



SOMMITTELU JA KUVAKOOT KUVAKÄSIKIRJOITUKSESSA

- näkökulmana Crosslight-lyhytelokuva

Małgorzata Zaremba

Opinnäytetyö
Joulukuu 2014
Viestinnän koulutusohjelma
Käsikirjoittamisen ja kuvallisen ilmaisun
suuntautumisvaihtoehto

TIIVISTELMÄ

Tampereen ammattikorkeakoulu
Viestinnän koulutusohjelma
Käsikirjoittaminen ja kuvallinen ilmaisu

ZAREMBA, MAŁGORZATA:
Sommittelu ja kuvakoot kuvakäsikirjoituksessa
- näkökulmana Crosslight-lyhytelokuva

Opinnäytetyö 53 sivua, joista liitteitä 7 sivua
Joulukuu 2014

Olen valinnut opinnäytetyössäni lähestymisnäkökulmaksi kuvakäsikirjoittamisen teorian ja käytännön. Tarkastelen Crosslight-lyhytelokuvaani elokuvantekemisen teoriaa vasten. Pohdin miltä osin elokuvallinen kerronta oli onnistunutta ja millä tavalla olisin voinut parantaa sitä palvelemaan paremmin elokuvani sisältöä. Aluksi kerron lyhyesti mitä kuvakäsikirjoittaminen tarkoittaa ja miksi se on oleellinen osa elokuvallisen teoksen toteutusta. Tämän jälkeen siirryn esittelemään kuvakäsikirjoittamisen erilaisia tapoja ja niiden hyödyntämistä yksilöllisessä ilmaisussa. Pyrin ottamaan huomioon eri tekniikoiden niin hyvät, kuin huonotkin puolet.

Seuraavassa kappaleessa käyn läpi, mitä kuvasommittelu tarkoittaa ja mitkä ovat yleisimpiä sommittelutapoja. Otan esille muutamia esimerkkejä ohjaajista, kuten Wes Andersonista, joka on luonut tavaramerkin omalaatuisesta sommittelutavastaan. Puhun myös siitä, kuinka värit ovat osa sommittelua ja kontrastin luomista. Sommittelun jälkeen käsittelen kuvakokoja ja niiden käyttötarkoituksia. Kuvakokojen ja niiden merkityksen havainnollistamiseen käytän esimerkkeinä tunnettujen elokuvien kohtauksia. Samalla tuon esille kuvakoon sisäistä sommittelua, sillä nämä kaksi asiaa liittyvät väistämättä toisiinsa. Koska kuvakäsikirjoitukseen merkitään kameran liikkeit, kuvan tarkennuspiste ja valittu rajaus, kerron myös erilaisista näihin seikkoihin liittyvistä kuvaustekniikoista. Puhun lyhyesti siitä, miten tietyt kameraliikkeet toimivat ja minkälaisen tunteen välittämistä niillä tavoitellaan ja saadaan aikaiseksi.

Tämän jälkeen analysoin Crosslightin kuvavalintoja ja sitä kuinka hyvin ne ovat onnistuneet. Lähestyn ja analysoin lopputulosta käyttämäni teoriaan tukeutuen. Otan huomioon elokuvani tarinan ja sen päähenkilön tehtävää miettiessäni tekemiäni valintoja ja ratkaisuja. Sitä seuraavassa kappaleessa tutkin omaa kuvakäsikirjoitustani ja siihen liittyviä elementtejä. Pohdin lopuksi kaikkea kokemaani ja miten se tulee vaikuttamaan tuleviin kuvakäsikirjoituksiini. Avaan elokuvan tekemiseen liittyviä prosesseja sekä kohtaan sen missä vaiheessa tunsin epäonnistumisen tunnetta ja milloin koin onnistuvani tavoitteissani.

Asiasanat: kuvakäsikirjoitus, lyhytelokuva, kuvallinen ilmaisu, sommittelu, kuvakoot

ABSTRACT

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

ZAREMBA, MALGORZATA:

Composition and Image Sizes in a Storyboard Studied through the Short Movie Crosslight

Bachelor's thesis 53 pages, appendices 7 pages
December 2014

My thesis dealt with storyboarding and the elements included in it. The thesis handled my short movie Crosslight on a theoretical basis and speculated about improving the narration in the storyboard or the success of it.

First, the concept storyboard was explained, and the importance of it discussed. Then the various ways of creating storyboards in a suitable technique were introduced. The pros and cons of different techniques were also discussed.

The following section explained what image composition means and what the most common ways of composing are. A few examples of directors were mentioned, e.g. Wes Anderson, who created his own trademark of composing. The thesis explained how colors are part of composition and of creating contrast. Image sizes and the purpose of them were also covered. Examples of films demonstrated the function of image sizes together with composition, because they are inevitably linked together.

Since the storyboard includes notes on camera or lens movements the various filming techniques were also handled. Certain movements of camera were explained to describe what kind of emotion they can create.

The shot choices of Crosslight were analyzed to see how well they had worked out. The approach to the analysis was created through the theory. The story and its main characters were taken into consideration when pondering my choices. The next section explored my storyboard and the elements related to it.

Finally, I discuss all my experiences and how they affect when I will work on a storyboard next time. I also point out where I felt a sense of failure and when I felt successful.

Finally, I discuss all my experiences and how they will affect the next time I work on a storyboard. I'll also point out where I felt a sense of failure and when I felt successful.

Key words: storyboard, short movie, visual expression

SISÄLLYS

1	JOHDANTO	5
2	KUVAKÄSIKIRJOITUKSESTA LYHYESTI	7
2.1	Kuvakäsikirjoittamisen keskeisimmät vaihtoehdot.....	7
3	KUVASOMMITTELU, KUVAKOOT JA KUVAKULMAT	12
3.1	Kameran liike ja syväterävyys	21
4	SOMMITTELU JA KUVAKOOT ELOKUVASSA CROSSLIGHT	25
4.1	Kuvakäsikirjoitus elokuvassa Crosslight	34
4.2	Lähikuvan merkitys elokuvassa.....	39
5	POHDINTA	41
	LÄHTEET	43
	LIITTEET	45
	Liite 1. Crosslight-lyhytelokuva.....	45
	Liite 2. Crosslight –käsikirjoitus	46

1 JOHDANTO

Halusin tehdä lyhyen mykkäelokuvan, koska se on tyyllilajina lähtökohta kaikelle liikuvan kuvan kerronnalle. Mykkäelokuvan lumo syntyy visuaalisuudesta. Se rakennetaan otoksista, jotka luodaan kuvakulmilla, valolla, kuvakoilla ja myöhemmin kuvamateriaalin leikkaamisvalinnoilla. Minulle on tärkeää aloittaa perustoista. Halusin tehdä mykkäelokuvan, joka kuitenkin eroaa alkuperäisistä mykkäelokuvista. Halusin tuoda mykkäelokuvaani yksilöllisyyttä käyttämällä tavallista enemmän lähikuvia. Tiiviit kuvat hypnotisoivat katsojaa ja tuovat elokuvan lähemmäksi häntä. Niiden avulla ihmiset pääsevät tarkastelemaan lähemmin päähenkilöä ja hänessä tapahtuvia muutoksia, niin kuvainnollisesti, kuin konkreettisesti. Kuvakäsikirjoitusta tehdessäni käytin hyväkseni visuaalista näkemystäni sommittelusta ja kuvakooista, jotta myöhemmin, leikkauspöydällä pystyisin liittämään otoksia yhteen saumattomasti. Kuvakäsikirjoituksessa mietin paljon sitä, minkälaisia laitteita tai välineitä tarvitsen toteuttaakseni visioni. Kuvakäsikirjoittamisen aikana opin myös runsaasti itsestäni ja tavastani työskennellä.

Toimin elokuvaa tehdessäni sekä ohjaajana että kuvaajana ja tämä toi erinäisiä haasteita. Rooliin sopiva näyttelijä, joka ymmärtää ohjeita ja on luonnollinen kameran edessä, helpottaa huomattavasti niin ohjaajan, kuin käsikirjoittajankin työtä. Mykkäelokuvalla leimallinen haaste, jonka näyttelijä kohtaa on se, että hänen näyttelemisensä perustuu täysin hänen omaan fysiikkaansa eli kasvojenilmeisiin ja kehon liikkeisiin. Näyttelijä luo hahmonsä itsensä kautta. Kuvan intensiivisyys, vivahteikkaus ja monipuolisuus ovat tärkeitä elokuvassani. Pienetkin muutokset rakentavat osaltaan elokuvani tunnelmaa. Halusin tutkia lyhytelokuvassani kuvien suunnittelua ja niiden toteuttamista kuvaustilanteissa. Halusin testata sitä, kuinka tarkkaan voin jäljitellä luonnoksia lopputuloksessa. Minua kiinnosti myös se, kuinka paljon kuvauspaikkojen ja valon muutos vaikuttavat tuotokseen. Asetin itseni ohjaajana ja kuvaajana tilanteeseen, jossa kuvauspaikat olivat minulle osittain vieraita ja yllätyksellisiä. Niissä tilanteissa, kuvausaikataulun paineen alla, sovelsin kuvakäsikirjoitustani mukailemaan käytännön asettamia ehtoja ja sain tilalle uusia toimivia ideoita.

Kuvakäsikirjoituksen puutteet aiheuttivat myös ongelmia Crossligh-elokuvaani kuvatesani. Tein kuvakäsikirjoituksen siskoni, Milena Zaremban samannimisen käsikirjoituksen pohjalta. Jouduin muuttamaan kuvakäsikirjoitusta suhteellisen paljon kuvauspaikal-

la, koska huomasin että tietyt kohtaukset eivät sopineetkaan elokuvaan. Joitain kohtauksia en myöskään pystynyt toteuttamaan puuttuvien kuvauslokaatioiden vuoksi. Yksi alkuperäisen käsikirjoituksen kuvauslokaatioista oli tietty tamperelainen nappikauppa, jonne emme kuitenkaan tiedusteluista huolimatta päässeet kuvaamaan. Kaupan omistaja ei ollut valmis järjestämään meille häiriötöntä kuvausaikaa liikkeessään, muutenkin pitkäksi venyvien työpäiviensä johdosta.

Tarina kertoo hahmosta, joka elää yksin elämäänsä omien, itse luomansa rutiinien ympäröimänä. Hän kävelee paikasta toiseen matkalaukkunsa kanssa aivan, kuin hän olisi valmistautunut lähtöön tai odottaen, että hän kohtaa jotain minkä myötä hän pääsee irtautumaan. Menneisyyteen sidottuna, hän löytää esineitä, joihin hän muodostaa välittömän siteen. Nämä tärkeäksi tulleet esineet hän käy viemässä siirtolapuutarhamökkiinsä. Muissa kohtauksissa hän laskee junien vaunuja, heittää oksan veteen ja juoksee epätietoisena sillan toiselle puolelle kokemaan jännityksen hetkeä, kun oksa ilmestyy toiselle puolelle siltaa. Viimeiseksi hahmo käy itselleen rakkaassa paikassa, jossa häneltä vietään jotain tärkeää pois. Käsikirjoitus oli täydellinen sommittelun toteuttamiseen sekä kuvakokojen suunnitteluun ja valintaan. Eteen tuli haasteita, koin menestymisen ja epäonnistumisen hetkiä ja opin niistä.

2 KUVAKÄSIKIRJOITUKSESTA LYHYESTI

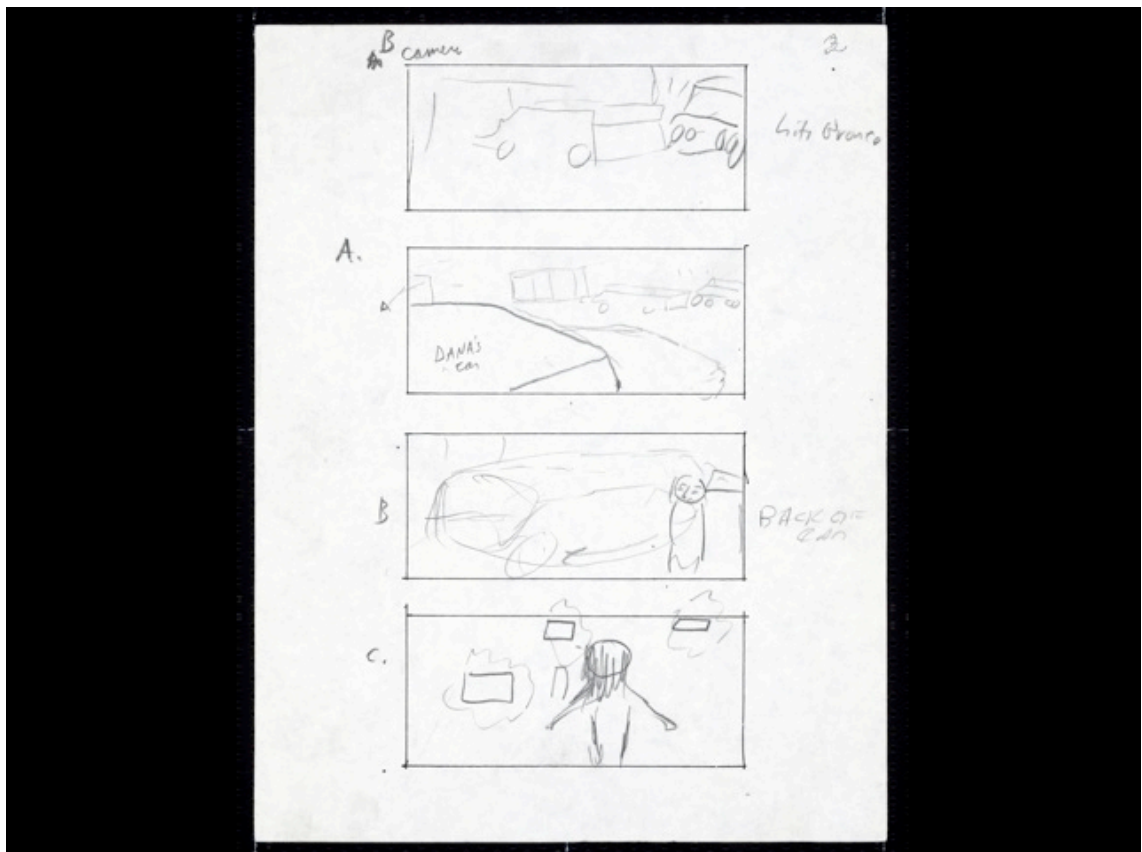
Kuvakäsikirjoituksella tarkoitetaan kuvasarjoja, joiden on tarkoitus kertoa, millaisia kuvia tullaan kuvaamaan ja miten. Siitä ilmenee kuvakoko, sommittelu, elokuvan tunnelma, henkilöiden tunteet ja idea. Kuvakäsikirjoituksesta saa tiedon kuvissa käytettävistä linseistä ja siitä, miten kuvaaja hyödyntää ympäristöään kuvakulmien vaihtelussa, esimerkiksi etualalla on ikkuna, ja talon sisällä on henkilö, jota kuvataan. (Cristiano 2008, 95). Kuvakäsikirjoituksessa voi tehdä muistiinpanoja, joissa kerrotaan, miten kamera liikkuu - jos se liikkuu - tai miten henkilö liikkuu kuvassa. Kuvakäsikirjoituksella on kaksi tärkeää tehtävää. Ensimmäinen on se, että sillä pystytään hahmottelemaan elokuvan muotoa ja ulkonäköä. Sillä visualisoidaan ideat paperille hiukan kuten käsikirjoittaja tuottaa erilaisia juoniversioita. Toinen tärkeä tehtävä kuvakäsikirjoituksella on kertoa kuvausryhmälle mahdollisimman selkeällä kielellä, mitä tullaan tekemään kuvauksissa. (Katz 1991, 24.) Kuvakäsikirjoitus muuttuu aina esituotannon edetessä. Sen muuttumiseen vaikuttavat esimerkiksi kuvauspaikkojen valinta ja eri osapuolien, kuten ohjaajan, mielipide (Katz 1991, 25). Kuvakäsikirjoitus on tärkeä elementti elokuvissa tai missä tahansa muussakin liikkuvan kuvan tuotannossa, kuten televisiosarjoissa ja dokumenteissa.

2.1 Kuvakäsikirjoittamisen keskeisimmät vaihtoehdot

On olemassa erilaisia tapoja, joilla voi tehdä kuvakäsikirjoituksen. Kuvakäsikirjoittajan on tärkeää ymmärtää leikkaamista, kuvasommittelua ja objektiivin sekä sen ominaisuuksien käyttöä. Leikkaamisella tarkoitetaan kuvien yhteen liittämistä. Klassinen leikkaaminen on sellaista, että katsoja ei huomaa esimerkiksi yleiskuvan vaihtuvan puoliokuvaan, vaan se tapahtuu kerronnallisesti luonnollisella ja sujuvalla tavalla. Kuvasommittelussa jätetään kuvasta pois kaikki epäolennainen, ja jätetään kuvaan olennainen. Elementit järjestetään kuvassa mielekkääksi kokonaisuudeksi, mikä jää kuvaajan tehtäväksi. Karhulahden mukaan objektiivin tietämystä täytyy olla, jotta hän saa luotua oikeanlaisen tunnelman kuvaan objektiivin ominaisuuksilla. Tunnelma riippuu esimerkiksi siitä, onko objektiivin ultraaajakulma tai normaaliobjektiivin. Normaaliobjektiivin tuntuu katsojalle luonnolliselta, eikä siitä tule vääristymiä toisin kuin ultraaajakulmassa, jossa

syntyy tynnyri-ilmiö, jolla tarkoitetaan kuvaa joka muuttuu tynnyrin muotoiseksi. (Karhulahti 2013, 62-65.)

