



RYTMIN RAKENTAMINEN TOIMINTAKOHTAUKSESSA

Matti Sakari Lerkkänen

Opinnäytetyö
Toukokuu 2014
Elokuvan ja television ko.
Leikkaus ja kuvaus
ELOTV09

TAMPEREEN AMMATTIKORKEAKOULU
Tampere University of Applied Sciences

TIIVISTELMÄ

Tampereen ammattikorkeakoulu
Elokuva ja television koulutusohjelma
Leikkaus ja kuvaus

Matti Sakari Lerkkanen:
Rytmin rakentaminen toimintakohtauksessa

Opinnäytetyö 52 sivua, joista liitteitä 0 sivua
Toukokuu 2014

Opinnäytetyön taustalla on keskustelut rytmin merkityksestä elokuvassa. Vaikka aihe herättää keskusteluja, siitä on niukasti tietoa alan kirjallisuudessa. Opinnäytetyö käsittelee rytmin keinoja, mahdollisuuksia ja termistöä rakentaessa toimintakohtausta. Tarkoituksena on auttaa elokuvantekijöitä keskustelemaan, hyödyntämään ja ymmärtämään rytmin merkitystä elokuvantekoprosessissa. Rytmin rakentamista toimintakohtauksessa tarkastellaan ohjauksen, kuvauksen ja leikkauksen kautta. Aineistona toimii rytmiä pohtiva filosofian kirjallisuus sekä elokuva-alan kirjallisuus. Teoriaa tarkastellaan neljän eri toimintakohtauksen kautta.

Kaikkiällä missä on vuorovaikutusta paikan, ajan ja kuluvan energian välillä on myös rytmiä. Rytmin rakentaminen on vuorovaikutuksessa eri elokuvatuotannon osa-alueiden kanssa. Elokuvassa rytmi jaksottaa informaatiota katsojalle luoden elokuvaan jännitystä. Toimintakohtauksen taitava rytmittäminen ylläpitää katsojan mielenkiintoa ja lisää kohtauksen merkityksellisyyttä.

Asiasanat: rytmi, toiminta, koreografia, liike

ABSTRACT

Tampereen ammattikorkeakoulu
Tampere University of Applied Sciences
Film and Television
Edit and Cinematography

Matti Sakari Lerkkanen:
Structure of rhythm in action scene

Bachelor's thesis 52 pages, appendices 0 pages
May 2014

Behind the bachelor's thesis are the conversations about purpose of rhythm in terms of film. Even the topic is many times discussed, there is hardly any literature from the subject. Thesis deals with the ways, possibilities and terminology of building a rhythm in action scene. Purpose is to help filmmakers to discuss, use and understand the meaning of rhythm in the process of filmmaking. Thesis approaches the rhythmic structure of action scenes from the point of view of director, cinematographer and film editor. Research material is based on philosophical literature about rhythm and film literature. The theory is reviewed through four different action scenes.

Everywhere, where is interaction between the place, time and energy is also a rhythm. As well in creation of film the rhythmic construction is in interaction between different departments of film. The purpose of rhythm is to create tensions by giving little pieces of information by time for the audience. Action scene with a clever pacing can make the viewer empathize the twists of story stronger and create the story more meaningful.

Key words: rhythm, action, choreography, movement

SISÄLLYS

1	JOHDANTO.....	5
2	AINEISTON ESITTELY	7
3	TOIMINTAELOKUVA ELOKUVAGENRENÄ	10
4	RYTMI	12
5	NÄYTTTELIJÖIDEN LIIKE.....	15
6	KUVAUS	22
	6.1 Kuvasuunnitelma	23
	6.2 Valaisu	31
7	LEIKKAUS	35
	7.1 Leikkaaja	38
	7.2 Rytmikielen tunnistaminen	40
	7.3 Tyyli	46
8	YHTEENVETO	49
9	LÄHTEET	51

1 JOHDANTO

Rytmi on yksi tärkeimpiä osa-alueita elokuvassa. Työskennellessäni mainosten, lyhytelokuvien ja musiikkivideoiden ohjaajana Euroopassa ihmiset ovat kiinnittäneet huomiota tapaani hyödyntää rytmiä. Tästä minulle heräsi kysymys, mikä on rytmi ja kuinka sitä voidaan hyödyntää elokuvassa. Harvoin rytmistä keskustellaan ennen tuotantoa tai sen aikana. Usein elokuvan rytmiä pidetään itsestäänselvyytenä. Rytmien tutkiminen on auttanut minua kommunikoimaan leikkaajan ja kuvaajan kanssa. Oleellista on määrittää mitä rytmiä pyritään seuraamaan ja millä tavalla sitä lähestytään.

Rytmistä on kirjoitettu useampia teoksia, mutta vain harvoin sitä on käsitelty elokuvakirjallisuudessa. Aihe on laaja ja vaikea käsittää. Keskustellessani kollegojeni kanssa rytmistä, he toteavat, että se on intuitiota, sitä joko on tai ei ole, rytmi on tunne tai se luodaan leikkauksessa. Edellä mainitut rytmien kuvaukset eivät vastaa kysymykseen mitä rytmi on, miten rytmi elokuvassa rakennetaan tai mistä se muodostuu.

Pohtiessani rytmien merkitystä toimintakohtauksessa keskeinen kysymys on, missä toimintakohtauksen tuotannon vaiheessa rytmi luodaan. Kuinka näyttelijätyöskentelyssä, kuvauksessa ja leikkauksessa vaikutetaan toimintakohtauksen rytmiin? Aloittaessani tutkimaan rytmien rakentumista toimintakohtauksessa on aluksi määriteltävä käsitteet toimintakohtaus ja rytmi. Tämän jälkeen aihetta tarkastellaan eri tuotannon vaiheiden näkökulmista. Pohdin luvussa näyttelijöiden liike, mitkä ovat ohjaajan lähtökohdat rytmille. Kuvaajan näkökulmaa tuon aiheen esille kuvien suunnittelun ja valaisun kautta. Leikkauksessa on analysoitava ensin leikkauksen merkitystä ja tavoitetta rytmien näkökulmasta. Tämän jälkeen käsittelen, miten leikkaaja käsittää rytmien ja millä työkaluilla leikkaajan tulee rytmiä rakentaa. Lopuksi tiivistän tulokset yhteenvedossa. Elokuvan tulee kaapata katsoja tarinan pauloihin ja viedä hänet matkalle, joka 'avaa silmiä' ja kertoo tälle jotain elämästä.

Opinnäytetyössäni rajaan rytmien käsittelyn toimintaelokuviin ja rytmien mahdollisuuksiin toimintakohtauksista rakentaessa. Toimintakohtauksissa rytmillä on selkeämpi painoarvo, sillä tarinaa ja henkilöahmoja ei rakenneta narratiivisen elokuvan

tavoin. Olen rajannut myös jälkituotannon ja animaation pois, sillä rytmilliset perusteet ovat hyvin samankaltaiset ohjaukseen ja kuvaukseen nähden.

Vertaan teoriaa neljän eri toimintakohtauksen kautta. Kaksi ensimmäistä kohtausta on Chan-woo Parkin *Old Boy* (2003) -elokuvan vasarataistelu sekä William Friedkinin *French Connection* (1971) -elokuvan takaa-ajokohtaus. Lisäksi tarkastelun kohteena on kaksi omaa toimintakohtaustani *No Dance* (2012) sekä *Most Coolest Guy* (2012). Olen valinnut juuri tämän aineiston siitä syystä, että niissä käsitellään rytmiä esimerkillisen kiinnostavasti ja toisistaan poikkeavalla tavalla.

Rytmin työstämisessä haastavinta on, että eri alojen ammattilaisilla on hyvin erilainen käsitys ja tapa luoda rytmiä. Esimerkiksi ammattitanssijan käsitys liikerytmistä poikkeaa paljon elokuvaleikkauksen rytmittämisestä. Elokuvasa rytmillä voidaan luoda jännitystä ja jaksottaa informaation antamista katsojalle oikeissa kohdissa. Pearlman (2009, luku 4) toteaa, että ”rytmi määrittelee elokuvassa sen, milloin tarinan jännitys nousee ja laskee, kuinka nopeasti tarinan tapahtumat ja käännekohdat tapahtuvat, milloin tunnetaan rauhallisuutta ja vaaraa, tasapainoa ja surua elokuvan liikekielessä”.

2 AINEISTON ESITTELY

Kirjallisen aineiston löytäminen ja valitseminen opinnäytetyölle oli hyvin haasteellista. Filosofissa, psykologiassa, musiikissa ja tanssissa rytmistä löytyi useita teoksia, mutta elokuvakirjallisuudesta löytyi vain muutamia. Lopuksi tarkastelen kirjallisuuden teorioita neljän valitsemani toimintakohtauksen kautta.

Aluksi oli määriteltävä termit toimintaelokuva ja rytmi. Toimintakohtauksia analysoidessa pääkysymykseksi nousee, kuinka pitkä toimintakohtauksen kuuluu olla, jotta sitä voidaan kutsua toimintakohtaukseksi. Onko esimerkiksi pelkkä veitsen isku jo toimintakohtaus? Tähän asiaan perehdyn syvällisemmin seuraavassa luvussa, jossa käytän aineistona Rick Altmanin teosta *Elokuva ja genre* (2002).

Rytmin määrittelemiseksi oli perehdyttävä aluksi filosofian pohdintoihin. Ranskalainen filosofi Henri Lefebvre (1901–1991) käsitteli rytmiä teoksissaan hyvin moniulotteisesti. Hänen tunnetuin teoksensa on *Rhythmanalysis: Space, Time and Everyday life*. Stuart Elden teoksessa *Understanding of Henry Lefebvre* ja kulttuurimaantieteilijä Tim Edensor (Manchester Metropolitan University) kirjassaan *Geographies of Rhythm* vertaavat ja pohtivat Henri Lefebvren ajattelua syvällisemmin. Lisäksi teoksessa *Space, Difference, Everyday Life* filosofi Goonewardena, luonnontieteilijä Kipfer, kaupunkisuunnittelija Milgram ja sosiologi Schmid tulkitsevat Henri Lefebvren ajatuksia.

Musiikkia ja tanssia käsittelevässä kirjallisuudessa rytmi määritellään hyvin toisenlaisesta näkökulmasta. Tanssikirjallisuudessa rytmi perustuu pitkälti liikekielen tekniikoihin sekä rytmin variaatioihin kehon liikkeissä tanssimisen kautta. Rytmilliset perusteet toimintakoreografiassa ja tanssikoreografiassa ovat hyvin erilaisia toisistaan, mutta molempia yhdistää tapa välittää sanomaa liikkeen kautta. Tanssissa rytmi on vuorovaikutuksessa musiikkiin. Toimintakoreografiassa liikerytmi luodaan vuorovaikutuksessa ympäristöön. Musiikin teoksissa taas pohditaan rytmin luomisen perusteita säveltämisen näkökulmasta. Elokuvassa kuva on keskeisemmässä osassa luodessa rytmiä. Kuva on usein toki vuorovaikutuksessa musiikin tai äänen kanssa muodostaessa rytmikieltä.

Tarkastellessa rytmin luomia mahdollisuuksia toimintakohtauksessa löysin elokuvakirjallisuudesta kolme teosta. Teun A. van Dijk on hollantilainen

tekstilinguistiikan, diskurssianalyysin ja kriittisen diskurssianalyysin (CDA) tutkija. Teoksessaan *Discourse and Communication* hän käsittelee ja tutkii muun muassa rytmillistä rakennetta elokuvakielessä. Toinen teokseni on Karen Pearlmanin *Cutting Rhythms*. Pearlman on Australian Film, Television and Radio (AFTRS) yliopiston johtaja. Hän on voittanut useita palkintoja lyhytelokuvillaan ja hän on The Physical TV Company:n perustajajäseniä. Teoksensa *Cutting Rhythms* alussa hän käsittelee leikkauksen rytmittämistä. Lopussa hän siirtyy käsittelemään elokuvan rakennetta.

Katherine McPhersonin teos *Making video dance* käsittelee tanssielokuvan tekemistä. Katherine McPherson on Iso-Britanniassa arvostettu tanssikoreografi ja tanssielokuvien ohjaaja, joka aloitti uransa BBC:llä. Tanssissa rytmi on hyvin keskeinen liikekieltä rakentaessa, joten ajatukseni oli hyödyntää hänen ajatusmaailmaansa omassa työssäni. Kirja on tehty oppikirjaksi, joten se eroaa tyyllillisesti aiemmin esittelemistäni teoksista.

Käsitellyn teorian kautta analysoin ajatuksia konkreettisten toimintakohtausten kautta. Toimintakohtausten valintakriteerinä oli päärytmien vuorovaikutusten toisistaan poikkeava painottuminen. Toimintakohtausten rytmikieltä analysoidessa päärytmien vuorovaikutusten eroavaisuus antaa mahdollisuuden eri rytmikielen osa-alueiden korostamiseen ja tarkasteluun. Näin pystyn nostamaan esiin erilaisia tapoja rakentaa rytmiä tuotannon eri osa-alueiden kautta.

