

VISUAALINEN KIELI JA SEN KÄYTTÖ

Derya Tekin

Opinnäytetyö
Toukokuu 2014
Viestinnän koulutusohjelma
Käsikirjoittamisen ja
kuvallisen ilmaisun
suuntautumisvaihtoehto

TIIVISTELMÄ

Tampereen ammattikorkeakoulu
Viestinnän koulutusohjelma
Käsikirjoittamisen ja kuvallisen ilmaisun suuntautumisvaihtoehto

TEKIN, DERYA:
Visuaalinen kieli ja sen käyttö

Opinnäytetyö 33 sivua
Toukokuu 2014

Tässä opinnäytetyössä käsiteltiin elokuvan visuaalista kieltä. Työssä keskityttiin ainoastaan fiktiivisiin elokuviin, jotka noudattavat klassista tarinankerrontaa.

Opinnäytetyön alussa pohjustettiin elokuvan perusominaisuuksia montaasiajattelun valossa. Käytiin läpi elokuvalla merkitystä antavia tekijöitä, kuten ellipsit, metaforat ja symbolit. Sen jälkeen syvennyttiin visuaalisen ilmeen tekijöihin kuten kameraan, kuvan sommitteluun ja leikkaukseen.

Työn loppuosassa pohdittiin lyhytelokuva Gregorissa käytettyjä visuaalisia elementtejä. Esimerkkien avulla käytiin läpi lyhytelokuvassa kuvauksellisesti ja leikkauksellisia onnistuneita ratkaisuja. Viimeisenä punnittiin miten lyhytelokuva Gregor onnistui kokonaisuudessaan ja mitä olisi voinut tehdä paremmin.

Asiasanat: elokuvan kieli, montaasi, ellipsi, leikkaus

ABSTRACT

Tampereen ammattikorkeakoulu
Tampere University of Applied Sciences
Degree Programme in Media
Scriptwriting and Visual Expression

TEKIN, DERYA:
Visual Language and How to Use It

Bachelor's thesis 33 pages
May 2014

The purpose of this thesis was to review the visual language in films. The thesis emphasized the methods that enable the viewer to understand a story through visual expressions. This work was exclusively based on fiction films that comply with classical storytelling.

The theoretical section explored the basic features of a film in the light of montage theory. This section also examined some of the main features such as ellipsis, metaphors and symbols, which give meaning to a film. Additionally, this thesis focused on the visual factors such as camera, composition and editing.

The empirical part consisted of a short film called Gregor, which is a low-budget film about the joy of living even under difficult conditions. In the theoretical part, the visual elements used in Gregor were discussed through examples from the short film.

The end of the thesis considered how successful the empirical part was in using film language, and what could have been done better.

Keywords: film language, montage theory, ellipsis, editing

SISÄLLYS

1 JOHDANTO.....	5
2 ELOKUVALLE MERKITYKSIÄ ANTAVAT TEKIJÄT	6
2.1 Marcel Martinin elokuvan kolme todellisuusmääritelmää.....	6
2.2 Montaasiajattelu	7
2.3 Ellipsi	8
2.3.1 Rakenteen ellipsit.....	9
2.3.2 Sisällön ellipsit.....	9
2.4 Symbolit ja Metaforat.....	10
3 VISUAALISEN ILMAISUN TEKIJÄT.....	11
3.1 Kuva.....	11
3.2 Rajaus.....	12
3.2.1 Off-screen.....	13
3.3 Kamera ja sen liikkeet.....	14
3.4 Leikkaus.....	15
3.4.1 Jatkuvuus.....	17
3.4.2 Rytm ja aika.....	18
3.4.3 Siirtymät.....	18
4 LYHYTELOKUVA GREGOR.....	20
4.1 Synopsis.....	20
4.2 Kuvaukselliset ratkaisut.....	21
4.2.1 Kalusto ja Casting.....	21
4.2.2 Kuvauspaikka ja -aikataulu.....	21
4.2.3 Kuvakulmat ja kuvakoot lyhytelokuvassa Gregor.....	23
4.2.4 Kuvan rajaukset lyhytelokuvassa Gregor.....	25
4.2.5 Ellipsit lyhytelokuvassa Gregor.....	27
4.3 Leikkaukselliset ratkaisut.....	28
4.3.1 Jatkuvuus ja siirtymät.....	29
4.3.2 Rytm ja aika.....	29
5 POHDINTA.....	31
LÄHTEET.....	32

1 JOHDANTO

Synnyin kaupunkiin, jossa äidinkieltäni oli kielletty puhumasta. Kiellon vuoksi äitini ei opettanut minulle kurdin kieltä. Siispä puhun vierasta kieltä, turkkia, äidinkielen tasolla. Minulla on kuitenkin paljon kerrottavaa, huomioitavaa ja asioita, joita haluaisin tuoda esille ja tulee olemaan niin kauan kuin maailma pyörii. En ehkä pysty välittämään yhtä hyvin tunteita omalla äidinkielelläni, mutta aionkin kommunikoida maailmanlaajuisella kielellä, joka on audiovisuaalinen kieli. Suurin syy siihen, miksi halusin opiskella viestintää, oli se, että mielestäni tällöin kertomani asiat ulottuisivat monelle ihmiselle. Täten minulle kehittyi kiinnostus ja intohimo erityisesti audiovisuaaliseen kerrontaan, sillä se on rajaton ja mahdollisuuksia täynnä oleva kerrontatapa.

Sain käteeni Elokuvan kieli -nimisen kirjan, jossa Marcel Martinin (1971, 15) lainasi Alexandre Arnouxin lausetta: ”Elokuva on kuvien kieltä, jolla on oma sanastonsa, lauseoppinsa, taivutuksensa, lyhennyksensä, sopimuksensa ja kielioppinsa”. Tämä lause innoitti minua perehtymään elokuvalliseen ilmaisuun.

Opinnäytetyöni koostuu kahdesta osiosta: taiteellisesta ja kirjallisesta. Taiteellisena osiona on fiktiivinen lyhytelokuva nimeltä Gregor. Olen toiminut Gregorin käsikirjoittajana, ohjaajana, kuvaajana ja leikkaajana. Kirjallisessa osiossa tutkin elementtejä, joita käytetään elokuvissa. Lopuksi vielä pohdin miten hyvin itse olen onnistunut käyttämään eri menetelmiä opinnäytetyön taiteellisessa osiossa.

Kirjallisessa osiossa ajatuksiani valistaa Elokuvan kieli -kirja, joka lähestyy elokuvataidetta kielitieteelliseltä puolelta. Itse en aio vertailla elokuvataidetta kielitieteeseen vaan keskityn enemmän visuaalisiin mielenyhtymiin. Työni alussa pohjustan elokuvalla merkityksiä antavia tekijöitä. Käyn myös lyhyesti läpi montaasiajattelun. Sen jälkeen keskityn visuaalisiin instrumentteihin ja pohdin niiden toteutusta lyhytelokuvassa Gregor.

Opinnäytetyön tarkoitus on auttaa tekijöitä rakentamaan tarinaa visuaalisten keinojen avulla. Käsittelemieni työkalut on elokuvakerronnan perusta, jotka ovat budjetista riippumattomia. Laadukkaan elokuvan luomiseksi tarvitaan hyvän käsikirjoituksen lisäksi harkittua ja taitavaa visuaalisen kielen käyttöä.

2 ELOKUVALLE MERKITYKSIÄ ANTAVAT TEKIJÄT

Elokuva on visualisuuteen perustuva taide. Se on syntyperältään todellisuuden jäljentämiseen nojaavaa teollisuutta. Tarinankerronta ei aina kuulunut elokuvan elementteihin. On esimerkiksi tyylejä kuten avantgarde, joissa pyritään tietoisesti välttämään tarinankerrontaa tai kyseenalaistamaan sitä (Bacon 2004, 95). Tässä opinnäytetyössä aion kuitenkin keskittyä tarinaa kertovien elokuvien ominaisuuksiin.

Nykyelokuva taiteena, niin kuin monet muutkin taiteet, täydentyy lopullisesti vasta katsojan päässä. Esimerkiksi taulu ilman katsojia tai musiikki ilman kuuntelijoita ei ole minkään arvoinen. Ilman katsojan tulkintaa, olisi elokuva vain kuvia toisensa perään. Katsoja rakentaa mielessään tarinan, johon kuvat kankaalla antavat vihjeitä.

Kiehtovinta elokuvassa on se, että se voi kertoa vähemmällä enemmän. Eli elokuva ei näytä vaan antaa vihjeitä (Martin 1971, 75). Katsoja on oppinut lukemaan ja tulkitsemaan kuvista tarinan. Mitä enemmän pelkistetään ja sievennetään elokuvaa, sitä enemmän jättää katsojalle tulkinnanvaraa. Täten voidaan sanoa, että elokuva on pelkistämistäidettä.

