänen ympärilleen. Kuvanlaajuutta pyrittiin hyödyntämään siten, että samaan aikaan näkyy*

yllättävä asia. Ihminen on (linssin) lähellä, ja taustalla tapahtuu jotain kiinnostavaa, tai kameran liikkeellä voidaan paljastaa taustalla oleva asia.” Vitikainen valitsi primelinssit zoom-linssin sijaan, jotta tulisi vaikutelma, että elokuva tapahtuisi reaaliajassa.

Mika Orasmaa halusi *Vinski ja näkymättömyyspulveri* -elokuvaan anamorfisen, klassisen lookin. *”Linssien look oli hyvin klassinen, reunat menevät pehmeäksi ja niissä oli hyvin lyhyt syväterävyys. Yökohtauksissa sai klassisen sinisen flaren (Linssiin osuva valo esimerkiksi pyöreän muotoisena).”*

Italo Moncada sai linssivalintoihinsa inspiraatiota muun muassa elokuvaohjaajien Jean Pierre Jeunetin elokuvasta *Amelie (2001)*, ja Terry Gilliamin monesta elokuvasta. Moncada kertoo, että hahmojen ilmeitä, eleitä ja liikkeitä saa korostettua valtavasti, kun kuvaa laajan polttovälin linssillä. Katsoja viedään hahmojen maailmaan ja tilanteisiin sekä laajan polttovälin linssin että hahmojen tunneilmaisua ja koreografiaa tukevien kameran liikkeiden avulla.



Kuva 1: Laajan linssin käyttöä elokuvassa *Etsivätoimisto Henkka ja Kivimutka (Future Film 2021)*.

Haastatteluista tuli ilmi, että lähes kaikki olivat ottaneet elokuviinsa inspiraatiota muun muassa elokuvaohjaaja Steven Spielbergin 1982 julkaistusta kokoperheen tieteiselokuvasta *E.T. the Extra-Terrestrial*. Jani Kumpulainen pohtii, että sieltä tulivat myös omat linssivalinnat: *”Lastenelokuvat on totutusti kuvattu laajemmilla linssillä kuin normaalisti (en tiedä miksi), mutta pyrimme pois tästä estetiikasta tietoisesti. Käytimme paljon teleobjektiiivia, ja sen vastapainoksi hyvinkin laajoja*

linssejä vältellen niin sanottua tylsää keskiskaalaa. Saimme kuvakerrontaan enemmän dynamiikkaa ja variaatiota.”

Italo Moncada kertoo tarkemmin valinnoistaan hyvin laajoihin linsseihin: *”Siinä on vaan valtava energia, ja Etsivätoimistossa kaikki aikuiset ovat tosi karaktäärejä, ja lapset vakavia. Laajoilla linsseillä kerrottiin, että aikuiset ovat kummallisia ja hulluja, ja ”miksei ne nyt tajua?”. Laaja linssi on siitä myös siisti, että näkee taustaa paljon. Laajalla linssillä kaikki liikkeet näyttävät isoilta ja tulee kreisi fiilis. Voi korostaa asioita. Jos saman tekisi telelinssillä niin kaikki on paljon pienempää.”*

3.1.2 VFX elokuvissa

VFX on lyhenne englannin kielen sanoista visual effects, eli visuaaliset tehosteet. VFX:n käyttö elokuvissa ja tv-tuotannoissa on kasvanut voimakkaasti viimeisen kahden vuosikymmenen aikana. Aikaisemmin VFX oli käytössä vain fantasia-, tieteis-, ja toimintaelokuvissa, mutta nykyään siihen voi törmätä jopa romanttisissa komedioissa. (Maio, 2021.) Visuaalisiin tehosteisiin lukeutuvat jälkikäteen tehdyt tehosteet, joita ei ole tehty kuvauspaikalla. Esimerkiksi avaruusalus lentämässä avaruudessa tai maailmanlopun jälkeinen kaupunki on voitu tehdä VFX:llä. VFX:llä naamioidaan myös paljon ja otetaan kuvista asioita pois, kuten vihreäpukuisia työryhmänjäseniä tai vaijereita.

Visuaalisten tehosteiden käyttöön sisältyy yleensä oikean materiaalin ja tietokone-efektien yhdistämistä, jotta tulos olisi mahdollisimman todenmukainen. VFX:ää käytetään esimerkiksi silloin, kun kuvaus olisi vaarallista tai maailma, jota kuvataan, ei ole oikeasti olemassa. Visuaaliset tehosteet voidaan sekoittaa helposti erikoistehosteisiin, joka on eri asia. Erikoistehosteet ovat niitä, jotka tehdään oikeasti kuvauspaikalla, kuten hallitut räjähdykset, tulipalot tai vesisade. (Maio, 2021.)

Italo Moncada pohtii, että järkevää on tehdä kuvauksissa erikoistehosteet edes pieninä, ja lisätä esimerkiksi digitaaliset tehosteet suurentamaan illuusiota, kuten he tekivät *Etsivätoimisto Henkka & Kivimutkassa*. He tekivät pienen tulipalon, jota

korostettiin jälkitöissä kipinöillä ja lisätyillä lieskoilla. Todellisuuden ja efektien sekoittamisen jälkeen katsojalla ei ole varmuutta siitä, mikä on totta ja mikä ei, kuten Steven Spielbergin tieteiselokuvassa *Jurassic Parkissa* (1993): *”On nukkeja, trikikuvia, tietokonetta, ja niiden yhdistelmällä et tiedä mitä on mitäkin, ja sitten katsoja ostaa illuusion,”* Moncada kertoo.

Budjettikin vaikuttaa siihen, mitä kuvauksissa voi tehdä ja mitä ei: *”Oikeiden elementtien hyödyntäminen ja niiden jatkaminen jälkitöissä on hyvä reitti silloin kun ei ole määrätöntä budjettia,”* Hannu-Pekka Vitikainen kertoo.

Joskus visuaaliset tehosteet eivät ole haluttuja, mutta niihin on tyydyttävä. Italo Moncada kertoo, kuinka heillä oli suunnitelmana tehdä vaikuttava loppukohtaus, jossa kymmenkunta varjoliitäjää liittää taivaalla, ja hän olisi ollut yhdessä liittimessä mukana kuvaamassa. Heillä oli kaikki resurssit varjoliitäjistä varusteisiin, mutta tuuliolosuhteet eivät olleet suotuisat. Aikataulu ei lopulta riittänyt siihen, että työryhmä odottaisi monta viikonloppua oikeaa tuulen suuntaa, joten oli vaihdettava suunnitelmaa. Lopulta osa lentokohtauksista kuvattiin blue screeniä vasten ja isompi joukkokohtaus lento-osuudesta jätettiin pois.

Moncadan toinen iso VFX:ää hyödyntävä kohtaus oli se, kun toinen päähenkilöstä kiipesi Lahden radiomastossa lähes sadan metrin korkeudessa. Lapsinäyttelijä kuvausryhmineen ei voinut kiivetä vaaralliseen mastoon, joten sinne kiipesi ammattikiipeilijä. Hänet puvustettiin päähenkilön mukaisesti. Dronella kuvattiin tästä laajat kuvat. Moncada tarvitsi myös materiaalia mastosta kuvattuna, joten hän antoi kiipeilijälle Blackmagicin Pocket-kameran mukaan, ja ohjasi tätä radioyhteyden avulla etänä. *”Hän ei ole mikään ammattokuvaaja, mutta mulla oli radioyhteys häneen, ja langaton video alhaalla, niin ohjasin häntä sitten etänä, että mitkä asetukset kameraan ja tähtää tuohon suuntaan.”* Tämän jälkeen he rakensivat Lahden käytöstä poistetun koulun jumppasaliin studion, jossa oli blue screenin edessä raudasta rakennettu 1:1 kokoinen radiomaston pätkä. *”Siellä oli valot ja rautarakennelma ja blue screen. Meillä oli tosi tarkat storyboardit, jotta tiedettiin oikeat kuvakulmat.”*

Jyri Hakala pohtii VFX:n tulevaisuutta elokuvissa: *”Kaupallisissa lastenelokuvissa visuaalisuus korostuu ja erilaisia efektejä on monesti paljon ja Unreal Engine on*

vapauttanut efektoinnin ihan eri tasolle kuin missä se oli 2000-luvun alussa. Myös VR, virtual reality, on varmasti tulossa lastenelokuvaan vauhdilla.”