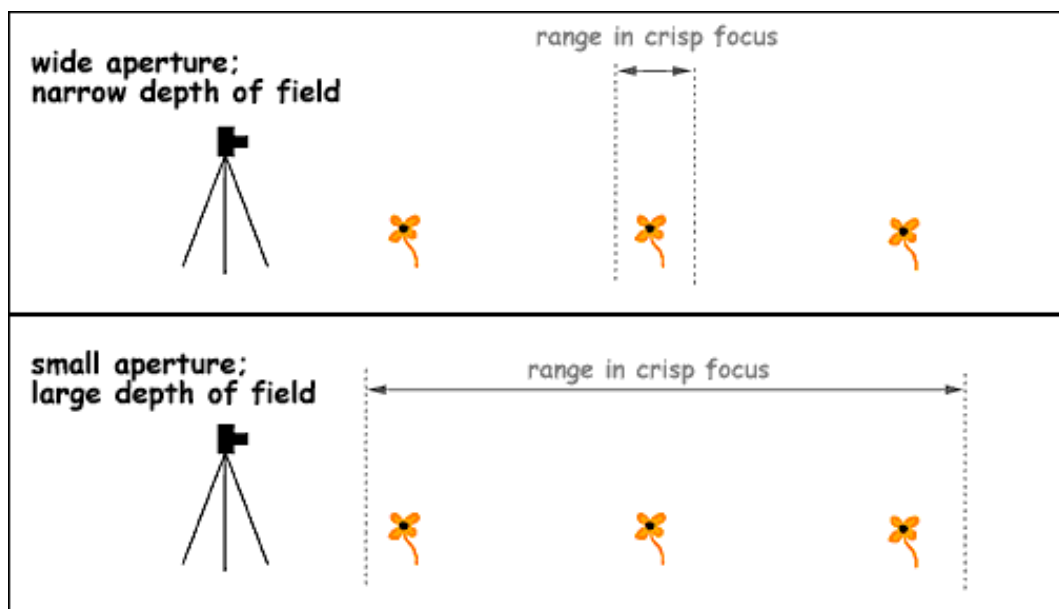
Piirtäminen on tapa, jota käytettiin ensimmäisenä elokuvamaailmassa. Piirtäjän täytyy osata luonnostella ihmistä eri kulmista ilman valokuvia tai ihmismallia (Katz 1991, 24). Ohjaaja, joka ei osaa piirtää muuta kuin tikku-ukkoja, kuten Steven Spielberg, piirtää ideansa kohtausta varten kuvakäsikirjoittajalle, joka voi täten viedä ideaa eteenpäin (Stoller 2009, 130). Katz ilmaisee, että kuvakäsikirjoitukseen voivat osallistua useammatkin henkilöt, mutta yleensä on olemassa pääkuvakäsikirjoittaja, joka on tehnyt suurimman osan työstä. Piirtämisen huono puoli on se, että se vie paljon aikaa, eikä piirtäjä välttämättä aina pysy todellisuudessa piirtäessään jotain kuvaa tai tilannetta. Toisaalta taas piirtämällä tehty kuvakäsikirjoitus antaa enemmän vapautta ohjaajalle juuri sen takia, että piirtäjä on vapaasti tulkinut käsikirjoitusta hieman epärealistisilla piirroksillaan eli fysiikan lakeja rikkoen. (Katz 1991, 24.) Tämä tapa tukee elokuvallisen kerronnan innovatiivisuutta.



KUVA 1. Steven Spielbergin kuvakäsikirjoitussivu elokuvasta Poltergeist. (Poltergeist 1982)

Kuvitellaan kuvaustilanne, jossa ohjaaja ja kuvaaja ovat ainoita, jotka tietävät mitä otoksia kuvataan, tai miltä kohtaus tulee näyttämään. Äänimiehet eivät tiedä, mitä mikrofoneja he tarvitsevat mihinkin kuvaan, eivätkä tiedä missä kohdassa mikrofoni näkyy kuvassa. Meikkaajien täytyy tietää kuvataanko lähikuvaa, jolloin meikkiä tarvitaan enemmän, vai laajakuvaa, jolloin yksityiskohdat eivät ole yhtä selkeitä. Tuottaja saa paljon tietoa kuvakäsikirjoituksesta ja siitä hän voi päätellä millaiset kuvat vaativat enemmän aikaa ja rahaa (Cristiano 2008, 6).

Toinen tapa tehdä kuvakäsikirjoitusta on valokuvakäsikirjoitus, joka on kätevä, jos ei osaa piirtää. Valokuvakäsikirjoitusta on helppo tehdä, jos kamera on tuttu väline, ja hyvät puolet siinä ovat samankaltaiset ominaisuudet kuin videokuvauksessa, eli siinä voidaan käyttää sellaista polttoväliä ja aukkoa, kuin lopullisessa versiossa tulee olemaan. (Stoller, 2009, 140.) Leponiemen mukaan yksinkertaisessa objektiivissa polttoväli tarkoittaa etäisyyttä linssistä kuvatasoon, johon syntyy terävä kuva äärettömän kaukana olevasta kohteesta. Aukolla tarkoitetaan sitä, kuinka paljon kameras linssi pystyy tuottamaan valoa kuvatasoon. Aukkoa ja polttoväliä säätämällä voidaan leikkiä tarkkuusalueella, eli kuvatessa kohde on tarkka ja tausta sumuinen, tai kaikki kuvassa on tarkkaa. Säätämällä aukkoa suureksi (eli pienempi lukuarvo), saadaan kuvaan enemmän epäterävyyttä taustaan. Pieni aukko tarkoittaa useampaa kohdetta, ja tässä tilanteessa tarvitaan enemmän valoa, jottei tarvitse säätää valotusta hitaammaksi, mikä aiheuttaa liikkeen epäterävyyttä. (Leponiemi 2010, 12.) Syvyystarkkuudella on suuri rooli tunnelman luomisessa sekä tietyn, valitun näkökulman korostamisessa.



KUVA 2. Aukon muutos vaikuttaa tarkkuusalueeseen.

Huonot puolet valokuvakäsikirjoituksessa ovat näyttelijöiden tai mallien tarpeellisuus, ja kohtausten lavastaminen, jota piirtämisessä ei tarvita. Hyvät puolet tässä tavassa ovat melkein rajattomat mahdollisuudet ottaa kuvia, tai ainakin niin paljon kuin luovuus sallii. Suunnittelupöydän äärellä voi sijoitella näitä otoksia rajattomasti puolelta toiselle. Tämä tapa voi aiheuttaa valinnanvaikeuden, jos kuvatessa tuli useita hyviä otoksia ja sijoittelumahdollisuuksia. (Katz, 1991, 85).

Kuvakäsikirjoituksen voi tehdä liikkuvalla kuvalla, jonka paras puoli on se, että näyttelijät voivat nähdä täydellisesti sen, miten he näkyvät kuvassa ja miten kamera liikkuu kuvausten aikana. Tässä tyyliässä pääsee kuvaajakin näkemään, miten hänellä on tilaa liikkua kuvauspaikalla, kuinka näyttelijät näyttelevät keskenään ja kuinka hän pääsee toteuttamaan kuvakäsikirjoitusta sekä ohjaajan näkemystä. Leikkaaminen on tässä kuvakäsikirjoitustyyliässä tarpeellista ja siitä näkeekin kuinka hyvin kuvat leikkaantuvat toisiinsa. Leikkaaja tietää tässä tavassa ainakin suurin piirtein, minkälaista materiaalia oikeista kuvauksista tulee. Tässäkin tapauksessa tarvitaan malleja/näyttelijöitä ja lavastettuja kohtauksia. Videokuvakäsikirjoituksessa tarvitaan eniten osallistujia, koska se on lähimpänä lopullista tuotosta. Jos kohtauksessa on iso joukko ihmisiä, niin silloin kohtaus mieluiten piirretään, jottei tuhlaantuisi turhaan rahaa ja aikaa kuvakäsikirjoitusta tehdessä, vaan tämä ihmisjoukko ilmestyy paikalle vasta lopullisissa kuvauksissa (Katz, 1991, 85).

Nykyteknologia ja tiedonjako mahdollistavat kaikille kuvakäsikirjoitusohjelmien saatavuuden. Ohjelmia on monia erilaisia, jotka ovat kenen tahansa saatavilla. Internetistä löytyy sekä ilmaisia että maksullisia ohjelmia, mutta yleensä maksulliset ohjelmat ovat pidemmälle vietyjä, eli niissä on enemmän ominaisuuksia. Toki poikkeuksia on olemassa. Ohjelman valinnassa täytyy ottaa huomioon, että haluaako tehdä kaksiulotteista vai kolmiulotteista käsikirjoitusta (Stoller, 139, 2009). Ohjelmat menevät koko ajan ammatillisempaan suuntaan, eikä kuvakäsikirjoittaminen ohjelmilla ole enää suurten elokuvayhtiöiden yksinoikeus.

Ohjelmia löytyy monenlaisia eri alustoille eli tietokoneille, tableteille ja puhelimille. Sovelluksista löytyy maksullisia ja maksuttomia versioita. Nykyään ohjelmia on paljon, ja ne ovat monipuolisia ominaisuuksiltaan. Riippuen tarpeista, internetistä voi ladata ohjelman, jolla saa peruskäsikirjoituksen tehtyä. Löytyy ohjelmia, joissa hahmot piirre-

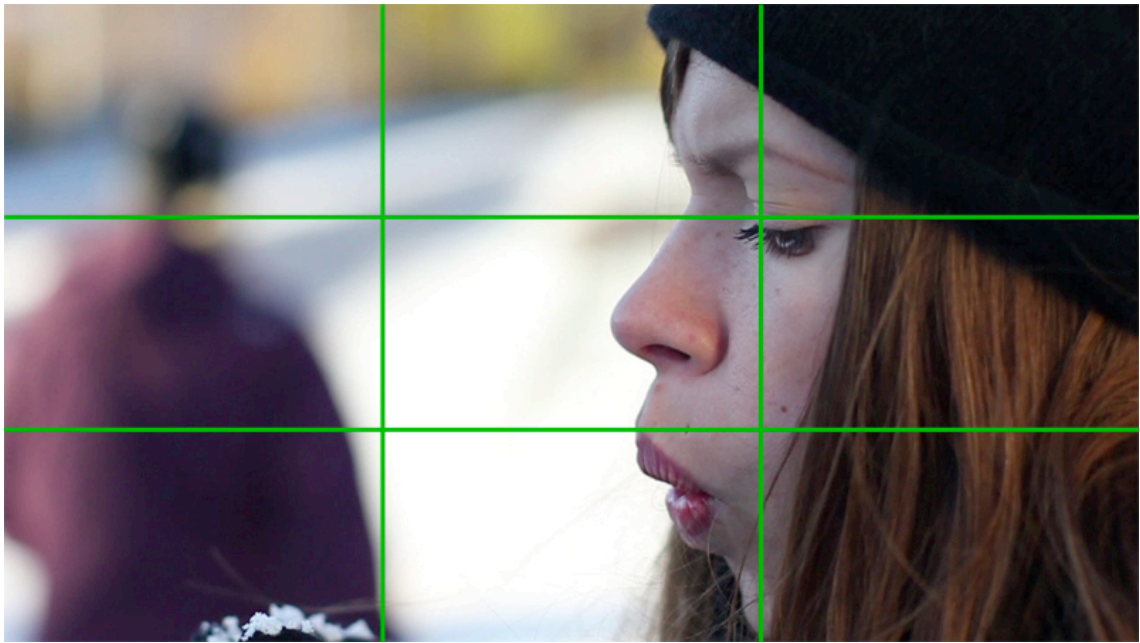
tään, tai joissa ne ovat valmiina luotuna kolmiulotteisesti, eikä niitä tarvitse muuta kuin käännellä, jotta käyttäjä saa ne haluttuun kuvakulmaan (Stoller, 138-139, 2009). On olemassa ohjelmia, joissa voi yhdistää näitä kaikkia ominaisuuksia, ja lisäksi pystyy käyttämään omia valokuvia. Toisilla ohjelmilla pystyy säätämään kameran liikettä, ja merkkamaan hahmoille liikkeen suuntaa, jolloin päästään mahdollisimman lähelle liikuvan kuvan kuvakäsikirjoitustyyliä. Älypuhelimille on kehitetty monia kuvakäsikirjoitussovelluksia, jolloin ohjelman sisällä voi ottaa kuvan ja sijoittaa sen oikeaan kohtaan kuvakäsikirjoitusta. Kaikissa ohjelmissa on tietenkin mahdollisuus kirjoittaa tarvittavia muistiinpanoja, jos ei ole mahdollisuutta toteuttaa ajatustaan pelkästään kuvaamalla.

Mahdollisuuksia ikuistaa visiotaan elokuvansa juonesta, ja tuoda ideaansa muillekin näkyville, ovat rajattomat. Periaatteessa jokainen, jolla on idea, pystyy kehittämään ideaa eteenpäin millä tahansa edellä mainitulla keinolla. Jos ei itse pysty siirtämään ideoitaan kaikille näkyvään muotoon, niin silloin se voi onnistua toisen ihmisen taitojen kautta. Joidenkin kohdalla tämä on ainoa oikea tapa. Jotkut ihmiset kaipaavat kuvakäsikirjoittajaa vierelleen, elävöittämään esimerkiksi ohjaajan näkökulmaa kohtaukselle, ja tuomaan samalla vähän omaa tyyliään ja taitojaan kankaalle. (Stoller 2009, 140.) Kuvakäsikirjoitus voi vaatia toisilta paljon työstämistä, jos oikeaa ja samalla aaltopituudella olevaa henkilöä ei löydy. Ohjaajat käyttävät usein samoja kuvakäsikirjoittajia, leikkaajia, kuvaajia tai näyttelijöitä, jos heidän yhteistyönsä sujuu, ja he tuntevat toistensa maneerit ja tavat tehdä työtä. Joissain tuotannoissa halutaan vaihtaa henkilökuntaa, jotta saadaan elokuvaan uutta ulottuvuutta. Kuvakäsikirjoitusta voi verrata taiteenlajina sarjakuviin, koska niissä on sama idea; piirtää kuvia, joista syntyy ymmärrettävä tarina. Useimmiten kuvakäsikirjoitus on helpompi hahmottaa kuin pelkkä käsikirjoitus. Juuri tämän vuoksi käsikirjoitus antaa paljon tilaa kuvakäsikirjoittajalle muuttaa sanat oman näköisekseen tulkinnaksi kuvien kautta. Kuvakäsikirjoituksen perimmäinen tehtävä on toteuttaa käsikirjoituksen tarinaa ja tunnelmaa. Onneksi nykyinen monipuolinen tarjonta antaa mahdollisuuksia monenlaiselle ideoitsijalle toteuttaa tätä tehtävää.

3 KUVASOMMITTELU, KUVAKOOT JA KUVAKULMAT

Sommittelua käytetään monissa taiteenlajeissa, kuten valokuvauksessa, videokuvauksessa, maalaustaiteessa, arkkitehtuurissa, typografiassa ja kuvanveistossa. Hyväksi sommitteluksi määritellään elementtien tarkka sijoittelu niin, että kaikki mitä näemme halutaan jättää, eikä mikään näkemämme tunnu ylimääräiseltä. Videokuvauksessa sommitteluun ja tunnelmaan vaikuttaa muodot, kuvat, tekstit, värit, valo, kohteen sijoittaminen lähelle tai kauas, kohteiden määrä, kameran asento, objektiivi, sekä henkilöiden ja kameran liike. (Ensenberger 2012, 5.) Vaikuttavia tekijöitä erilaisten tunnelmien luomiseen on niin paljon, että sommitteluyhdistelmiä on mahdollista luoda rajattomasti.

Sommittelulla pystytään luomaan kuvasta harmoninen kokonaisuus eli toisin sanoen miellyttävä silmälle. Vanhimpiin kompositioihin kuuluu kolmanneksen sääntö. Siinä jaetaan kuva yhdeksään yhtä suureen osaan pysty – ja vaakasuunnassa. Viivojen risteytyskohdille sijoitetaan elementtejä, joilla on tärkeä rooli kohtauksessa. Näin tapahtumista saadaan dynaamisia ja mielenkiintoisempia, kuin jos kohde asetetaan keskelle kuvaa. Viivoilla voidaan määrittää, mihin horisontti sijoittuu yleiskuvassa. (Ensenberger 2012, 75.) Katse sijoitetaan yleisimmin risteytyskohdan vasemmalle tai oikealle yläpuolelle, jolloin katse saa tarpeeksi tilaa, eikä se tunnu epämiellyttävältä silmälle. Jos haluaa kuitenkin luoda ahdistavan tai epävarman tilanteen, ihmisen silmät asetetaan vasemmalle puolelle risteytyskohtaa, ja tämä ihminen katsoo vasemmalle puolelle eikä oikealle (Katz 1991, 123). Kolmanneksen säännöllä voidaan luoda liikettä, joka tuntuu luontevalta ja sujuvalta. Jos ajatellaan kokokuvaa, jossa henkilö seisoo oikealla puolella, ja lähtee kävelemään vasemmalle x-akselia pitkin, niin tämän henkilön poistuminen kuvasta antaa tarpeeksi tilaa katseelle ja liikkeelle. Kun taas ajatellaan, että tässä samassa sommittelussa henkilö lähtee kävelemään oikealta puolelta oikealle puolelle, aiheuttaa tilanne epätasapainoa ja levottomuutta.