2.1 Marcel Martinin elokuvan kolme todellisuusmääritelmää

Liikkuva kuva on elokuvan tärkein ainesosa. Tutkittaessa liikkuvaa kuvaa, voi huomata sen olevan monimutkainen kokonaisuus. Kuva itsessään on tekniikan tuotos, mutta tämä tekniikka saa merkityksensä ohjaajan määrittämänä.

Marcel Martinin (1971, 19) mukaan liikkuvalla kuvalla on useampi todellisuuden taso. Hän määrittää kirjassaan liikkuvan kuvan tasoja kolmeen eri todellisuustasoon: hahmottava aineellinen todellisuus, tunteisiin vaikuttava esteettinen todellisuus ja merkityksen antava intellektuaalinen todellisuus.

Hahmottavalla aineellisella todellisuudella kirjassa tarkoitetaan filmikuvan ominaisuutta kuvata todellisuutta, joka on kameran edessä. Elokuva siis jäljentää todellisuudessa olevia tapahtumia liikkeineen, äänineen ja väreineen. Juuri elokuvan hahmottavan

aineellisen todellisuuden ansiosta katsojalle herää todellisuuden tunne. Elokuviissa haju jää tällä hetkellä katsojan mielikuvituksen varaan. Nykyään esimerkiksi kuvan syvyyttä voidaan voimistaa kolmiulotteisuutta rakentavan 3D-tekniikan avulla. Tämä uusi ominaisuus voimistaa myös hahmottavan aineellisen todellisuuden, vaikka syvyyttä onkin osattu rakentaa hyvin kaksiulotteisissa elokuvissa.

Elokuvalle on kuitenkin katsojan tunteisiin vaikuttava todellisuus. Tässä taas viitataan elokuvan esteettiseen tasoon. Sana estetiikka tulee kreikan sanasta *aisthetikos*, joka on johdettu sanasta *aistheta*, mikä tarkoittaa havaittavissa olevia esineitä (Meri 2002, 48). Estetiikan käsitteen kuitenkin kehitti filosofi A. T. Baumgarten 1700-luvulla. Tiedettä, siitä kuinka asiat tunnetaan aistien kautta (Kivy 2004, 15)¹.

Merkityksiä antavalla intellektuaalisella todellisuudella Martin tarkoittaa kuvan tapahtumien syvällisiä merkityksiä. Tähän Martin (1971, 25) sanoo ”kuva näyttää, mutta ei paljasta”. Kuva jäljentää kameran edessä olevaa todellisuutta tai lavastettua tilannetta. Kuvan syvälinen merkitys kuitenkin syntyy vasta leikkauksen jälkeen suhteessa toisiin kuviin. Yksittäinen kuva vaikkapa hiuksiaan harjaavasta naisesta ei merkitse yksikseen mitään. Kuvan merkitys syntyy, kun katsoja tietää edellisen kohtauksen perusteella naisen sairastaneen syöpää.

2.2 Montaasiajattelu

Montaasiajattelussa teos ja katsoja ovat vuorovaikutuksessa. Elokuvan katsoja tai kokija otetaan huomioon aktiivisena tekijänä elokuvan prosessissa. Katsoja osallistuu lopulliseen luomisprosessiin, joka on konkreettinen havainnollistaminen. (Pirilä & Kivi 2005, 12.) Montaasi on hyvä hyödyntää työkaluna aina käsikirjoittamisesta leikkaukseen saakka.

Montaasiteorian isänä pidetään elokuvaohjaaja Sergei Eisensteinia. Eisensteinin mielestä kuva johtaa katsojia tunteeseen, mikä taas johtaa ideaan. Jännite luodaan

¹ *“a science of how things are to be known by means of the senses” (scientiam sensitive quid cognoscendi) (Kivy 2004, 15)*

elokuvassa rinnastamalla todellisuuden osia. Tämän tuotoksena syntyy täysin uusi ajatuskokonaisuus. Siispä elokuvassa yksi plus yksi ei ole kaksi vaan ihan uusi oma kompleksinsa. (Pirilä, Peltomaa & Kivi 1983, 11.)

Kuuluisin montaasiajattelun esimerkki on Kulesovin efekti (Pirilä, Kivi 2008, 16). Tässä efektissä muuttumattomalla ilmeellä olevan miehen kasvot on liitetty tytön arkkuun. Sen nähtyään katsoja antaa merkityksen miehen tunteelle: mies on murheellinen. Katsoja saa erilaisen käsityksen miehen tunteesta kun saman miehen kuva leikataan keittokulhoon tai makaavaan naiseen. Kuvayhdistelmä keittokulhon kanssa ilmaisee ruokahalua ja makaavan naisen kanssa merkitsee himoa. Miehen kuva ja kasvot yksinään ei taas ilmaise näitä edellä mainittuja ollenkaan.



KUVA 1. Kuleshovin efekti (Boxclever Films 2012)

2.3 Ellipsi

”Elokuvan periaate on vihjata” Jaques Feyder toteaa (Martin 1971, 75).

Ellipsi tarkoittaa puuttumista tai pois jättämistä. Kirjallisuudessa ellipsillä poistetaan tarpeettomia sanoja lauseesta niin, ettei lauseen merkitys muutu. Ellipsiä käyttäessä

lukijalle annetaan mahdollisuus täydentää lauseesta poistettuja osia. (Lyriikankurssi, Runon figuureja) Sama pätee myös elokuvataiteen kanssa. Katsoja täydentää elokuvasta poistettuja kohtia itse. Ellipsi on oleellinen osa taidetta niin kauan kun on olemassa valinta. Taiteessa tekijä valitsee teokselle merkittävät ainesosat. Sama siis pätee elokuvan taiteeseen. Ellipsin käyttö onkin elokuvataiteen kaunein illuusio.

Elliptisessä kerronnassa kaikkea ei tarvitse näyttää. Siinä luotetaan katsojan lukutaitoon rakentaa mielikuva (Pirilä 2005, 27). Puhutaan katsojan kyvystä ymmärtää asioita, joita ei suoraan näytetä vaan annetaan vihjeitä. Marcel Martin (1971, 78-85) jakaa ellipsit kahteen osioon: rakenteen ellipseihin ja sisällön ellipseihin.

2.3.1 Rakenteen ellipsit

Rakenteen ellipsien motivaattorina toimivat draamalliset perusteet (Martin 1971, 78). Helppoimmat esimerkit rakenteen ellipsisistä ovat asiat, jotka katsojalta piilotetaan mielenkiinnon ylläpitämiseksi vaikkapa rikoselokuvissa. Ellipsien käyttö on myös keino luoda jännitystä. Ellipsiä kutsutaan objektiiviseksi, kun katsojalta salataan jotain. Ellipsi on subjektiivinen kun katsojalle näytetään henkilön näkökulma.

Rakenteen ellipsi voi olla esimerkiksi kuva pariskunnasta suutelemassa himokkaasti, jonka jälkeen näytetään tilanne, jossa toinen heistä polttaa tupakkaa toisen maatessa sängyssä vaikka puolialastomana. Tämän ellipsin kautta katsoja ymmärtää pariskunnan juuri harrastaneen seksiä, vaikka ei ole nähnyt itse toimintaa.

2.3.2 Sisällön ellipsit

Sisällön ellipsiä motivoi yhteiskunnallinen sensuuri (Martin 1971, 86). Yleiset tabut ja arkaluonteiset asiat työntävät ohjaajia hyödyntämään sisällön ellipsiä. Esimerkiksi synnyttämisen, kidutuksen, kuoleman tai muun tuskallisen asian näyttäminen valkokankaalla on tavalla tai toisella tabu.

Vaikka sisällön ellipsin käyttämisestä motivoikin sensuuri, minun mielestäni se on vaikuttava osa elokuvan kerronnassa. Arkaluontoisen asian näyttäminen valkokankaalla

saattaakin olla järkyttävää, mutta vielä parempi on antaa katsojan täyttää se kohta omassa kuvitelmassaan.

2.4 Symbolit ja Metaforat

Elokuvan ilmaisu on moniulotteista. Kuivissa esiintyy jotain konkreettista, mutta se voi myös viitata johonkin toiseen asiaan. Jos käyttää kuvan eritasoisuutta sivumerkityksineen, ohjaaja pystyy luomaan runollisen ilmaisun. (Aaltonen 2011, 60.)

Sana ”symboli” tulee kreikan sanasta symbolon, joka tarkoittaa merkkiä. Symbolissa on kyse johtopäätösten tekemisestä merkin perusteella. (Meri 2002, 372.) Symboli on vertauskuva. Elokuvallisessa symbolissa yksi kuva edustaa itsensä lisäksi samalla jotain muuta.