Ensimmäinen toimintakohtausta on Chan-woo Parkin ohjaamasta *Old Boy* (2003) -elokuvasta, missä päähenkilö taistelee vihollisjoukkoa vastaan vasaralla. Kohtausta alkaa elokuvan 40:54 kohdasta. Kohtauksen aikana itse toiminta on kuvattu yhdellä pitkällä otolla sivusta. Tämä tuo rytmin pääpainon näyttelijän liikkeisiin. Elokuvan kohtausta on nostettu aika ajoin mediassa esille. Elokuva on voittanut yli 18 kansainvälistä palkintoa, mukaan lukien Cannesin Grand Prix of Jury –palkinnon sekä Hong Kong Film Awards Best Asian Film 2005 -palkinnon.

Toinen toimintakohtausta on William Friedkin ohjaamasta elokuvasta *French Connection* (1971), missä päähenkilö Jimmy Doyle (Gene Hackman) ajaa takaa palkkamurhaajaa. Kohtauksen aikana on yli 250 nopeaa leikkausta, jossa seurataan Jimmyn yritystä saada palkkamurhaaja kiinni. Näin rytmin pääpainottumisessa pystyn korostamaan leikkauksen merkityksellisyyttä.

Kaksi viimeistä toimintakohtausta *No Dance* ja *Most Coolest Guy* ovat lyhytelokuvista. Lyhytelokuvan formaatti muuttaa kohtauksen kerrontaa huomattavasti, sillä jännitykselle ja tarinan rakentamiselle on käytettävissä paljon lyhyempi aika. Kyseiset kaksi lyhytelokuvaa ovat poikkeuksellisia tavalla, jolla toiminta ja tarina yhdistyvät kerronnassa. Lyhytelokuvat ovat ohjausnäytteitäni vuodelta 2012 ja niissä keskityin harjoittelemaan uusia tekniikoita toteuttaa taistelukoreografioita. Vertaan omia teoksiani pitkien elokuvien kohtauksiin, sillä haluan tuoda esiin myös tekijän näkökulman.

No Dance (2012) kohtauksessa päähenkilö tanssii soolon gangstereiden ympäröimänä. Tanssi synnyttää taistelun osapuolien välille. Kamppailu on yhdistelmä tanssia ja kamppailuliikkeitä. Kohtaus rakentuu pitkistä kamera-ajoista ja koreografijaksoista, joissa on hyvin usein yli 90 asteen käännöksiä kamerakiskoilla. Tilaa käytetään monipuolisesti, liikkeet on kuvattu hidastuksena ja dramaattista kasvua tukee taustamusiikki. *No Dance* -lyhytelokuvan rytmin perustana toimii useampi elementti edeltäviin näytteisiin verrattuna. Rytmillinen kokonaisuus on luotu musiikin, näyttelijän liikkeiden, kameratyöskentelyn ja leikkauksen vuorovaikutuksen kautta.

Most Coolest Guy (2012) sen sijaan alkaa lyhyellä alkuintrolla, jossa lapset kertovat minkälainen on maailman coolein mies. Tämän jälkeen siirrytään seuraamaan maailman cooleimman miehen kamppailua kasvottomia rosvoja vastaan. Kuten *Old Boy*:ssa, *Most Coolest Guy* -lyhytelokuvassa toiminta on kuvattu kokonaan sivusta, mutta rytmilliset päätekijät ovat kuitenkin eri osa-alueilla. Tässä musiikki, kuvaus ja leikkaus luovat vahvan rytmikielen.

Lisäksi viitataan Wong Kar Wain, Vincent Kok, Len Lyen, Hitchcockin ja Charlie Chaplinin elokuvaan tarkoituksena esitellä tekstissä nostamiani asioita konkreettisemmin lukijalle. En nähnyt silti tarpeellisena pohtia heidän töitään jokaisesta näkökulmasta. Ohjaajien Sergein Eisensteinin ja Vsevolod Meyerholdin vanhat tekniikat purkavat rytmin ymmärtämistä myös helpommin pohdittaviin palasiin leikkausta käsittelevässä luvussa.

3 TOIMINTAELOKUVA ELOKUVAGENRENÄ

Termillä elokuvagenre tarkoitetaan elokuvan tyylilajia, lajityyppiä tai tyyliuuntaa. Samaan genreen kuuluvat tarinat sisältävät samankaltaisia konventioita, toistuvia elementtejä, jotka katsoja tunnistaa. Jokaiseen genreen liittyy omanlainen historiansa, painotus, kuvaustyyliensä, näyttelemisen, leikkausrytmitys, sekä merkitys. Tavallista on risteyttää useita genrejä, koska näin saadaan rahallisesti enemmän katsojia mainostettua elokuvasaleihin. On yhä vaikeampaa löytää tyylipuhdasta mykkäfilmiä tai toimintaelokuvaa. (Altman 1999, 7-12.) Tässä osiossa tarkastelen, mitkä asiat ovat olennaisia piirteitä toimintaelokuvien genressä.

Toimintaelokuvan pääelementti on toiminta. Ilman toiminnallisia kohtauksia elokuva ei toimi. Esimerkiksi *Kummisetä* elokuva toimii ilman toimintaa ja menee mielestäni tästä syystä draamaelokuvan kategoriaan. Sen sijaan *James Bond* olisi tylsä ilman toiminnallisia kohtauksia. On tavallista, että elokuvakerronta perustuu toimintaan, kuten kahvin juontiin, kävelyyn tai juoksemiseen. Missä kulkee siis toimintaelokuvan toiminnan ja normaalin toiminnan raja? Onko kyse toiminnan merkityksellisyyden nostamisesta vai vauhdikkuudessa? Voiko rappusia juokseminen olla toimintaa, siinä missä jääkiekko tai takaa-ajo?

Toimintaelokuvissa keskitytään usein pidennettyihin toimintakohtauksiin, enemmän kuin henkilöhahmojen kehitykseen. Toimintaelokuvien maailma on hyvin mustavalkoinen ja elokuvan hyvät ja pahat hahmot voi huomata jo alkumetreillä. Sankari kohtaa fyysisiä haasteita ja hänelle tarjottu apu on säännösteltyä. Kello tikittää, päähenkilöllä on kiire ja päähenkilö on usein askeleen myöhässä. Leikkausrytmi on sujuvaa. Elokuvat eivät jää luomaan turhia jännitteitä, kuten kauhuelokuvissa, vaan katsojaa pyritään viihdyttämään jatkuvasti. Elokuvat rakentuvat lähes poikkeuksetta eeppiseen lopputoimintakohtaukseen, jossa erikoistehosteiden määrä ja toiminnan määrä huipentuvat. (Altman 1999, 167 -200.)

Tyylipuhtaita toimintaelokuvia on vaikea löytää, sillä usein niihin yhdistetään tieteis-, katastrofi- ja fantasiaelokuvien piirteitä. Historiallisesti 1970-luvulla tapahtui toimintaelokuvien suurin käänne, jolloin alkoi esiintyä antisankareita. Elokuvat muuttuivat raaoiksi ja brutaaleiksi. Hyviä esimerkkejä ovat *Dirty Harry*, *Bullit* ja *French Connection*. 1980-luvulla toimintaelokuviiin liitettiin kamppailulajeja ja

itämisiä vaikutteita. Suurimpia tähtiä ja uuden sukupolven edustajia olivat Chuck Norris, Sylvester Stallone ja Arnold Schwarzenegger. 1990-luvulla alettiin yhä enemmän käyttämään digitaalista tekniikkaa ja hyödyntämään sitä toiminnan tyylittelijänä. Suurimman läpimurron teki elokuva Matrix vuonna 1999. (Altman 1999, 167 -200.)

Toimintaelokuvissa yhdistyy useita eri elokuvagenrejä. Konflikti asetetaan heti elokuvan alussa ja intensiivisyyttä nostatetaan elokuvan loppua kohden seurattessa päähenkilön selviytymistä erilaisista ongelmista kohti ratkaisua. Toimintaelokuvissa tyypillisin piirre on pidennetyt vauhdikkaat toimintakohtaukset, joissa ei keskitytä tarinan tai henkilöhahmojen rakentamiseen. Henkilöhahmot ovat usein mustavalkoisia ja tyyliteltyjä. Draamassa keskitytään taas tarinan ja henkilöhahmojen rakentamiseen. Jännitys syntyy henkilöhahmojen toiminnan alustuksesta ja henkilöhahmojen kasvusta, eikä toimintajaksojen pidentämisen kautta.

Toimintakohtauksissa jännitys rakennetaan toiminnan intensiivisyyden ja vauhdin muutosten rytmittämällä. Esimerkiksi takaa-ajo kohtauksessa voidaan jännittää, saako päähenkilö palkkamurhaajan kiinni. Intensiivisyys nousee loppua kohden. Toimintaelokuvat rakentuvat useista toimintakohtauksista, jotka huipentuvat elokuvan loppua kohden.

4 RYTHMI

Rytmi on osa biologiamme ja se ilmenee päivittäisessä elämässämme. Jokaisella ihmisellä on hyvin oma persoonallinen rytmikielensä. Selviytyäkseen ihmisen tulee koordinoita henkilökohtaiset rytmensä ympäristön rytmien kanssa. (Pearlman, luku 4.) Ympäristön rytmejä voivat olla esimerkiksi sään tai vuorokauden ajan vaihtelut. Jokainen ihminen reagoi ympäristön rytmeihin eri tavalla tuntiessaan muun muassa kylmää tai kuumaa.

Sosiaalisesti selviytyäksemme me koordinoimme rytmimme myös muiden ihmisten rytmien kanssa. Esimerkiksi tuntiessamme energiaa ja voimaa keskustelussa toisen ihmisen kanssa, me tavallisesti vastaamme siihen omalla energiallamme. (Pearlman, luku 4.) Seuratessamme toisen ihmisen käyttäytymistä luemme jokaisen huokauksen, eleen, liikkeen ja sanan eri tavalla. Yhdistämme nämä eleet muodostaessamme ymmärrystä toisesta ihmisestä. Se kuinka reagoimme toisen ihmisen toimintaan poikkeaa tavasta, jolla olemme oppineet kommunikoidaan ihmisten kanssa. Esimerkiksi huokaus voidaan lukea, että ihminen on kyllästynyt ja reagoimme siihen piristämällä toista osapuolta. Toisaalta huokaus voidaan lukea mietiskelyksi ja emme reagoi siihen juuri lainkaan.

Rytmiä voidaan käsitellä kaikilla viidellä ihmisaistilla: hajulla, näöllä, kuulolla, tunnolla ja maulla. Tunnetuimmat määritelmät rytmistä ovat tehneet filosofi Henri Lefebvre ja portugalilainen filosofi Lucio Alberto Pinheiro dos Santos. "Kaikkiällä, missä on vuorovaikutusta paikan, ajan ja kuluvan energian välillä on myös rytmiä", toteaa Lefebvre (2004, 15). Rytmissä on siis kyse vuorovaikutuksesta. Energian vuorovaikutusta saattaa olla ihmisen vuorovaikutus toisen ihmisen tai ympäristön kanssa. Tämä vuorovaikutus on muodostunut tiettyssä ajassa ja paikassa, jotka vaikuttavat myös energiaan.

Stuart Eldenin (2006, 195 -196) mukaan Lefebvren tulkinta rytmistä käsittelee rytmin syntyä ja sitä, kuinka se ilmenee jokapäiväisessä elämässämme. Hänen käsityksensä mukaan rytmi jakaantuu syklisiin sekä lineaarisiin rytmeihin. Syklisillä eli toistuvilla rytmeillä Lefebvre tarkoittaa luonnossa tapahtuvaa rytmiä, kuten sään vaihtelua tai vaikka eläinten aktiviteettejä. Lineaarinen rytmi on lähempänä teknologiaa ja ihmisen sosiaalista käyttäytymistä ja se saattaa ilmentyä esimerkiksi teatteriesityksessä,

televisiolähetyksessä tai kitaran soitossa. Syklisessä rytmissä on siis kyse rytmistä, joka toistuu jatkuvasti edeltävästä rytmistä. Lineaarinen rytmi syntyy uuden opettelusta. (Elden 2006, 195 -196).

Pulssi, isku ja tempo ovat olennaisia termejä tutkiessa on rytmia toimintakohtauksessa. Pulssi on pienin rytmillinen mitta, joka voi olla yhtä huomaamaton, kuin ihmiskehossa. Musiikilliset rytmia kuvaavat termit ovat moninaisempia, kuten mitta, yksikkö, rytmien ele, vuorottelu, toisto jne...

Fysiikassa pulssi määritellään toistuvana aaltoliikkeen värähtelynä. Se ilmenee parhaiten, kun sidotaan lanka kiinteään pisteeseen. Langan toista päätä heiluttaessa nopeasti ylös-alas-suunnassa syntyy pulssi, joka etenee lankaa pitkin kiintopisteeseen. (Marion 1981, 345 -346.) Musiikissa perussyke muodostuu tasaisesta pulssista. Pulssin tehtävä on kaappata kuuntelija mukaan lyöden tahtia jalalla tai tanssahdellen. (Rosenfield 2007, 43 -44.) Lääkekielessä sydämen syke ihmiskehossa luo pulssia. Pulssilla on siis monta merkitystä, mutta kaikkia määritelmiä yhdistää toistuva rytmillinen liike. Ohjaajan, kuvaajan ja leikkaajan näkökulmasta pulssi ymmärretään toisistaan poikkeavilla tavoilla. Tämän vuoksi käsittelen pulssin ymmärtämistä jokaisesta näkökulmasta myöhemmin erikseen.