Unreal Engine on pelimoottori, jolla voi tehdä helposti 3D-mallinnuksia, pelejä ja animaatioita (Unreal Engine, 2023). Elokuva- ja tv-tuotannoissa Unreal Engine näkyy esimerkiksi uudenlaisissa studioissa, jossa green- tai blue screenin sijaan on LED seinä, jossa näkyy tausta (kuva 2). Näyttelijät ja työryhmä näkevät siis taustalla olevan miljööän vihreän kankaan sijaan (kuva 3). Esimerkiksi Disneyn Star Wars -saagaan kuuluva *Mandalorian* -tv-sarja on kuvattu Unreal Enginenä hyödyntäen (Farris, 2020).



Kuva 2. Mandalorian -sarjan tekoa Unreal Enginen LED-seinää vasten (Unreal Engine ND).



Kuva 3. Liisa ihmemaassa -elokuvan tekoa green screeniä vasten (ND).

VFX:än käyttämiseen tarvitaan tarkat suunnitelmat, jotta toteutus onnistuu. Jyri Hakala kertoo, että VFX-prosessi alkaa siitä, että kuvaaja ja ohjaaja suunnittelevat kohtauksen sisällön. Tämän jälkeen tuotantopäällikön kanssa käydään läpi suunnitelman toteutusmahdollisuudet. Efektikohtaukset usein kuvakäsikirjoitetaan. Konkreettiset suunnitelmat tehdään lavastajan, valaisijan ja gripin kanssa. Järjestäjän kanssa käydään läpi erityisesti turvallisuuteen liittyvät asiat. Kun tiedetään, mitä ollaan tekemässä, keskustellaan jälkituotantotalon efektoijan kanssa toteutuksesta. *”Jos näyttelijän pitää olla suhteessa johonkin abstraktiin, esim. animaatiohahmoon, yritetään hahmon paikka konkretisoida jollain oikealla esineellä. Joskus auttaa myös, jos esimerkiksi ohjaaja asettuu katseen suunnaksi näyttelijälle.”* Jyri Hakala kertoo.

Myös Mika Orasmaa tykkää suunnitella kuvat tarkkaan ohjaajan kanssa. Kuvakäsikirjoitukset piirretään, ja jos heillä on paljon VFX-elementtejä, tehdään tarvittaessa etukäteen kevyttä animaatiota 3D:llä havainnollistamaan vaativaa VFX-kohtausta. Esimerkkinä *Rare Exportsissa* Onni Tommilan esittämä hahmo ratsastaa taivaalla lentävällä helikopterilla. Siitä oli tehty visualisointi 3D:llä etukäteen, jotta Orasmaa työryhmineen tiesi mitä ja miten kuvataan studiossa.

Hannu-Pekka Vitikaisella on vuosien kokemus, miten efektikohtaukset kannattaa tehdä, ne sovitaan yhdessä efektien tekijöiden kanssa. ”*Kaikki lähtee käsikirjoituksesta. Käsikirjoituksessa lukee, että poika lähtee kiipeämään syvään kuiluun, joka näyttää pohjattomalta. Miten luodaan se fiilis, että poika voittaa pelkonsa, ja lähtee kiipeämään kuoppaan? Ja kuopan pitää näyttää myös pelottavalta, mikälaisilla kuvilla voimme luoda sen illuusion? Siitä se kuvasuunnittelu lähtee.*”

Kuvasuunnittelussa voidaan aluksi haaveilla, miten olisi hienoa tehdä asiat, mutta sen jälkeen pohditaan, miten ne oikeasti teknisesti toteutetaan. Vitikaisen oli sovellettava suunnitelmaa, jotta heillä oli mahdollisuus tehdä illuusio syvästä kuopasta. Lokaationa soramonttu, jossa oli mahdollisimman paljon valmiita elementtejä, oli hyvä valinta.

Kiljuset! -elokuvan kuoppakohtausta kuvatessa VFX-henkilö oli paikalla. Kohtaus kuvattiin soramontulla, johon oli valmiiksi kaivettu syvä kuoppa. VFX:llä kuoppaa syvennettiin vielä lisää ja aarre lisättiin kuopan pohjalle. Rajallisen budjetin vuoksi Vitikaisen oli keksittävä yksinkertaisia, mutta näyttäviä ratkaisuja, jotta jälkitöiden raskautta pystyttäisiin välttämään. Kysymyksenä pyöri: miten saa illuusion luotua kahdella tai kolmella efektikuvalla viidenkymmenen efektikuvan sijaan. Lopulta elokuvassa oli kuin olikin kolme efektikuvaa, jossa nähdään kuopan koko syvyys. Muuten kuvat on tehty vallitsevissa oloissa valmiin kuopan alun luona.

Kiljuset! -elokuvassa oli myös huone täynnä kissoja. Oikeasti kissoja oli vain pari kappaletta. ”*Talo täynnä kissoja tehtiin siten, että kuva-alaan laitettiin aina kerrallaan muutama kissa eri paikkoihin, ja lopulta kaikki kuvat yhdistettiin keskenään jälkitöissä.*” Myös perinteinen green screen oli käytössä ulkokohtauksessa, jossa molskahdetaan veteen. Tausta lisättiin myöhemmin.

3.1.3 Kuvakoot

Lastenelokuvissa, jossa pääsääntöisesti lapset ovat pääosissa, suuntakuvien kuvakoot ovat aikuisten elokuvaan verrattuna laajempia. Silloin kuvissa näkyy samalla monta hahmoa, eikä tarvitse ottaa jokaisesta lapsesta omia kuvia. Lapset tylsistyvät nopeasti, ja monen kerran toisto voi alkaa väsyttää. Se on myös taloudellisesti järkevämpää, sillä lapsilla on lyhyt työaika, ja kohtauksen pääpointti pitää keretä kuvaamaan ja kertomaan.

”Lastenelokuvissa kuvat ovat usein toiminnallisia tai sarjakuvamaisen asetelmallisia. Lyyrisiä, hitaita, tunnelmaan tai valon olemukseen perustuvia kuvia tai erikoislähikuvia on vähemmän. Toisaalta todella energisiä ja vain muutaman ruudun kestoisia kuvia ei kai juurikaan käytetä. Ehkä lapsikatsojia ei haluta manipuloida liian voimakkailla keinoilla.” Jyri Hakala pohtii.

Lasten kanssa ottojen ja kohtausten toistot joudutaan usein minimoimaan, kun taas ammattinäyttelijöiden kanssa voi ottaa ja vaatia useita toistoja eri kuvakokoja ja -kulmia varten, Hakala kertoo. *”Ehkä lastenelokuvien kuvakieli on tästäkin syystä usein vähän yksinkertaisempaa, kun lapsinäyttelijöitä on kuvassa. Käytetään lähinnä puolikuvaa ja laajempia. Monimutkaisia koreografioita tai niin sanottuja developing shotteja ei juuri kokemukseni mukaan käytetä lastenelokuvissa eli kuvakerronnasta tulee juurikin asetelmallisempaa, sarjakuvamaisempaa.”* Hakala miettii, että lastenelokuvissa on harvemmin ammattinäyttelijän luomia tunnetiloja, joita olisi tarve korostaa lähikuvilla. *”Kuvasisällöt keskittyvät enemmän toimintaan. Jos kuvassa on toimintaa, on kuvakoko usein laajempi.”*

Kiljuset!-elokuvassa kuvattiin tilanteita, joissa asioita vaikuttaisi tapahtuvan satumanvaraisesti. Hannu-Pekka Vitikainen kertoo, että tilanteet olivat kuitenkin kontrolloituja: kahden pojan dynamiikkaa kuvattiin pitkän kuvan tekniikalla, jotta se tuntuu katsojista todellisemmalta kuin se, että dynamiikka olisi luotu leikkamalla. Riippuen kohtauksesta fokusointi on joko toiminnassa tai emotiossa. Vitikainen ottaa esille kohtauksen, jossa koirat menevät sekaisin. Siinä tärkeintä on toiminnan kuvaus, kun taas kohtauksessa, jossa pojille tulee konflikti, tärkeintä on näyttää tunne. Siinä toiminta ja ihmisten suhde maailmaan ei ole niin oleellista.

3.1.4 Kamera-ajot ja muut kameran liikkeet tai liikkumattomuus

Kamera-ajot ja kameran liikkumattomuus luovat elokuvaan tunnelmaa. Kameran liike voi näyttää katsojalle jotakin uutta tai luoda esimerkiksi vauhdin tuntua. Kameran liikevalinnoilla katsoja voidaan lähentää tai loitontaa hahmosta ja tilanteesta.