Kieliopissa metafora on lausekuvio, joka perustuu vertaukseen. Metaforisesti käytetty sana tai lause kuvaa ihan toista mitä se yleensä tarkoittaa. Kuvakielellä metaforaa käytetään eri tavalla kuin kirjakielellä. Esimerkiksi sanoessa ”ihminen on lammas” viitataan ihmisen käyttäytymiseen lampaanomaisesti ja seuraavan kyseenalaistamatta johdossa olevaa paimenta. Kuvakerronnassa sama metafora ei synny näyttämällä ihmistä ja lammasta samassa kuvassa. Visuaalinen metafora syntyy, kun rinnastetaan toisiinsa kuva ihmisjoukosta änkeämässä metroon kuvaan lammasmaan. (Pienimäki 2009a, Visuaalinen metafora.)

3 VISUAALISEN ILMAISUN TEKIJÄT

3.1 Kuva

Ajatusmaailmamme, kuten maailmankuvamme ja minäkuvamme, muodostuu kuvista. Osaamme luontaisesti tulkita kuvia heti havaitsemisen jälkeen. (Etäopisto 2007, kuvatulkinankurssi.) Kuvien tulkintakyvyn lisäksi nykyihmisen elämä on kuvakeskeistä. Alistumme jatkuvasti kuviin kaduilla, kotona ja vielä heijastamme kuvien avulla elämäntapahtumia sosiaaliseen mediaan. Kamerasta on tullut arkipäiväinen työkalu, jolla viestimme maailmalle. Älypuhelimilla viestiessämme lähetämme kuvia kertoaksemme tilanteesta kirjoittamisen sijaan. Kuvilla sekä kuvaamisella on ja tulee olemaan yhä suurempi rooli arjen viestinnässä.

Elokuvassa kuva on ajatuksellinen kokonaisuus. Kuvan merkitys syntyy sitä edeltävien ja sitä seuraavien kuvien kautta. Otos sen sijaan tarkoittaa kameran käynnistämisen ja pysäyttämisen välisessä ajan jaksossa taltioitua tapahtumaa. (Pirilä, Peltomaa & Kivi 1983, 85, 86.)

Kuva on jälleenrakennettu ja tiivistetty todellisuus. Martinin mukaan kuvalla on kyky vangita ainoastaan aika ja tilaisuudellaan ainutkertaistaa näkökulma todellisuudesta. Koska koko kirja myös vertaa elokuvan ilmaisutapaa kielitieteeseen, Martin (1971, 21) huomauttaa kuvan rinnastamista sanaan. Sillä sanalla on alkuperään perustuva, kun taas kuvalla on aina tarkka ja rajoitettu merkitys. Elokuvassa ei esitetä mitä tahansa taloa tai pöytää vaan sitä tiettyä taloa tai pöytää joka on kuvassa. Sanan ja kuvan välinen ero on siis ratkaiseva.

Kuvalla pystyy kuitenkin ilmaisemaan abstraktejakin käsitteitä, eikä vaan juuri sitä tiettyä näytettyä kohdetta. Tämä tapahtuu usein symboloinnin ja metaforien avulla. Esimerkiksi kuvassa esiintyvä ihminen voi edustaa koko ihmiskuntaa. Kyse on siis katsojan tajunnassa tapahtuvasta oivalluksesta.

Yksi elävän kuvan kiinnostavimmista ominaisuuksista on se, että se on aina preesensissä. Aikamuodot ja niiden muutokset ovat myös katsojan oivalluksia. Katsoja

sijoittaa päässään valkokankaalla näkemiään tapahtumia tiettyyn aikaan. Myöskin takaumat tapahtuvat presensissä. Niissä annetaan vihjeitä, että tapahtuma on joltain toiselta ajanjaksolta. Tämän ymmärtäminen liittyy myös katsojan kykyyn lukea kuvaa. (Martin 1971, 22.)

3.2 Rajaus

Kuvan sanoma välitetään sommittelun avulla. Kameran edessä oleva todellisuus valaistaan, lavastetaan ja rajataan siihen saakka, että ohjaaja on tyytyväinen. (Pirilä & Kivi 2005, 101.) Sommittelu on elokuvan estetiikan alku. Kerronnan välittämisen lisäksi sommittelulla on suuri arvo silmän miellyttämisessä.

Rajaus on taas sommittelun tärkein osa. Siinä valitaan, mikä osa todellisuudesta näkyisi elokuvassa ja mikä ei. Tämä valinta myös johtaa tekijää ottamaan kantaa. Rajauksien avulla todellisuus muuttuu tekijän visioksi (Pirilä & Kivi 2005, 103). Myös Jouko Aaltonen (2011, 262) pitää jokaista rajausta kannanottona ja hänen mielestä rajaamalla voi jopa abstrahoida.

Elokuville ei vielä käytetä samaan aikaan 360 astetta kuvaavaa kameraa. Rajaamalla kuvaaja päättää, mitä kohtaa todellisuudesta ottaa. Rajaaminen on siis ensimmäinen askel, joka mahdollistaa eri tulkinnat todellisuudesta. Esimerkiksi kuvattaessa koripallo-ottelua voidaan rajata kuva niin, että katsojia näkyy vähäinen määrä, tai voidaan ottaa laajempi kuva, jossa katsojien massiivisuuden huomaa paremmin. Vaikka molemmat kuvat on otettu samasta tilanteesta, kumpikin kuva antaa eri käsityksen ottelusta ja sen ilmapiiristä.

Vaikka elokuvissa alettaisiin käyttämään 360 asteen kameroita, kannattaisi kuvaa silti rajata, sillä yksinkertaisesti elokuvan kohdeyleisö, eli ihminen, ei vaan pysty näkemään 360 astetta samaan aikaan. Ilman rajausta tarinan merkittävät tilanteet voivat helposti mennä katsojalta ohi.

Alkuaikoina filmikameran rajaukset olivat suunnilleen samanlaisia kuin näyttämön kehykset. Kamera oli siis orkesterinjohtajan paikalla, mistä näki kaikki lavan tapahtumat. (Martin 1971, 35.) Pikku hiljaa tajuttiin, että rajauksesta voi jättää joitain

asioita pois. Samalla lähikuvien avulla ruvettiin näyttämään tarinan kannalta merkittäviä yksityiskohtia ja kuvakulmat tukivat myös sanomaa. Lisäksi kuvan syvyys toi kerronnalle uuden tason. Kuvan rajausta on todella tärkeää visuaalisessa ilmaisussa. Sen suunnitteleminen antaa heti kuvalle esteettisemmän ulkoasun samalla, kun se helpottaa tarinan seuraamista.

3.2.1 Off-screen

Elokuvassa tila rakennetaan kuvien avulla. Erilaisten kuvakokojen ja -kulmien ansiosta katsoja hahmottaa tilan. Tila pysyy edelleen siinä, vaikka kamera ei sinä hetkenä näyttäisikään sitä. Tilan rajauksen ulkopuolelle jäävissä kohdissa voi myös tapahtua kohtausten aikana. Katsoja voi ymmärtää ja liittää tilan huolimatta siitä, että sitä ei sinä hetkenä näytetäkään.

Näin ollen elokuvassa tilaa voidaan jakaa kahteen pääosaan. Ensimmäinen on tila, jonka näemme kuvan kehyksien sisäpuolella. Toinen on taas tila, jota emme näe kuvassa. Jälkimmäistä kutsutaan off-screen tilaksi. Off-screen tilan hahmottaminen on hiukan monimutkaisempaa. Elokuvakerronnan kannalta molemmat tilat ovat yhtä tärkeitä. Burch (1981, 17) jakaa off-screen tilan kuuteen osaan. Neljä näistä osista ovat kehyksen neljä reunaa. Viides on kameran takana sijaitseva tila ja kuudes on lavastuksen takana sijaitsevaa tila.

Off-screen tilan käyttö on tärkeää varsinkin fiktiivisissä elokuvissa. Elokuva on pelkistämistä, pelkistämisen taidetta. Se, mitä näytetään kuvassa, on yhtä tärkeää kuin mitä ei näytetä. Katsoja rakentaa tilan mielessään sen mukaan miten ja mistä rajattuun kehykseen astutaan.

Off-screen tilan voi edelleen jakaa kahteen osioon: kuviteltuun ja konkreettiseen. Kuviteltu tila on sellainen, mistä kehyksessä oleva henkilö käy nopeasti ottamassa takkinsa. Silloin katsoja kuvittelee off-screen tilassa olevan naulakon, josta kuvan henkilö juuri otti takkinsa. Konkreettinen off-screen tila on taas sellainen, minkä katsoja on jo nähnyt edellisessä kuvassa. Esimerkiksi vastakuvissa aina toinen kuvista jää off-screen tilaan.