Elokuvassa termillä isku (beat), tarkoitetaan näyttelijän suorittamaa toimintaa. Jokaisella kerralla, kun näyttelijä aloittaa uuden toiminnan, alkaa uusi isku toiminnalle. Jokainen isku voidaan kuvailla verbillä. (Proferes 2008, 17-18.) Iskujen ei tarvitse olla toistuvia pulssin tavoin. Sen sijaan iskut voivat olla hyvin satunnaisia. Lisäksi iskujen ei tarvitse olla pulssin tavoin jatkuvasti läsnä.

Tempolla mitataan, kuinka nopeasti iskut tai pulssi virtaavat. Musiikissa tempo mitataan kuinka monta isku tapahtuu minuutissa. Elokuvaleikkauksessa tempo voidaan määrittää taas kuinka monta kuvaa on sekunnissa. (Rona 1990, luku 11.) Elokuvassa tempo on aina verrannollinen muuhun kuvattavaan materiaaliin. Nopeatempoinen otos tarkoittaa nopeaa pulssia, verrattaessa muihin otoksiin.

Rytmillä tarkoitetaan toistuvaa tekijää, joka voi olla säännöllistä tai epäsäännöllistä. Rytmii ilmenee jatkuvasti ympärillämme ja usein rytmiejä on useita. Tämän vuoksi on vaikea määrittellä mitä rytmi tarkalleen on. Kun määritellään tietty rytmi ja näkökulma, se voidaan määrittellä erilaisilla termeillä ja sitä voidaan mitata. Elokuvakerronnan

rytmittämisessä pääkysymys on, mihin rytmiin pyritään. Minkä osa-alueiden vuorovaikutuksella rytmi luodaan? Elokuvassa rytmissä on kyse tapahtumien ajoituksessa ihmisaistien mittakaavassa. Esimerkiksi rytmiä voidaan luoda musiikin ja hiljaisuuden välille, tanssiaskelten kautta, puheen tai runouden avulla.

5 NÄYTTÉLIJÖIDEN LIIKE

Toimintakohtauksen rytmillinen runko alkaa näyttelijän liikeradoista. Näyttelijän liikkeen rytmittämistä analysoidessa on ensin tutkittava, kuinka näyttelijän rytmiin voidaan vaikuttaa. Mitkä ovat ohjaajan, koreografin ja näyttelijän työkaluja muodostaessa liikkeen rytmiä?

Näyttelijän oikean rytmin löytäminen voi piillä pienissä silmänräpäyksissä tai koko vartalon suurissa eleissä, toteaa Pearlman (2009, luku 5). Aamukahvi ja riehuva jalkapallo yleisö ovat hyvin erilaisia rytmikieleltään, mutta rytmi ei ilmene pelkästään liikekielessä, se ilmenee myös ympäristössä. Lumihiihtaleiden leijailu, kiehuva vesi tai ruuhka ovat hyvin erilaisia kestoltaan, energialtaan ja tilaltaan. Näyttelijä on aina vuorovaikutuksessa ympäristönsä rytmeihin.

Ohjaaja, kuvaaja ja toimintakoreografi pyrkivät korostamaan tai manipuloimaan näyttelijän tapaa liikkua. Näyttelijän liikkeen rytmiin vaikuttavat tyyli, asettelu ja vuorovaikutus ympäristön kanssa. Näyttelijän rytmi alkaa pulssista.

Pulssi on pienin, vakain ja hankalimmin määriteltävä yksikkö elokuvaa rytmittäessä. Se on aina läsnä ja yhtä huomaamaton, kuten se on ihmiskehossa. Pulssilla on silti muutamia yhteisiä tekijöitä elokuvakielessä ja kehossa. Pulssin nopeus vaihtelee, se luo käsityksen hitaasta ja nopeasta ja se pitää elokuvan elossa. Jos pulssi loppuu, hidastuu tai nopeutuu liikaa seuraukset voivat olla julmia rytmillisesti, tarinallisesti ja elokuvakokemukselle. Ohjaaja ja näyttelijä määrittelevät elokuvan alkupulssin. (Pearlman, luku 2.) Verrattuna Pearlmanin kuvaamaan draamalliseen elokuvakerrontaan toimintakohtauksessa liikeradat ovat usein suurempia ja suunnitellumpia niiden vaarallisuuden vuoksi. Pulssi esiintyy siis suuremmissa eleissä, jolloin näyttelijän draamallinen näyttely on usein pienemmässä osassa. Usein pulssia rakentaessa työskentelee ohjaajan ja näyttelijän lisäksi toimintakoreografi.

Koreografia on taidetta, jossa manipuloidaan liikettä ajassa, tilassa ja energiassa vuorovaikutuksessa esitysmuodon ja rakenteen kanssa. Koreografin tehtävä on muodostaa pienistä pulsseista lauseista, joita halutaan kertoa katsojalle. (Pearlman, luku 2.) Ohjaaja ja koreografi ohjaavat yhteistyössä näyttelijää kertomalla, mitä pitää tehdä otoksen aikana. Eri toiminnoilla ja eri näyttelijöillä on erilainen pulssi sillä

vuorovaikutus ajassa, tilassa ja energiassa muuttuu. Pulssi viestii katsojalle, millä tavalla hän lukee näyttelijän liikettä.

Toimintakohtauksessa lähestytään tuotantoa usein kohtauksen teeman näkökulmasta. Kohtauksen teeman näkökulmasta tanssi on hyvin lähellä toimintakohtauksen rytmitettyjä liikeratoja. Tanssin teema voi olla emotionaalinen teema kuten ilo tai suru. Teema voi olla kokeellinen kuten vauhti tai muutos. Teema voi olla symbolinen kuten rakkauden etsintä tai fyysinen kuten painovoima tai vesi. (McPherson 2006, 3.)

Rytmin näkökulmasta tyyli on teemaa tärkeämmässä osassa tutkiessa rytmin rakentumista toimintakohtauksessa. Tyyli määrittelee hyvin pitkälle näyttelijän tavan liikkua, kuvaustavan, ympäristön ja erikoistehosteet. Myöhemmin tyyli määrittelee myös leikkausta ja äänisuunnittelua. Tarkkaillessa *French Connectionin*, *Old Boyn*, *No Dance* ja *Most Coolest Guy* toimintakohtauksia toteutustapa ja tyyli erottelevat kohtaukset toisistaan. Siinä missä *French Connectionin* takaa-ajokohtaus on nopeaa leikkausta, *Old Boyn* vasarataistelua on yhden kuvan kaaosmaista kamppailua. Mitä on tyyli?

Tyyli määrittelee työn esteettisen ulkoasun, joka voi olla piirteiltään samankaltainen taiteilijan muihin töihin tai muiden taiteilijoiden töihin verrattuna. Aikakausi, koulutus, tapa harjoitella, taidesuuntaus, paikka tai kulttuuri voivat luoda yhteisiä piirteitä eri tyylien välille. Tyyli muodostuu usein tavasta tehdä ja suunnitella. (Sudhakaran 2014.)

Tyyliä rakentaessa ja koreografiaa seurattaessa ihminen katsoo liikettä, mutta liikkeen merkityksen lukutaito poikkeaa katsojien välillä. Liike tapahtuu ajassa, energiassa ja vuorovaikutuksessa muiden elementtien kanssa. Eri ihmiset lukevat liikkeen merkityksen eri tavalla. (Pearlman, luku 2.) Tyyli on tehokas työkalu luodessa mielikuvia ja merkityksiä näyttelijän liikekielelle. Esimerkiksi näyttelijän liikkeessä valssinomaisesti, katsojan mielikuvia peilataan tämän käsitykseen valssista.

Ohjaaja voi vaikuttaa näyttelijän liikkeisiin myös asettelulla. Elokuvassa näyttelijä asetellaan kameralle. Asettelussa on kyse tavasta jolla toiminta kuvataan. Asettelulla määritellään: minne katsojan katsetta suunnataan kuvassa, mikä on näyttelijän yhteys ympäristöönsä, mikä on paikka jossa näyttelijä suorittaa toimintoa ja kuinka paljon katsoja ymmärtää ympäristön muotoa. Asettelulla voidaan erotella näyttelijä muista näyttelijöistä ja objekteista, sekä asettelulla voidaan tietenkään täyttää kuvaa. (Proferes

2008, luku 4.) Asettelussa ohjaajan tehtävä on ohjata katsojaa kohti haluamaansa merkitystä.

Chan-woo Parkin *Old Boy* -elokuvan vasarataistelukohtauksessa alkuasetelma on luotu esittelemällä päähenkilö ja verinen panttivanki. Seuraavassa kahdessa kuvassa esitellään suuri määrä vihollisia tiiviissä käytävässä. Veitsi tipahtaa ja tiiviissä kuvassa päähenkilö energisesti pyrähtää vihollisia kohti. Aluksi huomio kiinnittyy päähenkilön energiseen liikekieleen, mutta laaja kestoltaan pitkä kuva ja kamppailun hidastuminen houkuttelee katsojan tarkkailemaan myös ympäristöä ja muita hahmoja.

Kuvaa ei leikata lainkaan kamppailun aikana ja kuvakulma pysyy jatkuvasti samana laajana sivukuvana, jolloin itse kamppailu nousee pääosaan. Tyyliiltään kohtaus on melko realistinen ja kaaosmainen. Vihollisten epäsymmetrinen asettelu, holtittomat lyönnit, isot liikeradat sekä pyrähtelevät jaksottomat liikkumiset tilassa luovat kaaosmaisuuutta. Realistisuus syntyy äänimaisemasta, brutaaleista reaktioista, kohtauksen minimalistisesta asettelusta ja kuvauksesta. Epärealistista tosin on, kuinka päähenkilö saa paljon lyöntejä kohtauksen aikana ja pysyy silti pystyssä. Samaan aikaan vastustajat kaatuvat muutamasta iskusta.

Päähenkilön etenemistä seurataan sivulta hitaalla kameran ajolla. Päähenkilö aloittaa taistelun kuvan vasemmalta laidalta ja liikkuu vähitellen kohti oikeaa laitaa, mikä luo rytmillistä jännitettä asettelun kautta. Mitä lähemmäksi näyttelijä siirtyy oikeaa laitaa, sitä enemmän vastustajia on maassa. Vastustajat sen sijaan ovat epämääräisessä massassa. He tekevät satunnaisia hyökkäyksiä päähenkilöä kohti ja pyrähtelevät kuvan toiselta laidalta toiselle. Näin päähenkilö pysyy jatkuvasti katsojan päähuomiopisteenä ja vastustajien pyrähdykset ylläpitävät rytmillistä kiinnostusta. Lisäksi vastustajien pyrähdykset kuvien laidoilta ohjaavat katsetta takaisin päähenkilöön (kuva 1). Päähenkilö on vuorovaikutuksessa vain muiden näyttelijöiden kanssa, eikä ympäristön kanssa. Pulssin vaihtelevuutta kohtauksessa luo äänisuunnittelu ja musiikki vuorovaikutuksessa näyttelijän liikkeisiin nähden.



KUVA 1. Kuvasarja *Old boy* -elokuvasta (2003). Näyttelijöiden työskentely alkaa valtavalla energialla ja tiheällä pulssilla. Kohtaus rauhoittuu päähenkilön maatessa maassa. Vasta loppumetreillä päähenkilö pääsee kuvan oikeaan laitaan ja alkaa järjestelmällisesti kaatamaan vastustajiaan.

No Dance kohtauksessa leikkauspisteiden tiheys on väljää ja yhden kuvan aikana tapahtuu useampi liikesarja. Pitkissä otoksissa näyttelijän liikekieltä on vaikea manipuloida leikkauksessa. Tästä syystä näyttelijän liikekielen rytmi on keskeisessä asemassa muodostaessa kohtauksen rytmikieltä. Leikkauspiste tarkoittaa leikkauskohtaa, jossa otto leikataan toiseen. Kohtauksen rytmiä ylläpitää näyttelijän liikeratojen, kuvaustavan, leikkauspisteiden soljuvuuden ja musiikin vuorovaikutus.

Kohtauksen tyyli on tanssimainen ja minimalistinen. Vaikka *No Dance* kohtauksessa leikitään symmetrisillä asetelmilla, taistelun alkaessa ilmenee epäsymmetriaa, kuten *Old Boy*:ssa. Liikeratojen hidastus ja välillä tanssimaiset liikkeet luovat pehmeän, tanssimaisen tunnelman läpi kohtauksen. Kohtaus on epärealistinen, sillä iskut eivät aina osu selkeästi vastustajiin, tämä korostaa kohtauksen tanssimaista tyyliä.

Minimalistisuus nousee esille värivalinnoista ja asetelusta. Ympäristö on täysin mustavalkoisia ja harmaita sävyjä, kaikki ylimääräinen on riisuttu pois. Ainoastaan päähenkilön paita on sinertävä, moppi ja ämpäri erottavat hänet massasta.

No Dance alkaa pelkistetyistä symmetrisistä asetelmista, joissa eleet ovat hyvin pieniä. Gangsterit eivät juuri elehdi, ainoa pulssi löytyy päähenkilön liikkeistä. Ainoa henkilö, joka esitellään katsojalle on päähenkilö. Päähenkilön tanssiesitys luo epäsymmetriaa aseteluun ja alkuenergian kohtaukselle, mikä synnyttää jännitystä. Tanssi pysähtyy, pulssi pysähtyy, päähenkilö perääntyy, mutta energia pysyy samana. Jännitys laukeaa ensimmäisestä potkusta, jonka päähenkilö väistää. Tämän jälkeen henkilöhahmojen liikeradat alkavat liikkua hyvin epäsymmetrisesti tilassa. Näyttelijän liikeradat, kuvakulmat ja musiikki luovat yhteistyössä energian ja pulssin vaihtelevuutta taistelun kerrontaan. Kohtauksen lopussa kerronta pysähtyy täysin aseiden laukauksiin, kun päähenkilö kaatuu viimeisen gangsterin luoteihin (kuva 2).