Haastatelluilla elokuvaajilla oli yhteinen päämäärä: olla hetkessä mukana. Sekä Kumpulainen, Vitikainen ja Moncada kertoivat pyrkivänsä pitämään kameran lasten korkeudella, ja kameran liikkuvan päähenkilöiden mukana osallistuen tarkkailun sijaan.

Mika Orasmaalla oli *Vinski ja näkymättömyyspulveri* -elokuvassa kamera usein dollylla statiivin omaisesti, jotta hän pystyi vaihtamaan nopeasti kameran korkeutta. Elokuvassa käytettiin myös steadycam-opperoijaa, koska elokuvan hahmot liikkuvat paljon, ja steadycam vauhditti ja sujuvoitti kuvaamista. Jani Kumpulainen kertoo liikuttavansa paljon kameraa, mutta vastapainoksi rikkovansa liikettä hyvin asetelmallisilla ja humoristisilla fix-kuvilla.

Elokuvaajat käyttivät lastenelokuvissaan paljon liikettä. Moncada ja Orasmaa hyödynsivät jibiä, kraanaa, dollya, slideria ja rataa. Tämä mahdollistaa kuvan sommittelun onnistumisen, vaikka näyttelijä ei osuisikaan paikkamerkilleen. Orasmaa kertoo, kuinka hän käyttää slideria muun muassa korjatakseen kuvan komposition. Dramaattisissa kohtauksissa hän ajaa hitaasti kohti kohdetta luoden käsinkosketeltavaa suspensea. ”*Jos huomaan, että lähikuvassa olevalla näyttelijällä on emootiota, joka motivoi todella hitaan ajon tai zoomin, teen sen. Huomaatan se, että tulee fiilis, että nyt keskitytään tähän henkilöön, ja hetki on intensiivinen.*”

Orasmaalle elokuva on dynaaminen kokonaisuus ja liikkuvaa kuvaa. Hän pyrkii pitämään kameran liikkeessä siten, että leikkaajalla ei ole materiaalia, joka lähtee motivoimattomasti liikkeelle. ”*Olisi hyvä, että liike jatkuu kuvasta toiseen. Joskus, kun liikutan kameraa, näen, mitä näyttelijät tekevät, niin joku minussa kertoo, että nyt ei pidä liikkua. Yritän kuunnella näyttelijöitä ja sitä mitä kohtausta teen. Vaikka*

olisi mitä ajatellut etukäteen, niin on voinut ajatella väärin. Voin tajuta siinä hetkessä, et näinhän se pitää tehdä.”

Jyri Hakala pohtii *Pertsu ja Kilu* kuvakerronnan olevan aika normaalia. Hänen mukaansa mitään erityistä ilmaisua ei harrastettu esimerkiksi kuvakulmilla. *”Molemmat Pertsu ja Kilu -elokuvat on kuvattu lähes kokonaan käsivaralta eli merkittäviä ajoratoja tai kraanaliikkeitä niissä ei ole.”*

”Kameraliikkeillä voi kertoa helposti tarinaa. Yleisestikin sillä pyritään luomaan eteenpäin vievää energiaa ja imua, vangitsemaan katsetta,” esimerkkeinä tästä Italo Moncada kertoo hitaasti kohti ajamisen, jolla voidaan luoda tunne siitä, että mennään tarinaan ja tilanteeseen sisään. Moncada käyttää tätä monesti kohtauksen alkuun, kun jotain aloitetaan. Perääntyvää kamera-ajoa Moncada käyttää monesti kohtauksen loppuun, esimerkiksi kun draamallisesti tilanne päättyy tai halutaan etäännyä siitä. Moncada kertoo, että kameranliikettä voi käyttää myös kuvaamaan sitä, kun jokin hahmo jää yksin ”isoon maailmaan” etenkin laajassa kuvassa.

Moncada selittää: *”Se, että elementit tuodaan selkeästi ja voimakkaasti liittyä genreen (lastenelokuva). Saa näyttää isommin ja selkeämmin.”* Moncada kertoo, että lastenelokuvien tyypillinen elementtien selkeä näyttäminen tuo myös paljon komediallisia elementtejä aikuisten elokuvaan. Esimerkiksi aikuisten komediaelokuviissa *Mies ja alaston ase (1988-1994)* asioita kerrotaan selkeästi ja tahti on nopeaa.

Hannu-Pekka Vitikainen kertoo, että kameran liikkeen yhtenä tehtävänä oli pitää juna liikkeessä: *”Kiljuset! oli toiminnallinen elokuva. Katsojalle tulee sellainen olo, että koko ajan tapahtuu ja mennään eteenpäin.”* Vitikainen teki esimerkiksi suspense-ajoa riippuen kohtauksen keskeisestä asiasta. *Kiljuset!*-elokuvaan valittiin oma ”kielioppi”, miten elokuva kulkee. *”Laajahkoja kuvia, joissa syvyysuunnassa tapahtuu asioita, nopeita panoroiteja, kuvakoon vaihdoksia, kamera liikkueksaan paljastaa yllättäviä asioita. Näitä yritettiin pitää ohjenuorana, mikä loisi Kiljusten maailmasta erilaisen, kuin aikaisemmat elokuvat tai tv-sarjat, jotka olen itse tehnyt,”* Vitikainen kertoo.

Supermarsuun Jani Kumpulaisen mukaan luotiin jännitteitä hyvin perinteisin keinoin: vastakuvin, näkökulmakuvin ja paikoitellen voimakkain kuvakulmin. ”Pyrimme pitämään kameran lasten korkeudella, samaistumaan lapsiin, ei aikuisiin. Kamera liikkuu päähenkilöiden mukana osallistuen, ei tarkkaillen sivusta.”

3.2 Lastenelokuvien valaisu

Valaisulla on iso merkitys elokuvan tunnelmaan ja tyyliin. Valo kertoo katsojalle kohtauksen vuorokaudenajan ja miljöön. Esimerkiksi laipiossa särisevät keltävän vihreät loisteputket luovat ikävän tunnelman ja kertovat miljööstä. Valo voi korostaa myös hahmojen tunnetiloja, ja hahmoilla voi olla omat nimikkovärinsä ja tyyliinsä. Yksi valaisun tehtävä on kohdentaa katsojan katse oleelliseen.

Vaikuttaa siltä, että aiemmin kotimaisten lastenelokuvien valot ovat olleet luonnollisia ja tasaisia. Hahmojen kasvoillakaan ei ole näkynyt kirkauseroja. Valaisussa on pidetty huolta, että kaikki varjot on saatu pois myös taustasta. Kaikkialla on ollut hyvin valoisaa, myös yöllä. ”Ehkä on ollut väärä kuvitelma, mistä lapset tykkäävät. Sama on ehkä väreissä, lastenelokuvia on hyvin paljon tehty karkkiväreillä, on ollut todella vahva väripaletti,” pohtii Hannu-Pekka Vitikainen.

Hannu-Pekka Vitikainen sanoo, että valaisu on yksi kuvaajan tärkeimmistä elementeistä, oli elokuva lapsille tai aikuisille. ”Valaisu on se, millä pelataan, millä luodaan tunnelmia ja kuljetetaan selittämätöntä, joka tuntuu, mutta katsoja ei välttämättä osaa miettiä, miksi hän koki näin. Se on ihan keskeinen työkalu.” Vitikainen kertoo.

Italo Moncada on samoilla linjoilla Vitikaisen kanssa valaisun merkityksestä tunnelman luojana. Lisäksi valaisulla voidaan korostaa hahmoja ja ohjata katseen suuntaa. ”Tykkään muotoilla ihmisiä, ja tehdä heistä edustavia, mikä se kuhunkin hahmoon sopii.” Valon kovuus vaikuttaa myös tunnelmaan. ”Klassisissa elokuvissa naisille tehdään filterihunnut ja pehmeää valoa, ja miehet voi olla jyrkemmässä valossa, koska he ovat karskeja. Mutta yhtä lailla sen voi tehdä toisin päin.”

3.2.1 Valaisu 2020-luvulla

Haastatteluita tehdessä sai aluksi tuloksetta etsiä rivien väleistä huomioita valaisun muutoksesta 2020-luvulle tultaessa. Aluksi elokuvaajat kertoivat, että lastenelokuvien valaisussa ei ole tapahtunut muutosta. Haastatteluissa syvemmälle päästyämme ilmeni, että he olivat yhtä mieltä siitä, etteivät he kuitenkaan halunneet tehdä perinteistä tasaista, valoisaa lastenelokuvaalookia. Kaikilla oli valon suunta takaviistosta, ja jokaisella värimaailma oli murrettu ja hillitty. Valoja ja koviä varjoja sai olla. ”*Kaiken ei tarvitse olla niin kirkasta ja värikylläistä kuin ennen. Skaala on laajentunut ja lähentynyt niin sanottua aikuiselokuva.*” Jani Kumpulainen sanoo.