KUVA 3. Kolmanneksen säännön mukaan silmien täytyy olla risteytyskohdalla. (Cross-light 2014)

Pohjimmiltaan kuva on kaksiulotteinen, ja sitä voidaan määritellä x-akselilla, y-akselilla ja z-akselilla (Mercado 2011, 6). Z-akselilla kuvaan saadaan kolmiulotteista tuntua. Näitä akseleita voi käyttää sijoittamalla kohteita, ihmisiä ja ympäristöä niin, että tulee syvyyden tuntua z-akselissa. Kameran tai ihmisen liikkeellä voidaan tehostaa syvyyttä kuvassa. Litteältä tuntuvan kuvan saa aikaiseksi vähentämällä z-akselin pituutta. Hyvä esimerkki litteästä tyylistä löytyy Wes Andersonin elokuvista. Niistä saa vaikutelman, että kuvakäsikirjoitus on siirretty suoraan valkokankaalle. Wes Andersonin tyyli on hyvin kaksiulotteinen, ja välillä hän rikkoo kaksiulotteisuuden sillä, että joku henkilö siirtyy taka-alalta etualalle nopeaan tahtiin. Hän käyttää mielellään myös ajorataa, eli kamera liikkuu oikealta vasemmalle tai toisin päin, jolloin kohtauksiin tulee enemmän dynamiikkaa.

Tunnistettavin elementti Andersonin elokuvissa on symmetrisyys, eikä hän pelkää sijoittaa henkilöitä keskelle kuvaa (Gray 2014). Elementit sijoitetaan keskelle, ja katseet ovat kolmanneksen säännön ylimmän viivan kohdalla. Andersonin sommittelu hengittää paljon, eli kohteiden ympärillä on paljon tilaa, mikä luo yksinäisyyden tunnetta, mutta hän myös täyttää tilaa muilla ihmisillä tai esineillä. Jokaisessa elokuvassa tuntuu olevan myös oma väriteemansa, joka jatkuu koko elokuvan ajan. *The Grand Budapest Hotel*issa (2014) hän käyttää pastellivärejä, *The Life Aquatic with Steve Zissou*:ssa (2004) on samantyylistä värimaailmaa, mutta siinä käytetään pääosin vaaleansinistä, punaista ja

lämpimän keltaista. *Fantastic Mr. Fox*:ssa (2009) värit ovat lämpimiä. Värimaailma ja tarinan hahmot tuovat vastapainoa, koska hahmot ovat ilmeettömiä, ja heistä huokuu myös tietynlainen kylmä vaikutelma muita hahmoja kohtaan. Näillä keinoilla Anderson luo ristiriitaisuuksia, koska katsojalle jää elokuvan katsomisen jälkeen kepeän sarkastinen tunnelma. Pienillä eleillä ja tarkoin suunnitelluilla sommitteluilla Anderson saa katsojan kiinnittämään huomiotaan kaikkiin yksityiskohtiin, jotka on tarkoitus nähdä. Värit ovat siis tärkeitä sommittelun kannalta, vaikka elokuva olisi mustavalkoinen.



KUVAT 4-5. Wes Anderson-elokuvien kuvankaappaukset elokuvista *The Grand Budapest Hotel* (2014) ja *Fantastic Mr. Fox* (2009).

Kuvasommittelun tärkeäksi luokiteltu menetelmä on Hitchcockin sääntö, mikä tarkoittaa sitä, että kohteen koko kuvassa on suoraan verrannollinen sen tärkeyteen tarinassa (Katz 2011, 7). Tällä menetelmällä pystyy luomaan visuaalista jännitettä katsojille varsinkin silloin, kun katsoja ei tiedä, miksi esimerkiksi jokin esine, kuten minun elokuvassani junalehtiö, on tärkeää tuoda esille. Myöhemmin elokuvan edetessä selviää kuitenkin sen tarkoitus ja merkitys. Kuvasommittelu on siitä tärkeä ja hieno taitolaji, että ihmisen alitajunta rekisteröi monia kohtia elokuvista, joiden merkityksen huomaa vasta elokuvan lopussa. Katsoja kokee silloin oivalluksen elämyksen, joka tuottaa hänelle mielihyvää. Jotkut elokuvat tuovat esille tarinaansa vivahteita ja paljastavat symboliikkaa myös toisella tai useammalla katselukerralla.

Kahdeksan kuvan järjestelmä on Suomessa yleisin menetelmä määrittellä kuvakokoja. Muissa maissa määrä voi vaihdella neljästä kymmeneen kuvakokoon. Kahdeksan kuvan järjestelmä perustuu siihen, kuinka kaukana tai lähellä kuvassa näkyvä kohde on. Kaikilla kuvakokoilla on oma lyhenne, jolla nopeutetaan viestintää tuotannoissa. (Cristiano 2007, 106.)

TAULUKKO 1. Kuvakokojen lyhenteet ja niiden merkitykset

YK	Yleiskuva	Yleiskuvassa näkyy henkilö ja ympäristöä laajasti, tai se voi tarkoittaa myös pelkkää laajaa maisemakuva.
LKK	Laaja kokokuva	Tässä kuvassa näkyy henkilöä ja osa ympäristöä. Toiset ihmiset käyttävät nimitystä SKK eli suuri kokokuva.
KK	Kokokuva	Henkilö näkyy kokonaisena.
LPK	Laaja puolikuva	Kuva rajautuu reisistä, polvien yläpuolelta.
PK	Puolikuva	Vartalon yläosa vyötäröä myöten.
PLK	Puolilähikuva	Pää ja rinta rajataan kuvaan.
LK	Lähikuva	Kuvaan rajautuu ihmisen pää ja olkapäät.
ELK	Erikoislähikuva	Erikoislähikuva on esimerkiksi lähikuva silmästä.

TAULUKKO 1. (Laitinen K., Raike A. & Viikari T., 1996)

Yleiskuvaa käytetään usein kohtausten alussa, jolloin halutaan kertoa katsojille, millaisessa paikassa ollaan, tai keitä muita ihmisiä kohtaus sisältää. Yleiskuvalla ilmaistaan katsojille, kuinka suuri paikka on kyseessä. Yleiskuvalla voidaan kertoa tarinassa olevien ihmisryhmien suhteista, jos heitä on useampikin kohtauksessa. Yleiskuvalla pystyy kertomaan paremmin ihmisten suhteesta ympäristöönsä kuin lähikuvalla. Jos näytetään ainoastaan yhden ihmisen reaktiot ja tunteet, emme pysty hahmottamaan kokonaisuutta tilanteesta. Hyvänä esimerkkinä toimii sotatilanne. Kuvitellaan, että sotakohtaus kuvattaisiin ainoastaan lähikuvilla, jolloin on haastavampi hahmottaa kuinka suuresta sodasta on kyse, emmekä pysty päättämään sijoittuvatko tapahtumat suureen kaupunkiin vai kylään. Yleiskuvalla kyetään kertomaan nopeammin nämä asiat, kuin että ne kerrottaisiin useammalla kuvalla tai esimerkiksi näyttelijöiden puheella. Yleiskuvassa voidaan kuvailla ihmisen yksinäisyyttä, jättämällä hänen ympärilleen paljon tilaa. Sijoittamalla ihminen tiettyyn kohtaan kuvaa, tai kävelemään tiettyyn suuntaan, voidaan korostaa lisäksi sitä, onko tilanne surullinen, ahdistava, toiveikas tai iloinen.



KUVA 6. Kuvankaappaus elokuvasta *Apocalypse Now* (1979).

Laajassa kokokuvassa hahmo esitellään kokonaisena, ja hänen ympärillään on paljon ympäristöä. Laajassa kokokuvassa näkee parhaiten sekä kasvon ilmeet että kehonkielen (Mercado 2011, 59). Muuttamalla tarkkuusaluetta niin, että kaksi ihmistä on tarkennettu, ja ympäristö on sumea, voi viestiä meille heidän keskinäisestä suhteestaan, tai ainakin toisen hahmon omistautumisesta. Ympäristön ja hahmojen ollessa tarkkoja voidaan ymmärtää tilanne niin, että tämä ihmissuhde ei ole kovin intensiivinen, tai että he ovat molemmat hyvin tietoisia ympäristöstään, ja mitä siellä tapahtuu. Hyvän esimerkin saa elokuvasta *Bridget Jones's Diary* (2001), jossa päähenkilö Bridget seuraa Darcy nimistä hahmoa kadulle puolialastomana, koska Bridget luulee Darcyn olevan pettynyt häneen, mitä hän ei ollut. Bridgetin löydettyä Darcyn he halaavat ja suutelevat lumisateessa, missä muut ihmiset hämmästelevät naisen ulkonäköä. Kohtauksessa halutaan korostaa Darcyn kuuluisia sanoja Bridgetille: Pidän sinusta juuri sellaisena kuin olet. Ympärillä olevien ihmisten tuomitsevista katseista huolimatta, he jäävät ulos kylmyyteen suutelemaan. Hetken päästä Darcy kietoo Bridgetin omaan takkiinsa, lämmittääkseen häntä ja suojellakseen epätoivotuilta katseilta.



KUVA 7. Kuvankaappaus elokuvasta Bridget Jonesin päiväkirja (2001).

Kokokuvassa hahmo näkyy kokonaisena, ja ympäristöä on vähemmän kuin laajassa kokokuvassa. Tässä kuvassa keskitytään hahmon kehonkieleen ja kasvojen ilmeisiin. Kokokuva antaa meille käsityksen hahmosta sellaisena, kuin hän on fyysisesti ja henkilönä. Mykkäelokuvien aikana kokokuvan avulla ilmaistiin hyvin paljon tunteita ja tilanteita kehonkielen kautta, mikä on nykyajastamme kadonnut. (Katz 1991, 129.) Siinä ei ympäristö vaikuta niin paljon kuin aikaisemmissa kuvissa, jolloin elokuvaajalla on mahdollisuus kertoa katsojalle hahmon pukeutumisen, kampauksen ja esimerkiksi kävelytavan kautta, hahmon aikeista tehdä jotain. Kokokuvaa käytetään suhteellisen harvoin elokuvissa. Niitä käytetään yleensä tilanteissa, missä esimerkiksi päähenkilö esitellään ensimmäistä kertaa, tai jos henkilöllä on erikoinen tai juonen kannalta merkittävän poikkeava ulkonäkö.

Laajassa puolikuvassa hahmo tai hahmot rajataan polvista ylöspäin. Kädet saavat olla lepotilassa niin, etteivät ne leikkaannu kuvasta pois. Euroopan kriitikot keksivät ”American shot” nimityksen laajasta puolikuvasta, koska lännen elokuvissa käytettiin paljon tätä kuvaa, jotta siinä näkyisi asekateloissa olevat aseet (Mercado 2011, 53). Lännen elokuvissa luotiin jännitystä kohtauksiin, kun hahmot pitivät kättään aseensa päällä merkkinä, että pian he nostavat aseensa ampuakseen vastapuolensa. Laajassa kuvassa korostetaan ympäristöä ja kehon elekieltä, kun taas laajassa puolikuvassa saadaan näiden lisäksi ilmeet paremmin esille. Laajaa puolikuvaa on hyvä käyttää silloin, kun halutaan tuoda käsien liikkeet esille samalla, kun kasvot ja ympäristö näkyvät.

Puolikuvat rajataan vyötäröstä ylöspäin, jolloin kuvassa ilmeet näkyvät entistä paremmin ja vartalon liikkeet vähemmän. Puolikuvalla saadaan katsojia osallistumaan paremmin kohtauksen tunnelmaan ja hahmon kokemuksiin, mutta samalla saadaan ympäristöä vielä mukaan kuvaan. (Mercado 2011, 47.) Puolikuvassa voidaan saada myös kädet kuvaan, jos esimerkiksi hahmo pitää edessään asetta ampuakseen, tai hän istuu pöydän äärellä kädet ristissä. Puolikuvassa hahmon asettelu ja liikkeen suunta luovat vahvoja tunteita katsojalle. Hohto (1980) elokuvassa on kohtaus, jossa päähenkilö Jack on menettämässä järkensä ja alkaa hallusinoimaan. Hän toimii The Overlook -hotellin hoitajana perheensä kanssa talven ajan, jolloin asiakkaita ei ole paikalla. Yksinäisyyden tunne ja eristyneisyys johtavat siihen, että Jack alkaa käyttäytyä väkivaltaisesti. Hän kohtaa oleskelunsa aikana Grady, joka on entinen talvihoitaja The Overlook -hotellilla. Jackin päälle kaatuu juomaa, jolloin Grady menee Jackin kanssa WC:hen puhdistamaan tahraa.

Kohtaus, jossa Grady puhdistaa Jackin paitaa, on kuvattu puolikuvana. Grady on selin kameraan, ja Jackin ilmeet näkyvät koko ajan. Jack havahtuu tässä kohtauksessa, että Grady on se vanha pitäjä, joka tappoi perheensä ja itsensä aikaisempana talvena samaisessa hotellissa. Jack kiinnittää Grady huomion, ottamalla häneltä liinan kädestä, ja kertoo hänelle, että hän on tappanut perheensä. Gradyn ilmettä nähdään tässä vaiheessa hieman, jolloin katsoja kokee tilanteen jännityksen. Grady ja Jack on sommiteltu kuvaan symmetrisesti, koska heidän kohtalonsa ovat samanlaiset. Grady toimii tässä kohtauksessa Jackin mielenä, joka yrittää aluksi kiistää verenhimoaan, mikä viestitään näyttämällä Grady selkää. Jos tämä kohtaus olisi kuvattu yhtään kauempaa tai lähempää, katsojan olisi vaikeampi huomata näiden hahmojen välistä kemiaa samalla, kun Grady puhdistaa Jackin takkia.



KUVA 8. Kuvankaappaus elokuvasta *The Shining* eli *Hohto* (1980).

Puolilähikuva leikataan henkilön olkapäistä ja tarkemmin kainaloiden alta. Kuvakoko korostaa esimerkiksi mitä tai mihin suuntaan hahmo katsoo. Hahmon tunnetilan ilmaisen kannalta yksi tärkeimmistä kuvakooista on puolilähikuva. Puolilähikuvaa käytetään haastatteluissa, koska siinä näkyy henkilön ilmeet hyvin, muttei olla liian lähellä, jotta haastateltavalla on tarpeeksi tilaa liikkeelle ja katseelle. Puolilähikuvalla saadaan tunnetta elokuvaan, korostamatta otosta, joka ei ole yhtä tärkeä kuin lähikuvalla kuvattu otos.

Lähikuvia ei ole aina käytetty elokuvateollisuudessa, mutta siitä lähtien, kun niitä on alettu käyttää, elokuvat ovat saaneet suurempaa suosiota. ”Jean-Luc Godard sanoi joskus, että luonnollisin leikkaus on leikkaus ilmeeseen” (Katz 1991, 123). Lähikuva on yksiä intensiivisimpiä kuvia, mitä voidaan käyttää, koska siinä korostuu hahmon ilme tai jonkin esineen tärkeys. Lähikuvia täytyy osata käyttää oikeassa kohdassa oikeaan aikaan, jolloin saadaan mahdollisimman tehokkaasti juonta ja tunnelmaa esille. Tärkein tehtävä lähikuvalla on kertoa hahmon tunteista kuvaamalla hänen kasvojaan, jolloin näemme parhaiten, ovatko hänen tunteensa muuttumassa iloisesta vihaiseen jonkun toisen hahmon puheen perusteella.

Hyvä esimerkki lähikuvasta löytyy elokuvasta *Wall-E* (2008), jonka pääosassa on pieni robotti nimeltä Wall-E, joka asuu ihmisten hylkäämällä Maa-planeetalla, ja siivoaa sitä puristamalla jätteet kuutioiksi. Maassa ei ole minkäänlaista elämänmuotoa, ei edes kas-

veja, jolloin siellä eläminen on mahdotonta ihmisille tai millekään elävälle. Robotti on elänyt niin kauan yksin maapallolla, että hänelle on muodostunut persoonallisuus ja tunteet. Robotti säilyttää joitain tavaroita, joita hän pitää tärkeinä tai erikoisina. Eräänä päivänä hän löytää pienen vihreän kasvin, jolloin kasvia kuvataan lähikuvalla, ja osoitetaan sen tärkeys. Kohtauksessa leikataan Wall-E:n silmien ja kasvin kesken lähikuvia, mikä inhimillistää robottia, kun hänen silmänsä liikkuvat hämmästyksestä ja ihailusta. Myöhemmin elokuvassa meille selviää, kuinka tärkeä kasvi onkaan maapallon kehityksen kannalta. Lähikuvat ovat siis yksiä tärkeimpiä kuvia nykyisessä elokuvateollisuudessa juonia ajatellen. Wall-E on toiminut inspiraationa Crosslight elokuvan päähenkilöhahmon luomisen yhteydessä.