Päinvastoin kuin *Old Boy* -elokuvan vasarataistelussa, jossa katse liikkuu kuvan sisällä, *No Dance* -kohtauksessa katsojan huomiopiste ohjataan selkeämmin päähenkilöön. Päähenkilön vaatteet eroavat gangstereiden vaatteista ja asetelmaltaan päähenkilö on keskellä kuvaa. Vihollisten hyökkäykset kuvien laidoilta ohjaavat katseen aina takaisin päähenkilöön. Leikkauskohtia on useampi, eikä katsoja tämän vuoksi tarkkaile yhtä paljon ympäristöä verrattuna *Old Boy*:n kohtaukseen. Vaikutukseltaan tämä luo *Old Boy*:n toiminnasta kaaosmaisemman verrattuna *No Dance* -kohtauksen toimintaan.



KUVA 2. Kuvasarja: *No Dance* – lyhytelokuvasta (2012). Näyttelijöiden liikerata alkaa symmetrisistä asetelmista ja hyvin pienistä eleistä, joita rikotaan taistelun aikana.

French Connectionin takaa-ajo- ja *Most Coolest Guy* toimintakohtauksissa rytmiä ollaan manipuloitu visuaalisilla elementeillä ja leikkauksilla. Vaikka näyttelijäntyö on hyvin tärkeää näissä kohtauksissa, rytmi ei nojaa näyttelijöiden liikeratoihin yhtä vahvasti kuin edeltävissä kohtauksissa. *No Dance* ja *Old Boy* kohtauksien rytmiä on vaikea manipuloida leikkauksessa, sillä otot ovat kestoltaan pitkiä, niitä on määrällisesti vähän, sekä jatkuvuuden kannalta leikkauskohtia on rajallisesti. Kohtausten pulssi muodostuu

tämän vuoksi näyttelijän liikeratojen rytmin vuorovaikutuksesta. *French Connectionin* ja *Most Coolest Guy* toimintakohtauksia tarkastellaan myöhemmin kappaleissa kuvaus ja leikkaus.

Näyttelijän liike luo toimintakohtauksen alkurytmiä. Alkurytmillä tarkoitetaan ensimmäistä muodostettua rytmiä, jota työstetään tuotannon myöhemmissä vaiheissa. Narratiivisessa kerronnassa alkurytmi voidaan muodostaa jo käsikirjoitusvaiheessa. Koska toimintakohtauksessa ei keskitytä tarinan kehittymiseen, vaan pitkitetty toiminnan kuvaamiseen, alkurytmi syntyy usein ohjauksessa. Ohjauksessa alkurytmi luodaan ohjaajan, koreografin ja näyttelijän vuorovaikutuksella.

Pääkysymys ohjaajalle on, kuinka kohtaus suunnitellaan toteutettavan. Minkä tuotannon osa-alueen kanssa näyttelijätyö luo vuorovaikutuksessa kohtauksen rytmiä? Kasataanko näyttelijätyön rytmi pienistä palasista suureksi kokonaisuudeksi leikkauspöydällä (*French Connection*, 1971)? Vai muodostetaanko rytmikieli korostaen näyttelijänliikkeiden vuorovaikutusta esimerkiksi äänen kanssa (*Old Boy*, 2012)?

Näyttelijöiden liikeratojen rytmittäminen ilmenee puhtaimmillaan tanssissa ja tanssielokuvissa, sillä tanssi perustuu ihmisen liikkumiseen rytmissä. Tanssissa muodostetaan lauseita jokaisella ihmiskehon liikkeellä vuorovaikutuksessa musiikin rytmiin. Liikkeen merkitys ymmärretään energian määrästä tietyllä aikajaksolla.

6 KUVAUS

Elokuvan visuaalinen rytmi on hyvin erilainen verrattuna valokuvaukseen tai maalaukseen. Pysähtyneessä kuvassa katsojan huomiopiste kiinnittyy aina ensin kirkkaimpaan kohtaan kuvassa. Kultaisella leikkauksella ja asetelulla katsojan huomiopistettä ohjailaan ympäri kuvaa. Valokuvassa rytmi löytyy pysähtyneestä hetkestä, joka suoraan kommunikoi katsojan kanssa.

Liikkuvassa kuvassa katsojan huomiopiste kiinnittyy ensin liikkeeseen. Tämän vuoksi elokuvauksessa on hiukan erilainen asettelu verrattuna esimerkiksi valokuvaukseen. Elokuvassa kuva liikkuu luoden rytmiä kerrontaan ja se on usein vuorovaikutuksessa muiden otosten kanssa. Lähestymistapa kerrontaan ja rytmin ymmärtämiseen on siis hyvin poikkeavaa verrattuna esimerkiksi valokuvaukseen.

Mistä kuvan rytmi syntyy? Kuinka rytmi ilmenee lähes liikkumattomissa kuvissa? Kuinka rytmi ilmenee kuvissa, joissa tapahtuu suunnattomasti liikettä? Kun katsotaan elokuvaa silmä seuraa liikettä, mutta rytmillisesti kysymys on siitä mitä liikettä silmä seuraa. Seuraako se kuvan vaihdon liikettä, liikettä kuvassa vai kulkeeko silmä tarkastellen kuvan sisältöä. (Pearlman 2009, luku 1.) Rytmin näkökulmasta näistä kysymyksistä alkaa usein kuvaajan työskentely kuvasuunnitelmasta jälkituotantoon.

Kuvaaja toimii lähes poikkeuksetta vuorovaikutuksessa näyttelijän kanssa luoden kohtauksen rytmikieltä. Toimintakohtauksen kuvaus on hyvin laaja aihe. En tarkastele teknisiä seikkoja ja sen tarjoamia mahdollisuuksia tai pohdi liikkuvan kuvan luontia, kuvakielen vaikutusta ja merkityksiä syvällisemmin, koska aihe on laaja. Sen sijaan pyrin pysymään teemassani rytmi. Mitä mahdollisuuksia kuvaajalla on luoda rytmiä kerrontaan?

"Elokuvassa ei ole katsomon suuntaa samalla tavalla kuin lavalla esiintyessä", toteaa McPherson (2006, 12). Tämä antaa rajattoman mahdollisuuden tuoda esille haluttuja yksityiskohtia kameratyöskentelyssä. Koska kameralla voidaan rajata, kuvata ja liikkua, sitä voidaan käyttää huomattavassa roolissa näyttelijätyön rytmikielen korostamisessa tai manipuloinnissa.

Elokuvaleikkauksessa visuaalinen rytmittäminen perustuu kuvien painoarvoon. Toiset kuvat ovat vahvoja, toiset heikkoja, toisilla kuvilla voi olla tarinallista painoarvoa ja

toisilla taas ei (Van Dijk 1985, 220). Vahvalla kuvalla käsitetään otosta, joka kommunikoi nopeasti katsojan kanssa herättäen ajatuksia. Vahva kuva ei silti välttämättä välitä viestiä, joka tukee tarinaa. Otokset, jotka kuljettavat tarinaa eteenpäin sisältävät tarinallista painoarvoa.

6.1 Kuvasuunnitelma

Pääkysymykset kuvasuunnitelman rytmin kannalta ovat: kuinka kuvien suunnitellaan leikkaantuvan keskenään? Kuinka kuvassa korostetaan tai manipuloidaan näyttelijän rytmikieltä? Näihin osa-alueisiin kuvaaja voi vaikuttaa esimerkiksi erilaisilla kuvakoilla, kuvausnopeudella, suljinnopeudella, kameranliikkeillä, valaisulla, kuvakulmilla, tyyleillä ja kameran teknisillä ominaisuuksilla.

Elokuvassa kuvaajan tehtävä on taltioida liikettä. "Tärkein asia kuvausta rytmittäessä on, että kameramies löytää oikean vauhdin ja rytmin kameran liikkeissä näyttelijään nähden", toteaa McPherson (2006, 53). Toimintakohtausta suunniteltaessa kameran liike on osa esitystä, jolla voidaan tuoda näkökulma näyttelijänliikkeiden luomaan alkurytmiin. Kameran liikkeen vaikutus käsivaralla, jalustalla tai kraanalla ovat kovin erilaisia verrattuna toisiinsa.

Kuvakoon valinnoilla kuvaaja vaikuttaa usein kohtauksen energiaan. Jos liikekieleen halutaan lisätä energiaa kameratyöskentelyn kautta, käytetään usein tiiviitä kuvia. Tuolloin katsoja näkee vain pienen osan koreografiasta ja tämän täytyy kuvitella loput. (McPherson 2006, 45.)

Kuvaaja voi manipuloida rytmikielen energiaa kameran teknisillä ominaisuuksilla, esimerkiksi kuvaus- ja suljinnopeudella. Hidastetulla liikkeellä voidaan lisätä katsojan mielenkiintoa seurata liikettä kuvassa tai kuvien vaihdossa. Sulavatunnelmalliset ja ilmavat liikkeet syntyvät, kun nähdään enemmän yksityiskohtia liikkeessä. Hidastuksella pidennetään eleitä ja liikkeitä, mikä voi lisätä runollisuutta, romanttisuutta, kunniaa tai kauhua. *No Dance* kohtauksessa hidastus toimii nimenomaan tuomaan ilmaa ja sulavuutta liikkeeseen, jolloin tanssinomainen taistelu korostuu entisestään. *Most Coolest Guy* kohtauksessa hidastusta käytettiin sen sijaan

pidentämään elekieltä, sillä liikesarjat ja valojen liikkeet olivat muutaman sekunnin nopeita rykäyksiä.

Nopeutetun liikkeen vaikutus on taas hyvin erilainen. Kuvamaailma näyttää absurdilta, koomiselta ja siihen on vaikea eläytyä, sillä tappelu näyttää harmittomalta. Esimerkiksi katsellessa Charlie Chaplinin elokuvia törmäykset ja tönäisyt tapahtuvat luonnottoman nopeasti, jolloin syntyy vaikutelma harmittomuudesta. Kaatumiset, tönäisyt ja lyönnit näyttävät kivuttomilta. Yleisesti hidastetun tai nopeutetun liikkeen vaikutus etäännyttää katsojaa.

Joskus kuvaajien näkee korostavan liikekielen rytmiä hidastamalla kameran suljinnopeutta, jolloin liike muuttuu tökkivämmäksi. Esimerkiksi Wong Kar Wain ohjaamassa elokuvassa *Fallen Angels* (1995) noin 8 minuutin kohdalla nähtävä toimintakohtaus on kuvattu lähes täysin hidastamalla suljinta tai kuvaa. Rytmillisesti kohtaus on välillä hidasta ja välillä tökkivää, jolloin nähdään vain pitkiä kipinöitä, suttuista liikettä, verta ja aseiden pauketta. Tämä luo hyvin kaaosmaisen, sekavan ja pop-taidemaisten tunnelman. Suljinnopeutta hidastamalla saadaan näin aikaan epäselvää liikettä (kuva 3).



KUVA 3. Kuvasarja: *Fallen Angels* -elokuvasta (1995). Wong Kar Wain *Fallen Angels* suljinnopeuden hidastuksella on luotu pop -taidomainen laahaava rytmi suhteessa näyttelijäsuorituksiin. Liikkeet ovat tökkiviä ja suttuisia.

Ydinajatus kuvia suunniteltaessa on kuitenkin se, leikkaantuvatko kuvat keskenään mielenkiintoisesti. *Old Boyn* vasarataistelukohtauksessa liike tapahtuu katsojan tarkkaillessa, mitä kuvassa tapahtuu. Kamppailun alkaessa katsojan huomiopiste on energisessä päähenkilössä, mutta laaja pitkäkestoinen kuva antaa katsojalle tilaa

tarkkailla ympäristöä. Liikettä tapahtuu ympäri kuvaa hyvin epätasapainoisesti, jolloin katse pomppii vastustajasta päähenkilöön. Näin katsoja itse rytmittää toimintaa. Kuvasuunnitelmassa kaikki turha on riisuttu pois ja kameran liike on taistelun aikana tehty pitkällä dolly- radalla, jotta katsojan huomio kiinnittyisi näyttelijöiden suorituksiin. Kuvauksella on pyritty näyttämään näyttelijänliikkeiden luomaa alkurytmiä. Näyttelijöiden liikkeet vuorovaikutuksessa musiikin ja äänisuunnittelun kanssa ohjaavat katsojan mielenkiintoa.

William Friedkin *French Connection* -elokuvan takaa-ajokohtaus on taas hyvin montaasimaista kuvakerrontaa, jossa liike tapahtuu kuvien vaihdossa. Leikkauspisteiden tiheys on nopeaa, mutta energia pysyy yllä, sillä liike jatkuu seuraavassa kuvassa. Liikkeen jatkuvuus on luotu pääosin vastakuvilla, jatkamalla liikettä seuraavassa kuvassa tai muuttamalla kuvakokoja. Vastakuvilla saadaan yhdistettyä liike jatkumaan seuraavassa kuvassa. Hyvä esimerkki vastakuvien käytöstä on se, kun päähenkilö seuraa junaa autolla ja on vähällä törmätä naiseen, joka ylittää tietä lapsensa kanssa (kuva 4). Tiiviit kuvavalinnat ylläpitävät energiaa.