Nykyään uskalletaan käyttää synkempää ja hämäämpää valaisua. Esimerkiksi yökohtaukset saavat olla hämyisiä ja hämää. Jokaisessa kuvassa ei tarvitse näyttää yksityiskohtaisesti kaikkea. Valolle pyritään keksimään motivoitunut suunta, kuvauspaikkaa ei vain valaista tasapaksusti. Esimerkiksi hämyinen pöytälamppu voi olla päävalon motiivina tasaisen ylävalon sijaan.



Kuva 4: Elokuville uskalletaan nykyään luoda koviäkin varjoja, esimerkiksi elokuvasta *Pertsä ja Kilu* (Nelonen Media 2021).

Jyri Hakala pohtii, että valaisussa ja valotekniikassa ei ole tapahtunut kovin isoa muutosta LED-valojen läpimurtoa lukuun ottamatta. ”*Lastenelokuva tuotannoissa törmää aika paljon erilaisiin kliseisiin/totuuksiin siitä, minkälaista kuvaston pitää olla. Olen saanut kuulla ainakin, että pitää olla värikästä, kirkasta, lämmintä ja niin edelleen. Ja abstraktimpana kuvailuna: iloista, energistä ja selkeää,*” kertoo Jyri Hakala.

Mika Orasmaa pohtii, että hyvin karkeasti yleistettynä lasten elokuvat valaistaan ympäripyöreästi, ja on paljon valoa. Syyksi hän pohtii tiukkaa aikataulua ja rajallista budjettia, joiden vuoksi ei pystytä valaisemaan jokaista kuvaa. ”*Silloin pitää valaista ympäripyöreästi, että voit vain kääntää kameran ja kuvata vastasuunnan ihan samalla valolla.*” Budjetin lisäksi tyyli vaikuttaa valaisuun. Orasmaa heittää esimerkiksi *Sorjonen* ja *World on Fire* -tv-sarjat, joissa on ollut kuvaajana. Niissä hän teki pehmeämpää valoa, kuin *Vinski ja näkymättömyyspulverissa*. Orasmaa toistaa monesti, että tarina vaikuttaa tyyliin. ”*Korotettu valaisutyyli sopii oikein hyvin lastenelokuvaankin, jos se tarinaan sopii. Toi (Vinski ja näkymättömyyspulveri) oli niin kuin jännityselokuva, niin siihen se sopi.*”

Orasmaa tykkää luoda dramatiikkaa valaisulla. Hän käyttää sisätiloissa hazea, kevyttä usvaa, luodakseen tietyn atmosfäärin, ja ikkunasta tulevat valostriidat näkyisivät. ”*Valo on yksi henkilöahmo, joka tuo draamaa.*” Jännittävään kohtaukseen luodaan enemmän varjoja, ja pelataan esimerkiksi silueteilla, Orasmaa kertoo. Päiväkohtauksiin hän pyrkii luomaan myös ryhtiä ja kontrastia. ”*Pyrin tuomaan negatiivista (musta kangas imee valoa kasvojen toiselta puolelta), että saataisiin kasvoille jokin muoto. On mukavampi katsoa kolmiulotteista kuvaa.*”

Jyri Hakalan mukaan *Perts ja Kilu: Faaraon sormus* -elokuvassa pyrittiin 1980-luvun seikkailuelokuvan lookiin, ”köyhän miehen *Indiana Jones*” -tyylisesti. ”*Päävalolla on suunta, kontrastisuhde on vähän suurempi kuin yleensä lastenelokuvassa, värillisiä valoja on käytetty siellä täällä,*” Hakala kertoo. Valaisulla luodaan illuusioita, kuten sellaisia, että oltaisiin lentävän lentokoneen sisällä. Liikkuvilla valoilla pyrittiin luomaan liikettä. Luolakohtauksissa Hakala pyrki luomaan sala-peräisyyttä tekemällä valoilla veden kimmellystä ja käyttämällä savua.

Italo Moncada kertoo ohjaajien tai tuottajien joskus säikähtävän, jos näyttelijän kasvoilla on varjo: ”*Itse valotan turvallisesti mittareiden mukaan, ja tykkään että on silmävalo. Huolehdin, että negatiivi on puhdas, että jos postissa (jälkitöissä) vaikkapa ohjaajalle tulee paniikki, että kasvoja ei näy, niin sen saa sieltä vielä nostettua. Oma toiveeni kuitenkin on, että postissa tummennetaan pikkasen.*”

Jani Kumpulainen pyrkii kertomaan valolla ja tukemaan eri kohtausten luonnetta ja henkilöiden karaktärejä valoilmallisella *Supermarsu 2:ssa*. Öiset seikkailut olivat hämyisiä ja tunnelmallisia, mutteivat liian kylmiä. *”Halusimme säilyttää henkilöissämme tietyn lämmön koko ajan, ja siksi öistämme tuli syaaneja kolkon sinisen sijaan.”*

Kiljuset!-elokuvaan Hannu-Pekka Vitikainen halusi kontrastia. Lähtökohtana oli, ettei tehtäisi tyypillistä lastenelokuvavalaisua, jossa kaikki on valoisaa. Valon suunta sai tulla takaviistosta, ja päävalo ei ollut uutisstudiomaista myötävalo. Koska elokuva on kokoperheen elokuva, piti kuitenkin pitää huolta siitä, ettei elokuvasta tullut liian pelottava tai pimeä. *”Se on sellaista tasapainoilua, että pysyy vahva tunne, mutta kuitenkin niin, että se ei ole liian pelottava.”* Hannu-Pekka Vitikainen sanoo.

Italo Moncadalle valo on todella tärkeä elementti, jopa tärkeämpi kuin kamera tai linssit. Valolla luodaan tunnelma, ja sillä on voimaa näyttää ihminen kauniina tai rumana. Moncada sanoo, etteivät kaikki edes ymmärrä valon merkitystä, ja valaisun odottaminen turhauttaa monia. Valolla saa kuitenkin korostettua, mitä hahmo tuntee. *Etsivätoimisto Henkka & Kivimutka* -elokuvan tarina itsessään loi seikkailullista tunnelmaa. Myös Moncadan omasta elokuvamausta tuli inspiraatiota siihen, mikä luo siistiä ja jännää tunnelmaa. *”Tässä aika pitkälti fiilisteltiin, mahdollisimman rohkeasti korostettiin tunnelmaa. Tässä ei oltu silleen että ”Ei voi olla kolmea kuuta tai teräviä valoja metsässä, jos ei ole esimerkiksi katulamppua motivoimassa sitä.” Voi olla mitä vaan, kunhan se tukee tunnelmaa ja tarinaa.”*

Värikontrastilla saadaan fokuoitua katse. Laajassa kuvassa, jossa on paljon kaikenlaista tavaraa, valolla saadaan katsojan huomio tiettyyn paikkaan. Yksi perinteisimmistä tavoista, joita maalaustaiteessa on käytetty satojen vuosien ajan, on maalata kauemmas horisonttiin kylmää sävyä ja etualalle lämmintä sävyä. *”Yleensä on kiva, että hahmo näyttää miellyttävältä tai edustavalta – lämmintä valoa kasvoihin ja viileämpää taustalle. Jos ei muuta keksi, niin siten pääse aika hyvin maaliin. Se on värikontrastin luomista.”*

Moncada suosittelee käyttämään myös kliseisiä valokikkoja, kuten alavaloa, sillä yleensä ne toimivat ja ovat hauskoja. Hän kertoo valaisun luomasta konventiosta:

”Kaikki törmäävät suureen kuvavirtaan, ja kun on nähnyt klassikkoleffoja ja klassikkomaalauksia, tunnistaa tiettyjä elementtejä, ja ne on jo konventioita ja perinteitä. Kun elementtejä käyttää, vie katsojan heti ”aa tässä on tää juttu!” ja kerrot jo aika nopeasti sen jutun vaikka valolla.”

