



Joa Pietilä

Kuvasuunnittelun taiteellisen ja tuotannollisen puolen vuorovaikutus

Kuinka pitää kiinni taiteellisesta visiosta ja pysyä tuotannon raameissa

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Kulttuurialan ammattikorkeakoulututkinto

Elokuvan ja television tutkinto-ohjelma

Opinnäytetyö

21.11.2024

Tiivistelmä

Tekijä(t):	Joa Pietilä
Otsikko:	Kuvasuunnittelun taiteellisen ja tuotannollisen puolen vuorovaikutus
Sivumäärä:	43 sivua + 1 liite
Aika:	21.11.2024
Tutkinto:	Kulttuurialan ammattikorkeakoulututkinto
Tutkinto-ohjelma:	Elokuvan ja television tutkinto-ohjelma
Pääaine:	Kuva ja ääni
Ohjaaja(t):	Lehtori Jouko Seppälä

Tämä opinnäytetyö tutkii kuvasuunnitteluprosessin taiteellisia ja tuotannollisia piirteitä elokuvaajan näkökulmasta. Tutkimuksen tarkoituksena on avata kuvasuunnitteluprosessia tuotannollisena työtehtävänä, avata kuvasuunnittelman taiteellista merkitystä elokuvalle, ja toimia kuvasuunnittelun ohjekirjana, jossa tuotannolliset ja taiteelliset piirteet on sidottu yhteen.

Tutkimukseen ja pohdintaan on käytetty alan kirjallisuutta, artikkeleita, dokumenttielokuvia, elokuvaajien haastatteluja ja opinnäytetyöelokuvan tekemisen kokemuksia. Pohdinta perustuu aineistojen tulkintaan ja elokuvaajien kokemusasiantuntijuuteen, ja haastattelut ovat opinnäytetyön ensisijaisia lähteitä. Aineistoa on kerätty laajamittaisesti eri lähteistä ja eri muodoissa.

Tutkimuksessa selvitettiin elokuvaajan tuotannolliset työtehtävät elokuvatuotannossa ja poimittiin niistä konkreettisia esimerkkejä aineistosta. Tulkinnan ja pohdinnan kautta avattiin, kuinka ne risteävät elokuvaajan taiteellisen toteutuksen kanssa. Opinnäytetyössä avataan, kuinka elokuvaaja voi suhtautua kuvasuunnitteluun pitäen sen taiteelliset ja tuotannolliset puolet tasapainossa.

Asiasanat: kuvasuunnittelu, kuvasuunnitelma, elokuvaaja, elokuvaaminen, elokuvatuotanto, elokuvataide

Opinnäytetyön alkuperä on tarkastettu Turnitin Originality Check -ohjelmalla.

Abstract

Author(s): Joa Pietilä
Title: Interplay between the artistic and productional aspects of visual planning in film
Number of Pages: 43 pages + 1 appendix
Date: 21 November 2024

Degree: Bachelor of culture and arts
Degree Programme: Degree programme in film and television
Major: Image and audio
Instructor(s): Jouko Seppälä, Senior lecturer

This thesis examines the artistic and productional aspects of visual planning in film production from the perspective of the cinematographer. The aim of this thesis is to explore the visual planning process as a productional task and explore its artistic meaning within filmmaking, and to function as a guide on visual planning where its productional and artistic aspects are brought together.

The materials used in the research for this thesis and the argumentation within consist of literature, articles and documentaries pertaining to the field, cinematographers' interviews, and personal experiences in the making of the thesis film. The arguments made in the thesis are based on interpreting the source material and the experience-based professional knowledge of various cinematographers, the interviews being the primary sources used in this thesis. The material has been assembled from a variety of sources, in a variety of forms.

The cinematographer's productional responsibilities in film production were researched, and concrete examples of these responsibilities were taken from the source material. Their intersection with the cinematographer's artistic work was examined through research and critical thought. The thesis expands on the cinematographer's means to approach visual planning keeping its artistic and productional aspects in balance.