3.3 Kamera ja sen liikkeet

Kamera on aktiivinen työkalu elokuvassa todellisuuden tallentajana. Elokuvan historian alkuaikoina kameran rooli oli hyvin staattinen. Elokuva kehittyi taiteeksi, kun ohjaajat tajusivat siirtää kameran paikasta toiseen saman kohtauksen aikana. Kamera ei enää ollutkaan passiivinen silminnäkijä, vaan se muovautui aktiiviseksi tekijäksi. Siksi Alexandre Astruc pitääkin elokuvan historiaa kameran vapautumisen historiana (Martin 1971, 29.)² Kameran siirtäminen loi pohjan kuvien vaihdoksiin ja sitä kautta montaasiin.

Kamera näyttää katsojalle mitä ja miten katsoa. Kameran käyttäytymisen motiivina pitäisi kuitenkin olla draamalliset lähtökohdat (Ward 2013, 13). Kamera on elokuvataiteen ja -teollisuuden lähtökohta. Sen käyttäminen ja sen ominaisuuksien kehittyminen onkin vaikuttanut tarinankerrontaan elokuvissa. Nykyään elokuvissa voi huomata toinen toistaan erikoisempia kameraliikkeitä. Näiden liikkeiden luomiseen on käytetty erinäköisiä ja erikokoisia laitteita. Kameraliike itsessään voi vaikuttaa näyttävältä tai hienolta. Pelkästään hienolta näyttävä kameraliike ei kuitenkaan tuo elokuvalla arvoa. Liikkeen pitää tukea tarinaa ja edesauttaa kuvan luomaa tunnetta.

3.3.1 Kuvakoot ja kuvakulmat

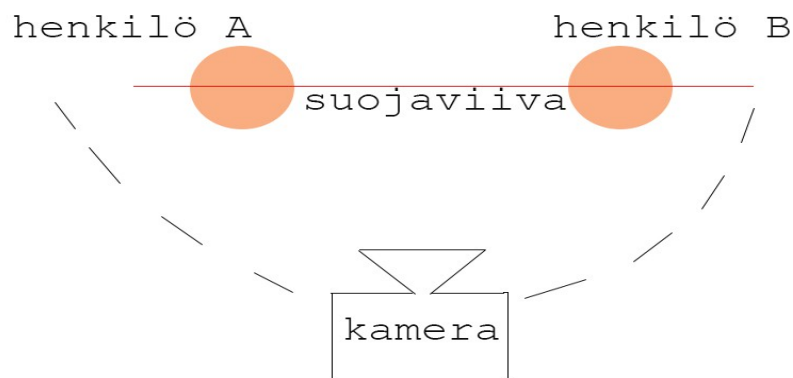
Kuvakoot, eli mittakaavasarjat, helpottavat elokuvan tuotantovaiheita. Työskentely suuremman joukon kanssa on sujuvampaa, kun tekijöillä on mielikuvia joistain käsitteistä. Kuvakoot ovat yksi näistä käsitteistä. (Pirilä & Kivi 2005, 113.)

Kansainvälinen kahdeksan kuvakoon järjestelmä helpottaa rajausta. Tähän järjestelmään kuuluvat seuraavat kuvakoot: yleiskuva, laaja kokokuva, kokokuva, laaja puolikuva, puolikuva, puolilähikuva, lähikuva ja erikoislähikuva (Pirilä & Kivi 2005, 112). Suurimman osan kuvatyypeistä tarkoituksena on helpottaa havainnointia ja selkeyttää kerrontaa (Martin 1971, 37). Kuvailevan tehtävänsä lisäksi kuvakoolla on myös psykologiset merkityksensä.

² alkuperäinen lähde *L'ecran francais*, no 101, 3.kesäku 1947

Laajoja kuvia käyttämällä annetaan katsojille tietoa tilasta, missä toiminta tapahtuu tai tulee tapahtumaan. Näin katsoja hahmottaa paikan ja tarinan helpommin. Kun halutaan katsojan samaistuvan tai eläytyvän tietyn hahmon maailmaan, käytetään lähikuvia. Kuvaotoksien ottaminen eri suunnista määrittää kuvakulmat. Jos esimerkiksi halutaan näyttää kuvattavan kohteen arvokkuus tai suuruus, kannattaa kuvata alakulmasta. Yläkulmasta kuvaaminen taas antaa vastakkaisen vaikutelman, eli pienen ja arvottoman kuvan kohteesta. Kuvakulmat palvelevat toiminnan ja kerronnan etenemistä. Kuvakulman kautta selviää tilan ja tapahtumien mittasuhteet (Pirilä & Kivi 2005, 116). Kuvakulmat, kuten kuvakoot ja kameran liikkeet, palvelevat draaman kaarta.

Kuvakulmia määrittäessä otetaan huomioon suojavaiva. Suojavaiva on kuvattavien välinen kuviteltu viiva, jonka yhtäkkinen ylittäminen pitäisi harkita tarkasti. Suojavaivan käyttäminen helpottaa tilan ja henkilöiden paikan hahmottamista. Viivan voi tuki ylittää näyttämällä sen katsojalle, muuten ylitys lasketaan virheeksi.



KUVIO 1. Suojavaiva. Kamera saa kuvata ainoastaan viivan toiselta puolelta.

3.4 Leikkaus

Leikkaus on kerronnallisesti merkittävin elementti elokuvassa heti käsikirjoituksen jälkeen. Leikkauksessa olemassa olevalla materiaalilla pystytetään ja kootaan illuusio, joka johtaa elämykseen. Elokuvateollisuuden alkuaikoina leikkaus oli ainoastaan filmirullien liittämistä toisiinsa. Leikkaustekniikkaa käytettiin ensimmäisenä taikatemppeja esittämisessä. Esimerkiksi ranskalainen Georges Melies oli yksi leikkaustekniikan taikatemppeun soveltajista. Elokuva alettiin pitämään taiteena vasta

leikkaustekniikan kehittymisen jälkeen. (Pirilä & Kivi 2008, 11.) Sitä ennen elokuva oli tietenkin mullistava uusi keksintö, mutta enemmän teollinen.

Leikkaustekniikan kehittyminen tapahtui, kun leikkaajalla oli useita vaihtoehtoja otoksista. Käytännössä tämä tarkoittaa erilaisia kuvakulmia ja kuvakokoja samasta tilanteesta, kuten aikaisemmin mainitsemani Alexandre Artucin sanoin ”kameran vapautumista”. Täten voidaan sanoa, että elokuvasta tuli taidetta leikkaustekniikan kehittymisen myötä, mikä edellytti kameran vapautumista. Elokuvallisen kerronnan historia on siis kameran vapautumisen historiaa.

Yksi varhaisimmista kameran vapauttajista oli David W. Griffith. Hän kokeili kuvata yksittäistä otosta eri kuvakulmista ja vaihtoi myös kuvakokoja. Yhden otoksen sijaan valittiin samasta tilanteesta erilaisia kuvia leikkauspöydällä, mitkä vaikuttivat tunnelmaan sekä rytmiin. Leikkaukseen liittyviä ajatuksia kehiteltiin myös Venäjällä. V. Pudovkin ja L. Kulesov keksivät kuuluisan Kulesovin efektin ja Eisensteinin attraktioleikkauksen. (Pirilä & Kivi 2008, 13,17.)

Hollywoodissa elokuvien tehtailun myötä myös leikkaustapa vakiintui. Leikkauksen piti olla sujuvasti syy-seuraussuhteessa etenevä kokonaisuus (Pirilä & Kivi 2008, 21). Koska Hollywoodin klassinen elokuvakerronta noudatti Aristoteleen draamankäsitystä, piti se myös ottaa leikkauksessa huomioon. Käytännössä leikkauksesta poistettiin kaikki kerronnallisesti tarpeettomat kuvat. Tämän vastapainoksi Euroopassa nousi Uusi Aalto, joka myös vaikutti leikkaustekniikkaan. Kapinallinen Uusi Aalto vastusti amerikkalaista klassista kerrontaa ja yritti tuottaa elokuvia mahdollisimman yksinkertaisesti. Uuden Aallon myötä klassista jatkuvuusleikkausta rikkova hyppyleikkaus tuli käyttöön. Klassisella jatkuvuusleikkauksella pyritään saamaan kohtaus jatkuvaksi ajallisesti sekä sijainnillisesti. Hyppyleikkaus taas rikkoo tätä jatkuvuuden tunnetta.

Aaltonen kokee leikkauksessa kuolleen materiaalin heräävän henkiin. ”Leikkaus on elokuvan hengitys ja sydämenlyönnit” (Aaltonen 2011, 331). Martin (1971, 137) määrittelee leikkauksen kuvien järjestämisenä tietyn ajan ja järjestyksen ehdoilla. Voidaan sanoa, että teknisesti leikkaus on otosten liittämistä toisiinsa. Otoksista valitaan ne, jotka palvelevat parhaiten teknisesti sekä ilmaisullisesti. Leikkauksessa kuva- ja äänimateriaalia peräkkäin järjestämällä muodostetaan illuusio eli uusi todellisuus.