KUVA 9. Kuvankaappaukset elokuvasta Wall-E (2008).

Erikoislähikuvalla saadaan esille pieniä vivahteita, joita tapahtuu näyttelijän kasvoilla tai sillä voidaan näyttää esineistä kohtia, jotka ovat tärkeitä juonen kannalta. Erikoislähikuvalla saadaan entistä suurempaa intensiivisyyttä ja suuria tunteita esille, ja katsoja on tietoinen siitä, että juuri se asia on tärkeä juonta ajatellen. (Stoller 2009, 226.) Hyvä esimerkki erikoislähikuvasta on elokuvassa Kill Bill vol.1 (2003), jossa päähenkilö Beatrix herää pitkän kooman jälkeen ja huomaa, etteivät hänen jalkansa sen vuoksi tottele häntä. Hän saa itsensä pakettiautoon pyörätuolin avulla, jossa hän yrittää saada jalkansa toimimaan. Monen tunnin jälkeen hän saa liikutettua isovarvasta, jolloin katsojille näytetään erikoislähikuvaa, jotta katsojat näkevät sen yhden pienen liikkeen päähenkilön pitkän uurastuksen seurauksena. Kohtauksessa Beatrixin ja jalkojen kesken leikataan koko ajan niin, että kuvat tiivistyvät entisestään, jolloin katsoja jännittää sitä, saako hän jalkojaan kuntoon.



KUVAT 10-11. Kaksi kuvankaappausta elokuvasta Kill Biil (2003).

3.1 Kameran liike ja syväterävyys

Panorointi on liike, jossa kameran keskipiste pysyy paikallaan, eli kamera on kiinni kamerajalassa, mutta kääntyy vaakatasossa. Panorointia käytetään silloin, kun seurataan kohdetta tämän liikkuesssa kuvauspaikan halki. Panorointi voi olla tällaisissa tapauksissa tärkeää, jos kävelemisen aikana näyttelijän kehonkielessä tai ilmeessä tapahtuu jotain merkillistä juonen kannalta. Tätä kuvaustapaa käytetään myös tapauksissa, kun kohde näkee jotain kuvan ulkopuolella, jolloin kameraa käännetään, jotta katsoja näkee, mikä kiinnitti henkilön katseen (Hedgecoe 1992, 50). Panoroinnissa täytyy muistaa, että se on reaaliaikainen, eli sitä käyttäessä pidetään jotakin välimatkaa tärkeänä juuri tässä tapauksessa, kun käännetään kameraa toisesta henkilöstä toiseen henkilöön. Kuvitellaan tilanne, jossa pariskunta riitelee ja leikkaamisen sijasta kuvataankin kohtaus panoroimalla pariskunnan kesken. Kohtauksesta tulee tällöin dynaamisempi ja jos kääntämisen nopeutta sekä rytmiä kiihdytetään riitelyn mennessä kiivaammaksi, erottuu kohtaus muista kohtauksista. (Mercado, 2011, 131.)

Tiltaamisessa kamera pysyy paikallaan samalla tavalla kuin panoroinnissa, mutta kameraa liikutetaan ylhäältä alaspäin tai alhaalta ylöspäin. Tätä kuvastapaa käytetään usein silloin, kun esitellään ensimmäistä kertaa henkilöä elokuvassa, ja kuvaten juurikin alhaalta ylöspäin, jotta saataisiin luotua jännittävä tilanne siitä, millaiset kasvot tulevat esille tiltauksen loputtua. Hauska esimerkki tiltauksesta löytyy elokuvasta *Alaston ase 33 1/3 – viimeinen solvaus* (1994). Siinä parodisoidaan tätä tekniikkaa esittämällä viehättävää henkilöä niin, että kuvataan alhaalta ylöspäin jalkoja, jotka jatkuvat metritolkulla lisäpolvien kera. Tiltauksista käytetään myös tilanteissa, missä esitellään rakennusta ja sen arkkitehtuuria (Hedgecoe 1992, 50). Ylhäältä alaspäin kuvausta voidaan käyttää tilanteissa, missä pitkä ihminen kuulee jonkun puhuvan, mutta katsookin alaspäin ja huomaa, että siellä on lapsi puhumassa. Tieteiselokuvissa tämä on oiva tapa viestiä katsojalle, että ollaan vieraalla planeetalla, jos taivaalla on esimerkiksi kaksi aurinkoa. Siitä kamera tiltaa maantasolle, jossa elokuvan juoni tapahtuu.

Dollyajokuva saadaan aikaan laittamalla kamera alustalle, jossa on renkaat alla. On olemassa ratoja, joiden päällä on rengasalusta, kamerajalustoja renkailla ja kotikonstein voidaan käyttää rullalautaa, pyörätuolia tai ostoskärryä. (Hedgecoe 1992, 48.) Omassa elokuvassani avauskohtaus on kuvattu auton avulla ja se synnytti yllättävänkin tasaista kuvausjälkeä. Dollykuvausta käytetään usein sillä tavoin, että kameraa ajetaan eteenpäin kohti henkilöä, joka on tekemässä päätöstä, tai joka oivaltaa jotain. Dollykuvaus luo kohtaukseen jännitettä ja dramaa samalla luoden mielikuvan katsojalle, että me olemme lähestymässä henkilöä fyysisesti. Läheltä kauemmaksi liikkuva kamera saa henkilön näyttämään pienemmältä, jolloin ilmaistaan, että henkilö menettää itseluottamuksen tai tilanteen hallinnan, tai että hän on yksin ja epätoivoinen. Dollykuvauksella katsoja pääsee myös myötäelämään päähenkilön kanssa jotain tärkeää paljastusta, tai paikkaa jolla on suuri merkitys kohtauksessa.

Zoomiotos on kuva, jossa kameran objektiivia käännettään niin, että päästään lähemmäksi tai kauemmaksi kohdetta. Zoomikuvan voi toteuttaa nopealla liikkeellä tai hitaalla riippuen siitä, millaisen lopputuloksen haluaa. Zoomaaminen eroaa dollykuvasta niin, että katsojalle tulee zoomista olo, että kohtauspaikka tuodaan lähemmäksi tai kauemmaksi heitä, kun taas dollyssa katsoja tuntee liikkuvan lähemmäksi tai kauemmaksi tapahtumasta. (Mercado 2011, 125.) Monissa vanhoissa aasialaisissa taistelulajielokuvissa käytetään zoomia, jossa lähennetään kuva tappelijan silmiin tuomaan intensiivi-

syyttä ja keskittymistä. Zoomkuviissa katsojalle voi syntyä hädän, jännitteen ja vaaran tunne.

Dollya ja zoomia voidaan yhdistää, jolloin syntyy ”Vertigo effect”. Nimi tulee Alfred Hitchcockin elokuvasta *Vertigo* (1958), mikä kertoo miehestä, joka pelkää korkeita paikkoja. Hänen pelkotilojaan kuvataan *Vertigo*-efektillä, missä kameraa ja objektiivia liikutetaan. (Cristiano 2007, 111.) Kun kameraa liikutetaan eteenpäin, niin objektiivia käännetään niin, että zoomataan kohteesta pois päin. Näiden kahden oikein tehty yhdistelmä luo vaikutelman, että kohde pysyy saman kokoisena, mutta taustan perspektiivi muuttuu. Efekti on hyvin hämmentävä, jonka vuoksi sitä käytetään elokuvissa niinä hetkinä, kun jotain hyvin tärkeää on tapahtumaisillaan. Riippuen efektin nopeudesta ja juonen tilanteesta, sillä voidaan luoda rakkauden tunnetta, paranoiaa, pelkoa ja jopa lääkkeiden tai huumeiden aiheuttamaa tilaa.

Steady cam -kameralla pystyy kuvaamaan vaativimpia otoksia, joissa tärkeänä pidetään yhtenäisyyttä, johon kuuluvat aika, tila ja sujuva liike. Steady cam -kamera on rakennettu niin, että kuvaajan aiheuttamat värähdykset eivät näy kamerassa. (Cristiano 2007, 111.) Steady cam -kameran mahdollisuudet ovat laajoja, koska sillä saa aikaiseksi monimutkaisempia otoksia kuin dollylla tai esimerkiksi kraanalla. Kuvaaja pystyy liikkumaan steady cam -kameran kanssa rappusia pitkin ja 360 asteen kulmassa. Tässä kuvaustavassa on mahdollista muuttaa sommittelua ja kuvakokoja niin paljon kuin kuvaaja kykenee. Haaste steady cam -kamerassa on sen paino, jonka vuoksi kuvaajan täytyy olla harjaantunut käyttäjä, jotta kuvat olisivat vakaita, tarkkoja ja hyvin sommiteltuja. Tässä tapauksessa täytyy pitää mielessä, että kannattaa käyttää laajakuvaobjektiivia, jolloin saa pidettyä sommittelun mahdollisimman hyvänä. Se mahdollistaa kuvan tilaa, jolloin kuvaa on varaa muokata, jos menee vähän pieleen (Samuelson 1984, 60). Kuten suurin osa liikkuvista kameraotoksista, tämäkin seuraa jonkun henkilön liikkeitä ja usein myös esittelee katsojalle hahmon elämää, ympäristöä tai persoonallisuutta.

Käsikamerakuvas on kuvastyyli, jossa kamera heiluu, eli kuva ei ole täysin stabiili. Tällaisessa tyyliissä katsojalle tulee tunne, että hän katsoo dokumenttia, uutisia tai hektistä tilannetta elokuvassa. (Cristiano 2007, 103.) Käsikamerakuvaus on yleistynyt tyyli, jota nähdään tuotannollisista syistä paljon varsinkin televisiosarjoissa. Käsikamerakuvaaminen on aikataulullisesti nopea tapa kuvata kohtauksia, sarjoja tai kokonaista elokuvaa. Tämän tyylin suhteen on kuitenkin kiistelty paljon, että käytetäänkö sitä nykyään liikaa.

Hyvä esimerkki käsikamerasta näkyy elokuvassa Cloverfield (2008), mikä kertoo ystäväjoukosta, joka joutuu jättiläisliskon hyökkäyksen kohteeksi. Kuvaaminen toteutetaan ystävien perspektiivistä, eli luodaan kotivideon illuusio. Cloverfieldin (2008) kuvaus on niin heiluvaa, että jotkut katsojista ovat sairastaneet pahoinvointia sitä katsoessaan, mitä voi verrata huvipuistolaitteella ajamiseen. Käsikamerakuvaaminen voi olla myös lievempää ja hienovaraisempaa, mikä näkyy esimerkiksi omassa lyhytelokuvassani Crosslight (2013).

Kraanakameralla on mahdollista kuvata vaakasuoraan ja pystysuoraan ja laitteessa voi olla myös renkaat. Yleisin otos kraanalla kuvataan alhaalta ylöspäin, jolloin paljastetaan ympäristön kokoa, henkilön yllättyneisyyttä, tai sitä näkee myös usein elokuvan lopussa. Lopussa tämä toimii hyvin sen takia, koska sillä etäännyttään tarinan hahmosta, joka näkyy meille koko ajan pienempänä. (Mercado 2011, 167.) Aikaisemmin esimerkkinä käyttämäni Bridget Jonesin päiväkirja-elokuvan loppu on kuvattu kraanalla. Kuvassa tämä pariskunta suutelee ja kameran etäännyvästä liikkeestä tulee olo, että he elävät elämänsä onnellisesti loppuun saakka. Laajasta kuvasta aloittava kraana lähestyy lopulta lähikuvaan päähenkilöstä, mikä on yleinen ajo, kun halutaan esitellä ympäristöä ja sen tapahtumia. Kraanalla on tehty myös todella luovia kohtauksia, missä sen liikkeistä on otettu mahdollisimman paljon irti. Orson Wellesin elokuvassa Pahan kosketus (1958) on alkukohtaus missä käytetään luovasti kraanaa yli kolmen minuutin ajan ja tällä otoksella luodaan hyvin jännittynyt tunne, joka ratkeaa vasta ajon loputtua.

4 SOMMITTELU JA KUVAKOOT ELOKUVASSA CROSSLIGHT



KUVAT 12-13. Laajakuva ja lähikuva hahmosta elokuvasta Crosslight.

Aloitan elokuvani laajalla dollyajolla ja kokokuvalla, jossa esittelen paikkaa, päähenkilöä ja sivuhenkilöä, joka näkyy seuraavan kerran vasta elokuvan loppukohtauksessa. Halusin kamera-ajolla näyttää näiden kahden henkilön välimatkaa, osoittaa, etteivät he tunne toisiaan ja että he ovat hyvin erilaisia seisoessaan kaukana toisistaan linja-autopysäkillä. Avasin elokuvan tällä otoksella, jotta katsoja pääsee heti aktiivisesti sisään elokuvaan. Katsoja ei pääse näkemään henkilöitä yhtä aikaa, jolloin hänelle tarjotaan mahdollisuus kuroa umpeen päähenkilön ja sivuhenkilön välimatka omalla katselullaan. Näyttelijät eivät näy samassa kuvassa, koska tuolloin katsoja huomioi ja tarkkailee vain yhtä henkilöä kerrallaan. Sivuhenkilö näkyy kuvassa ensimmäisenä ja tällä osoitan katsojalle, että tällä henkilöllä on merkitystä juonen kannalta. Sommittelin laajan kokokuvan tasapainoiseksi jättämällä hahmoille ylös ja alas yhtä paljon tilaa, koska siitä tulee yksinäisempi ja ahtaampi vaikutelma, kuin jos olisin jättänyt esimerkiksi henkilöiden yläpuolelle enemmän hengitysvara.

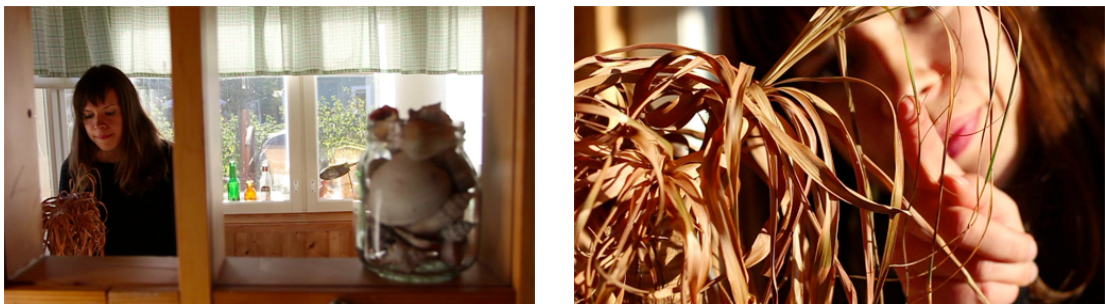
Laaja kokokuva päättyy maisemakuvaan, josta leikkaan suoraan lähikuvaan päähenkilöstä. Lähikuvassa päästään tutustumaan päähenkilön kasvonpiirteisiin ja hänestä huomaa tässä kuvassa myös levottomuuden katseessa sekä suun ja pään liikkeissä. Laajemmassa kuvassa esittelin hahmon olemuksen kokonaisuudessaan, mutta vasta lähikuvassa saan hänen malttamattomat tunteensa esille. Ne ovat niin hienovaraisia, että katsoja ei laajemmassa kuvassa näkisi niitä yhtä hyvin. Sommittelu tässä kuvassa on toteutettu kolmanneksen säännöllä. Katse muuttuu suuntaansa sekä oikealle, että vasemmalle, jolloin vasemmalle katsoessa hahmon katseella on enemmän tilaa ja oikealle katsoessa vähemmän tilaa. Näin sain luotua tilanteen, jossa hahmolla on epävarma, mutta samalla

toiveikas olo. Tätä edustaa myös hänen maasta poimimansa esine, joka saa hänet hylkäämään sen hetkiset suunnitelmansa ja lähtemään viemään esineensä turvaan.



KUVAT 14-15. Tarkennusalueen muutos otoksen sisällä.

Ensimmäisestä kohtauksesta siirrytään siirtolapuutarhapihalle, missä sijaitsee hänen kotinsa. Päähenkilö kävelee taka-alalta etu-alalle. Kohtaus huipentuu, kun hän päätyy vanhan keinuhevosen kohdalle. Ensimmäisessä kuvassa etu-ala on epätarkka, mutta taka-ala on tarkka, sillä siellä hahmo näkyy ensimmäisenä. Päähenkilömme käveltyä eteen vaihdan tarkkuusaluetta keinuhevosen päähän. Hevosen merkitys kasvaa, kun hahmo silittää sitä. Tämä kohtaus edustaa hahmon mieleen tuluvia muistot, jotka ilmaistaan näyttelijän käden liikkeellä. Käytän tarkkuusalueen muutosta, jotta katsojan huomio kiinnittyisi eleeseen, jonka hahmo tekee, mutta samalla saan hetkeksi pidettyä epäselvänä sitä, että miksi hevonen alunperin ylipäättään näkyy kuvassa. En leikkaa käsikuvasta kasvokuvaan, mistä katsoja näkisi päähenkilön tunteet silittäessä hevosta, koska tämä yksi silityskuva antaa tarpeeksi tietoa ja tarkoitusta kohtaukseen. Kohtauksen tarkoitus on kertoa katsojalle, että henkilöllämme on menneisyys, joka sitoo hänet tähän esineeseen ja muistot tulevat lapsuudesta, jolloin hän keinui hevosella.