3.3 Värimaailma

Elokuvan värimaailma kertoo katsojalle paljon tarinan tyylistä ja elokuvan maailmasta. Tarina puolestaan määrittelee elokuvan tyylin ja värimaailman. Värimaailma koostuu muiden muassa valaisusta, lavastuksesta, puvustuksesta ja maskeerauksesta. Värit voivat korostaa elokuvan tunnelmaa ja tunteita. Lasten elokuvat ovat yleisesti olleet hyvin värikkäitä ja kirkkaita.



Kuva 5: Heinähattu ja Vilttitossu (2002) -elokuvassa käytettiin paljon kirkkaitakin värejä (ND).

3.3.1 Värimaailma 2020-luvulla

Tutkimissani lastenelokuvissa värien käyttö on hillittyä. Värit eivät ole yltäkyläisiä väriiloisteessaan, vaan elokuvissa käytetään murrettuja, maanläheisiä värejä ja muutamia selkeitä huomiovärejä, jotka kulkevat läpi elokuvan.

Esimerkiksi *Vinski ja näkymättömyyspulveri* -elokuvan vaatteissa on tummaa ja rauhallista väriä. Elokuvan päähenkilöllä on punaruudullinen paita, mutta se ei pomppaa niin rajusti, kuin äidin vaateyhdistelmä *Heinähatussa ja Vilttitossussa* (kuva 5). Myös lavastus on hillitympää *Vinski ja näkymättömyyspulverissa*, esimerkiksi apteekissa on tummat puupinnat ja selkeät muutamat lamput ja yksiväriset pussukat vitriinissä. Kuvat ovat dynaamisempia ja tasapainoisempia. Kirkkaat värit, kuten antagonistin keltaiset hanskat pomppaavat muuten maanläheisistä väreistä, ja tekevät näin suuremman huomion. Orasmaa kertoo, että he säästivät elokuvassa muuten punaista väriä, mutta pahis valaistiin kellarissa perinteisellä vaaran värillä, punaisella.



Kuva 6: Murrettua värimaailmaa apteekissa *Vinski ja näkymättömyyspulveri* -elokuvassa (Biorex ND)

”Luotetaan enemmän lapsiin katsojina. Lapsillakin on kyky ja halu nähdä erilaisia nyansseja. En itse usko, että lapsia kiinnostavat vain päävärit ja kirkkaat neonvärit. Uskon, että löytyy muitakin mielenkiinnonkohteita.” Hannu-Pekka Vitikainen uskoo, että useamman elokuvan tekijän mielessä on käynyt sama ajatus: miksi lastenelokuvien värimaailma on tehty tietyllä tavalla, ja nyt on uskallettu kyseenalaistaa, onko se ainoa totuus, miten lastenelokuvia tehdään.

”Kiljusissa ajatuksena, että se oli värillinen elokuva, muttei karkkimaailman värejä. Ollaan enemmän murrettujen värien maailmassa.” Hannu-Pekka Vitikainen kertoo Kiljusista!

Jani Kumpulainen kertoo *Supermarsu 2* -elokuvan värimaailmasta: *”Kesän lämpö, rypsipeltojen keltaisuus ja supermarsun asun punainen luotiin rytmittämään ja välittämään tunnelmaa.*

3.3.2 Värimäärittely

2020-luvulla värimääritellään rohkeasti. Alla olevat esimerkkielokuvat (kuvat 7, 8 ja 9) on värimääritelty mattaisiksi luonnollisten värien tukemisen sijaan. Mattaisessa kuvassa tummat värit kirkastetaan, ja värikontrasti on vähäinen.



Kuva 7: Vinski ja näkymättömyyspulverin (2021) iltakohtaus on lämmin ja mattainen (Finnkino ND).



Kuva 8: Etsivätoimisto Henkka & Kivimutka (2022) on värimääritelty mat-taiseksi (Future Film 2022).



Kuva 9: Varastossa on lämmin ja mattainen sävy Perts ja Kilu (2021) -elo-kuvassa (Nelonen Media 2021).

Kuvaajat kertoivat, että heillä on paljonkin sanavaltaa värimäärittelyyn. Kun oh-jaajan (ja harvoin myös tuottajan) kanssa on sovittu elokuvan lookista, kuvaaja työskentelee tiiviisti värimäärittelijän kanssa. Jyri Hakala myös muistuttaa siitä, että jokaisella värimäärittelijällä on oma kädenjälkensä, ja sitä kannattaa kunnioittaa, jos ”haluaa päästä parhaaseen mahdolliseen lopputulokseen”. Värimäärit-tely on yksi taiteenmuoto, joka tekee elokuvasta yhtenäisen.

Italo Moncada halusi *Etsivätoimisto Henkka & Kivimutka* -elokuvaan nostalgisen kesäpäivän värimäärittelyyn avulla: ”Tärkeää oli se, että kesä näyttää lämpimältä, ja vihreä on oikein rehevän vihreä, ja metsä näyttää eloisalta, ja pitää olla sininen

taivas. Lapsuuden kesä. Tulee sellainen fiilis, että vitsi tollasia ne oli ne mun lapsuuden kesät.”

Jani Kumpulainen koki, että hänellä oli täysi valta värimäärittelyn suhteen. Hän hyväksytti tekemänsä valinnat ohjaajalla ja tuottajalla, ja heiltä ei tullut poikkeavia kommentteja. Öiden pimeys oli ainoa, mistä piti käydä keskusteluja. Siihen ratkaisu löytyi syanista. Kumpulainen kertoo, että nykyään iso osa kuvaajan työstä tapahtuu jälkitöissä, *Supermarsu*-elokuvat eivät tehneet tästä poikkeusta. Värimäärittelyllä luotiin paljonkin tunnelmaa elokuvassa: *”Lämpö ja värikylläisyys vähenevät, kun päähenkilömme kohtaavat ongelmia, ja maailma näyttää harmaampana. Yksinkertaisia ratkaisuja, joilla pyritään ohjaamaan katsojan tunne-elämystä.”*

3.4 Lavastus, puvustus ja maski kuvaajan apuna

Ilman lavastusta, puvustusta ja maskeerausta ei ole mitään kuvata. Ne luovat maailman, jossa elokuva tapahtuu. *”Tärkeää on se, että huomio ei kiinnity väriin asioihin. Pitää kiinnittää huomio kohtauksen funktioon ja/tai päähahmoihin,”* Italo Moncada sanoo. Lavastuksella voidaan myös kontrolloida näyttelijöiden liikkeitä, kertoo Hannu-Pekka Vitikainen: *”Se on yhteistyötä lavastajan kanssa ja settirekvin kanssa, millä tavalla tarpeisto on.”*

Moncada sanoo, että elokuva-alalla eri osastojen ihmiset ovat aivan eri taiteenlajeista. Hän kertoo, kuinka ala on ammattimaistunut Suomessa: *”Maskeeraaja, lavastaja, rekvisitöörit, ohjaustaide, näyttelijätaide, ääni- ja musiikkiosastot... kaikki ne ovat erilaisia ja yhdessä tehdään valmis teos. On tärkeää, että kaikki osastot ymmärtävät jonkun verran toisten työtä, tai jos eivät ymmärrä, niin ymmärtävät antaa tilaa, että he ovat siellä jostain syystä, ja he yrittävät myös rakentaa sitä elokuvaa.”*

4 Kanamies

Kanamies on vuonna 2022 kuvattu lasten lyhytelokuva, jossa olin kuvaajana. Elokuva oli lopputyöni. *Kanamies* kertoo 10-vuotiaasta Kaunosta ja hänen sisaruksistaan, jotka leikkivät olevansa supersankareita. Reaalimaailmassa Kaunoa ja hänen sisaruksiaan näyttelevät 8- ja 10-vuotiaat lapset, ja supersankarikohtauksissa näyttelevät parikymppiset aikuiset. Lisäksi elokuvassa on animaatiosekvenssejä.

Halusin tehdä elokuvan, jonka maailmaan ja hahmoihin sekä katsoja että tekijät uskovat. Elokuvaa on miellyttävää kuvata ja katsoa, kun lavastus ja valaisu toimivat. Hyvästä lavastuksesta kertoo se, että kun settiin menee, näkee heti elokuvan maailman ja kuinka hahmot istuvat siihen. Valaisussa tärkeää on se, että valo sopii elokuvan tyyliin ja se korostaa tarinaa ja luo tunnelmaa ja tunteita.



Kuva 10. Kanamies-elokuvan autotallikohtauksen lavastus vie heti elokuvan maailmaan (Hilda Polamo 2022)



Kuva 11. Kanamies-elokuvan autotalli näytti ennen lavastusta hyvin erilaiselta (Hilda Polamo 2022).