Käytännössä leikkaus on sitä, mitä Pirilä (1983, 135) määrittelee: Sommittelua aikaulottuvuudessa.

Leikkauksen tarkoitus on kuitenkin saada elokuva ja sen tarina katsojalle mahdollisimman selkeäksi. Tämä ehto vaikuttaakin yksinkertaiselta, mutta sen toteuttaminen saattaa olla välillä tosi hankalaa. Usein kerrontaan liittyvä leikkauksellinen virhe on se, että elokuva ei paljasta riittävästi tietoa. Sitä turhauttavampaa on katsoa elokuvaa, jossa paljastetaan aivan liikaa. Siinä tapauksessa taas aliarvioidaan katsojien ymmärtämiskykyä. Leikkauksen yleisimmät teknilliset virheet taas liittyvät usein jatkuvuuteen.

3.4.1 Jatkuvuus

Jatkuvuus tarkoittaa otosten välistä sujuvuutta. Elokuvan kerronta perustuu katsojan näkemään toiminnan, ajan ja tilan jatkuvuuteen. Katsojana oletamme tilanteen jatkuvan, kunnes meille näytetään tilanteen muutoksia. Jatkuvuuteen liittyvien virheiden välttämiseksi pitää olla valppaana jo kuvaustilanteessa. Kuvakäsikirjoitukset karsivat monia suojavaivavirheitä tai kuvakulmaan ja -kokoon liittyviä kömmähdyksiä.

Kohtauksissa kerronta vaatii illuusion ajan ja paikan jatkuvuudesta. Jos jatkuvuutta ei pysty luomaan, niin kyseessä on yleensä klaffivirhe. Klaffivirhe on leikkauksessa, eli otosten toisiinsa liittämisen tapahtuva epäkohta, joka vaikeuttaa elokuvan ymmärtämistä. (Pirilä, Peltomaa & Kivi 1983, 138.)

Tyypillisimmät klaffivirheet ovat liian suuret tai liian pienet kuvakokojen ja kuvakulmien muutokset, suojavaivan ylitys, valaisun jatkuvuus ja lavastusten tai pukujen yms. muutokset. Klaffivirheet vaikuttavat katsojan tarinaan uppoutumiseen. Klaffivirheiden kautta elokuvan todellisuus eli illuusio rikkoutuu. Pahimmassa tapauksessa elokuva menettää uskottavuutensa katsojan silmissä. Tietenkin joitain klaffivirheitä voi käyttää tietoisesti, juuri rikkomaan kyseistä illuusiota. Näin on tehty esimerkiksi hyppyleikkauksilla. Hyppyleikkauksissa kyseessä on liian suuri tai pieni kuvakoon muutos.

3.4.2 Rythmi ja aika

Aika ja sen käsitys vaikuttaa ihmisen kulttuuriin ja käyttäytymiseen. Voidaan myös väittää, että ihmisen maailmankäsitys on sidoksissa sen ajankäsitykseen. Elokuva on myös tanssin, teatterin ja musiikin lisäksi taiteenmuoto, jonka eräs sommittelutekijöistä on aika. Taiteenmuotona elokuva sekä hahmottaa, että muokkaa aikaa. Leikkauksessa aikakäsitys on dynaaminen. Leikkaus rakennetaan ajan dimensioon.

Elokuviissa metrinen aika muutetaan elämykselliseksi ajaksi. Toisin sanoen kuvattua materiaalia sommitellaan kerronnallisesti tärkeään aikaan. Elämyksellisen ajan tekijänä ovat mm. takautumat, hidastukset tai ajan pysähtymiset sekä aika-käsitteen häviäminen. (Pirilä & Kivi 2008, 75.)

Elokuvan rytmi tarkoittaa ajan, toiminnan tai liikkeen jaksotusta niin, että metrinen aika muuttuu elämykselliseksi ajaksi. Rytmää löytyy jokaisesta elokuvasta ja se on leikkauksen perusta. Siksi leikkaajan pitää oivaltaa leikkauspöydällä olevan materiaalin rytmiset tekijät. (Pirilä & Kivi 2008, 73.) Elokuvan keston sekä rytmin pitää palvella dramaturgiaa.

3.4.3 Siirtymät

Siirtymien käyttö on muuttunut samalla tavalla kuin elokuvankerronta läpi historian. Kameran vapaampi liikkuminen ja digitaalisuus leikkauksessa on vaihtanut siirtymien merkityksen ajan ja paikan painotuksesta enemmän merkityspainotteiseksi. Siirtymien avulla yhdistetään jaksoja, kohtauksia ja otoksia. Siirtymiä käyttäessä pitää olla motiivi, kuten minkä tahansa muunkin työkalun käytössä.

Pirilä (2008, 97) jakaa siirtymät kolmeen eri ryhmään: pieniin, keskisuuriin ja suuriin siirtymiin. Pienet siirtymät on tehtävä jo kuvausvaiheessa, sen sijaan keskisuuret ja suuret siirtymät tapahtuvat leikkauspöydällä. Pieniksi siirtymiksi Pirilä siis luokittelee kuvissa esiintyvää toimintaa, eli kuvissa olevia kerronnan muutoksia.

Pirilän (2008, 101) mukaan keskisuuret siirtymät ovat tarinan etenemisen kannalta välttämättömiä. Keskisuurten siirtymien tavoitteena on nimittäin säilyttää ajan ja paikan

jatkuvuus. Suuret siirtymät ovat kohtausten tai jaksojen väliset siirtymät. Niillä aloitetaan ja lopetetaan uusi teema. Esimerkiksi ajan tai paikan vaihtaminen tarvitsee selkeän siirtymän, jotta katsoja ymmärtää missä kohtaa tarinaa mennään.

4 LYHYTELOKUVA GREGOR

Elokuvan käsikirjoitusta aloin työstämään vuonna 2012. Lyhytelokuvan aiheena oli elämänilo, samoin silloinen työn nimikin. Halusin kertoa, miten ihminen tarttuu elämään hirvittävimmissäkin olosuhteissa. Valitsemani tarina oli tositapahtumiin perustuva.

Käsikirjoitus muuttui kuvauksen aikana ja sen jälkeenkin. Leikkauspöydällä ajattelin lisätä uuden kohtauksen, jota kuvasin heti kun oli mahdollisuus. Kyseessä on ensimmäinen kohtaus, missä kaksi juuri pidätettyä miestä juttelevat keskenään poliisiasemalla. Ajattelin, että tämä kohtaus avaisi katsojille enemmän tarinaa.

4.1 Synopsis

Pimeän ja ahtaan sellin ovi aukeaa. Ali heitetään sisään. Hänen sellitoverinsa Fuat ja Mustafa ryntäävät auttamaan Alia ylös sänkyynsä ja pyyhkivät hänen haavansa. Yhtäkkiä viereisen sellin vangit koputtavat seinään. Fuat ja Mustafa ryntäävät seinän luo kuuntelemaan. Seinän takaa kuuluva miehen ääni väittää keksineensä vastauksen ja kertoo jonkun matemaattisen kaavan. Fuat ja Mustafa toteavat vastauksen oikeaksi. On seinän takana olevien vankien vuoro kysyä arvoitus, joten mies kuvailee yhden Kafkan novellin päähenkilön ja kysyy hänen nimeään.

Seuraavana aamuna sellin ovi aukeaa. Kaksi vartijaa ryntäävät selliin ja raahaavat Alin väkisin ulos sellistään. He sitovat Alin silmät mustalla nauhalla ja vievät Alin kidutuskammioon, jossa häntä odottaa kaksi miestä. Miehet kiduttavat Alia eri menetelmin ja käskvät antamaan lisää nimiä. Ali taas miettii koko ajan päässään arvoituksen vastausta ja luettelee Kafkan novellien henkilöiden nimiä mielessään ja välillä ääneen.

Sellin ovi aukeaa ja Ali heitetään sisään. Hänen sellitoverinsa Fuat ja Mustafa ryntäävät auttamaan. Ali ryömiä seinän luo ja kertoo arvoituksen vastauksen. Hän myös pyytää lisää aikaa valmistamaan arvoitusta.

Siitä päivästä lähtien Ali, Mustafa ja Fuat kokoontuvat aina toiseen päähän selliä ja alkavat laulamaan, ettei seinän takana olevat kuule. He harjoittelevat viikon verran arvoitusta varten joka paikassa, jopa kidutuksissa.