Keywords: visual planning, storyboard, cinematography, film production, visual art

This thesis has been checked using Turnitin Originality Check service.

Sisällys

1	Johdanto	1
2	Mitä on kuvasuunnittelu?	2
2.1	Kuvaajan ja ohjaajan yhteistyö	3
2.2	Kuvaajan ja tuotannon yhteistyö	4
3	Kuvasuunnittelu esituotannossa	5
3.1	Kuvaajan tehtävänä on visualisoida ohjaajan näkemys	6
3.1.1	Visuaalinen ilme	8
3.1.2	Käsikirjoitusta on käsiteltävä kuvallisesti	9
3.2	Reccet ja harjoitukset	11
3.3	Listat ja kaaviot	12
3.4	Storyboard ja kuvakäsikirjoitus	14
4	Kuvasuunnitelman taiteellinen ja tekninen toteutus	16
4.1	Kuvaajan taiteellinen visio ja työpanos	17
4.2	Kuvasuunnitelman sopeuttaminen tuotannon mukaan	18
4.2.1	Visuaaliselle puolelle myönnettävä budjetti	20
4.2.2	Kuvauspäivät ja -lokaatiot	23
4.3	Mikrobudjettituotannon kuvauksen esimerkkitapauksia	25
5	Reflektointia Kaupungin Kuningas -lyhytelokuvasta	28
5.1	Esituotantovaihe ja kuvasuunnitelman laatiminen	28
5.2	Tuotantovaihe ja kuvasuunnitelman toteuttaminen	30
6	Taiteellisen vision ja tuotannollisten tosiasioiden tasapainottaminen	33
6.1	Elokuvaajan vision merkitys	34
6.2	Luovia ratkaisuja tuotannollisiin haasteisiin	36
6.3	Realistinen kuvasuunnittelu	37
7	Yhteenveto	39
	Lähteet	41
	Haastattelut	43
	Kuvalähteet	43
	Liitteet	44
	Miska Tuononen, Kaupungin Kuningas (2024)	44

1 Johdanto

Suhtaudun elokuvaajana työhöni ensisijaisesti taiteellisesta näkökulmasta. Visuaalinen tarinankerronta ja erilaiset elokuvaukselliset keinot ja temput kiehtovat minua, ja otan kuvasuunnittelussa yleensä kovin taiteilijamaisen asenteen. Nyt, kun olen päässyt toimimaan useassa tuotannossa kuvaajana, olen oppinut myös kuvasuunnittelun toisesta, vähintään yhtä tärkeästä puolesta. Tuotanto, logistiikka ja teknologia ovat aivan yhtä paljon kuvaajan hallittavia asioita kuin visuaalinen tarinankerronta ja väriteoria. Kaupungin Kuningas -opinnäytetyöelokuvani tuotannossa minulle aukesi, kuinka lähekkäin kuvaaja ja tuotanto oikeasti tekevätään yhteistyötä, ja kuinka hyödyllistä kuvaajalle on olla mukana tuottajien maailmassa ja ymmärtää omaltakin osaltaan tuotannollisista työtehtävistä jotain.

Kirjallisuutta, joka käsittelee itse kuvaajan tuotannollisia tehtäviä tai kuvaajan ja tuotannon välistä suhdetta, löytyy harmillisen vähän. Tämä opinnäytetyö pyrkii täyttämään tuota aukkoa saatavilla olevasta alan tiedosta ja tarjoamaan niin kuvaajille kuin tuottajille tietoa ja havaintoja, jotka auttavat ymmärtämään toistensa työtä ja työsuhdettaan. Kuvaajille korostuu etenkin, että kuvaajan työ on pitkälti tuotannollista ja opinnäytetyössä avataan, kuinka tuotannolliset seikat ovat kuvaajan taiteelliselle toteutukselle keskeisiä.