KUVAT 16-17. Hahmon ja kameran välissä erottava tekijä.

Ulkokohtauksesta siirrytään sisätiloihin, missä käytän puolikuvia, lähikuvia ja erikoislähikuvia. Kohtaus alkaa puolikuvalla, missä hahmo seisoo eteistä ja olohuonetta jakavaan väliseinän toisella puolella, jolloin katsojan ja päähenkilön suhde on aluksi etäi-

sempi. Tällainen puolikuva, jossa on jokin erottava tekijä katsojan ja päähenkilön välillä, voi myös aiheuttaa katsojalle tunteen, että hän toimii elokuvassa tarkkailijana, jonka päähenkilö voi huomata, jos ei pysy tarpeeksi hyvin piilossa. Jätän kuitenkin sen verran hengitystilaa kuvaan, että katsojalle ei tule sellainen olo, että hän ainoastaan tarkkailee tätä henkilöä. Katsoja saa välimatkaa tähän tunteeseen ja vahvemman tunteen päähenkilöstämme, kun siirrytään taas lähikuviin. Kuvassimme kohtauksen siirtolapuutarhassa ja koska siirtolapuutarhamökit ovat yleensä kovin pieniä, niin menimme tämän mökin ehdoilla ja onneksemme mökissä oli ikkuna eteisestä ruokailuhuoneeseen. Olisi ollut huomattavasti haastavampaa saada tällainen kuva ilman tätä ikkunaa, koska en omista tarpeeksi laajaa objektiivia. Olisin saanut samanlaisen otoksen otettua samasta suunnasta, mutta se olisi tapahtunut paljon lähempää. Toki elokuvamaailmassa pystytään huijaamaan katsojan silmää ja toteuttamaan sama otos vasemman kuvan oikealta puolelta. En kuitenkaan joutunut tekemään sitä. Sommittelin puolikuvan niin, että käytän kolmanneksen sääntöä, minkä huomaa selkeästi siitä, kun katsoo kuvassa olevaa lautaa, joka jakaa kuvan 1/3 osaan. Se, minkä olisin voinut tehdä toisin opastaessani näyttelijää, niin olisin voinut pyytää häntä katsomaan vasemmalle, jotta tilanteeseen syntyisi levottomampi tunne hetkeksi, koska kohtauksessa oleva kuihtunut kasvi muistuttaa häntä jostain, mikä on kuollut jo aikoja sitten. Tavallaan hän tuntee ainoastaan tähän kasviin, tai siihen mitä siitä on enää jäljellä, sellaista yhteyttä, jota hän ei tunne yhtä vahvasti muiden askareidensa kanssa. Kasvia hoitaessaan hahmolla on turvallinen olo.

Lähikuva hahmosta on sommiteltu niin, että kuollut kasvi on kameran ja henkilön välissä. Toinen huomattava asia on se, että päähenkilön kasvot ovat sumeat ja käsi on tarkka. Tähän liittyy osittain kohtaus, jossa hahmo silittää keinuhevosen päätä, eikä hänestä nähdä muuta kuin käsi. Kuolleen kasvin kohtauksessa katsoja ei ole vielä aivan varma, miksi hän käyttäytyy niin oudosti ja mitä kasvi symboloi. Asia valkenee katsojalle hieinan kohtauksen lopussa, missä hahmo hyvästelee kasvia hellällä otteella, ja puhaltelee sitä varjoissa. Se kuvastaa juuri sitä, että tämä kasvi on muisto jostain synkstä ja kuolleesta, mutta sellaisesta asiasta mitä hahmomme rakastaa edelleen ja josta hänen on vaikea luopua. Rakkaus kasvia kohtaan näyttäytyy myös niin, että ensimmäinen asia mitä hahmo tekee laitettuaan uuden esineensä pöydälle on se, että hän kastelee ja hoitaa kasvia. Kahta ylempänä olevaa kuvaa yhdistää se, että katsoja on etäällä hahmon maailmasta. Päähenkilön kasvot ovat epätarkat, jotta katsoja keskittyisi käden liikkeeseen ja huomaisi, että kasvi on jo menetetty tapaus.



KUVAT 18-19. Lähikuva liinasta kertoo menneisyydestä ja lähikuva hahmosta kun hän puhdistaa uutta esinettä.

Kasvin hoidon jälkeen hahmo pukee päällensä vanhan näköisen essun, josta hän ottaa esille kaksi lasten nenäliinaa. Ensimmäisessä kuvassa huomataan näiden kahden asian välinen kontrasti, koska näkyvillä ei ole päähenkilön kasvoja vaan pelkät esineet, jotka symboloivat eri asioita. Jos kasvot olisivat näkyvillä, niin katsoja ei keskittyisi tähän yksityiskohtaan. Liinojen kuvioinnista huomaa, että ne ovat olleet lapsen omistuksessa, ja ovat jopa kenties hahmon lapsuudesta peräisin olevat liinat. Esiliina on koristeltu kukilla ja siitä tulee mieleen, että sen on omistanut aikoinaan vanhempi naishenkilö. Hahmo käyttää näitä esineitä lähikuvassa samaan aikaan, mistä syntyy kontrastinen sommitelu symboloinnin kautta. Tällä tavalla yritän kertoa, että jotkut asiat hahmon elämässä ovat muuttuneet, mutta hän pitää kiinni menneisyydessä ylläpitämällä rutiinejaan, jolloin hänen ei tarvitse kokea olevansa yksin.

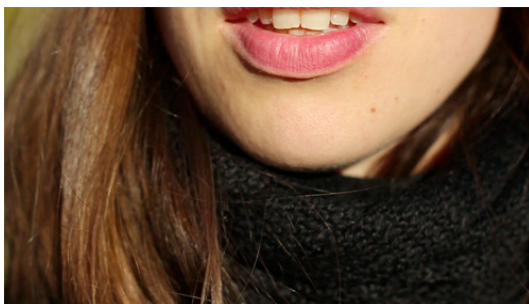
Oikeanpuoleinen kuva on lähikuva siitä, miten hahmo putsaa uutta esinettään, jonka hän on tuonut linja-autopysäkiltä. Itse kiillotustapahtuma kielii siitä, että hahmo arvostaa esinettä osoittamalla sille tuollaista huomiota. Kohtaus puolestaan kertoo katsojalle, että tämä hetki on sellainen, missä hahmo kokee olevansa elementissään. Korostan otoksen tunnelmaa sillä, että lähikuva on kuvattu heiluvalla kameralla. Heiluva kamera voi joskus luoda ahdistavan tunteen katsojissa ja tässä kohtauksessa sen tehtävänä on tavallaan luoda hieman ahdistava tunne, koska emme vielä oikein käsitä mitä hahmo tekee. Sommittelin tämän kuvan myös erikoisella tavalla, koska päähenkilömme molemmat silmät eivät näy koko ajan. Yhdessä kohtaa, ainoastaan toinen silmä ja suu ovat pääosassa, jolloin katsojan tunnetta vahvistetaan luomalla poikkeuksen lähikuvasta, eli rajaamalla silmät pois. Tämän kuvan jälkeen siirryn kuitenkin yläkuvaan missä näytän pöytää ja esineitä, jotka ovat sen päällä. Tässä katsojille näytetään, että hän on keräillyt tavaroita enemmänkin ja järjestellyt niitä pöydälle symmetrisesti, mitä korostan sym-

metrisesti sommitellulla kuvalla. Tämän kuvan jouduin toteuttamaan käsin kuvatulla kameralla, koska ei ollut aikaa valon puolesta kuvata kamerajalalta. Kuva ei toimi sen takia, koska se heiluu, eikä katsoja näe tarpeeksi kauan sitä, mitä tämän otoksen halutaan kertovan päähenkilöstä.



KUVA 20. Laaja puolikuva hahmosta, josta ilmenee hänen yksinäisyytensä.

Mökkikohtauksessa, kun hahmo lopettelee rutiinejaan, käytän viimeisenä kuvana laajaa puolikuvaa osoittamaan hahmon yksinäisyyttä jättämällä hengitystilaa hänen ympärille. Kuvan vasemmalla puolella, siihen mihin hahmo on kohdistanut katseensa, on kaikkea sitä, mistä hän välittää. Takana on taas enemmän hengitystilaa, mikä symboloi hahmon välinpitämättömyyttä muuta maailmaa kohtaan. Sille hän näyttää selkäänsä. Hahmo istuu keskellä kuvaa ja hänen ympärillään on paljon tilaa. Tämä valinta saa hänet näyttämään pieneltä. Sommittelemalla hahmo keskelle kuvaa, korostan molempia puolia hahmon elämässä: menneisyyden rakkautta sekä nykyisyyden pelkoa. Aivan vasemmalle sommittelu voisi olla myös hyvä vaihtoehto, koska silloin tunnelma muuttuisi ahdistavammaksi, sillä menneisyydessä eläminen on hänelle helpompaa kuin nykyisyydessä tai tulevaisuudessa. Siinä tapauksella menneisyydelle pitäisi antaa enemmän tilaa kuvassa.



KUVAT 21-22. Junakohtauksen erikoislähikuva ja laaja puolikuva.

Crosslight kertoo ihmisestä, joka elää elämäänsä turvaa antavien rutiinien kautta. Hahmo rakastaa ja samalla inhoaa sitä, mikä hänestä on tullut ihmisenä. Hän haluaa vain

juosta pakoon tätä kaikkea, mutta toisaalta hän ei pysy hengissä ilman rutiineja. Yksi tärkeimpiä asioita hahmolle on junavaunujen laskeminen ja havaintojensa kirjaaminen sille varattuun muistikirjaansa. Hänelle odotus tuo jännitystä elämään. Mutta kun juna ajaa hänen ohitsean myös jännitys on poissa, eikä hän pääse kokemaan samaa huumaa ennen seuraavan junan saapumista. Erikoislähikuva tuntui olevan luonnollisin vaihtoehto kohtaukselle. Yllä näkyvästä erikoislähikuvasta ilmenee, että jokainen nielaisu, hengitys, ihon väreily, hiuksien ja suun liike näkyy selkeästi. Varsinkin nielaisujen oli tärkeää näkyä, jotta katsojalle välittyy lataus, jota junan odottaminen aiheuttaa päähenkilölle. Tämän kuvan jälkeen leikataan silmiin, missä nähdään hänen tarkkailevan junan tuloa. Pyrin tuomaan kohtaukseen intensiivisyyttä kahdella erikoislähikuvalla hahmon kasvoista.

Yllä, oikealla oleva kuva on laaja puolikuva, jossa hahmo istuu keskellä kuvaa. Pian sen jälkeen siihen ilmestyy juna, joka tulee oikealta ja katoaa kuvan vasempaan reunaan. Junan ilmestyminen ja katoaminen kuvasta symboloi tunteita, joita hahmo käy läpi, kun hän odottaa jännityksellä junan tuloa. Päähenkilön euforinen tunne katoaa, kun juna poistuu kuvasta. Otoksessa viivytään, kun juna ei ole enää kuvassa, jotta tämä ratkaisu synnyttäisi haikean ja tyhjän olon. Kuvasin kohtauksen niin, että katsojalle tulisi yllätyksenä, milloin juna ilmestyy, jotta syntyisi pieni jännityksen hetki. Tämä kohtaus kaipaa enemmän lähikuvia esimerkiksi kädestä, joka puristaisi kynää, tai hahmosta puremassa huultaan, jotta katsoja näkisi, että hän on innostunut tapahtumasta.

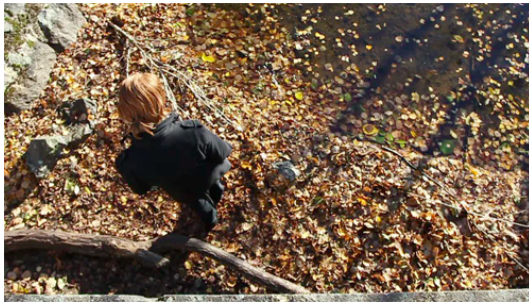


KUVAT 23-24. Hahmo sillalla jännittämässä ja tuntee lievitystä.

Seuraavassa kohtauksessa on monelle tuttu leikki, missä oksa heitetään veteen ja juostaan toiselle puolelle siltaa odottamaan koska oksa tulee näkyviin. Yleensä tämä leikki on kahden kilpailu jossa jännitetään, että tuleeko oma vai ystävän oksa ensimmäisenä sillan alta esille. Hahmo heittää oksan, minkä jälkeen hän juoksee toiselle puolelle siltaa tuntien levottomuutta, koska oksa ei ilmesty sieltä näkyviin. Vasemmanpuoleisessa ku-

vassa päähenkilön katse ja kasvot ovat vasemmalla, jotta levoton ja ahdistunut tunne välittyisi voimakkaammin. Tilanne on kuvattu käsikameralla, eli en käyttänyt mitään jalustaa, jotta hektisyys ja hätäntyminen tulisi tehokkaammin esille.

Oikeanpuoleisessa kuvassa hahmo tuntee lievitystä, kun oksa tulee sillan alta, mutta vastaavasti kuten junakohtauksessa myös odotus ja hetkessä eläminen tuovat hänelle mielihyvää. Sijoitin näyttelijän keskelle kuvaa, mutta katse on suhteellisen ylhäällä kuvaa, jotta katsojalle aiheutuisi epätasapainoa kohtauksesta. Varjot muodostavat kasvoilla arpia, jotka vihjaavat hänen yksinäisyyteensä, joka juontaa hylkäyksestä, jonka hän on joutunut kokemaan. Kohtaus loppuukin siihen, kun hahmo kävelee kuvan taka-alalle, ottaa salkkunsä ja kävelee ulos kuvasta. Muistot ovat hänelle ihana asia niin kauan kuin hän niissä on, mutta sitten pian iskee tuska, jonka hän yrittää unohtaa, siirtymällä taas seuraavaan muistoon. Tätä yritin kuvata sillä, että hän kävelee taakse, missä hän näkyy sumuisena eli epätarkkana. Lopulta hän kävelee pois paikan päältä samaan suuntaan, kuin mistä hän tuli. Olisin voinut korostaa tätä tunnetta paremmin, kuvaamalla samasta suunnasta, millä aloitin kohtauksen. Sillä tavalla olisin saanut katsojalle tunteen, että hän kävelee muistoon ja poistuu siitä heti, kun se alkaa tuntua liian epämiellyttävältä.



KUVAT 25-26. Yksi sama otos viimeisestä kohtauksesta.

Loppukohtauksessa hahmo menee sillan alle, missä hän istuu puurungon päällä, ottaa esille rakkaan junavaunuvihkonsa ja siirtyy rauhalliseen mielentilaan. Alussa nähty sivuhenkilö tulee paikan päälle ensimmäistä kertaa tarinassa näkyvän miehen kanssa ja saa tietämättään ajettua päähenkilön toiselle puolelle siltaa. Päähenkilö pudottaa vahingossa vihkonsa maahan, jonka jälkeen hän tuntee rauhattomuutta, koska hän haluaa saada sen pian takaisin huostaansa. Kohtauksen alkupuoli oli suhteellisen onnistuneesti kuvattu, mutta lopusta puuttui selkeästi muutamia kuvia, jotka olisivat olleet tarpeellisia. Kuvat, joita kuvasin olivat myös liian lyhyitä kasvattamaan jännitystä. Katsoessa elokuvaa ei huomaa, että hahmo olisi hädissään, kun vihko joutuu veteen. Katsoja ei

myöskään aisti hänen oloaan ja tunnettaan siitä, että hän on nyt menettänyt jotain todella tärkeää.

Toinen huomattava virhe oli se, että katsojalle ei näytetä selkeästi miehen ratkaisua potkaista vihko veteen. Olisin voinut muistuttaa katsojia, että se vihko on edelleen siellä maassa. Tätä olisi voinut korostaa myös sillä, että muistikirjan veteen potkaiseva mies, olisi voinut ottaa vihon käteensä, tarkastella ja selailta sitä halveksuva ilme kasoillaan ja sen jälkeen heittää sen pois. Tämä oli ratkaisu, josta olemme keskustelleet käsikirjoituksen laatineen siskoni kanssa. Siskoni totesi, että hänen olisi pitänyt sijoittaa se jo alkuperäiseen käsikirjoitukseen. Se olisi tuonut esiin kontrastin hahmon sisäisten prioriteettien ja ulkomaailman arvojärjestyksen välillä.

Ennen tätä potkaisukuvaa olisi pitänyt kuitenkin kuvata puolikuva tai lähikuva hahmon hätäntymisestä käsikameralla, jotta otokseen olisi saanut lisävauhtia. Pelkästään puolikuva sillan alta, missä hahmo kurottaa vihkoa kohti, olisi voinut lisätä epätoivoa kohtaukseen. Minulla on ainoastaan yksi otos tästä tapahtumasta, enkä pystynyt pelastamaan kokonaisuutta edes leikkausvalinnoilla. Kyseessä on loppukohtaus eli yksi elokuvan tärkeimpiä kohtauksia. Kuvausmateriaalin vähyyteen vaikuttivat haastavat kuvausolosuhteet, jotka vaikuttivat niin ohjaaja/kuvaajan, kuin koko työryhmän työpanokseen.