Vihdoin arvoitus, eli Beethovenin viides sinfonia esitetään. Äänet kaikuvat ja valtaavat sellin. Vangit kokevat uskomattoman musiikkielämyksen. Vankilan johto ei kuitenkaan tykkää tästä ja päättää hiljentää vangit eristämällä heidät toisistaan. Kukin vangeista jatkaa kuitenkin oman osansa laulamista, kun heidät raahataan pois paikalta.

4.2 Kuvaukselliset ratkaisut

4.2.1 Kalusto ja Casting

Lyhytelokuvan Gregor kuvauksiin oli varattu nollabudjetti. Siksi yritin saada kaiken mahdollisimman edullisesti ja jopa ilmaiseksi.

Kamerana käytin omistamaani järjestelmäkameraa, joka on Canonin malli 5 D Mark 2. Omistuksessani oli vain yksi objektiivi, joka oli kiinteä 50mm. Lisäksi minulla oli käyttökelpoinen jalusta. Lainasin kaveriltani ilmaiseksi laajoja objektiiveja käyttöön. Lisäksi kerroin tilanteesta Sinematek -nimiselle yhdistykselle, jolta sain ilmaiseksi lainattua kaksi lilliputtia ja yhden kelan. Erillisiä äänityslaitteita ei valitettavasti ollut, vaan äänitettiin kameran mikrofoniin.

Koska näyttelijöille en pystynyt maksamaan, en saanut ketään ammattinäyttelijää paikalle. Sen sijaan kaikki näyttelijät olivat tuttaviani, joilla ei ollut yhtään kokemusta ylipäättään näyttelemisestä saati sitten kameran edessä olemisesta.

4.2.2 Kuvauspaikka ja -aikataulu

Kuvasin lyhytelokuvan vuonna 2012 Turkin suurimmassa kaupungissa, Istanbulissa. Oikean kuvauspaikan löytäminen oli esituotantovaiheen vaikein osuus. Alkuperäisen

käsikirjoituksen mukaan kohtaukset tapahtuivat kolmessa paikassa; sellissä, kidutushuoneessa ja käytävillä. Muutaman päivän kuvauspaikkojen katselemisen lopputuloksena kartoitimme tuottajan kanssa kaksi paikkaa. Olisin alun perin halunnut kuvata molemmissa eri kohtauksia. Mutta toinen paikoista vaati rahaa, joten oli pakko kuvata vain yhdessä paikassa.

Päädyimme siis kuvaamaan erään kahvilan kellariin. Saimme käyttää kuvauspaikkaa sillä ehdolla, että siivoaisimme sen. Kellari oli täynnä roinaa, jonka siivoamiseen meni viikko – enemmän kuin kuvauspäiviä. Lisäksi kuvaukset saivat olla vain tietyn ajan päivästä, yhteensä noin viisi tuntia päivässä.

Kellarin lisäksi käytimme myös kahvilan portaita kuvauksissa. Kellarin seinät ja tunnelma olivat todella persoonallisia ja kiehtovia. Siivouksen jälkeen niihin jouduttiin jättämään hyllyköt, koska ne olivat kiinni rakennuksessa. Onneksi hyllylaudat pystyi kuitenkin ottamaan pois ja siirsimmekin niitä tarpeen mukaan.

Vankilan selleissä pitäisi olla jonkin verran kalustoa tai ainakin sänkyjä. Koska kuvauksiin ei voitu tuoda kolme samanlaista sänkyä, eivätkä ne olisi edes mahtuneet siihen, päätin vaihtaa kohtauspaikkaa vankilan sellistä alkeelliseen selliin, joka on poliisiasemalla. Silloin ei tarvinnut muuta kuin yhden tyhjän, surkean huoneen. Tälle sellihuoneelle minulla oli käytettävissä ainoastaan yksi ja puolikas seinä. Muut seinät ja ovi olivat kuvitteellisia.

Kidutuspaikka taas oli tämän seinän viereinen tila, johon ulottui kaksi rinnakkaista ja massiivista hyllykköä. Näihin hyllyihin laitoin muutaman kidutusvälineen ja käytin myös hyllyjä tyhjänä. Viimeisessä kohtauksessa muodostin hyllyistä häkkejä, toisen pystysuunnassa ja toisen makuuasennossa. Tila oli kuitenkin aivan sama kidutuspaikka. Kuvasin ensimmäisen kohtauksen jälkeenpäin, erään kaverin toimistolla. Tämän kohtauksen lisäsin, koska ajattelin sen auttavan ymmärtämään tarinan kulkua.

Kuten mainitsin aiemmin, kukaan näyttelijöistäni ei ollut ammattilainen. Siksi he tulivat suoraan töistä kuvauksiin. Samaan aikaan oli paikallinen pyhä kuukausi, ramadan, jonka takia päänäyttelijäni oli paastoamassa. Paaston ehdot ovat, että henkilö ei saa syödä tai juoda yhtään mitään, kun aurinko on taivaalla. Käytännössä päänäyttelijäni oli heikompi kuin yleensä paaston takia, mikä vaikutti hänen ymmärtämiskykyynsä ja hermoihinsa.

Näyttelijöiden ja tilan aikataulu saatiin juuri ja juuri yhteen. Valitettavasti meillä ei ollut hirveästi aikaa harjoitella näyttelijöiden kanssa.

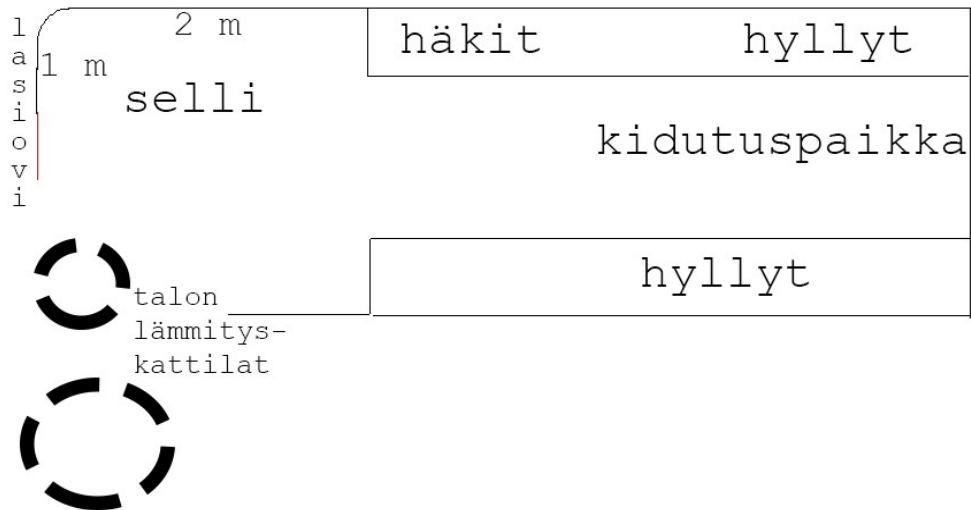
4.2.3 Kuvakulmat ja kuvakoot lyhytelokuvassa Gregor

Päätin heti alusta asti, että kuvaisin melkein aina jalustalta. Tämä seesteinen kuva tukisi tarinaa antamalla enemmän ahdistuneisuuden tunnelmaa. Pienissä selleissä tai vankiloissa ihminen on kaapattuna, eikä ole tilaa liikkua. Siksi ajattelin ottaa samanlaisen linjan kameran liikkumisen kannalta. Tietenkin käytin pientä panorointia ja tiltausta, mutta niitäkin hallitusti.

Kahdessa kohtauksessa kamera oli käsivaralla. Ensimmäiseksi silloin, kun eräs vangeista hakattiin huonoon kuntoon. Toinen kerta oli heti sitä seuraava kohtaus, jossa yksi vangeista oli häkissä. Molemmat olivat mielestäni suuria muutoksia tarinassa, joten ajattelin siksi tuoda vaihtelua myös kameran liikkumiselle. Ensimmäisessä on periaatteessa tappelukohtaus ja kaaos, jota pieni kameran tärinä myös kuvaa. Toisessa taas herätään vielä huonommassa kunnossa; häkissä, jossa ei ole varaa liikkua. Pieni kameran liikkuvuus on samalla kontrastia tälle ja liike antaa heräämisen vaikutelman.

Alkuperäinen kuvakäsikirjoitus oli tehty kuvitteelliselle paikalle. Sen soveltaminen oli haastavaa varsinkin sellikohtauksissa. Sen takia ensimmäisenä päivänä eniten aikaa vei ensimmäisen sellikohtauksen kuvaaminen. Itse asiassa kuvasimme koko päivän yhtä kohtausta, joka ei loppujen lopuksi onnistunut. Muokkasin kuitenkin kuvausten aikana vähän käsikirjoitusta ja näyttelijöiden koreografiaa tilaan sopivammaksi.