4.1 Kanamiehen suunnittelu

Ohjaaja, lavastaja ja minä kuvaajana teimme tiivistä yhteistyötä heti suunnittelun alusta alkaen. Pohdimme yhdessä visuaalista ilmettä ja värejä. Halusimme *Kanamiehen* olevan tyylitelty elokuva, joka ei olisi myötävaloinen lastenelokuva. Halusimme kontrastia ja selkeän värimaailman. Kasvoissa sai olla varjo.

Suunnitellessamme elokuvassa olevaa rakettia tuli eteen eettisiä kysymyksiä: miten näytetään, että se on lentävä, leikkisä, eppinen, hieno, keksijän rakentama raketti, ei sotaohjus. Tulipalokohtauksessa, jossa Kanamiehen maja syttyy palamaan, piti olla alun perin lapsinäyttelijät. Tuotannollisesti sekä turvallisuuden vuoksi oli kuitenkin järkevämpää tehdä kohtaus aikuisnäyttelijöillä.

Käytimme referensseinä muutamia kotimaisia lastenelokuvia. *Vinski ja näkymättömyyspulveri*, *Etsivätoimisto Henkka ja Kivimutka* sekä *Pertsu ja Kilu* olivat elokuvia, joista otimme eniten visuaaliseen ilmeeseen ideoita. Niitä kaikkia yhdisti se, että ne olivat seikkailuelokuvia. Valaisu oli elokuvissa sellainen, mitä halusin saada *Kanamieheen*. Päävalon suunta tuli pääasiassa takaviistosta, eikä valaistu myötäisesti kameran suunnasta. Lisäksi elokuvissa oli tunnelmaa.

Kuten monet elokuvaajista, joita haastattelin, halusimme, että elokuvassa päästään lähelle lapsia ja kuvataan lasten korkeudelta. Suunnitelmana oli käyttää laajoja linsejä, koska halusimme näyttää samassa kuvassa henkilöitä ja ympäristöä.

Teimme tarkan kuvakäsikirjotuksen elokuvasta. Käytimme kuvatessamme statii-
via, dollya, jossa oli jib radalla, easyrigiä ja slideria. Myös Hi-Hat oli käytössä pa-
riin otteeseen. Monissa elokuvissa, joita katsoin ideoita varten, oli todella paljon
liikettä ja kamera-ajoja, joten halusin niitä myös omaan kuvaukseeni. Suunnitel-
mana oli, että lapsikohtaukset kuvataan staattisesti statiivilta tai radalta, ja super-
sankarikohtaukset kuvataan pääosin hektisesti käsivaralta.

Koska *Kanamiehessä* tapahtuu paljon toimintaa ja on kohtauksia, joissa on lap-
sinäyttelijöitä, kohtaukset oli suunniteltava tarkkaan. Kuvia oli saatava riittävästi,
jotta vauhdin tuntu tulisi esille. Oli saatava riittävästi materiaalia lyhyessä ajassa.
Hannu-Pekka Vitikainen kertoi aiemmin *Kiljuset!* -elokuvan kuvauksista, joissa
aikataulun vuoksi kuvia piti yhdistää tai jättää kokonaan kuvaamatta. Meillä oli
samanlainen tilanne, joka oli harmillista.

Ennen kuvauksia elokuvan tuottaja heitti idean käyttää elokuvassa animaatiota,
mutta se jäi suunnitelmista. Kuvatun materiaalin vähyyden vuoksi keksimme hyö-
dyntää animaatiota ja korostimme sillä supersankarimaailmaa. Animaatio toi elo-
kuvaan uuden hauskan sävöyksen. Jos elokuvassa olisi ollut tarpeeksi videoma-
teriaalia, meille ei olisi tullut mieleenkään hullutella animaatiolla.

4.2 Kamera ja kuvaaja lapsille tutuksi

Halusimme ohjaajan kanssa, että lapsinäyttelijöille kamera olisi tuttu väline ennen
kuvauksia. Se, että kamera on tuttu, ja oppii siihen, että kamera voi olla kovinkin
lähellä kasvoja, helpottaa kuvauksissa näyttelijän suoritusta. Lapsi ei pelkää ka-
meraa, eikä vilkuile linssiin, vaan unohtaa kameran olemassaolon.

Ennen *Kanamiehen* kuvauksia näyttelijöillä oli kohtausharjoituksia. Kun parin kohtausharjoituksen jälkeen kohtaukset alkoivat olla tuttuja repliikeiltään ja toiminnaltaan, tulin minä ja kamera kuvioihin. Opettelimme kohtauksia ja tiettyjä kuvia. Meillä oli rauhallinen ja turvallinen paikka harjoitella. Meillä oli aikaa selittää lapsinäyttelijöille, miten asiat toimivat, ja he pääsivät näkemään omaa tekemistään playbackin avulla. Sen avulla ohjaaja myös pystyi näyttämään, mitä tunnetta haluttiin korostaa, ja oli huikeaa nähdä, kun yksi näyttelijöistä tajusi reaktion taidituksen merkityksen, ja kuinka vain parin harjoituksen jälkeen he ymmärsivät mitä kaipasimme.

Oli hyvä idea ottaa kamera harjoitukseen ennen kuvauksia, sillä kameraan tutustuminen vasta kuvauksissa olisi voinut hidastaa toimintaa rajusti.

4.3 Kuvaukset

Kuvaukset olivat lokakuussa 2022, ja lähes kaikki kohtaukset kuvattiin ulkona. Kuvauksissa saimme pidettyä usein vilkuilun pois kamerasta, ja näyttelijät yleensä huomasivat heti, jos vilkaisivat kameraan. Sitten oli vain otettava uudestaan, jos oli mahdollista. Aina aikataulut eivät antaneet periksi, joten meidän piti jatkaa eteenpäin materiaalilla, jossa katse oli käynyt kamerassa.

Monet haastatelluista elokuvaajista kertoivat käyttävänsä slideria, dollya tai käsi-varaa korjatakseen komposition. Itselläni kamera oli usein statiivilla, ja huomasin, että sliderin käyttö olisi ollut toimivampaa. Joskus näyttelijä nojasi kesken ottoa toisen näyttelijän eteen, kun kamera oli statiivilla, en voinut liikuttaa kameraa sivusuunnassa korjatakseni kompositiota. Piti vain toivoa, että näyttelijä siirtyisi kameran edestä, ja kuvassa näkyisi toinen näyttelijä.

Meillä oli vain kuusi tuntia aikaa päivässä työskennellä lasten kanssa. Lasten työaika sisälsi myös heidän kuljetuksensa settiin ja sieltä kotiin. Se tosin takasi kohtuullisen pituiset työpäivät työryhmälle, mutta emme voineet kuvata paljoa ilman lapsia. Monena päivänä loppupäivästä alkoi olla kiire, ja hommat piti saada purkkiin, sillä lapsilla oli hard-out, eli heidän oli pakko poistua kuvauksista. Kuvia jäi

tekemättä, mutta tarkan kuvasuunnittelun vuoksi päät pysyivät kasassa, ja saimme tehtyä ohjaajan kanssa nopeita päätöksiä kuvien suhteen.

Meillä oli paljon ratoja ja kameran liikkumista, ja välillä intouduimme ohjaajan kanssa, vaikka mihin hulluihin kuviin. Gripryhmä sai suunnitella esimerkiksi raketirigauksen, jossa kamera kiinnitettiin rakettiin kiinni. Gripryhmä teki yhteistyötä lavastusosaston kanssa, jotta kamera saatiin turvallisesti kiinni ja kuva näytti hyvältä.

4.4 Kanamiehen pohdinta, toteutuivatko suunnitelmat?

Jokainen on varmasti kriittinen omaan tekemiseensä ja lopputulokseen. Totta kai olisi voinut tehdä asioita paremmin, mutta niitä ei voi enää murehtia. Tärkeintä on se, että osaako ottaa opikseen, ja välttää virheitä seuraavan kerran.

Kanamiehessä mielestäni minun (kuvaajana) ja ohjaajan yhteistyö sujui hyvin. Perusteelliset esisuunnitelmat takasivat se, että vaikka meillä ei ollut aina aikaa kommunikoida kuvausten aikana, molemmilla oli selkeänä mielessä yhteinen päämäärä. Parannettavaa omassa työssäni on kommunikaatio valaisijan kanssa. Valaisijalle on kerrottava paremmin ja selkeämmin, mitä haluan ja missä järjestyksessä.