Liikkeen jatkuvuus syntyy päähenkilöiden ja ympäristön liikkuvuudesta, jota korostetaan tiiviissä tai laajoissa kuvassa. Toinen esimerkki liikkeen jatkuvuudesta on se, kun vihollinen ampuu poliisin junassa (kuva 5). Kohtauksen energiaa on korostettu käsivaramaisella kuvauksella ja vauhdikkailla kameran liikkeillä normaalinopeudessa. Tämä tarjoaa leikkaajalle useampia leikkausmahdollisuuksia ylläpitää kohtauksen tempoa rytmillisesti.



KUVA 4. Kuvasarja: *French Connection* -elokuvasta (1971). Aluksi päähenkilön tiukka katse ja vastakuva vauhdikkaasta kamera-ajosta kohti tietä ylittävää naista. Sen jälkeen erikoislähikuva päähenkilön silmien laajentumisesta ja tiivis epämääräinen vastakuva, jossa nainen kirkuu. Sitten tiivis kuva, jossa päähenkilö kääntää auton ohjauspyörää karjuen ja heiluva vastakuva, joka leikataan laajaan vastakuvaan, missä auto törmää pahvilaatikkokasaan. Energiaa ylläpidetään tiiviillä kuvavalinnoilla.



KUVA 5. Kuvasarja: *French Connection* -elokuvasta (1971). Kamera seuraa panoroiden palkkamurhaajaa ja vastaavanlaisella panoroinnilla seurataan seuraavassa kuvassa juoksevaa poliisipäällikköä. Näin liikkeen jatkuvuudella luodaan leikkaantuvuus kuvien välillä. Puolikuvassa palkkamurhaaja vetää esille aseensa, rikkoo sulavan rytmikielen luoden energian muutoksen. Laukaus ja vastakuvassa luoti osuu poliisiin.

No Dance -toimintakohtaus on hyvä esimerkki siitä, kuinka katsoja kiinnittää kuvassa huomiota liikkeeseen. Liikkeen energiaa on korostettu hidastetulla kuvanopeudella ja kameranliikkeillä. Alussa kuvaus pysyy pääosin yhdensuuntaisena. Liike leikkaantuu perinteisesti kuvakokoja vaihtaessa laajasta tiiviiseen kuvaan. Leikkaantuvutta on korostettu näyttelijän liikkeen jatkuvuudella ottojen välillä. Päähenkilön tehdessä ensimmäisen tanssipyörähdyksensä liike alkaa laajasta kuvasta ja jatkuu tiiviinä kuvana, jolloin energia kasvaa (kuva 6).



KUVA 6. Kuvasarja: *No Dance* – lyhytelokuva (2012). Näyttelijän liike jatkuu laajasta tiiviiseen kuvaan lisäten energiaa kerrontaan.

Taistelukohtauksen liikekieli on erotettu tanssista liikkumalla kameralla syvemmälle tilaan. Kamera liikkuu kraanan varassa tanssijan ympärillä ja vastustajat ryntäävät tanssijaa kohti. Näin saadaan tunnelma, missä päähenkilö kamppailee ylivoimaista vihollisjoukkoa vastaan, sillä vihollisten määrää ei paljasteta. Tanssijan ympärillä vahvasti liikkuvalla kameralla on kaksi selitystä. Ensinnäkin se korostaa kamppailua ja

tuo päähenkilön selkeästi esille, koska tavoite on nostaa liike kuvassa esiin. Toiseksi se korostaa tanssimaisuutta. Kohtaus alkaa tanssista ja tanssi ikään kuin jatkuu läpi kohtauksen. Jotta tämänkaltainen tunnelma korostuisi, kameran tulee pyöriä päähenkilön ympärillä ja kuvata liikekieli hidastettuna. Kraana oli tähän ainoa oikea ratkaisu, sillä käsivaralla kuvattuna kamera olisi heilunut liian holtittomasti. Kraanan pehmeät liikkeet tuovat sen sijaa ilmaa liikkeeseen ja tekevät kameratyöskentelystä huomaamattomampaa.

Koska kamppailun kuvat ovat melko laajoja, eikä kuvakulmia vaihdeltu useasti on tärkeää keskittyä jatkuvuuteen. Jatkuvuus on luotu vastakkaisilla kameran liikkeillä ja jatkamalla päähenkilön edellistä liikettä seuraavassa kuvassa (kuva 7). Jatkuvuus kameran ja näyttelijän liikkeiden välillä ei riko sulavan tanssimaisen kamppailun tunnetta. Vaikka kohtaus on pitkälle rytmitetty näyttelijöiden liikkeillä ja musiikilla, kuvaus on ollut oleellinen osa tukemassa tätä rytmikieltä.



KUVA 7. Kuvasarja: *No Dance* -lyhytelokuva (2012). Kamera kaartuu näyttelijän edestä noin 90 astetta oikealle puolelle ylös ensimmäisessä kuvasarjassa. Näyttelijä potkii vihollisten rintakehiin ja potkuliikettä jatketaan seuraavassa kuvassa. Myöhemmin kamera liikkuu näyttelijän vasemmalta puolelta ja päättyy oikealle alas. Kolmas kuva on lintuperspektiivistä. Kolmanteen kuvaan leikkaaminen on soljuvaa, sillä kuvakoot vaihtuvat, sekä näyttelijän liikekieltä jatketaan.

6.2 Valaisu

Valaisu on oleellinen osa kuvausta. Valaisulla voidaan määrittää, mitä kuvassa halutaan nähdä, mihin valo osuu ja mitkä osat kuvasta ovat varjossa. Halutaanko korostaa muotoja, symmetriaa, epäsymmetriaa, väriä vai tekstuuria? Valaisu on myös haasteellista jatkuvuuden kannalta. Rajatulla valaisulla voidaan luoda rytmiä

liikuttelemalla näyttelijää valosta varjoon. Valaisulla voidaan korostaa tai manipuloida myös näyttelijätyön rytmikieltä.

Most Coolest Guy toimintakoreografiassa kuvakerronnan rytmiä on manipuloitu valaisulla. Jokainen otos kuvattiin pitkällä linssillä kaukaa, jolloin voitiin tuoda enemmän tilaa liikeratojen välille syvyysuunnassa. Näyttelijöiden syvyysero saattoi olla puolesta metristä metriin, mikä teki koreografioista turvallisempia. Tämänkaltaisen sarjakuvamainen tyyli tukee myös tarinallisesti mielikuvituksellista maailman cooleinta miestä, jota lapset kuvailevat omin sanoin ennen toiminnan alkamista.

Jatkuvuuden kannalta on oleellista kuvakokojen vaihtelut, kameran liikkeen muutokset, sekä valojen muutokset. Kuvakoot ovat vaihtelevat laajoista kuvista tiiviisiin kuviin. Tiiviiden ja laajojen kuvien leikkaantuvuutta on korostettu vastakkaisuuntaisilla kameran liikkeillä sivusuunnassa, sekä jatkamalla näyttelijän liikettä kuvien välillä (kuva 8).



KUVA 8. Kuvasarja: *Most Coolest Guy* -lyhytelokuva (2012). Kameran liike alkaa vasemmalta oikealle. Tiiviissä kuvassa kameran liike tapahtuu oikealta vasemmalle. Lisäksi jatkuvuutta on korostettu näyttelijöiden liikkeillä. Liike alkaa laajassa kuvassa ja jatkuu tiiviissä kuvassa lisäten energiaa liikkeeseen.

Most Coolest Guyn valaisun rytmillä on luotu rytmin muutoksia kuvien välille. Pehmeästi liikkuvat punaiset valokeilat, kellertävät rakennustyömaalamput tai vilkkuvat strobovalot tukevat kohtauksen rytmiä vuorovaikutuksessa taustalla kuultavavaan sävellykseen. Valojen muutokset vuorovaikutuksessa musiikin kanssa tukevat myös

näyttelijän emotionaalista liikekieltä sekä liikekielen nopeuden tunnetta (kuva 9).

Tämänkaltainen valojen muutos antaa valtavan määrän mahdollisuuksia luoda erilaisia leikkausversioita kamppailulle, sillä kuvia oli helppo leikata keskenään. Katsojan huomiopistettä vaihdellaan valojen liikkeestä näyttelijän liikkeisiin. Kohtauksen rytmi on tosin pääosin manipuloitu leikkauksessa.

Realistisia vaihtoehtoja liikkuville valoille voi tarjota ambulanssin valot, heiluvat hehkulamput, soihdut, kameran salamat tai puolipilvinen päivä, jolloin auringon valoa rytmittää pilvien liike tai erikoistehosteet. *French Connectionin* takaa-ajokohtauksessa liikkuvana valonlähteenä toimivat lähinnä heijastuspinnat autossa, joka korostaa vauhdin tunnetta. Vastaavasti junan liikkuessa valo vaihtelee ympäristön muutosten myötä. Kyseisessä kohtauksessa valolla on pyritty tukemaan energiaa ja vauhtia, mutta se ei toimi keskeisessä roolissa kohtausta rytmittäessä.



KUVA 9. Kuvasarja: *Most Coolest Guy* -lyhytelokuva (2012). Näyttelijän suorittaessa liikesarjaa valot luovat rytmiä kerrontaan vuorovaikutuksessa musiikin kanssa. Näyttelijän hypätessä ilmaan, takavalvo voimistuu taustalla kuultavan musiikillisen paukahduksen tahdissa.

7 LEIKKAUS

Leikkauksella on suuri merkitys toimintakohtauksen lopulliseen rytmikieleen. Toisaalta leikkaaja ei vaikuta kuvattavan materiaalin rytmiin. Kuinka leikkaaja tunnistaa rytmejä? Mikä on leikkauksen tehtävä rytmiä luodessa? Kuinka leikkaaja muodostaa rytmiä?

Yksi sekavuus elokuvaleikkauksen kielen ja klassisen kirjallisuuden välillä on, että elokuvaleikkaus koostuu usein toistuvista sykleistä ja rytmiryhmistä. Elokuvakielessä yksi otto on paljon pidempi kestoaltaan, kuin tavu kirjallisuudessa, tanssiaskel tai nuotti musiikissa. Näin rytmillistä kieltä on mahdoton verrata kirjallisuuden ja elokuvaleikkauksen välillä. Yleensä yksi otos kestää kahdesta sekunnista neljäänkymmeneen sekuntiin, eikä se kestä neljäsosa nuottia. (Van Dijk 1985, 220.)

Teun A. van Dijk (1985) väittää kirjassaan *Discourse and Communication*, että elokuvan rytmi luodaan leikkauksessa. Toisaalta rytmi on jo luotu kuvausvaiheessa. Palataan jälleen kysymykseen mikä on leikkaajan tehtävä muodostaessa rytmiä?

Toistuvan naputuksen rytmisissä tärkeää on löytää kohta, jolla on painoarvoa ja jota kannattaa korostaa. Tiettyä kohtaa voidaan korostaa hidastuksella, tauolla, musiikilla tai puheen tempon muutoksella. (Van Dijk 1985, 225.) Leikkaajan tehtävä on valita materiaalista se kohta, mitä hän haluaa korostaa. Toimintakohtauksessa tarinan käänteet ovat usein kohtia, joita pyritään rytmillisesti rakentamaan.

Elokuvaleikkauksen rytmittämisessä keskeistä on jännityksen nostattaminen. Äänellisesti jännitystä voidaan nostaa esimerkiksi äänen voimakkuuden nousulla, liikkeessä jännitystä voidaan nostaa liikekielen kiihdyttämisellä. Leikkauksessa jännitystä voidaan nostaa esimerkiksi pitkäkestoisten otosten leikkauskohtien tihentämisellä. Tärkeää on tunnistaa, mikä elementti luo jännityksen kussakin kohtauksessa. (Van Dijk 1985, 222.) Elokuvaleikkauksessa rytmillisessä painotuksessa on kyse informaation jaksottamisesta. Kyse on jännitysten luomisista ja vapautumisista.

Rytmin psykologinen vaikutus katsojalle koetaan usein tunteellisena kiintymyksenä. Leikkaajan tehtävä on luoda rytmi johon katsoja kiintyy ja pystyy eläytymään. Koska rytmillä on suora yhteys kehoon se myös ohjaa tunteisiin, sillä tunteet syntyvät fyysisistä kokemuksista. Kysymys kuuluu: kuinka pitkään voit nostaa jännitystä ja sydämen lyöntien määrää? Milloin, miten ja mitä hidastaa? Ei ole pelkästään kyse

oikean ajan löytämisestä rakentaessa jännitystä ja vapauttaessa jännityksiä. Sen sijaan on kyse ajoituksesta, ajan käyttöstä, temposta ja kuinka sanoma kehittyy elokuvan aikana. Elokuvakerronnan vaikuttavuus perustuu siihen kuinka nopeasti, hitaasti, monimutkaisesti tai voimakkaasti jokin tapahtui. (Pearlman, luku 4.) Ajoituksella tarkoitetaan elokuvaleikkauksessa, missä kohdassa leikataan. Tempo määrittää leikkauksessa sitä, kuinka nopeasti tarina kerrotaan. Sanoman kehittymisessä on kyse tarinan etenemisestä, kuinka tarina muodostetaan katsojalle.