Haasteena oli tosiaan se, että meillä oli käytettävissä vain yksi ja puoli seinää. Puolikas seinä siksi, että juuri siinä kohdassa kellaria oli lasinen ovi, joka johti pieneen komeroon. Ovi ei sopinut sellin miljööseen, joten se oli aina rajattava pois. Vaikka olisin halunnut kuvata staattisesti, halusin monia eri kulmia, joiden avulla elokuvan rytmiä olisi voinut säätää enemmän. Valitettavasti tila salli meille vain rajallisen määrän kuvakulmia.



KUVIO 2. Kuvaustilan pohjapiirros.

Kuvausten aikana minulla oli elämänvaihe, jolloin suosin kuvaajana eniten lähikuvia. Tällä hetkellä en erityisemmin suosi mitään kuvia, koska kuvakoot ovat sidoksissa siihen, mitä haluaa sanoa. Joka tapauksessa uskon edelleen, että lyhytelokuvassa Gregor lähikuvat olisivat tukeneet enemmän tarinaa.

Kuvaussuunnitelma oli niin, että aluksi kuvattiin kaikki sellikohtaukset ja sen jälkeen kaikki kidutuskohtaukset. Lopuksi oli kuvaukset portaissa. Joka kohtauksen kuvauksissa aloitin kuvaamalla laajoja, minkä jälkeen suunnitelmana oli ottaa lähikuvaotoksia. Mutta aikataulu meni niin tiukaksi, että jouduin luopumaan lähikuvista. Itse asiassa minulla oli joistain kuvista vain yksi näyttelijätyön kannalta onnistunut kuva.

Mielestäni lähikuvien puuttuminen on lyhytelokuvan Gregor heikkous. Lähikuvien avulla katsojan olisi ollut helpompi luoda empatiaa elokuvan henkilöhahmoille. Näillä kuvilla empatia ei oikein onnistu, vaan katsoja on enemmän ulkoa seuraava silmä. Lisäksi kuvakokojen vaihdos olisi tosiaan antanut mahdollisuuden nopeampaan rytmiin.

4.2.4 Kuvan rajaukset lyhytelokuvassa Gregor

Lyhytelokuvan kaikki kuvat; sommittelut ja rajaukset olivat ainoastaan minun päätöksiäni. Kuvissa yritin rakentaa mahdollisimman paljon kolmiulotteisuutta, mutta tosiaan tyhjässä tilassa ja rajallisilla kuvakulmilla ei ollut hirveästi vaihtoehtoja.

Käytin elokuvassa tosi paljon off-screenia. Ensimmäisessä kohtauksessa eli poliisiasemalla kuvassa on vain kaksi pidätettyä henkilöä. Paikka näyttää taustaltaan toimistolta ja taustalta kuuluu poliisiradion ääniä. Näistä tiedoista katsoja ymmärtää, että ollaan poliisiasemalla.

Toinen kohtaus onkin sellissä. Tässä kohtauksessa käytin off-screenia kolmesta eri suunnasta. Kuva alkaa niin, että eräs vangeista on aivan kameran edessä ja yrittää kaivertaa seinään. Tämä kyseinen seinä on kuitenkin off-screenissa, kameran takana. Taustalla on toinen vangesta, joka kävelee hermostuneena edestakaisin. Pian kuulemme oven avautuvan, joka on myös off-screenissä kuvan oikealla puolella. Näiden tietojen avulla tila pitäisi hahmottaa seuraavasti: oikealla puolella on ovi ja mahdollinen ikkuna, josta tulee valoa, on kameran takana ylhäällä. Jokaisessa sellikohtauksessa käytän seinän takaista off-screeniä, mistä kuulemme viereisen sellin vankien ääniä.



KUVA 2. Sellikohtaus lyhytelokuvasta Gregor

Kidutusmontaasijaksossa kuvan etualalla on poliisin virkapuku kidutuslaitteen kanssa. Näillä kuvilla halusin symboloida subtekstinä sen, että kyseessä ei ollut yksittäinen poliisi vaan koko instituutio. Siksi univormu onkin skarppina, kun taas henkilöt ja muut ovat epätarkkana taustalla.



KUVA 3. Poliisipuku skarppina lyhytelokuvasta Gregor

Ensimmäisen kidutuskohtauksen alkukuvassa kaksi miestä istuvat tuolilla ja juttelevat toisilleen. Kuvan alalaidassa näkyy kuitenkin jalkapari, joka on sidottuna keppiin. Kuvasta tiedämme siis, että huoneessa on kolme ihmistä, vaikka yksi heistä onkin osittain off-screenissä. Pian toinen miehistä heittääkin vettä alas. Vesi menee off-screeniin ja heittosuunnan avulla ymmärtää, että vettä heitetään off-screenillä makaavaa ihmistä kohti.



KUVA 4. Kidutuskohtaus lyhytelokuvasta Gregor

4.2.5 Ellipsit lyhytelokuvassa Gregor

Käytin lyhytelokuvassa Gregor paljon rakenteellisia ellipsejä. Esimerkiksi en antanut tietoa, miksi nämä ihmiset ylipäätään päätyivät pidätetyiksi. Ensinnäkin syy tähän oli se, että en pitänyt asiaa oleellisena. En halunnut, että ihmiset keskittyisivät siihen. Elokvalla halusin kertoa sen, miten ihmiset tarttuvat pienimpiinkin elämäniloihin jopa vaikeimmissa olosuhteissa.

Henkilöiden tietoisuuden ja luonteen avulla halusin vihjata, että he eivät olleet perus rikollisia. Itse kirjoittajana minulle oli selvää, että nämä henkilöt ovat nuoria ihmisoikeusaktivisteja. En kuitenkaan halunnut tuoda sitä esiin elokuvassa, koska loppujen lopuksi sillä ei ollut mitään väliä olivatko nämä henkilöt varkaita vai mielipidevankeja.

Ehkä suurin rakenteellinen ellipsi on se, mitä tapahtui yhdelle vangille, joka hakattiin huonoon kuntoon. Vanki makasi poliisin hyökkäyksen jälkeen liikkumattomana maassa ja kamera pysyikin jonkin aikaa siinä. Vangin kohtalosta ei ole sen enempää tietoa. Lisäksi vangin hakkaamiskohtaus näkyy suurimmilta osin varjon kautta. Osa vangista

näky myös kuvassa ja liikkuu tietenkin yhtäaikaisesti varjonsa kanssa. Samassa kohtauksessa käytin myös sisällöllistä ellipsiä; hakkaamista ei näytetä suoraan loppuun asti vaan se nähdään varjon kautta.



KUVA 5. Varjokuva lyhytelokuvasta Gregor

Muuten elokuvan aikana en käyttänyt sisällöllistä ellipsiä sen kummemmin. En sensuroinut mitään kidutuksista. Elokuvasa ei myöskään näytetä ollenkaan toista selliä. Katsoja ei tiedä kuka seinän toisella puolella on ja kuinka monta heitä on. Ainoastaan loppukohtauksessa katsoja näkee vaan yhden toisessa sellissä olevista henkilöistä. Senkin katsoja ymmärtää vasta sen jälkeen, kun kyseinen henkilö selittää Gregorista poliisille.

4.3 Leikkaukselliset ratkaisut

Leikkausvaiheessa olin jo täynnä tätä elokuvaa. Olisin halunnut antaa sen jollekin toiselle hoidettavaksi, vaikka luokkatoverilleni. Mutta kieli oli turkiksi, joten kukaan muu ei olisi pystynyt tähän ilman minua.

Leikkasin elokuvan Adoben Premiere Pro 5-ohjelmalla. Järjestin materiaalit kohtauksittain ennen projektin alkua. Tein myös jokaiselle kohtaukselle eri kansion projektissa ja leikkasin jokaisen kohtauksen eri sequencessa. Lopuksi yhdistin kohtaukset yhteen ja tein värimäärittelyn. Jossain vaiheessa olin jo sokaistunut elokuvaan, siksi leikkaaminen kesti kauan.

Koska minulla ei ollut hirveästi vaihtoehtoja, niin kuvien valinta oli helppoa. Kahdessa kohtaa rajasin kuvan uudelleen muodostaakseni lähikuvia. Nämä keinotekoiset lähikuvat olivat mielestäni tarpeen.

4.3.1 Jatkuvuus ja siirtymät

Jatkuvuuden säilyttämiseksi yritin leikata aina liikkeestä ja liikkeeseen. Elokuvasa voi huomata kuitenkin pieniä klaffivirheitä, eniten näyttelijöiden vaatteiden muodossa ja pidemmän näyttelijän hiuksissa. Ne taas ovat sellaisia, mitä kuvaustilanteessa olisi pitänyt tarkastella. Näiden lisäksi näkyvä jatkuvuusvirhe on viimeisen kohtauksen valaisun kohdalla: kohtauksen alussa tausta on täysin pimeä, mutta kun otetaan lähempiä kuvia, tausta näkyy paremmin.