Kaikkien suunniteltujen kuvien kuvaaminen olisi ehkä onnistunut, jos meillä olisi ollut yksinkertaisesti enemmän aikaa, ja jos sekä minulla että muulla työryhmällä olisi ollut vielä parempi osaaminen ja vankempi kokemus settityöskentelystä. Aikataulun vaativuudesta huolimatta pidimme kuitenkin aikataulusta kiinni, emmekä tehneet ylitöitä.

Ennen kuvauksia jännitettiin, että miten lapset viihtyvät setissä, ja haluavatko he tulla vielä seuraavana päivänä kuvauksiin. Jännitys oli turhaa, sillä lapset viihtyivät erittäin hyvin, ja kuvausten jälkeen työryhmälle tuli kiitosta sekä lapsilta, että heidän vanhemmiltaan. Myös työryhmä oli viihtynyt kuvauksissa, ja varmasti kaikki olivat kehittyneet tai oppineet jotain uutta. Olimme siis onnistuneet kaikkein

tärkeimmässä tavoitteessamme: opitaan ja saadaan lisää kokemusta mukavassa ilmapiirissä.

Tavoitteenani oli, että katsojan huomio kiinnittyy tarinaan, ei tekniikkaan, kuten kameratyöskentelyyn ja valaisuun. Leikkausversioiden perusteella vaikuttaa siltä, että näyttelijöiden katseen suunnat ovat oikein ja dialogeihin liittyvät suuntakuvat sopivat toisiinsa. Oletan, että katsoja ymmärtää elokuvan maailman säännöt ja miten näyttelijät ovat suhteessa miljööseen.

Laajojen linssien avulla saimme näytettyä lavastusta. Pidimme valaisussa huolen siitä, että hahmoissa oli kontrasteja. Ulkokuvissa käytimme Ultra Bounce-kangasta tuomaan kasvojen toiselle puolelle varjon. Ultra Bounce on kangas, jonka toinen puoli on valkoinen ja toinen musta. Valkoisella puolella heijastetaan valoa kohteeseen, ja mustalla puolella valoa otetaan pois.

5 POHDINTA

Tutkin työssäni, millaisia kotimaisten lastenelokuvien kuvaus ja valaisu ovat 2020-luvulla elokuvaajien näkökulmasta. Käyttämäni tutkimusmenetelmät, Zoom-, sähköposti-, ja puhelinhaastattelut sopivat aiheeseen, sillä haastateltavilta sain ensikäden tietoa nykyajan lastenelokuvien visuaalisesta ilmeestä. Sähköpostihaastattelut olivat hyviä siten, että haastateltavat olivat ehtineet ajatella kysymyksiä ja jäsennelleet vastauksensa. Valmiita kirjallisia vastauksia oli myös helppo käyttää tekstissä. Zoom- ja puhelinhaastatteluissa taas hyvää oli se, että vastaukset rönsyilivät, jolloin sain tehtyä tarkentavia kysymyksiä, ja sain vastauksia, joita ei olisi jäsennellyllä kirjallisella vastauksella saatu. Zoom- ja puhelinhaastatteluiden jälkeen litterointi oli työlästä, mutta haastatteluista kuunnellessa sain syvempää ymmärrystä vastauksiin.

Haastattelemiäni viisi elokuvaajaa luottavat lasten medialukutaitoon. Haastatteluista tuli ilmi, että 2020-luvun elokuvissa oletuksena on kuvata lastenelokuvia samalla tavalla kuin aikuistenelokuvia, tehdä elokuvaa isolla E:llä. Lasten työajan ja energiatason ylläpitämisen takia kohtauksista otetaan kuitenkin vähemmän kuvia ja ottoja kuin aikuisten ammattinäyttelijöiden kanssa.

Alle viisitoistavuotiailla on rajalliset työajat, mikä vaikuttaa elokuvien tekemiseen. Kuvausaikaa on vain muutamia tunteja, kun työaika sisältää näyttämisen lisäksi sekä kuljetukset että puvustuksen ja maskeerauksen. Lapsinäyttelijät ovat usein ensikertalaisia, joten heillä voi mennä aikaa settityöskentelyyn tutustumiseen moneen kymmeneen hengen työryhmän keskellä, sekä kameran läsnäolon opettelemiseen. Muun muassa tämän vuoksi elokuvaajat hyödynsivät esimerkiksi slide-ria ja käsivarakuvausta sujuvoittaakseen kuvauksia. Jos näyttelijä on asettunut esimerkiksi toisen näyttelijän eteen, kamerapaikan voi helposti korjata siten, että elokuvaaja siirtyy käsivaralla optimaaliseen paikkaan ilman, että kuva menee kokonaan pilalle huonon komposition vuoksi. Kun kuvaaja liikkuu lapsinäyttelijän sijaan, lapsi voi keskittyä näyttämiseen eikä tämän tarvitse stressata sitä, että osuisi täydellisesti paikkamerkille. Se, että lapsilla on kuvauksissa turvallinen olo, on työryhmän jokaisen jäsenen vastuulla. Turvallinen ilmapiiri sujuvoittaa sekä työryhmän että lasten työntekoa, ja lasten näyttelijäsuoritukset voivat parantua.

Elokuvaajat halusivat kuvaamiinsa lastenelokuvaan liikettä. Kamera liikkui paljon ja pikemminkin osallistui tapahtumiin kuin olisi sivustakatsoja. Elokuvaajat halusivat myös suuren elokuvan tuntua valitsemalla elokuvaan laajakuvasuhteen, joka on tarkoitettu valkokankaalle. Linssivalintoina käytettiin prime-linssien ääripäitä, erittäin laajoja ja telelinssijä. Muutamit elokuvaajat käyttivät myös anamorfisia linssijä. VFX:ää käytetään lähes jokaisessa nykyelokuvassa. Jotta vältettäisiin jälkityön raskautta, on tehtävä tarkat etukäteissuunnitelmat. Niiden avulla kuvauksissa osataan kuvata oikeat asiat oikeasta kuvakulmasta ja tiedetään, missä kuvissa VFX:ää tarvitaan.

Haastatellut elokuvaajat pitivät valaisua yhtenä elokuvan tärkeimmistä elementeistä. Sillä luodaan tunnelmaa, ja se voi olla jopa yksi hahmo muiden joukossa. Valolla ilmaistaan miljöötä, vuorokaudenaikaa, hahmon tunnetta ja suhdetta maailmaan ja viedään katsojan katseensuunta oikeaan paikkaan. Haastateltujen elokuvat oli valaistu siten, että päävalo tuli takaviistosta ja elokuvissa oli paljon valokontrastia. Tutkimissani lastenelokuviissa oli käytetty paljon maanläheisiä värejä ja murrettuja sävyjä niin värimäärittelyssä, lavastuksessa kuin puvustuksessa. Monessa elokuvassa oli myös mattainen värimäärittely.

Tämän tutkielmani perusteella olen päätenyt johtopäätökseen, jonka mukaan elokuvaajat arvostavat ja ymmärtävät valaisun merkityksen tunnelman luomisessa ja he haluavat sen osaksi lastenelokuviia uutisstudiomaisen myötävallon sijaan. Valaisussa tärkeää on se, että valo sopii elokuvan tyyliin ja se korostaa tarinaa ja luo tunnelmaa ja tunteita. Elokuvaajat halusivat luoda elokuvaan kivan maailman – samankaltaisen kuin he ovat itse nähneet 1980-luvun amerikkalaisissa kokoperheen elokuvissa.

Kattavat kuvaussuunnitelmat on hyvä olla valmiina ennen kuvauksia, jotta lasten ollessa setissä voidaan alkaa heti töihin. Suunnitelmista ei kuitenkaan kannata pitää liikaa kiinni, koska tilanteet elävät, ja joskus suunnitelmien muutos vie asioita parempaan suuntaan. Lapsinäyttelijöiden lyhyiden kuvauspäivien vuoksi aikataulut eivät aina pidä, ja kuvia pitää yksinkertaistaa tai vähentää. Elokuvaaja voi ennakoida sujuvampaa työskentelyä teknisillä valinnoillaan.