Informaatioiltaan *No Dance* ja *Most Coolest Guy* eroavat *Old Boyn* ja *French Connectionin* kerronnasta eniten tarinan kautta. Pitkässä elokuvassa toimintakohtaukseen valmistetaan katsojaa pitkän henkilöhahmojen seurannan kautta. *No Dance* ja *Most Coolest Guy* kohtauksissa tarina alustetaan kohtauksen aikana.

French Connectionin takaa-ajokohtauksessa päähenkilö pyrkii pidättämään ranskalaisen huumeparonin. Katsojalle on alustettu, että päähenkilön keinot ovat rajuja, hän on ailahteleva, mutta hän taistelee kaikin voimin saadakseen paronin kiinni. Ennen toiminnan alkua katsojalle on informoitu myös huumeparonin ystävästä, palkkamurhaajasta. Palkkamurhaaja on kylmä ja vaarallinen tappaja, joka päättää pyrkiä tappamaan päähenkilön. Kumpi voittaa?

French Connectionin takaa-ajokohtauksen alussa hiljaisuuden rikkoo palkkamurhaajan aseinen laukaus. Kuuluu ihmisten hätääntyneitä ääniä ja aseinen laukaukset luovat rytmiä kuvakerrontaan. Päähenkilö suojautuu, mutta nopeilla leikkaus tempon ja äänimaiseman muutoksilla katsojalle viestitään, että hän päättää napata palkkamurhaajan, sen sijaan että suojautuisi.

Päähenkilö siirtyy kohti kattoa, emmekä näe selkeästi, missä palkkamurhaaja piileksii. Äänimaisema hiljenee ja nopeatempoinen leikkaus hidastuu. Alun energia on niin valtava ja yllättävä, että harvat leikkauskohdat toimivat ylläpitämässä jännitystä.

Katolle päästessä kuullaan vain kaukaa kaikuja ääniä ja päähenkilön hengitystä. Leikkausten määrä on harvassa ja kuvavalinnat ovat laajoja. Hengitys pitää yllä jännitystä ja hengitystahdin vaihto pointtaa aseensa maassa. Päähenkilön katsoessa alas katolta, kadulla juokseva palkkamurhaaja pointataan juoksuaskelten äänillä. Takaa-ajo alkaa ja leikkauspisteet tihentyvät.

Päähenkilö kohtaa jatkuvasti vastoinkäymisiä, millä ylläpidetään katsojan jännitystä. Hän on koko ajan lähellä napata palkkamurhaaja, mutta palkkamurhaaja on aina askeleen edellä. Palkkamurhaaja ehtii junaan juuri ennen päähenkilöä. Päähenkilö varastaa auton ja ajaa seuraavalle asemalle. Juna ei pysähdy asemalla, jolle päähenkilö ryntää viime hetkellä. Päähenkilö ryntää takaisin autoon. Juna jatkaa matkaa. Päähenkilö ajaa ihmisten ja autojen seassa kovaa vauhtia, jonka tunne korostuu tiheällä leikkauksella ja tiiviillä kuvavalinnoilla. Renkaiden kirskiminen ja torven tööttäily korostavat vaaran tunnetta entisestään. Junan äänet kuuluvat kovalla lähestulkoon läpi kohtauksen. Pääseekö palkkamurhaaja karkuun?

Kiskojen kolinan tempojen muutokset luovat vauhdille rytmimäisiä muutoksia lisäten ja laskien tempo, mikä vaikuttaa vauhdin tunteeseen. Junan kuljettaja saa sydänkohtauksen. Päähenkilö on lähellä törmätä useampaan otteeseen liikenteessä. Juna törmää. Päähenkilö törmää autollaan.

Lopulta päähenkilö raahautuu asemalle, jonne juna on törmännyt. Palkkamurhaaja astelee alas portaita huojentuneena. Keksiikö palkkamurhaaja vielä jotain? Päähenkilö ja palkkamurhaaja kohtaavat portaissa. Molemmat katsovat liikkumatta toisiaan. Palkkamurhaaja kääntyy pakenemaan, päähenkilö ampuu palkkamurhaajan.

Kohtauksessa tarinallisesti merkittävin kohta on se kun päähenkilö ampuu palkkamurhaajan. Tätä ratkaisua kasvatetaan läpi kohtauksen. Päähenkilö kohtaa niin monta vastoinkäymistä pyrkiessään saada kiinni palkkamurhaajaa, että kohtauksen loppuratkaisu tuntuu luonnolliselta. Pääjännityksen on muodostanut ajatus: saako päähenkilö Jimmy Doyle palkkamurhaajan kiinni. Tätä jännitystä nostatetaan jatkuvilla vastoinkäymisillä, joita päähenkilö kohtaa.

Kohtauksen tempo on nopea. Nopea tempo syntyy äänisuunnittelun ja leikkauskohtien tempon muutoksilla. Jännitystä kiihdytetään äänen nousuilla, tiiviillä energisillä kuvavalinnoilla ja leikkauspisteiden tiheentymisillä. Välillä pieniä hengähdystaukoja tarjotaan katsojalle, jotta toiminta ja vauhti voidaan jälleen kasvattaa. Hengähdyksissä äänen, leikkauspisteiden ja liikkeen tempo laskevat. Palkkamurhaaja ja päähenkilö kohtaavat jatkuvia vastoinkäymisiä ja uusia jännityksiä luodaan ja vapautetaan.

Kuvavalinnoissa on pyritty liikkeen jatkuvuuteen, sillä jännityksiä rakennetaan leikkauspisteiden tiheentymisillä ja äänen nousuilla. Laajat kuvavalinnat antavat

katsojalle hengähdystaukoja ja kertovat tarinallisesti, minne henkilöhahmot siirtyvät seuraavaksi. Takaa-ajon kiihtyessä tiiviit kuvavalinnat ylläpitävät kerronnan intensiivisyyttä.

Elokvaleikkauksen rytmittämisessä on kyse kuvamateriaalin informaation jaksottamisesta, niin että katsoja eläytyy katselukokemukseen. Leikkaajan tehtävänä on tulkita, kuinka vahvoja kukin kuva on, millä kuvilla on tarinallista painoarvoa ja missä järjestyksessä kuvia esitellään katsojalle niin, että liikkeet muodostavat sanomia.

7.1 Leikkaaja

Pearlman (2009, luku 1) viittaa Walter Murchin tapaan määritellä hyvä leikkaaja sellaiseksi, joka tunnistaa hyvän näyttelijän rytmikielen. Leikkaaja etsii tapoja, kuinka tätä näyttelijän rytmikieltä voidaan korostaa ympärillä tapahtuvien asioiden nähden. Mitkä seikat vaikuttavat leikkaajan valintaan tulkittaessa näyttelijän rytmikieltä? Kuinka määritellä hyvä leikkaaja? Tämä on lähestulkoon mahdotonta. Karen Pearlmanin ollessa "*Australian Screen Editors Guild Awards*" lautakunnassa hän määritteli taitavaa leikkaajaa seuraavilla kriteereillä:

1. Kuinka tarina etenee? Onko tarina selkeä?
2. Tunteen lentorata. Onko elokuva mukaansatempaava? Kuinka taitavasti tunne on pystytty yhdistämään suoritusten välille.
3. Kuvien liikerata. Onko elokuvan kuvat muodostettu tehokkaasti? Kuinka taitavasti leikkaaja on lukenut kuvat luodessaan visuaalisesti vangitsevaa kokemusta.
4. Tyyli. Onko leikkaaja löytänyt oikean leikkaustyylin, mikä tukee tarinan ideaa ja teemaa?
5. Rakenne ja rytmillinen kokonaisuus. Tämä on vuorovaikutuksessa kaikkien edellä mainittujen tekijöiden välillä. Kuinka taitavasti koko katseluelämys on

ajoitettu, rytmitetty ja organisoitu mukaansatempaavaksi kokemukseksi.
(Pearlman, luku 5.)

Leikkaajan kysymykset luodessa rytmiä perustuvat tahtiin, keston, sekä arvioon pulssin voimasta. Tarinan rungon kannalta on ymmärrettävä lepokohdat ja kohokohdat. Missä ovat henkäykset ja vaihdot painopisteissä, kuinka muodostetaan dynaaminen vaihtelevuus materiaalin välille. (Pearlman, luku 2.) Mitä kokeneempi leikkaaja on, sitä enemmän hän löytää mahdollisuuksia annetusta materiaalista, muodostaessaan rytmillistä kokonaisuutta elokuvalle. Samalla tavalla koreografi löytää useampia liikekielen mahdollisuuksia ammattitaitonsa kautta. Yhdessä otossa voi tapahtua monta asiaa, mikä luo rytmiä. (Pearlman, luku 3.)

Kun leikataan kaksi kuvaa yhteen, ne muodostavat rytmin, joka muodostaa myös kolmannen rytmin. Kolmas rytmi ei ole sama kuin kahden ensimmäisen kuvan oma rytmi, vaan se on kahden kuvan yhteen leikkaantuva rytmi. Leikkausprosessia aloittaessa, leikkaaja ei vielä kykene tunnistamaan "oikeaa" rytmiä. Vasta kuvia leikatessa leikkaaja muodostaa oman henkilökohtaisen käsityksensä materiaalin rytmistä. (Pearlman, luku 1.) Jokaisella ihmisellä on henkilökohtainen mielipiteensä siitä, kuinka nopeasti ihminen reagoi muutokseen. Leikkauspöydällä näitä vaihtoehtoja ja tapoja voidaan luoda monia erilaisia.

Pearlmanin mukaan leikkaajalla on materiaalista, fyysistä ja rytmistä tietoa maailmasta. Leikkaaja ei vain tunnista ja taltioi informaatiota rytmistä, hän myös luo rytmejä. Jokaisen leikkaajan rytmillä on oma fyysinen preesensinsä. Ihmisen liike perustuu kokemukseen, reflekseihin sekä mieltymykseen liikkua. Esimerkiksi opitut refleksit, kuten kaatuminen, kohti tulevan pallon väistäminen tai polttava tunne voivat olla hyvin erilaisia kokemuksia ihmisten välillä. Jokaisella leikkaajalla on oma henkilökohtainen tapa hengittää, sydämen lyönnit ja liikekieli eroavat muista ihmisistä. Leikkaajan rytmin tietämys perustuu kolmeen opittuun taitoon: tietämykseen maailmankuvasta, tietämykseen kehonkielestä ja tietämykseen leikkaamisesta. (Pearlman, luku 1.)

Tämä on yksi syy sille, miksi leikkaajien yhteistyö voi luoda joskus konflikteja. Jokaisella leikkaajalla on oma opittu määritelmä rytmistä. Esimerkiksi Walter Murch kiinnittää suurimman huomionsa näyttelijän silmänräpäyksiin luodessaan rytmiä, kun

taas Ross Gibson kiinnittää huomiota näyttelijän hengitykseen. Metodileikkaajat saattavat räpytellä silmiään näyttelijän tahdissa, hengittää näyttelijän tahdissa tai eläytyä heidän liikekieleensä. He peilaavat näyttelijän liikettä omaan kehonkieleensä. (Pearlman, luku 1.)

Jokainen leikkaaja kiinnittää huomiota hyvin erilaisiin osa-alueisiin. Rytmittäessä toimintakohtausta leikkaaja pyrkii siis tunnistamaan materiaalissa annetun rytmien henkilökohtaisten kokemustensa kautta. Muodostaessaan sanomaa hän määrittelee leikkauspisteiden ajoituksen ja tiheyden opitun taustansa kautta.

7.2 Rytmikielen tunnistaminen

Kuinka leikkaaja voi tunnistaa rytmien kuvamateriaalista? Kun kohtauksia rytmitetään, leikkauksessa käytetään ajoitusta ja tempoa, jotta kohtaukset kehittyvät elokuvaksi. Kohtauksia rytmittäessä liikutaan lähelle käsikirjoitusta. Enää ei käsitetä kohtauksia liikekielen, vaan tarinan tasolla. Mikä on tarinassa käsiteltävä ongelma ja kuinka se ratkaistaan? Kuinka yksi kohtaus asettelee alkuasetelman ja kuinka seuraavissa kohtauksissa siirrytään lähemmäksi ratkaisua?

Leikkaajan kolme päätyökalua luodessa rytmiä ovat: ajoitus, tempo ja sanoman kehittyminen. Ajoitus perustuu valintoihin: mikä kuva, kuinka pitkään ja missä kohdassa elokuvaa kuva paljastetaan katsojalle. Kuvan kestolla on merkitys sille, mitä kuvassa halutaan seurattavan. Erittäin pitkässä kuvassa katsoja alkaa kiinnittämään esimerkiksi enemmän huomiota kuvan yksityiskohtiin. Kuvaa valittaessa vastataan kysymykseen, kuinka kuvaa halutaan lukea. (Pearlman, luku 3.)

Näyttelijän liikekieltä ja rytmittämistä on helppo ajatella teatteriohjaaja Vsevolod Meyerholdin näkökulmasta. Hänellä oli suunnaton vaikutus neuvostoliittolaiseen ohjaajaan, leikkaajaan ja opettajaan Sergei Eisensteiniin. (Pearlman, luku 7.) Meyerhold kehitti biomekaanista näyttelyä. Biomekaanisen näyttelyn yksi erityispiirteistä on purkaa liikekieli pieniin palasiin ja korostaa näitä pieniä palasia. Esimerkiksi kahvikuppia nostaessa liikekieli puretaan osiin: näyttelijä valmistautuu nostamaan kahvikuppia, näyttelijä nostaa kahvikupin ja näyttelijä lepää. Leikkaaja valitsee, mikä

kohta liikkeestä on tärkeä näyttää. Mikä on liikkeen iskukohta (beat) seuraavalle kuvalle. Näyttelijän liikeradoissa on useita iskukohtia seuraavalle kuvalle.