Itse en ole paljon ajatellut siirtymiä kuvatessani tai leikatessani. Pirilän määrittelemät pienet siirtymät olivat itsestäänselvyyksiä. Lisäksi keskisuureksi määriteltyjä siirtymiä en ole mieltänyt kentällä ollenkaan siirtymiksi vaan jatkuvuudeksi. Näin ollen ennen kuin luin Pirilän kirjan, siirtymistä minulle tuli mieleen ainoastaan suuret siirtymät, joita mieluiten teen huomaamattomasti. Lyhytelokuvassa Gregor suuret siirtymät tapahtuvat aina mustan kautta. Ensimmäisen suuren siirtymän aikana mustalle taustalle ilmestyy elokuvan nimi, Gregor.

4.3.2 Rytmi ja aika

Kuten mainitsin aikaisemmin, minulla oli melkein joka kohtauksesta ainoastaan laajat kuvat ja niistäkään ei ollut hirveästi vaihtoehtoja, muuten olisin voinut säädellä elokuvan rytmiä ja ajankulkua kohtauksissa paljon paremmin.

Käytin elokuvassa tietoisesti hyppyleikkauksia ja nopeutuksia. Selkein hyppyleikkaus on ensimmäisessä porraskohtauksessa. Hyppyleikkauksilla halusin luoda sellaisen tunnelman, missä katsoja hävittää ajantajunnan. Porraskohtauksessa on muutama askel porrasta, mutta en halunnut että katsoja luulee tämän matkan kestävän vain tuon verran mitä näytän. Halusin katsojan rakentavan uuden aikavälin hävittämällä näytetyn ajantajun. Lisäksi halusin myös vihjata, että kyseessä on toisto, joka tulee elokuvassa uudelleen.

Nopeutukset ovat melkein joka kohdassa, missä poliisit hyökkäävät vankien kimppuun. Tähän valintaan päädyin leikkauspöydällä. Lisäsin myös hyppyleikkauksia joihinkin kohtiin. Syynä oli se, että ilman nopeutuksia ja hyppyleikkauksia nämä yhteenotot näyttivät epäuskottavilta. Lisäksi halusin vihjata yhteenottojen olevan samanlaisia toistoja, siksi loin yhtenäisyyttä yhteenottojen välillä käyttämällä yhdenmukaista tekniikkaa jokaisessa yhteenotossa.

Montaasijaksossa tulee toistoa ensimmäiselle porraskohtaukselle. Tähän väliin haluan selvittää montaasijakso -termin. Termillä ei ole tekemistä Eisensteinin montaasiajattelun kanssa vaan kyseessä ovat nopeatahtisesti leikatut kuvakoosteet. Montaasijaksossa halusin kertoa, että kidutukset jatkuvat ja samalla kidutuksen uhrit harjoittelevat omaan esitykseensä, joka on Beethovenin viides sinfonia. Jokainen vanki harjoittelee omaa osuuttaan a capella -esityksestä äänitelemällä. Leikkasin kuvat näiden harjoitusäänien rytmiiin. Jakso alkaa hitaammalla rytmillä, joka kiihdyttää tahtia montaasijakson loppua kohti. Tällä halusin näyttää kidutuksia jokaisen vangin kohdalla, mutten halunnut tehdä joka kerrasta omaa kohtausta. Siksi ajantaju ja rytmi häviävät. Jakson jälkeen, kun ollaan taas sellissä on selvää, että on kulunut se pari päivää, jolloin vangit ovat harjoitelleet oman kysymyksen esittämistä läpi kidutusten.

5 POHDINTA

Elokuva taiteena muodostuu vasta katsojan päässä. Se on kokonainen kuva, jonka tekijät rakentavat palapelin tavoin. Jos yksikin paloista puuttuu, niin kokemus rikkoutuu.

Kuulemme usein, että kaikki lähtee hyvästä käsikirjoituksesta. Hyvä käsikirjoitus ei kuitenkaan ole sama asia kuin hyvä tarina. Se on selkeä ohje, mitä ohjaaja voi toteuttaa visuaalisesti. Olemme jo nähneet kaiken tai kuulleet kaikki tarinat jo muinaisajoista. Siksi elokuvatekijöiden pitää keksiä uusia tapoja esittää tarinoita, eli päivittää elokuvakieltä.

Lyhytelokuva Gregor oli ensimmäinen draamaelokuva, jonka käsikirjoitin ja ohjasin. Kokemus oli ennen kaikkea opettavainen. Nollabudjettielokuva on haastava, muttei mahdoton. Luulen, että teen vielä jatkossakin samanlaisia pienen budjetin projekteja. Siksi oli tärkeää tehdä ensimmäinen pois alta ja oppia sen virheistä.

Koen, että pienen budjetin elokuvan salaisuus on hyvä esivalmistelu. Esivalmistelussa voisi kartoittaa mahdolliset esteet, kuten tilan käytännöllisyys ja näyttelijöiden harjoittelu.

Kuten voi huomata, lähes kaikki kirjallisessa työssäni valitsemani kohdat liittyen visuaalisuuteen eivät vaadi budjettia, vaan hyvää harkintaa ja esteettistä silmää. Esimerkiksi kuvien rajaaminen ja sommittelu tai symbolien sekä ellipsien käyttö ei vaadi melkein yhtään budjettia.

Itselläni oli paljon vastoinkäymisiä kuvausten aikana. Suurin ongelma oli tilan ja aikataulun kanssa. Isoin puute kuvauksissa oli muiden tekijöiden puuttuminen. Kuvauksissa jouduin nimittäin itse ohjauksen lisäksi myös kuvaamaan, tekemään valoja, puvustamaan ja meikkaamaan. Olisin mieluusti jakanut työtehtäviä, jos olisin löytänyt sopivan työryhmän. Elokuva on kollektiivinen teos ja syystäkin.

Olipa elokuvalla mikä budjetti tahansa, on hyvä miettiä sen visuaalista ilmettä, jotta voi kommunikoida hyvin elokuvan kielellä.

LÄHTEET

- Aaltonen J. 2011. Seikkailu Todellisuuteen Keuruu: Otava Kirjapaino Oy
- Aristoteles 1998. Runousoppi Keuruu: Otavan Kirjapaino Suomentanut Pentti Saarikoski
- Bacon H. 2004. Audiovisuaalisen kerronnan teoria. 2 painos. Helsinki: Tammer-Paino.
- Bordwell D, Thompson K 1986: Film Art an Introduction/ Second Edition New York: Knof Inc.
- Burch N. 1981. Theory of The Film Practice. New Jersey: Princeton University Press
- Boxclever Films 2012. The Kuleshov Effect. Luettu 12.3.2014
<http://boxcleverfilms.blogspot.fi/2012/06/kuleshov-effect.html>
- Etäopisto. 2007. Kuvantulkinnan kurssi: kuva, katse & sana. Luettu 9.4.2014
<http://etaopit.pp.fi/kuvantulkinta/taide/taide1.htm>
- Helsingin Yliopisto. Humanistinen Tiedekunta Lyyrikan kurssi materiaalia. Luettu 5.5.2014
http://www.helsinki.fi/hum/kotim.kirjallisuus/opiskelu/Lyriikankurssi/Kuvallisuus/runon_figuureja.htm#ellipsi
- Martin M.1971. Elokuvan kieli. Helsinki: Otava laakapaino. Suomentanut Velipekka Makkonen Alkuperäinen 1. painos 1955 ja uudistettu 1962
- Meri, V. 2002. Sanojen synty. 5. painos. Jyväskylä: Gummerus Kustannus Oy
- Kivy, P. 2004. The Blackwell Guide to Aesthetics. Malden: Blackwell Publishing
- Pienimäki M. 2009a. Viestintätieteiden yliopistoverkosto. Kuvanlukutaito. Visuaalinen metafora. Luettu 23.4.2014 http://www.uta.fi/viesverk/kuvanluku/index.php?s=3&b=3_5
- Pienimäki M. 2009b. Viestintätieteiden yliopistoverkosto. Kuvanlukutaito. Ikoni, indeksi ja symboli. Luettu 23.4.2014 <http://www.uta.fi/viesverk/kuvanluku/index.php?s=3&b=3>
- Pirilä K, Kivi E. 2005. Otos: elävä kuva - elävä ääni, ensimmäinen osa. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy

Pirilä K, Kivi E. 2008. Elävä kuva- elävä ääni, toinen osa: Leikkaus. Keuruu: Otavan kirjapaino Oy

Pirilä K, Peltomaa H, Kivi E. 1983. Elokuvailemaisun perusteet. Helsinki: Insinööritieto Oy

Ward P. 2003. Picture Composition – for film and television. 2. painos. Burlington: Focal Press