Kaksi yllä näkyvää kuvaa ovat näennäisesti tasavertaisessa asemassa, mutta näin ei kuitenkaan ole. Molemmat kuvat ovat ylhäältäpäin, mutta ainoastaan oikeanpuoleisessa kuvassa ratkaisu on toimiva ja perusteltua. Ylhäältä alaspäin kuvatessa hahmo on alakynnessä, hieman nöyryytetty ja toivoton. Sommittelin kuvan niin, että hahmo on keskellä ja hänen ympärillään on joka puolella melkein yhtä paljon tilaa. Tämä muodostaa tunteen, että hän on haavoittuvainen ja kyvytön pelastamaan esineen ja samalla itsensä. Vasemmanpuoleinen kuva on siitä huono, että se on täysin samasta kohtaa kuvattu, eikä siinä näytetä selkeästi, mitä kohtauksessa tapahtuu. Paljon parempi vaihtoehto olisi ollut alhaalta päin kuvaaminen, koska silloin saa luotua sivuhenkilölle yliotteen ja korostettua hänen välinpitämättömyyttään tekojensa seurauksista.

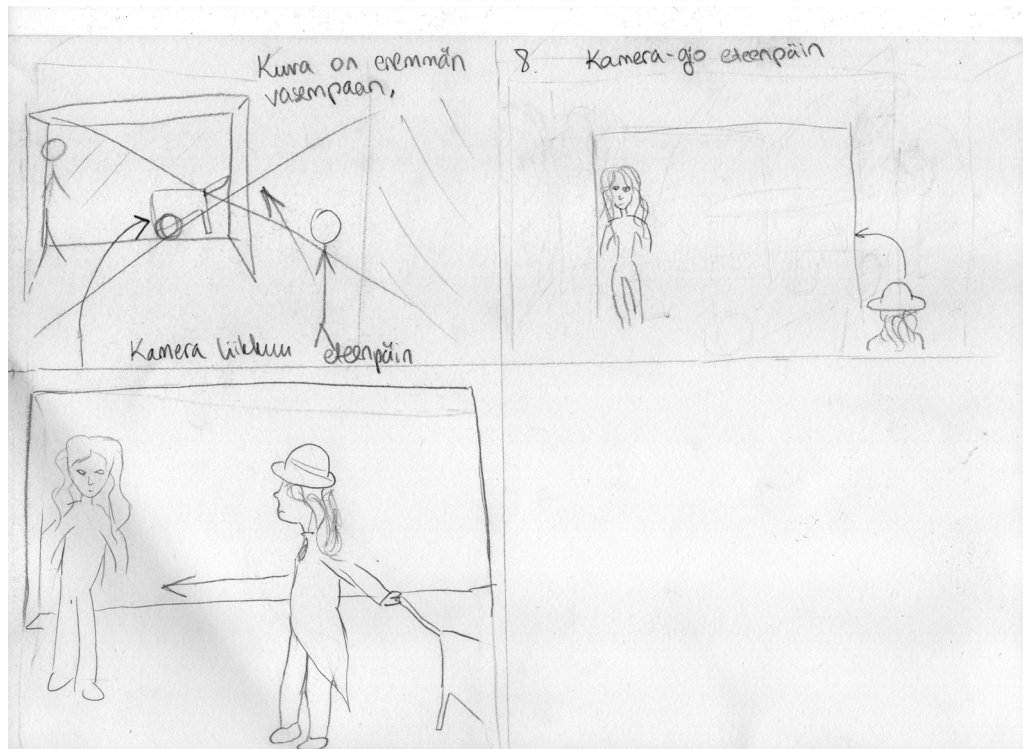


KUVAT 27-28. Viimeiset kuvat elokuvasta Crosslight.

Hahmon ratkaisu loppukohtauksessa tuli liian nopeasti. Kuvasin liian lyhyitä pätkiä niinkin typerästä syystä, kuin että akku oli lopussa. Puolikuva siitä, kun hahmo pudottaa kynän veteen, oli lyhyt. Siihen olisi lisäksi kaivannut lähikuvia kynästä, joka oli hänen kädessään. Jouhevan jatkumon saavuttamiseksi kuvallinen kerronta olisi kaivannut myös kuvan hahmosta ennen hänen päätöksentekoaan. Tilanne, missä päähenkilö tuntee menettämisen tuskaa, on tärkein koko elokuvassa, eikä siitä löytynyt kuin tämä yksi lyhyt kuva. Hän luopuu lopussa turvallisuudesta antaen samalla tilaa uudelle ja tuntemattomalle. Kynänpudotuskuva oli onnistunut sommittelun puolesta, koska hän on päämäärätietoinen siitä, että on luopumassa isosta osasta elämässään. Sommittelu on kolmanneksen säännöllä toteutettu ja katseella on paljon tilaa sekä valtaa. Valosommittelu oli myös toimiva, koska hänen kasvoillaan oli valoa ja kirkkautta, kun taas selässä oli varjoa. Käsi, joka pitelee kynää, symboloi synkkyyttä, josta hän on päästämässä irti.

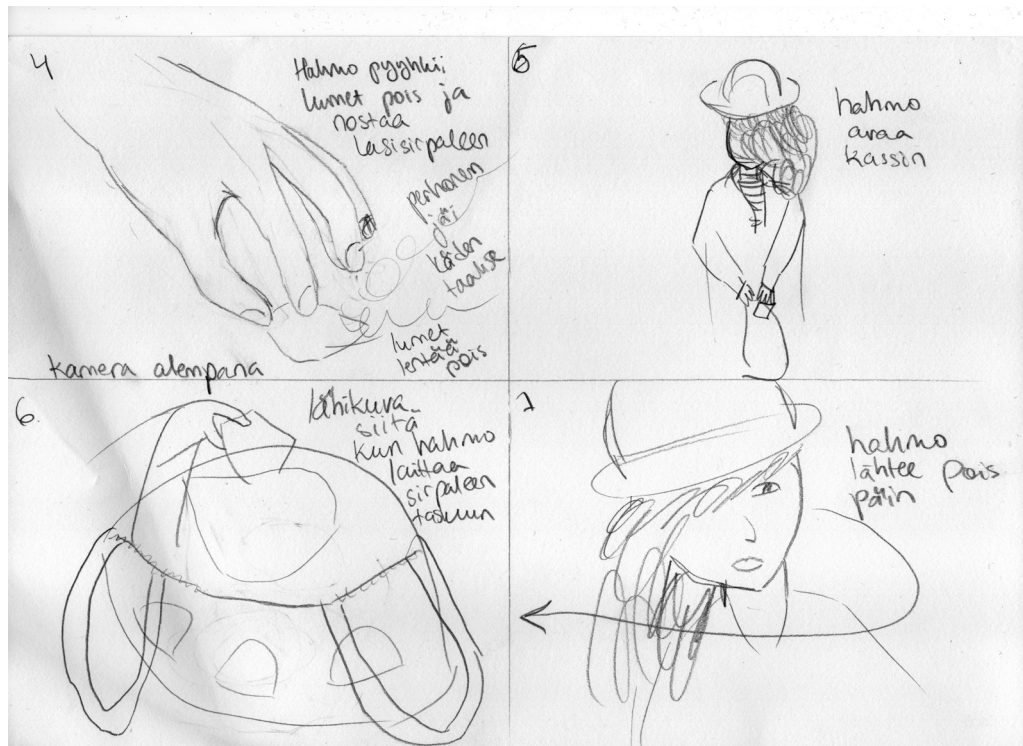
Viimeinen kuva hahmosta on siitä erikoinen, että siinä rikotaan neljäs seinä. Neljänneksen seinän rikkominen tarkoittaa sitä, kun näyttelijä, eli joku henkilö elokuvassa, ottaa ”suoran” katsekontaktin katsomalla kameraan, tai esimerkiksi teatterissa näyttelijä puhuu suoraan yleisölle. Rajan rikkominen tässä tilanteessa on hahmolle toivottomuutta siitä, että ainoat keneltä hän voisi saada ymmärrystä omalle menestykselleen ja muutokselleen, ovat hänen katsojansa. Katsojille taas päähenkilö on fiktiivinen, eikä hänen pitäisi pystyä ottamaan kontaktia tai jopa moralisoimaan katseellaan ihmisiä, jotka päähenkilöön samaistumisestaan huolimatta elävät maailmassa, joka ei todellisuudessa vuorovai- kuta elokuvan maailman kanssa.

4.1 Kuvakäsikirjoitus elokuvassa Crosslight



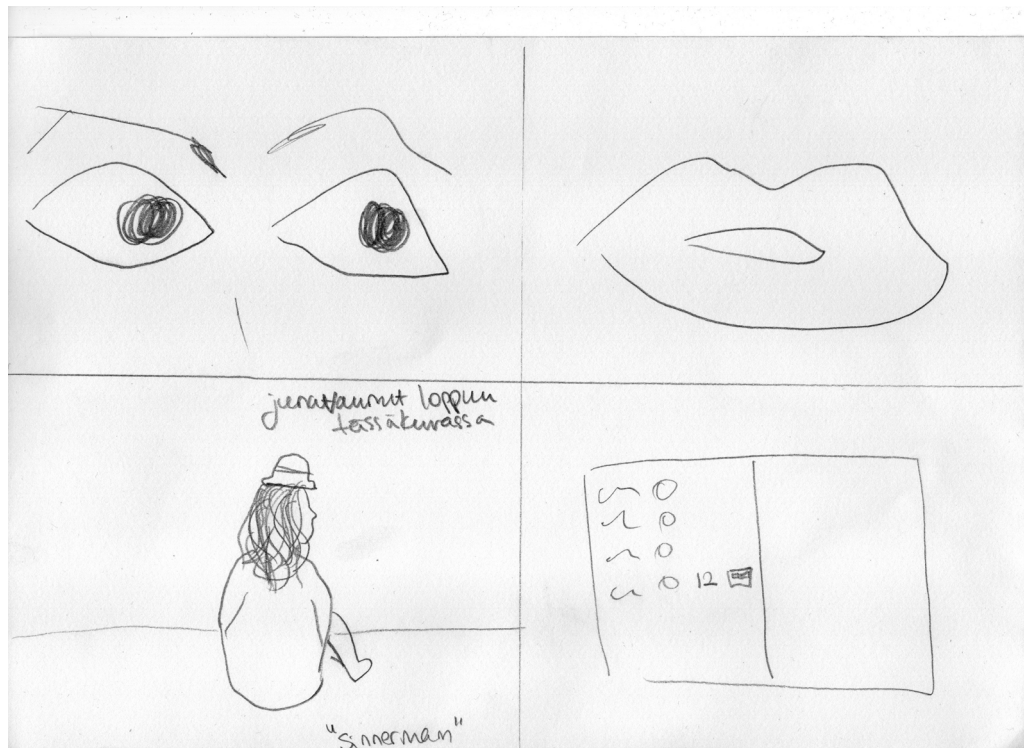
KUVA 29. Ensimmäisen kohtauksen luonnokset.

Elokvien alun määrittäminen haastavaa, koska ihmisen huomio ja mielenkiinto saavutetaan tai menetetään elokuvan ensimmäisten minuuttien aikana. Jos henkilö pitää elokuvan ilmeestä, juonesta ja muista tekijöistä jo alkuminuuttien aikana, niin hän on potentiaalinen katsoja. Minulle oli selkeää, että haluan aloittaa elokuvani kameran liikkeellä. Ensimmäinen kamera-ajo on tärkeää, sillä kaksi henkilöä seisoo linja-autopysäkillä paikallaan, eikä tee oikeastaan mitään. Kameran liikkeellä sain kohtaukseen enemmän dynamiikkaa. Tosin vasta kuvauspaikalla minulle valkeni, että haluan kuvata ensimmäisen kuvan sivuttaisdollyajona. Alkuperäisestä versiosta voi huomata, että olen kirjoittanut muistiinpanoihin ”kamera-ajo eteenpäin”, mutta vasta paikan päällä huomasin, että se ei sopinut tähän tilanteeseen. Kuvaaminen dollyajona suoraan eteenpäin olisi voinut toimia tässä tapauksessa, mutta se olisi tuonut elokuvaan liian jännittyneen tunteen. Katsojalle olisi saattanut jäädä odottamaan, että kohta tapahtuu jotain jännittävää, koska liikutaan hitaasti eteenpäin ja lähemmäksi kohti jotain tiettyä ihmistä. En halunnut luoda odottavaa tunnetta, koska se olisi ollut täysin turha tässä kohtaa, kun ensimmäisen kuvan jälkeen tulee lähikuva kasvoista.



KUVA 30. Ensimmäisen kohtauksen piirrokset.

Muutin kuvakäsikirjoitusta aika paljon kuvauspaikalla myötäilemään sitä, mitä rekvisiit-
taa oli mukana tai minkälaiset kuvauspaikat lopulta valikoituivat. Yllä olevasta kuvasta
voi esimerkiksi huomata, että hahmolla ei ollut kuvan mukaista kassia, vaan todellisuu-
dessa hänellä oli mukanaan matkalaukku, sillä se oli esineenä toimivampi ja mielenkiin-
toisempi. Vasemmassa yläkulmassa on kuva, joka oli lähestulkoon samanlainen lopulli-
sen otoksen kanssa. Kuvasin hahmoa edestäpäin, mutta otin ainoastaan lähikuvia, eikä
päähenkilöstä ole kohtauksessa yhtään puolikuvaa. Sivuhenkilöstä kuvasin puolikuvan,
jotta katsoja ei loisi vahvaa tunnesidettä häneen, mutta tunnistaisi kuitenkin lopussa, että
tätä henkilöä on näytetty jo kerran aikaisemmin. En kuvannut tai halunnut käyttää hah-
mosta kumpaakaan kohtauskuvaa, jotka näkyvät esimerkikuvan oikeassa olevilla reu-
noilla, koska halusin luoda alusta pitäen tiiviimmän ja läheisemmän kontaktin katsojan
ja päähenkilön välillä.

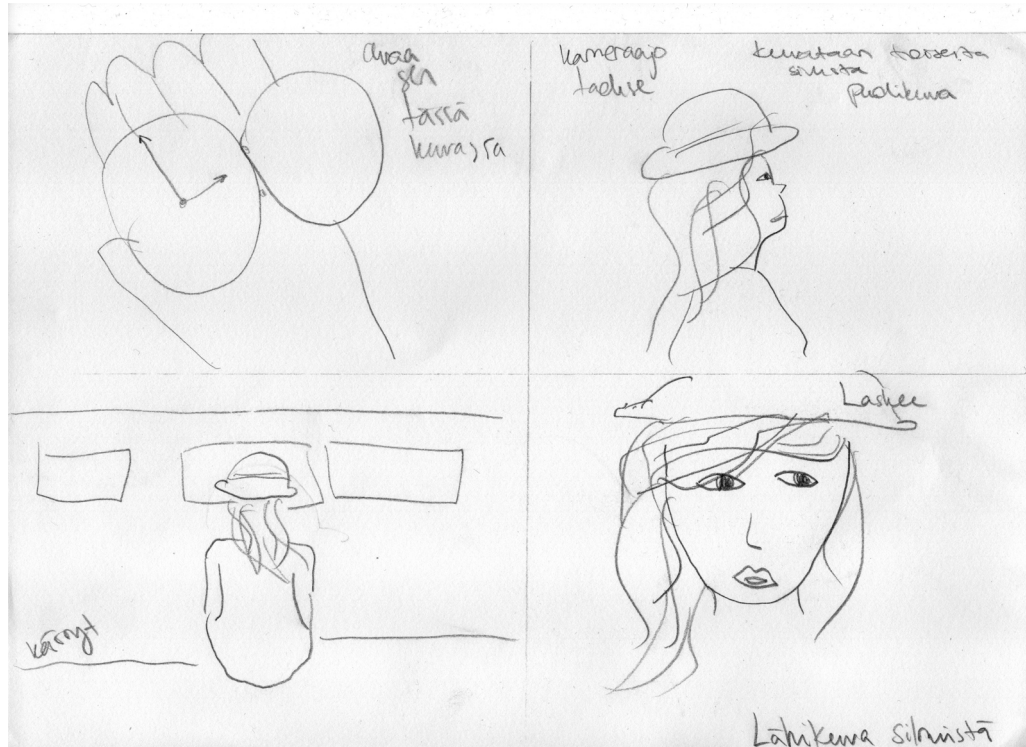


KUVA 31. Junakohtauksen kuvat, jotka ovat samanlaiset lopputuloksessa.

Junakohtauksessa oli eniten samanlaisia kuvia lopputuloksen kanssa, kuin mitä olin piirtänyt kuvakäsikirjoitukseen. Yllä näkyy kaksi erikoislähikuvaa, jotka minusta tuntuivat jo piirtäessä luonnolliselta tavalta esitellä hahmolle tärkeä kokemus. Oli jännittävää huomata, kuinka paljon noudatin piirtämiäni kuvia todellisessa tilanteessa. Tässä kohtaa tukeuduin todella paljon kuvakäsikirjoitukseen, koska olin tyytyväinen ratkaisuihin, joita tein jo piirtäessä. Tosin en suunnitellut ollenkaan kohtauksen alussa olevia lähikuvia ja erikoislähikuvia, vaan keksin nekin vasta paikan päällä. Inspiroiduin hyvin paljon valosta, joka vallitsi kuvauspäivänä ja samalla oivalsin, kuinka paljon lähikuvia voisoin vielä kuvata kuvakäsikirjoituksen ulkopuolelta.