Sulavaksi leikkaukseksi kutsutaan kuvien sisällä tapahtuvien liikeratojen sulavaa yhdistelemistä leikkauspisteiden välillä. Se synnyttää hyvin pehmeän ja soljuvan liikeradan vaikutelman. Esimerkiksi mies kyyristyy tiiviissä kuvassa ja laajassa kuvassa liikerata jatkuu. Kuvien sulautumisessa voidaan hyödyntää siis esimerkiksi saman liikeradan jatkuvuutta, kuvakokojen muutosta, äänenvoimakkuuden muutosta, synkkyyttä, valoisuutta massojen liikettä tai kuvan syvyyttä. (Pearlman, luku 3.)

Leikkaaja rytmittää ylä- ja alatempoisia ottoja keskenään. Kuvan painoarvo syntyy usein ohjaajan ja kuvaajan tavasta havainnoida tilanteita tiiviillä tai laajoilla kuvilla, joita on käytetty kohtausta kuvatessa. Leikkaajan tehtävä on määrittää yhden kuvan kesto. (Van Dijk 1985, 217). Ylätempoisissa ottoissa liikekielen pulssi ja iskut ovat nopeatempoisia. Alatempoisissa ottoissa liikekieli on hitaampaa. Nopeuden käsitys temposta on aina suhteessa materiaaliin.

"Liikkeen nopeus ei ole riippuvainen leikkauspisteiden tiheydestä", toteaa Pearlman (2009, luku 3). Hyvä esimerkki löytyy Vincent Kokin ohjaamasta elokuvasta *Georgious* (1999). Vastustaja aloittaa potkun Jackie Chanin kohti laajassa kuvassa. Leikataan tiiviiseen kuvaan, jossa potku osuu ja takaisin laajaan, jossa näytetään iskun saajan näyttävä ilmalento. Todellisuudessa kohtausta olisi nopeatempoisempi, jos pysyttäisiin jatkuvasti laajassa tai tiiviissä kuvassa. Tämänkaltaisessa kuvakerronnassa leikkaaja hidastaa todellisten tapahtumien tempo. Syynä tämänkaltaiseen leikkausrytmiin voi olla energian kasvattaminen jatkaessa liikettä tiiviissä kuvassa (kuva 10).



KUVA 10. Kuvasarja: *Georgeous* – elokuvasta (1999). Vincent Kokin ohjaaman *Gorgeous* elokuvan toimintakohtauksessa käytettävä leikkaus on hyvä esimerkki siitä, kuinka leikkauksessa voidaan hidastaa liikettä. Laajassa kuvassa näyttelijä potkaisee toista näyttelijää rintaan ja sama liike jatkuu tiiviissä kuvassa. Potkaistu näyttelijä horjahtelee ja liikettä jatketaan laajassa kuvassa. Syynä tämänkaltaiselle leikkaukselle on energian nostaminen, jotta isku tuntuisi voimakkaammalta leikatessa laajasta tiiviiseen kuvaan. Sen sijaan, että liike nopeutuisi nopeilla leikkauksilla, todellisuudessa liikettä pitkitetään.

Elokuvan rytmikieltä tutkiessa on olemassa kolme erilaista liikettä: fyysinen rytmi, tunnepohjainen rytmi ja kohtausten rytmi. Fyysisessä rytmissä on kyse katsojan eläytymisestä ja liikkeen lukutaidosta visuaalisesti. Tunnepohjainen liikekieli ei eroa juurikaan ensimmäisestä, mutta siihen eläytyminen on hiukan poikkeava. Kyse on tunteiden vaihtelevuudesta suhteessa liikkeen vaihtelevuuteen. Esiintymissuoritukset ja rinnastukset sisältävät tunteita ja provosoivat tunteita. Leikkaajan tehtävä on luoda näitä tunnetiloja. (Pearlman, luku 5.) Kohtausten rytmi määrittelee järjestyksen, jossa kohtaukset esitetään. Koska en käsittele narratiivisen elokuvan leikkausta, keskityn kuvailemaan fyysistä ja tunnepohjaista rytmiä.

Fyysinen rytmi on rytmi, jonka leikkaaja on luonut. Se priorisoi soljuvuuden visuaalisten ja äänellisten elementtien välille. Fyysisessä rytmissä liikekieli tuo tarkoituksen välittömästi. Abstrakteissa elokuvissa fyysinen rytmi on usein ainoa rytmi, joka on muodostettu värien, linjojen ja muotojen vaihtelun välillä. Näistä liiketekstuureista katsoja voi päätellä tarkoituksia ja metaforia. Leikkaajan työskennellessä fyysisen rytmin kanssa, hän keskittyy usein liikkeen nopeuteen, kokoon, voimaan, suuntaan ja muihin näkyviin tai kuuluviin elementteihin. Leikkaaja pyrkii luomaan yhteyksiä materiaalin liikekielen kautta. (Pearlman, luku 6). Len Lye on elokuvaohjaaja Uudesta-Seelannista. Hän muodosti abstrakteja animaatioita maalaamalla filmille. Hänen elokuvissa fyysinen rytmi ilmenee selkeästi. Taustalla soiva musiikki ja abstraktit kuviot vaihtuvat filmillä fyysisesti. Pääelementteinä hän käyttää vain tekstuuria, valoa, väriä, muotoja ja linjoja. Yllätyksellisyys ja humoristisuus pitävät musiikin ohella mielenkiintoa yllä katseluelämyksessä. Rytmi on luotu puhtaasti kuvan ja musiikin vuorovaikutuksella.

Most Coolest Guy kohtausten kamppailun rytmikieli toinen hyvä esimerkki fyysisen rytmin käytöstä. Tarina alustetaan lasten selityksillä, minkälainen on maailman coolein mies ja kuinka hän tappelee. Tämän jälkeen siirrytään abstraktiin kuvakerrontaan siitä, kuinka maailman coolein mies taistelee.

Aluksi esitellään päähenkilö kolmessa ensimmäisessä kuvassa, mutta yhdessäkään ei juuri näe hahmoa. Nähdään vain, että hän saapuu jonnekin. Kolmannessa kuvassa liikkuvat valokiilat paljastavat puolet hänen kasvoistaan. Tämän jälkeen kuvan ulkopuolelta tulee hyökkäävä vihollinen ja taistelu alkaa. Seuraavassa kuvassa vastustajia hyökkää lisää ja jokaisessa leikkauksessa on erilaisia valoja ja kamppailun

liikkeitä, joissa vastustajat hyökkäävät yhä lähempää ja lähempää päähenkilöä. Rytmii muutetaan pitkällä kuvalla, jossa päähenkilö hyökkää volttsisarjalla vihollisia kohti. Lopulta päähenkilö kamppailee vihollisia vastaan niin rajusti, että vihollisten iskut osuvat myös toisiinsa. Päähenkilön potkaistessa viimeistä vihollista rintaan, hän lähestyy kohti kameraa ja kuva tummenee.

Mielenkiintoa pitävät yllä valoinstallaatiot ja näyttelijän taitavat liikesarjat vuorovaikutuksessa musiikin kanssa. Kuvamateriaalin variaatiot on leikattu kiinnostavalla tavalla yhteen niin, että liikkeessä on jatkuvuutta ja ajoittaista jatkuvuuden rikkomista. Fyysisellä rytmittämislle katseluelämys on visuaalisesti kiinnostava, vaikka katsoja tuskin eläytyy päähenkilön hahmoon.

Tunteen rytmisissä on kyse tunteesta, jonka liike ilmaisee. Tunteellinen jännite rakennetaan ja vapautetaan ajoituksella, tempolla ja lauseiden tunteellisen tason kehitymisellä. Konkreettisesti esiintymissuoritus ohjaa leikkausta. Leikkaaja saa jo valmiin materiaalin, jolla on rytmi. Leikkaajan tehtävä on tehdä valintoja rytmikielelle. Leikkausvalintojen kautta usein syntyy uusi rytmikieli ja leikkaajan tehtävänä on ylläpitää rytmikielen energiaa. (Pearlman, luku 7). Tunteen rytmisissä leikkaaja pyrkii siis välittämään tunnetta esiintyjän liikerytmiä manipuloimalla tai korostamalla.

No Dance -kohtauksessa leikkaus on hyvin tunnepohjaista. Päähenkilön liikkeet ilmaisevat tunnetta, mitä rakennetaan kohtauksen aikana erinäisillä jännitteillä. Koska leikkauspisteet ovat väljiä, on tärkeää pohtia, kuinka paljon näyttelijän liikekielestä tulee näyttää. Kohtaus alustetaan miehellä, joka puhdistaa asetta. Päähenkilö saapuu huoneeseen, katsoo ainoaan valonlähteeseen ja ryhtyy siivoamaan katse maassa. Taustalla musiikki nousee hiljaa. Huoneessa istuvat miehet ovat liikkumatta. Päähenkilö lopettaa siivoamisen ja musiikki nousee. Päähenkilö siirtyy keskelle huonetta ja aloittaa tanssin. Yhtäkään henkilöahmoa hänen lisäksi ei ole vielä esitelty.

Tanssi muuttaa kohtauksen rytmikieltä ja esitellään, kuinka huoneessa istuvat miehet nostavat umakkaat katseensa. Uhmakkuutta lisätään, kun päähenkilö peräännytyy muutamalla askeleella tanssinsa jälkeen. Mitä tapahtuu?

Miehet hyökkäävät päähenkilön kimppuun. Katsoja ihailee, kuinka taitavasti tanssija tyrmää vihollisia ongelmitta. Ihailu johtuu tanssijan taitavasta tavasta liikkua ja kuinka koko kohtauksen kamppailu on rakennettu rytmillisesti osaksi alun tanssia. Päähenkilön

liikettä korostetaan hidastetulla kuvalla, tuetaan musiikin rytmillä ja muiden näyttelijöiden epäsymmetrisillä asetelmilla.



KUVA 11. Kuvasarja: *No Dance* – lyhytelokuva (2012). Kohtaus alustetaan miehellä joka putsaa asetta. Päähenkilö saapuu tilaan, katsoo valonlähteeseen ja alkaa siivoamaan katse maassa. Yksityiskohtia ja muita henkilöitä ei juuri paljasteta tässä vaiheessa jännityksen korostamiseksi. Tärkeää on tunnistaa päähenkilö. Myöhemmin paljastetaan katsojan suhde muihin henkilöihäähmoihin samassa tilassa.

Joskus huomaa leikkaajien käyttävän erillistä taustamusiikkia luomaan rytmiä ja tunnetta kohtaukseen. Taustamusiikilla voidaan luoda kohtaukseen tunnetta ja ilmettä. Joskus taustamusiikki voi silti johtaa harhaan etsiessä hyviä suorituksia näyttelijöiltä, sillä se ei luo elokuvaleikkauksen kokonaisrytmiä. Voi olla helpompaa nojata materiaalin voimakkuuteen ja rakentaa rytmi materiaalin toimivuuden, kielen ja suoritusten pohjalta. (Pearlman 2009, johdanto.)

Most Coolest Guy on hyvin musiikkivetoinen kohtaus, mutta musiikin tehtävä ei ole luoda jännitystä ja kertoa tarinaa *No Dance* -kohtauksen tavoin. Musiikki ennemminkin yhdistää absurdiä äänimaisemaa ja vaihtelevaa kuvakerrontaa yhteen. Alussa musiikki

nousee esitellen päähenkilöä ja tilaa, mutta kamppailun alkaessa musiikki madaltuu triphopmaiseen rumpujen tahditukseen. Rumpujen iskut ovat tahdissa potkuihin, lyönteihin tai valoihin riippuen kuvasta, korostaen molempia osa- alueita. Välillä satunnaiset rytmisarjat menevät tahtiin kierrepotkujen liikkeiden kanssa, korostaen kuvassa tapahtuvaa liikettä. Puolenvälin jälkeen nousevat jouset luovat tunnelmaa päähenkilön kamppailusta. Lopussa musiikki laantuu ja vaihtuu saksofonin sointiin. Tämänkaltaisen musiikin vaihtelu toimii loistavasti lyhyessä ajassa pitäen absurdin kerronnan yhtenäisempänä, mutta pitkäjaksoisessa draamassa se ei välttämättä tuo juuri mitään lisää. Kokonaisuus on helposti musiikkivideomainen.

Musiikilla voidaan siis korostaa, manipuloida, mutta myös yhdistää materiaalin rytmikieltä vuorovaikutuksessa kuvan kanssa. Tämän vuoksi voi olla riskialtista muodostaa kohtauksen rytmi nojaten musiikkiin. Voimakkaamman vaikutelman voi muodostaa tulkitsemalla materiaalin rytmikieltä.

Musiikin lisäksi äänellä voidaan myös yhdistää kohtauksen rytmikieltä, mikä ilmenee esimerkiksi *French Connectionin* takaa-ajo kohtauksessa. Samoja äänimaisemia, kuten junan ääntä, renkaiden kirsukumista ja kaupungin ääniä toistetaan läpi kohtauksen muistuttaen katsojaa, mitä tarinan kohtaa seurataan. Seurataanko päähenkilön ajamista ruuhkassa vai palkkamurhaajan pakenemisyrityksiä junassa? Ilman äänisuunnittelua kohtaus muuttuisi kaaosmaiseksi ja sekavaksi.