Kuvaamassani lyhytelokuvassa *Kanamies* työskentely onnistui pääasiassa hyvin. Yhteistyö ohjaajan kanssa oli sujuvaa, ja kattavat esisuunnitelmat takasivat sen, että vaikkei meillä aina ollut aikaa kommunikoida kuvauksissa, osasimme viedä projektia yhteiseen päämäärään. Parannettavaa olisi kommunikoinnissa valaisijan kanssa. Suunnitelmien tekovaiheessa valaisijalle olisi pitänyt kertoa enemmän, mistä suunnasta ja mitä valoa haluan. Haastattelemillani elokuvaajilla oli samanlaisia kokemuksia siitä, että aikaa valaisijan kanssa ei ole riittävästi. Lasten kanssa työskennellessämme meillä, kuten ammattituotannoissa, oli lasten lyhyiden työaikojen vuoksi kiirettä, mutta pidimme aikatauluista kiinni, emmekä tehneet ylitöitä.

Tässä opinnäytetyössä tutkittiin, millaisia 2020-luvun alun kotimaiset lastenelokuvat ovat visuaaliselta ilmeeltään elokuvaajien näkökulmasta. Aiheesta voisi jatkotutkimuksella selvittää, miten lastenelokuvien visuaalinen ilme on muuttunut aikojen saatossa. Olisi myös mielenkiintoista saada tutkimusta siitä, miten LED-seinää käytetään ja millaiset sen tulevaisuudennäkymät ovat. Useissa ulkomaisissa tuotannoissa LED-seinän käyttö green screenin sijaan näyttää hyödylliseltä ja mielekkäältä sekä työryhmän että näyttelijöiden näkökulmasta. LED-seinän tekniikka on uusi ja mielenkiintoinen, ja sitä tullaan varmasti käyttämään myös lastenelokuvissa.

LÄHTEET

Farris, J. 20.2.2020. Forging new paths for filmmakers on "The Mandalorian". Unreal Engine. Viitattu 31.3.2023 <https://www.unrealengine.com/en-US/blog/forging-new-paths-for-filmmakers-on-the-mandalorian>

Heikkilä, A. 2022. Viihdeteollisuus villiintyi lapsista. Yle Uutiset 12.4.2022. Viitattu 21.3.2023. <https://yle.fi/a/3-6154444>

Hooper, R. 16.4.2012. Jibs and cranes. Vimeo Blog. Viitattu 24.3.2023. <https://vimeo.com/blog/post/jibs-and-cranes/>

Hyytiä, R. 2004. Ennen kuin kamera käy – ideasta kuvauksiin, tekijät kertovat. Taideteollisen korkeakoulun julkaisu A 50. Hollola.

Maio, A. 21.2.2021. What is VFX? Defining the Term and Creating Impossible Worlds. Studio binder. Viitattu 20.3.2023 <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-vfx/>

Lasten elokuva ja lapsuuden kuvaus. 2022. Koulukinon oppimateriaalit. Viitattu 23.11.2022. <https://www.koulukino.fi/oppimateriaalit/lastenelokuva/>

Lasten työaikalaki. 19.11.1993/998. Viitattu 21.3.2023. <https://www.finlex.fi/fi/laki/alkup/1993/19930998#Pidm45053758242976>

Unreal Engine. ND. Viitattu 20.3.2023. <https://www.unrealengine.com/en-US/solutions/film-television>

TEKIJÄLUETTELOLÄHTEET

Etsivätoimisto Henkka & Kivimutka tekijäluettelo. ND. Internet Movie Database. Viitattu 21.3.2023. https://www.imdb.com/title/tt16868298/fullcredits/?ref=tt_cl_sm

Heinähattu, Viiltitossu ja ärhäkkä koululainen tekijäluettelo. ND. Internet Movie Database. Viitattu 21.3.2023.

https://www.imdb.com/title/tt10768232/fullcredits/?ref=tt_cl_sm

JP ja murtovaras tekijäluettelo. ND. Internet Movie Database. Viitattu 21.3.2023.

https://www.imdb.com/title/tt14808232/fullcredits/?ref=tt_cl_sm

Kiljuset! Tekijäluettelo. ND. Tack Films. Viitattu 21.3.2023.

<https://www.tackfilms.com/etusivu/kiljuset>

Paula Noronen, kirjailijan tuotantoa. ND. Gummerus. Viitattu 21.3.2023.

<https://www.gummerus.fi/fi/kirjailija/paula-noronen/401/>

Pelle Hermanni tekijäluettelo. ND. Internet Movie Database. Viitattu 21.3.2023.

https://www.imdb.com/title/tt15029476/fullcredits/?ref=tt_cl_sm

Pertsä & Kilu tekijäluettelo. ND. Internet Movie Database. Viitattu 21.3.2023.

https://www.imdb.com/title/tt13243448/fullcredits/?ref=tt_cl_sm

Pertsä ja Kilu: Faaraon sormus tekijäluettelo. ND. Internet Movie Database. Viitattu 21.3.2023.

https://www.imdb.com/title/tt21325926/fullcredits/?ref=tt_cl_sm

Risto Räppääjä ja villi kone tekijäluettelo. ND. Internet Movie Database. Viitattu 21.3.2023.

https://www.imdb.com/title/tt26697204/fullcredits/?ref=tt_cl_sm

Risto Räppääjä ja väärä Vincent tekijäluettelo. ND. Internet Movie Database. Viitattu 21.3.2023.

https://www.imdb.com/title/tt10449432/fullcredits/?ref=tt_cl_sm

Sihja – kapinaa ilmassa tekijäluettelo. ND. Internet Movie Database. Viitattu 21.3.2023.

https://www.imdb.com/title/tt10934006/fullcredits/?ref=tt_cl_sm

Supermarsu 2 tekijäluettelo. ND. Internet Movie Database. Viitattu 21.3.2023.

https://www.imdb.com/title/tt13371266/fullcredits/?ref=tt_cl_sm

Susikoira Roi tekijäluettelo. ND. Internet Movie Database .Viitattu 21.3.2023.

https://www.imdb.com/title/tt20191372/fullcredits/?ref =tt_cl_sm

Vinski ja näkymättömyyspulveri tekijäluettelo. ND. Internet Movie Database. Viitattu 21.3.2023.

https://www.imdb.com/title/tt4680594/fullcredits/?ref =tt_cl_sm

HAASTATTELUT

Hakala, J. Elokuvaaja F.S.C. 2023. Haastattelu 30.1.2023. Haastattelija Polamo, H. Sähköpostihaastattelu. Tampere.

Kumpulainen, J. Elokuvaaja F.S.C. 2023. Haastattelu 5.2.2023. Haastattelija Polamo, H. Sähköpostihaastattelu. Tampere.

Moncada, I. 2023. Elokuvaaja. Haastattelu 4.2.2023. Haastattelija Polamo, H. Zoom-haastattelu. Tampere.

Orasmaa, M. Elokuvaaja F.S.C. 2023. Haastattelu 2.2.2023. Haastattelija Polamo, H. Puhelinhaastattelu. Tampere.

Vitikainen, H. Elokuvaaja F.S.C. 2023. Haastattelu 30.1.2023. Haastattelija Polamo, H. Zoom-haastattelu. Tampere.

LIITTEET

Liite 1. HAASTATTELUKYSYMYKSET

Mitä pitää ottaa kuvaajana huomioon, kun setissä on lapsia?

Entä miten toimit lasten kanssa kuvaustilanteessa?

Kuinka paljon improvisoidaan kuvia? Miksi?

Olen huomannut, että monissa lastenelokuvissa käytetään laajempia kuvia, jossa näkyy monta hahmoa (lapsinäyttelijää). Miksi niin on tehty?

Millaisia eroja on lastenelokuvien ja aikuisille suunnattujen elokuvien kuvasuunnitelmissa?

Miksi tämän tyyppisiä eroja on?

Miten lasten työaika vaikuttaa kuvaajan työhön?

Mitä valaisullista eroa 2000/2010-luvun ja 2020-luvun lastenelokuvilla on? *Miksi?*

Entä kuvauksellista eroa? *Miksi?*

Miten käytit valaisua tarinankerronnan/tunnelman/jännitteen luomiseen?

Miten käytit linssivalintoja tarinankerronnan/tunnelman/jännitteen luomiseen?

Miten hyödynsit kameran liikkeitä ja kuvakulmia tarinankerronnan/tunnelman/jännitteen luomiseen?

Millainen yhteistyö sinulla ja valaisijalla oli?

Entä ohjaajan kanssa?

Kuinka paljon sinulla oli sanavaltaa elokuvan värimäärittelyyn?

Mikä oli vaikein kohtaus/kuva kuvata? Miksi?

Mikä oli helpoin kuvata?

Tuliko itselle uusia havaintoja kuvaukseen liittyen kuvausten aikana?

Haluatko kertoa jotain? Vapaa sana