Havainnollistavassa kuvassa näkyvä yleiskuva hahmosta on sama niin kuvakäsikirjoituksessa kuin lopputuotoksessakin, paitsi että päädyin hieman erilaiseen sommitteluun. Nyt vertailtuani näitä kahta ja mietittyäni vähän lisää, niin yleiskuva olisi voinut olla vähän laajempi. Hahmolla olisi enemmän tilaa, jos taivasta olisi näkyvillä enemmän. Lopullisessa otoksessa kuva ei hengitä tarpeeksi, kun ottaa huomioon, että tapahtuma on hahmolle kuitenkin vapauttava eikä levoton tai ahdistava. Meillä oli kuvauspäivänä vain muutaman tunnin verran aikaa kuvata eri kohtauksia sekä siirtyä paikasta paikkaan, joten ei ollut aikaa odottaa seuraavaa junaa ja parannella otosta. Onneksi valo on peh-

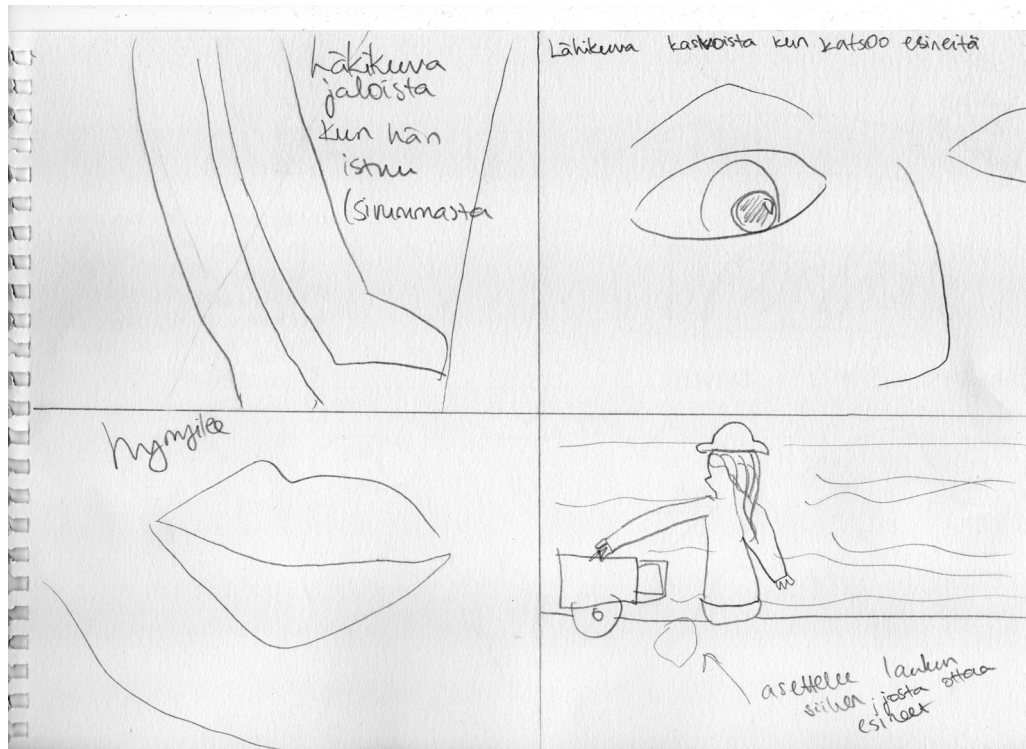
meä, jolloin kohtaaminen on tunnelmallinen, eikä hieman liikkuva kamera ja huono sommitelu pilaa otosta.



KUVA 32. Junakohtauksen kuvakäsikirjoitus elokuvassa Crosslight.

Elokuvan ohjaajana helpotin tehtävääni kirjoittamalla kuvakäsikirjoitukseen, että miten minun täytyy ohjeistaa näyttelijää liikkumaan tai ilmehtimään tietyssä kuvassa. Samalla tavoin kirjoitin muistiinpanoja siitä, jos halusin, että jossain kuvassa on jokin kameraliike. Jos en osannut piirtää jotain, niin kirjoitin kuvan viereen, mistä suunnasta kamera kuvaa kohdetta. Koska oli piirtänyt koko kuvakäsikirjoituksen, oli todella mukavaa huomata että kuvauspaikalla oli sujuvampaa siirtyä otoksesta toiseen. Olisin ehkä voinut kirjoittaa vähän enemmänkin muistiinpanoja, jotka juolahtivat mieleeni piirtäessäni kuvakäsikirjoitusta. Pärjäsin kuitenkin todella hyvin näillä muistiinpanoilla, mitä minulla oli. Toisaalta kirjoitin ainoastaan sellaisia asioita, joita pidin tärkeinä ja merkittävinä. Kamera-ajaja, joita olen kirjoittanut ylös, en pystynyt toteuttamaan, koska tarkoitus oli rakentaa oma ajorata, johon en sitten löytänyt aikaa enkä budjettia. Jouduin siis tyytymään osittain kompromisseihin. Oikealla ylhäällä oleva kuva olisi muutenkin ollut sen verran haastava, että olisi pitänyt harjoitella sitä, koska siinä minä halusin kuvata sivusta päin ja kääntää kameran dollyajolla hahmon taakse. Tavoitteena olisi ollut se, että samaan aikaan, kuin kamera olisi hahmon takana, juna olisi ajanut kuvan sisään sen

oikealta puolelta. Tällä tavalla olisin saanut enemmän voimaa kohtaukseen, jolloin hahmon tunteiden jyllääminen olisi näyttäytynyt katsojalle entistä selkeämpänä.



KUVA 33. Kuvakäsikirjoitus loppukohtauksesta, joka improvisoitiin.

Suurimmat muutokset kuvakäsikirjoituksessa olivat loppukohtauksessa ja ne johtuivat kuvauspaikan vaihtamisesta. Olin alun perin ajatellut kotipaikkakunnallani olevaa siltaa, mutta päädyimmekin aikataulun vuoksi kuvaamaan Tampereen Pyynikillä. En siinä tilanteessa käyttänyt oikeastaan ollenkaan kuvakäsikirjoitusta, koska paikka oli täysin erilainen, kuin mitä olin alun perin suunnitellut. Kaikki kuvat ovat melko erilaisia kuin lopullisessa elokuvassa, mutta niissä voi huomata joitakin yhtäläisyyksiä. Oikeassa alanurkassa oleva kuva muistuttaa jonkin verran kuvaa, jossa hahmo ylittää siltaa, vaikkakin kuvakäsikirjoituksessa kuva on tiiviimpi. Muutin kuvakokoa, koska hahmo ei olisi mahtunut kuvaan kävelemään sillan poikki, eikä kuvaan olisi saanut tarvittavaa seesteisyyttä, kun valoa olisi ollut vähemmän. Erikoislähikuvia oli ainoastaan lopussa, missä päähenkilö rikkoo neljännen seinän, joista mainitsen edellisessä kappaleessa. Kuvakäsikirjoituksen tärkeyden huomaa siitä juuri silloin, kun sellainen puuttuu, kuten huomasin elokuvani loppukohtauksessa. Käytin paikan päällä hyvin paljon aikaa kaiken suunnitteluun, kuten tarinan loppuratkaisuun, kuvasommitteluun ja näyttelijän ohjaamiseen. Kuvausryhmällä oli välillä vaikeuksia ymmärtää, mitä seuraavaksi tapahtuu ja miten kuvataan mikäkin otos. Juuri tämä johti siihen, etten saanut kuvattua tarpeeksi

materiaalia, jotka kannattelisivat elokuvaani viimeisiä kohtauksia ja veisivät sen kunnialla kohti ansaitsemansa huipennusta.

4.2 Lähikuvan merkitys elokuvassa

Crosslightin hahmo määrittelee itseään muistojen kautta. Nämä muistot elävät vahvasti esineissä ja hänen teoissaan. Jo alusta pitäen tiesin, että halusin kertoa hahmon tarinan usealla lähikuvalla ja erikoislähikuvalla. Niillä halusin tuoda esiin hahmon sisäistä maailmaa ja korostaa jotain tärkeää tunnetta tai tapahtumaa. Useimmiten päädyin kuvauspaikalla poikkeamaan kuvakäsikirjoitustani siihen suuntaan, joka mahdollisti suunniteltua tiiviimmän kuvan toteuttamisen. Lähikuvilla pystyin korostamaan pieniä nyansseja näyttelijän kasvoissa ja liikkeissä. Tärkein asia, mitä koetin lähikuvilla kertoa, oli samanarvoisuus. Esimerkiksi hahmon kasvot ja hänen esineensä täyttävät yhtä paljon kuvan pinta-alasta. Käytin tätä keinoa kuvastamaan päähenkilön identiteettiä, joka murtuu lopussa, mutta johtaa samalla vapautumiseen.

Vuoden 1928 mykkäelokuva *The Passion of Joan of Arc* on yksi arvostetuimpia elokuvia maailmassa. Erikoisuus elokuvassa on lähikuvien paljous, sillä siihen aikaan ei oltu nähty mitään vastaavaa niin suuressa mittakaavassa. Katsojalle oli ennekokematonta nähdä meikkaamattomia kasvoja, valaistusratkaisujen tuodessa vielä lisäluonnetta hahmoihin. Katsoessa elokuvan ensimmäistä kohtausta, missä kuulustellaan syytettyä, on vaikea sanoa, mikä välimatka syytetyn ja kuulustelijoiden välillä on. Katsoessani elokuvaa, minulle tuli tunne, että ohjaaja yritti hahmottaa, mistä Jeanne d'Arcin tarina kertoo, ja päätettyään sen, hän keskittyi näyttämään sen katsojalle.

Crosslightin loppukohtauksessa on, koko muuhun elokuvaan suhtautettuna, eniten yleiskuvia ja puolikuvia. Vaikka todellisuudessa olisinkin kuvannut enemmän lähikuvia, mistä mainitsin jo aikaisemmin. *The Passion of Joan of Arc* (1928) voi huomata, että loppukohtaus on kuvattu laajemmilla kuvilla kuin koko elokuvan aikana, jotta voidaan näyttää katsojalle tapahtumapaikkaa ja siihen osallistuvia ihmisiä eli kokonaisuustilanteen, jossa Jeanne poltetaan roviolla. Loppua kohden siirrytään laajoista kuvista tiiviimpiin kuviin, millä ohjaaja korosti merkittävää henkilökohtaista marttyyritapahtumaa. Samalla tyyllillä Crosslightin loppukohtauksessa siirryn laajoista kuvista suoraan erikoislähikuvaan hahmon kasvoista, jotka ovat muuttuneet ilmeettömiksi. Näin koros-

tan vastaavalla tavalla oleellista tapahtumaa ja annan katsoja tehdä päätöksen siitä, mitä hahmon sisällä oikeastaan tapahtuukaan.

5 POHDINTA

Tämä oli ensimmäinen kunnollinen kuvakäsikirjoitukseni. Olen tyytyväinen tulokseen ja siihen kuinka hyvin kuvakäsikirjoitus palveli tarkoitustaan. Suurimmaksi ongelmaksi osoittautui paikkasidonnaisuus kuvakäsikirjoituksessa, jolloin muutosten tullessa eteen en pystynyt improvisoimalla luomaan täysin toimivia ratkaisuja. En osannut ottaa huomioon tärkeitä kuvia tai jopa kuvattujen otosten määrää ja pituutta. Piirustustaitoni ovat hyvin alkeelliset, mutta koska tiesin mitä ajattelin piirtäessäni mitään kuvaa, niin minun oli vaivatonta käyttää kuvaa osavälineenä visioni välittämisessä. Tarvittaessa täydensin kokonaisuutta sanoillani, kun selitin kuvausryhmälle minkälainen sommittelu ja kuvakoko kuvataan seuraavaksi.

Aikaisemmissa tuotannoissa, joissa olen ollut mukana, on ollut puutetta toimivasta kuvakäsikirjoituksesta, jolloin kuvaaminen on ollut hankalaa ja aikaa vievää, eikä johdonmukaista lopputulosta koskaan saavutettu. Kaiken kaikkiaan aion tulevaisuudessa tutustua paremmin kuvakäsikirjoitusmerkintöjen tekemiseen, panostaa itse kuvakäsikirjoitukseen ja yrittää kehittää kuvakäsikirjoitustekniikkaani. Parhaimman ja muutettavissa olevan tuloksen saisin, jos en piirtäisi hahmoa päätettyyn kuvauspaikkaan, koska se voi hyvinkin muuttua tilanteen mukaan, kuten Crosslight-elokuvassa kävi. Toinen vaihtoehto on se, että tutustun kuvauspaikkaan täydellisesti jo etukäteen ja otan huomioon muuttuvat olosuhteet, kaikki mahdolliset tarvittavat kuvakoot, kuvakulmat ja kuvaustyylit. Toisaalta teidän, kuinka työläs tuo jälkimmäinen tapa on, eikä se siltikään takaa aukotonta onnistumista.

Kuvauksissa tukeuduin paljon kuvakäsikirjoitukseen, mutta ympäristö aiheutti muutoksia taiteelliseen näkemykseeni. Huomasin, että rekvisiitta, arkkitehtuuri maisemat ja varsinkin valo toivat uusia ideoita siihen, miten kuvaan kohtauksia tai jopa oivalluksia siitä mitä hahmo kokee niissä tilanteessa ja minkälaisin keinoin haluan esittää sen katsojalle. Minun kohdallani on täysin väistämätöntä se, että tulen kuvaamaan lisämateriaalia, tai jopa joissakin tapauksissa lisäkohtauksen, kuvakäsikirjoituksesta huolimatta. Aion myös tulevaisuudessa kokeilla muita tapoja tehdä kuvakäsikirjoitusta, vaikka luontaisin tapa tällä hetkellä tuntuu olevan piirtäminen. Piirtämällä saan paremman kuvan siitä, mitä haluan lopputulokseen ja mitkä tavoitteeni on. Piirtäessä mielikuvitukseksi aktivoituu ja ideat siirtyvät käteni jäljen kautta paperille yllättävän nopeasti.

Tiedostan sen, että lyhytelokuvassani on parannettavaa erityisesti yksityiskohdissa, jotka eivät tuo tarpeeksi selkeästi esiin suuria linjauksia. Pahin epäonnistumisen ja paniikin tunne heijastuu mielipiteessäni elokuvan loppukohtauksesta. En hallinnut kuvaustilannetta ohjaaja/kuvaajalta vaaditulla tavalla ja jäin harmittelemaan sitä, ettei minulla ollut toimivaa vaihtoehtoista ideaa elokuvaani tärkeimpään kohtaukseen. Sain paljon apua kuvausryhmältä ideoimiseen, mutta pitkä päivä otti veronsa, eikä kaikilla riittänyt enää energiaa keskittymiseen. Olin nolona siitä, etten valmistautunut kuvauksiin tarpeeksi ja minulle tuli olo, että ihmiset olivat pettyneitä minuun, vaikka loppujen lopuksi se oli vain omaa kuvitelmaani. Paras kokemus kuvatessa tuli silloin, kun olin määrätietoinen ja minulla oli itseluottamusta, joka heijastui koko kuvausryhmästä ja sen saumattomasta toimivuudesta. Tunsin näin erityisesti kuvatessani junakohtausta ja juuri tuolloin käytin kuvakäsikirjoitusta eniten avukseni. Kuvakäsikirjoitus muutti ideani eläväksi ja pystyin luottamaan itseeni kuvaajana ja ohjaajana.

Suunnittelin kuvakäsikirjoituksen sellaiseksi, että leikkauspöydällä minun olisi helppoa hahmottaa kuvien järjestys. Leikkauspöydällä huomasin, että kuvasin otokset melko tarkkaan sellaisiksi, millaisiksi tulisin ne loppujen lopuksi leikkaamaan ja asettamaan paikalleen. Oikeastaan en jättänyt yhtään kohtausta tai kuvaa pois leikatessani elokuvaa. Ensimmäinen versio oli melkein kokonaisuudessaan sellainen, kuin mitä lopullisesta versiosta tuli. Vielä minulla on opeteltavaa siinä, että jokaista kuvaa kuvatessa täytyy pitää leikkausvaraa, eikä seurata kuvakäsikirjoitusta liian orjallisesti, jotta pystyisin tarvittaessa lyhentämään tai pidentämään kohtausta.

Kaikessa hyvässä ja pahassa olen tyytyväinen elokuvan esteettiseen ja suurimmaksi osaksi myös kerronnalliseen kauneuteen. Elokuvani hienoin aspekti on se, että en työnä katsojan eteen selkeitä vastauksia tapahtumienkulusta tai hahmon tunteista. Haluan luoda ihmisille elokuvasta sellaisen kokemuksen, että he voivat itse kuvitella mitä hahmon menneisyydessä on tapahtunut ja tulkita liittyykö menneisyys jollain tavalla päähenkilön tekemisiin. Tahdon antaa ihmisille enemmän tilaa ajatuksille ja niiden virtaukselle, eikä pakottaa niitä elokuvantekijän luomaan muottiin. Tämän elokuvan tekeminen oli henkilökohtainen prosessi, jossa pystyin hyödyntämään kokonaisvaltaisesti kaikkea opiskelujen aikana opittua. Ihanteellista siitä teki se, että samalla opin myös valtavasti uutta itsestäni virheitä tekevänä, mutta jatkuvasti kehittyvänä, nuorena elokuvantekijänä.