7.3. Tyyli

"Kun yksi rytmi vaihtuu, miten siirrytään toiseen?", kysyy Van Dijk (1985, 225). Pienet rytmilliset muutokset, kuten pysäytys, hidastus, tempon vaihto, voivat olla työkaluja luodessa rytmiryhmän vaihdosta. Luonnollisen ja tyylitellyn rytmin erottaa siitä, että tyylitellyssä rytmisessä rytmin muodostumista korostetaan rytmisesti toistuvilla tekijöillä, esimerkiksi rummutuksella tai tanssiaskelilla. Rummutus esimerkiksi sisältää epäsäännöllisesti painottuvaa rytmittämistä, jota voidaan korostaa tai madaltaa, hidastaa tai nopeuttaa. (Van Dijk 1985, 220.)

Tyylistä on hyvä keskustella kuvaajan, ohjaajan, tuottajan ja leikkaajan välillä. Miten tietty tyylivalinta vaikuttaa leikkaukseen? Tyyli vaikuttaa musiikkivalintoihin, näyttelijän ohjaukseen, äänimaailmaan, pukusuunnitteluun, lavastukseen, jälkityöskentelyyn, kuvaukseen ja kaikkiin elokuvan osa-alueisiin. Lopulta tyyli kiteytyy siihen, kuinka materiaali leikkaantuu keskenään. Toimintakohtauksissa, musiikkivideo- ja mainostuotannoissa tyyli ja teema ovat tärkeimpiä kysymyksiä tuotantoa ajatellessa. Tyyli määrittelee pitkälle kertomistapaa. Usein tyylejä yhdistellään myös keskenään.

Jatkuvuusleikkaus on tyyli, jolla pyritään saamaan elokuvaan mahdollisimman ehjä aikajatkumo. Ajan jatkuminen ja tapahtumien jatkuminen leikkauskohtien välillä on oltava mahdollisimman luontevaa. Leikkauskohtien tulee olla huomaamattomia, ellei siihen löydy draamallista selitystä. Jatkuvuusleikkaus on käytetyin leikkaustyyli länsimaisessa kaupallisessa elokuvassa. (Orpen 2003, 16.)

Montaasi on yksi leikkauksellinen tyylivalinta. Montaasileikkauksessa tuodaan yhteen kuvaa ja ääntä niin, että ne eivät ole yhteydessä toisiinsa ajassa tai tilassa. Leikkaamalla yhteen kuvia ja ääntä, joka ei ole yhteydessä keskenään voidaan tuoda vaikutelma ideasta, joka vaikuttaa katseluelämykseen. (Pearlman, luku 9.) Esimerkiksi ensimmäinen kuva on miehestä, joka katsoo jonnekin. Kuva leikataan vesilasiin tuoden vaikutelman, että mies on janoinen. Tai otetaan kuva miehestä, joka katsoo jonnekin ja kuva leikataan kauniiseen hymyilevään naiseen. Leikkaus tuo vaikutelman katsojalle, että mies on ihastunut naiseen.

Decoupage eli irrottautuminen on toisenlainen tyylivalinta leikkauksessa. Decoupage tarkoittaa ”leikkaamalla johonkin”, tavoitteena yhdistää se myöhemmin. Myöhemmin toiminta yhdistetään kokonaiseksi toiminnaksi. Tärkein kysymys tätä menetelmää käytettäessä on kysymys: ”Miksi tekisit niin?” Tästä leikkaustyylistä kuuluisin kohtaus on Alfred Hitchcock *Psykossa* (1960) elokuvassa, jossa Anthony Perkins puukottaa Janet Leighin suihkussa. (Pearlman, luku 9.) Kohtauksessa toistetaan kuvia, kun puukko heiluu ja Janet Leigh kirkuu. Useiden toistojen jälkeen kuvataan Janet Leigh makaamassa kuolleena lattialla.

Spectrum on kolmas leikkaustyyli, joka on yhdistelmä montaasi ja decoupage leikkaustyyliä. Tähän leikkaustyyliin tyypillistä on leikata parhaimmat iskut

näyttelijäsuorituksista ja ylläpitää energiaa. Sanotaan, että draamaelokuva on tavallista elämää, jossa tylsät kohdat on leikattu pois. (Pearlman, luku 9.)

Kollisio on neuvosto-ohjaaja Sergei Eisensteinin termi. Kollisiossa tuodaan yhteen kuvia, jotka eroavat toisistaan. Se vastakkain asettelee kuvia muodostaen kokonaan uuden kolmannen ulottuvuuden kerrontaan. Elokuville, joissa käytetään tätä leikkaustyyliä voivat tuntua energisemmiltä, vaihtelevemmilta tai jopa aggressiivisilta. (Pearlman, luku 9.) Kollisio leikkaus ei siis perustu liikkeelliseen jatkumoon tai sulavaan leikkaukseen. Esimerkiksi ensimmäisessä kuvassa nähdään mies seisomassa. Seuraavassa kuvassa nähdään kaksi miestä seisomassa. Montaasi sen sijaan pyrkii usein liikkeen jatkuvuuteen.

8 YHTEENVETO

Rytmi tarkoittaa toistuvaa tekijää, mikä ilmenee jokapäiväisessä elämässä. Rytmia voidaan mitata toistojen, määrän ja taajuuden kautta. Elokvassa rytmillä tarkoitetaan tapahtumien ajoitusta. Rytmii on aina vuorovaikutuksessa ajan, energian ja paikan kanssa. Rytmii pienin yksikkö on pulssi.

Rytmi toimintakohtauksessa on tiettyjen kohtausten järjestelemistä ja niiden pituuden määrittelemistä niin, että yhdessä kokonaisuudessa ne muodostavat mielenkiintoisen vaikutuksen maksimaalisella teholla. Rytmii keinoin katsoja pyritään upottamaan elokuvan maailmaan, pitäen mielenkiintoa ja jännitystä yllä. Rytmillä jaksotetaan informaatiota.

Rytmii ei luo vain yksi tekijä toimintakohtauksessa. Rytmii on aina vuorovaikutuksessa. Näyttelijän liikkeissä ohjaaja, toimintakoreografi ja näyttelijä luovat alkurytmii vuorovaikutuksessa keskenään ja ympäristönsä kanssa. He luovat yhdessä alkurytmii liikkeen, joka on vuorovaikutuksessa aikaan, paikkaan ja energiaan. Ohjaaja pystyy vaikuttamaan näyttelijän tapaan liikkua tyylillä, asettelulla ja näyttelijöiden vuorovaikutuksella ympäristöön. Ohjaajan tehtävä on muodostaa näyttelijän liikekielen pulssista lauseita katsojalle.

Kuvaaja pystyy myöhemmin korostamaan tai manipuloimaan tätä rytmii kuvakokojen vaihteluilla, rajauksella, suljinnopeudella, kuvausnopeudella ja valaisulla.

Elokvauksessa katsoja kiinnittää aina huomiota liikkeeseen. Oleellinen kysymys on kiinnittääkö katsoja huomiota liikkeeseen kuvassa, kuvan vaihdossa vai kulkeeko silmä kuvan sisällä tarkastellen liikettä. Lisäksi kuvaajan tehtävä on rytmii näkökulmasta luoda jatkuvuutta eri otosten välille.

Kuvaajan ja näyttelijän vuorovaikutuksesta syntyy rytmii, jota voidaan korostaa tai manipuloida leikkauksessa. Leikkaajan tulee pohtia rytmii muodostaessa ajoitusta, tempoa ja sanoman kehittymistä. Musiikilla ja äänisuunnitelulla leikkaaja pystyy korostamaan, manipuloimaan, mutta myös yhdistämään rytmikieltä.

Leikkaajan vuorovaikutus materiaalin kanssa muodostaa uuden rytmikielen toimintakohtaukselle. Leikkaajan rytmikielen vaikuttaa hänen henkilökohtainen

kokemuksensa ja kyky tunnistaa fyysisiä, tunnepohjaisia ja kohtauksellisia rytmejä. Leikkaaja pystyy myös varioimaan kuvatun materiaalin rytmikieltä erilaisilla leikkaustyyleillä tai yhdistelemällä niitä.

Toimintakohtauksen kerrontaan rytmiä harvoin luo yksi tekijä. Rytmiksi muodostuu eri tekijöiden kuten näyttelijänliikkeen, kuvauksen, leikkauksen välisestä vuorovaikutuksesta. Lopuksi tämä rytmillinen vuorovaikutus on vuorovaikutuksessa katsojan ja esitys ympäristönsä kanssa.

Rytmiä rakentaessa on päätettävä mitä rytmiä seurataan, millä tavalla rytmi koetaan ja mitä rytmiä korostetaan, millä tavalla. Rytmiksi voidaan luoda leikkauksessa, kuvien ja äänen vuorovaikutuksen manipuloinnilla, kuten *French Connectionin* takaa-ajo kohtauksessa. Rytmiksi voidaan lähestyä näyttelijän liikkeiden kautta, mitä myöhemmissä työvaiheissa tuetaan, kuten *Old Boyn* vasarataistelussa. Leikkauksen ja musiikin vuorovaikutuksella voidaan muodostaa fyysistä rytmikieltä, kuten *Most Coolest Guy* kohtauksessa. Koreografian rikas liikekieli, huomaamaton kameratyöskentely, leikkaus ja musiikin erinäiset nousut vuorovaikutuksessa toisiinsa voivat luoda vuorovaikutuksessa tunteellista rytmiä, kuten *No Dance* tanssitaistelussa. Jokaisessa kohtauksessa on oma rytmikielensä, joka vuorovaikutuksessa keskenään muodostaa kohtauksen kokonaisrytmiä.

Usein elokuvakerronnassa, kuten tavallisessa elämässä, on useita rytmiryhmiä. Elokuvakerronnassa voidaan valita yksi voimakas rytmiryhmä, jonka ympärillä rakennamme pienempiä rytmejä luomaan jännitteitä. Taitava rytmin käyttäminen lisää eläytymistä ja merkityksellisyyttä elokuvakokemukselle.

9 LÄHTEET

Kirjat

Altman, R. 2002. Elokuva ja genre. Helsinki: Suomen elokuvatutkimuksen seura, Vastapaino Oy.

Coleridge, H. 1971. The Compact Edition of the Oxford English Dictionary 2. Oxford: Oxford University Press.

Edensor, T. 2010. Geographies of Rhythm. Thinking about rhythm and space. Manchester: Manchester Metropolitan University.

Elden, S. 2004. Understanding of Henry Lefebvre. London, New York: Continuum ltd.

Goonewardena, K., Kipfer, S., Milgram, R. & Schmid, C. 2008. Space, Difference, Everyday Life: Reading Henri Lefebvre. New York: Routledge.

Lefebvre, H. 2004. Rhythmanalysis: Space, Time and everyday life. London, New York: Continuum ltd.

Marion, J. 1981. Physics in the Modern World 2. New York, London: Academic Press Inc.

McPherson, K. 2006. Making video dance. London, New York: Routledge ltd.

Orpen, V. 2003. Film Editing: The Art of the Expressive. London: Wallflower Press.

Rosenfeld, A., Tecumseh Fitch, W. 2007. Perception and Production of Syncopated Rhythms. California: The University of California.

Van Dijk, A. 1985. Discourse and Communication. New Approaches to the Analysis of Mass Media Discourse and Communication. Berlin: Walter de Guyter & Co.

Blogi

Sareesh Sudhakaran. Understanding style in cinema part one defining style, wolfcrow. 4.10.2013. Blogi elokuvantekijöille. The Indie Farm. Luettu 26.5.2014.
<http://wolfcrow.com/blog/understanding-style-in-cinema-part-one-defining-style/>

Ebook

Pearlman, K. 2009. Cutting Rhythms. Shaping the Film Edit. Oxon: Focal Press.

Proferes, N. 2008. Film Directing Fundamentals: See Your Film Before Shooting. Oxford: Elsevier Inc.

Rona, J. 1990. Synchronization From Reel to Reel. Milwaukee: Hal Leonard Corporation

Elokuvat

Fallen Angels. 1995. Ohjaus: Kar Wai Wong. Tuotanto: Chan Ye-Cheng. Tuotantomaa: Kiina.

French Connection. 1971. Ohjaus: William Friedkin. Tuotanto: D'Antoni Productions, Schine-Moore Productions. Tuotantomaa: USA.

Georgeous. 1999. Ohjaus: Vincent Kok. Tuotanto: GH Pictures. Tuotantomaa: Kiina.

Most Coolest Guy. 2012. Ohjaus: Sakari Lerkkanen. Tuotanto: TAMK, Indie Rentals, LerkkaSet Oy. Tuotantomaa: Suomi.

No Dance. 2012. Ohjaus: Sakari Lerkkanen. Tuotanto: TAMK, Indie Rentals, LerkkaSet Oy. Tuotantomaa: Suomi.

Psyko. 1960. Ohjaus: Alfred Hitchcock. Tuotanto: Shamley Productions. Tuotantomaa: USA.

Old Boy. 2003. Ohjaus: Chan-woo Park. Tuotanto: Egg Films, Show East. Tuotantomaa: Etelä-Korea.