LÄHTEET

Apocalypse Now. 1979. Ohjaus: Francis Ford Coppola. Tuotanto: Paramount Pictures. Tuotantomaa: Yhdysvallat.

Bridget Jones – elämäni sinkkuna. 2001. Ohjaus: Sharon Maguire. Tuotanto: Paramax Films Tuotantomaa: Iso-Britannia.

Cristiano, G. 2008. The Storyboard Design Course. London: Thames & Hudson.

Laitinen K., Raike A. & Viikari T. Elokuvantaju. Kuvakoko. Luettu 24.11.2014. <http://elokuvantaju.uiah.fi/oppimateriaali/kuva/kuvakoko.jsp>

Ekonoja, A. Video- ja valokuvaus – Luento 6. DOF-cartoon. Luettu 22.11.2014. <http://appro.mit.jyu.fi/2013/kevat/opetusteknologia/luennot/luento6/#TOC6>

Ensenberger P. 2012. Etsimessä: Sommittelu. New York: Elsevier.

Fantastic Mr. Fox. 2009. Ohjaus: Wes Anderson. Tuotanto: 20th Century Fox. Tuotantomaa: Yhdysvallat.

The Grand Budapest Hotel. 2014. Ohjaus: Wes Anderson. Tuotanto: Fox Searchlight Pictures. Tuotantomaat: Iso-Britannia & Saksa.

Gray, R. 2014. The Telegraph. The science that makes Wes Anderson's films so good. Luettu 20.11.2014. <http://www.telegraph.co.uk/news/good-to-share/10707340/The-science-that-makes-Wes-Andersons-films-so-good.html>

Hedgecoe J. 1992. Videokuvauksen taito. Karkkila: Kustannus-Mäkelä Oy.

Hohto. 1980. Ohjaus: Stanley Kubrick. Tuotanto: Warner Bros. Tuotantomaa: Yhdysvallat.

Karhulahti M. 2013. Valokuvaajan tekniikkaopas. Jyväskylä: Docendo Oy.

Katz, Steven D. 1991. Film directing shot by shot: visualizing from concept to screen. Michigan: Michael Wiese Productions.

Kill Bill: Volume 1. 2003. Ohjaus: Quentin Tarantino. Tuotanto: Miramax. Tuotantomaa: Yhdysvallat.

Leponiemi K. 2010. Videokuvaus – taito ja tekniikka. Jyväskylä: WSOYpro Oy.

Mercado, G. 2011. The Filmmaker's Eye. Learning (and breaking) the rules of cinematic composition. Oxford: Elsevier INC.

Mies ja alaston ase 33 1/3 – Viimeinen solvaus. 1994. Ohjaus: Peter Segal. Tuotanto: Paramount Pictures. Tuotantomaa: Yhdysvallat.

The Passion of Joan of Arc. 1928. Ohjaus: Carl Theodor Dreyer. Tuotanto: Société Générale des Films. Tuotantomaa: Ranska.

Samuelson David W. 1984. Motion Picture Camera Techniques, Second edition. London: Focal Press.

Stoller, B. M. 2009. Filmmaking for dummies, 2nd Edition. Indiana: Wiley Publishing, Inc.

LIITTEET

Liite 1. Crosslight-lyhytelokuva

Liite 2. Crosslight –käsikirjoitus

Crosslight

By

Milena Tähkäaho

crosslight

noun

a light positioned to illuminate the parts of a
photographic subject that the main lighting leaves in
shade.

- New Oxford American Dictionary -

CROSSLIGHT
Omituinen kertomus, joka valaisee
varjoissa kulkevaa hahmoa.

1 EXT. BUSSIPYSÄKKI, AURINKOINEN KESÄAMUPÄIVÄ
(YLEISKUVA)

Kamera-ajo sammakkoperspektiivistä vasemmalta oikealle. Hidas ajo alkaa ennen pysäkkiä, pysäkin penkillä istuu jalkansa ristinyt tyttö, joka polttaa kiireettä tupakkaa. Kamera jatkaa matkaa, kunnes tavoittaa pysäkin jälkeen rauhallisesti talsivan hahmon sivuprofiiliin. Hahmolla on päällään ajattomat vaatteet ja hattu, joka varjostaa hänen kasvojaan. Hän kantaa kädessään kankaista pullokassia. Hahmon huomio kiinnittyy maassa olevaan esineeseen, kun auringon säde osuu siihen heijastavasti. Kamera pysähtyy.
(PUOLIKUVA)

Hahmo kumartuu pikaisesti tarkastelemaan esinettä.
(LÄHIKUVA, esine ja käsi)

Kuvassa näytetään kaksi vierekkäin makaavaa esinettä: lasisirpale sekä perhossolki. Hahmon käsi ilmestyy kuvaan ja poimii hellästi sirpaleen maasta.
(PUOLIKUVA)

Hahmo nousee pystyyn ja sujauttaa esineen varovasti kassinsa lokeroon. Hän kääntää kasvonsa kohti kameraa, viipyy siinä sekunnin verran, jonka jälkeen hän kääntyy kohti pysäkkiä.
(YLEISKUVA)

Kamera seuraa hahmoa, joka lähenee pysäkkiä, menee sen taakse, vetää sieltä esiin maitokärryn, jonka päälle hän on asettanut pullokassinsa ja lähtee tottuneesti vetämään kärryä perässään. Kamera on saavuttanut nyt myös pysäkillä edelleen istuvan tytön, joka käyttäytyy täysin välinpitämättömästi touhuavaan hahmoon. Silloin kamera pysähtyy ja hahmo lähtee vetämään kärryä pois kuvasta samaan suuntaan, johon oli hetki sitten menossa.

2 SIIRTOLAPUUTARHA
(YLEISKUVA)

Hahmo vetää perässään maitokärryä ylöspäin pitkin rinnettä. Hän pysähtyy huipulla ja laskee kärryn vetoaisan kädestään.
(PUOLIKUVA, hahmon takaa)

Kamera kuvaa pysähtyneen hahmon takaa. Hahmo kaivaa taskustaan kangasnenäliinan, avaa sen, pyyhkäisee otsaltaan hikeä, taittelee sen nätisti neliöksi ja laittaa sen takaisin taskuunsa. Hän ottaa vetoaisan käteensä ja jatkaa matkaansa.

3 EXT. SIIRTOLAPUUTARHAMÖKIN EDUSTALTA, MÖKKI KAMERAN TAKANA
(YLEISKUVA)

Hahmo laskeutuu pitkin rinnettä, alas kohti mökkiä.

4 INT. SIIRTOLAPUUTARHAMÖKKI
(PUOLIKUVA)

Hahmo on juuri astunut sisään mökkiin ja sulkee mökin ovea perässään kiinni. Hän riisuu päällystakkinsa ja ripustaa sen jalkanaulakkoon. Kamera seuraa hahmoa. Pullokassin hän sijoittaa ja asettelee nätisti tuolille.

(LÄHIKUVA)

Kamera-ajo, jossa esitellään hahmon asumusta ja siellä löytyviä tavaroita, kuten sakset ja nitoja sekä muita yksityiskohtia. Kunnes kamera päättyy hahmon syvään lautaseen, josta hän kauhoo viimeistä lusikallista tomaattikeittoa.

(PUOLIKUVA)

Hahmoa vastapäätä, pöydällä on käsinukkepöllö telineessään, joka näytetään ensimmäistä kertaa. Hahmo ottaa pöllönukan käsiinsä, laittaa kätensä nukan sisään ja lennättää sitä hetken ilmassa. Lopuksi hän laittaa sen takaisin paikoilleen.

(YLEISKUVA)

Kamera kuvaa takaa, kun hahmo tiskaa juuri käytettyä lautasta, lusikkaa ja lasia.

(LÄHIKUVA)

Hän sijoittaa ne tiskipöydällä olevaan kuivaustelineeseen, jonka alla on astiankuivauspyyhe ja jossa on jo ennestään yksi kattila, yksi matala lautanen, yksi haarukka, yksi veitsi ja yksi pikkulusikka.

(YLEISKUVA)

Hän riisuu lopuksi essunsa ja ripustaa sen säntillisesti paikoilleen. Hahmo kääntyy kohti kameraa ja kävelee sen ohi.

(PUOLIKUVA)

Hahmo lähestyy ruukkukasvia, pysähtyy sen eteen, ottaa kukan vierestä kastelukannun, kaataa sille vettä ja silittää hetken sen lehtiä.

5 EXT. SIIRTOLAPUUTARHAMÖKIN EDUSTALTA, MÖKKI KAMERAN EDESSÄ
(PUOLIKUVA)

Päällystakkinen hahmo lukitsee ovensa ja laittaa avaimen järjestelmällisesti yhteen kassinsa lokeroista ja vilkaisee taskukelloaan. Mökin seinustalla näkyy pystyyn nostettu maitokärry.

(YLEISKUVA)

Kamera samoissa asemissa kuin aikaisemmassa mökin edustalta kuvatussa kuvassa. Tällä kertaa hahmo kiipeää rinnettä ylöspäin.

6 EXT. JUNARATA
(YLEISKUVA)

Kamera näyttää sivusta junarataa lähestyvää hahmoa.
(PUOLIKUVA)

Hahmo istahtaa maahan junaradan viereen. Kamera siirtyy kuvaamaan hahmon taakse, jolloin tavarajuna ajaa kuvaan. Kamera kuvaa monivaunuista junaa hahmon edustalla ja ohivilahtavia vaunuja, kunnes juna katoaa kokonaan näkyvistä.

(LÄHIKUVA)

Hahmo ottaa kassistaan pienen muistikirjan ja merkkää eri sarakkeisiin säätilaksi aurinkoinen ja laskemansa vaunujen määrän. Muistikirjassa on jo ennestään vastaavia merkintöjä, kuten puolipilvinen ja 11.

7 EXT. VILKASLIIKENTEINEN KATU
(YLEISKUVA)

Hahmo lähestyy suojatietä kulkien kadun varjoista puolta, jos mahdollista, hän jää varjoon odottamaan mahdollisuutta kadun ylitykseen.

(PUOLIKUVA)

Kamera näyttää hahmoa edestä, samassa kuvassa näkyy myös kevyelle liikenteelle tarkoitettu liikennevalo. Hahmo odottaa punaisten valojen vaihtumista vihreisiin. Hän yrittää arvata kuinka kauan menee ennen kuin valojen väri vaihtuu. Hän lähtee laskemaan ääneen viidestä alaspäin: viisi, neljä, kolme, (hitaammin ja venyttäen) kaaksi, yksi ja puoli, yksi, jolloin valo vaihtuu ja hahmo lähtee reippaasti ylittämään katua. Hahmoa sekä kameraa kohti lähestyy auto. Katsojalle annetaan sellainen vaikutelma, että auto olisi ajamassa suoraan hahmon päälle. Hahmo jatkaa matkaa.

8 EXT. NAPPIKAUPAN EDUSTA, KAMERA KUVAA TAKAA
(YLEISKUVA)

Hahmo lähestyy kauppa ja pysähtyy sen eteen.
(LÄHIKUVA)

Hahmo tarkistaa onko kauppa tyhjä asiakkaista.
(PUOLIKUVA)

(CONTINUED)

Hahmo astuu kauppaan, myyjä nostaa katseensa ja hymyilee. Hän laittaa neuloksensa sivuun, nousee tuoliltaan ja nostaa tiskin alta tarjottimen, johon hän on sijoittanut tarpeettomaksi katsomiansa tavaroita. Hän ojentaa tarjottimen kohti hahmoa. Hahmo lähestyy myyjää vienosti.
(LÄHIKUVA)

Hahmo tarkastelee esineitä jälleen huolellisesti ja valitsee niistä yhden.
(PUOLIKUVA)

Kamera kuvaa sivusta kuinka myyjä yrittää kehottaa elkeillään hahmoa ottamaan lisää, mutta tämä pudistaa päätään. Myyjän kasvoilla oleva ilme kertoo, että hän ei ylläty reaktiosta. Hahmo laittaa ottamansa tavaran kassiinsa ja nyökkää myyjälle kiitokseksi.

9 EXT. YLIKULKUKÄVELYSILTA, JONKA ALLA VIRTAA PURO
(YLEISKUVA)

Hahmo kävelee kohti siltaa, poimii maasta katkenneen oksan ja astuu sillalle.
(PUOLIKUVA)

Kamera kuvaa sivusta ja seuraa mukana. Hän nojautuu kaiteeseen, seuraa virran kulkua ja heittää kepin veteen sekä juoksee nopeasti toiselle puolelle katsomaan kuinka keppi tulee esiin sillan alta.

10 EXT. AUTOTIESILTA, JONKA ALLA VIRTAA JOKI
(YLEISKUVA)

Kamera kuvaa edestä kuinka hahmo laskeutuu rinnettä alaspäin kuvan vasemmalla puolella ja kaartaa oikealle sillan alle.
(PUOLIKUVA)

Kamera kuvaa takaa kuinka hahmo kurottautuu kohti sillanrakenteiden ylätasanteen vasenta nurkkaa ja kaivaa pimeydestä peltisen rasian.
(LÄHIKUVA)

Hahmo kääntyy rasia käsissään kohti kameraa ja hänen kasvonsa kirkastuvat, kun hän katsoo sitä.
(PUOLIKUVA)

Kamera kuvaa sivusta kuinka hahmo istahtaa betonitasanteelle niin, että hänen jalkansa roikkuvat reunan yli veden yläpuolella ja rasia on hänen sylissään. Hän avaa rasian, katselee hetken sen pienten lokeroiden sisältöä, kääntyy kohti pullokassiaan ja kaivaa sieltä kaksi utta esinettään, jonka jälkeen hän asettelee kassin säntillisesti tasanteen pystyreunaa vasten.
(LÄHIKUVA)

Hän asettelee tavarat omaa logiikkaansa noudattaen, kummankin eri lokeroon. Rasiassa on jo ennestään mm. sormustin, kastanja, tammenterho, ym.

(PUOLIKUVA)

Juuri kun hän on saanut asetettua jälkimmäisen tavaran rasiaansa, hahmo näkee kiinnostavan esineen vieressään. Hetken huumassa hän laskee rasiansa alas istumatasanteelle, nousee ylös ja lähtee kohti esinettä.

(LÄHIKUVA)

Hahmo lähestyy sileäksi hioutunutta kiveä ja jää hetkeksi hivelemään sen pintaa. Yhtäkkiä hän nostaa äkillisesti päänsä ja katsoo kohti paikkaa, josta hän oli vain hetkeä aikaisemmin astunut itse sillan alle. Hänen kasvoilleen nousee hätäntänyt ilme, kun hän huomaa ihmishahmon.

(PUOLIKUVA)

Samaan aikaan sillan alle ilmestyy poika, joka on selin hahmoon ja hänen perässään seuraa bussipysäkin tyttö. Hahmo nappaa kiven käteensä ja piiloutuu lähimpään varjoisaan paikkaan.

(LÄHIKUVA)

Ennen varjoon katoamistaan, hän heittää vielä viimeisen, tuskaisen silmäyksen peltirasiaansa, joka jää näkyvästi keskelle tasannetta.

(YLEISKUVA)

Tyttö ja poika, eivät näe hahmoa, vaan astuvat peremmälle ja asettuvat rasian viereen, jota he eivät huomaa. Poika kaivaa taskustaan tupakan ja sytyttää sen. Hän vetää henkoset ja ojentaa savukkeen tytölle. He polttavat tupakkaa yhteisesti ja tyttö heittää natsan lopulta jokiveteen. He ovat poistumassa paikalta, kun poika huomaa jalkansa vierellä olevan rasian ja potkaisee sen sivulle. Tyttö ei edes huomaa pojan tekoa, hän on jo poistumassa paikalta.

(LÄHIKUVA)

Rasian sisällä olevat tavarat lentävät ulos ja pomppivat yksi kerrallaan jokeen.

(PUOLIKUVA)

Kamera siirtyy suoraan hahmoon, joka puristaa toisessa kädessä kiveä ja ojentaa vaistomaisesti toista kättänsä kohti putoavaa peltirasiaansa. Hahmo on kuitenkin paikalleen jähmettynyt.

(YLEISKUVA)

Samalla, kun paikalta poistuvista ihmisistä näkyy vain etääntyvä ja lopulta nurkan taakse katoava selkäpuoli, hahmo astuu esiin varjosta ja hivuttautuu hitaasti kohti paikkaa, josta hänen rasiansa lensi hetki sitten veteen. Hän kumartuu reunan yli ja ojentaa kiveä puristavan kätensä vedenpinnan yläpuolelle.

(LÄHIKUVA)

Hahmo avaa nyrkkinsä ja paljastaa kämmenellään makaavan kiven. Hän antaa kiven lipua rauhallisesti sormiensa välistä kohti lähestyvää vedenpintaa, kunnes kivi luiskahtaa virtaavaan veteen ja katoaa pinnan alle.