Opinnäytetyö tutkii kuvasuunnittelua tuotannollisena prosessina ja sitä, miksi kuvasuunnittelu on taiteellisena prosessina elokuvakokonaisuudelle tärkeää alan kirjallisuuden ja kirjallisuudesta tehtyjen tulkintojen perusteella. Pohdin opinnäytetyön aiheita myös omien käytännön kokemuksieni perusteella ja rinnastamalla niitä kirjallisuuteen. Eri elokuvaajien omia kertomuksia, kokemusasiantuntijuutta ja esimerkiksi haastatteluista ammennettuja havaintoja käsitellään myös runsaasti. Havainnot ovat pitkälti omaa pohtimistani ja tulkintaa sekä käytännön esimerkkejä eri elokuvaajilta.

Opinnäytetyössä kuvasuunnittelua tutkitaan pääosin eurooppalaisen elokuvatuotannon ja sen työroolien ja -tehtävien kautta, sillä eurooppalaisissa tuotannoissa kuvasuunnittelu on tyypillisesti kuvaajan vastuulla. Esimerkiksi amerikkalaisissa tuotannoissa on tyypillisempää, että mukana on erillinen production designer, taiteellinen johtaja ja kuvakäsikirjoittaja, joiden työrooleja kuvaaja täyttää eurooppalaisessa tuotantotyylissä. Myös amerikkalaisia tuotantomenetelmiä käsitellään paikoittain, ja opinnäytetyössä käytetyt aineistot käsittelevät sekä eurooppalaista että amerikkalaista elokuvatuotantoa.

2 Mitä on kuvasuunnittelu?

Kuvasuunnittelulle terminä on hankala löytää yhtä määritelmää, sillä se viittaa pitkään prosessiin joka koostuu useista työvaiheista, eikä vain yhteen yksiselitteiseen tehtävään. Peltonen (2013, 7) rajaa opinnäytetyössään kuvasuunnittelun määritelmän varsinaisten kuvattavien kuvien suunnitteluun kameran sijainnin, kuvien rajauksen, kameran liikkeen ja kuvauksen kohteen kannalta. Tämä määritelmä keskittyy kuvauksen toteuttamiseen mekaanisella ja konkreettisella tasolla, ja usein kuvasuunnittelulla viitataan juuri kuvien suunnittelun prosessiin, sillä siinä ilmenevät kuvaajan tekemät konkreettiset kuvausvalinnat. Kuvasuunnittelu voi kuitenkin viitata myös muuhun elokuvan visuaalisuuteen, estetiikkaan ja kuvakerrontaan liittyvään päätöksentekoon, suunnitteluun ja pohtimiseen, mutta nämä asiat ovat hankalammin niputettavissa omiin kokonaisuuksiinsa. Täten kun kuvasuunnittelua pyritään kuvailemaan kokonaisvaltaisesti, viitataan väljästi kaikkeen ennen kuvaamista tapahtuvaan suunnitteluun. (Toppari 2010, 20.)

Tässä opinnäytetyössä kuvasuunnittelu tarkoittaa elokuvatuotannon visuaalisen osaston, mm. kuvaajan, ja ohjaajan yhteistyössä tehtyä prosessia, jossa elokuvalle suunnitellaan visuaalinen ilme ja visuaaliset tarinankerronnan muodot, määritellään raamit kuvausteknisille päätöksille, kuten kameran, linssien ja grip-kaluston valitsemiselle, ja puretaan käsikirjoitus yksittäisiin kuvattaviin kuviin. Tuloksena on kokonainen kuvasuunnitelma, jota kuvaaja ja

tekninen työryhmä noudattavat kuvauksissa. Kuvasuunnitelmaan kuuluu myös tilaa sen mukauttamiselle kuvausten aikana, jos se koetaan tarpeelliseksi.

Elokuvan visuaaliseen osastoon kuuluu paitsi kuvaaja, myös lavastaja, maskeeraaja, puvustaja, ja mahdollisesti erillinen production designer, art director eli taiteellinen johtaja ja kuvakäsikirjoittaja, joilla on kullakin omat osuutensa elokuvan visuaalisuutta luodessa ja joiden tekemä työ vaikuttaa suuresti kuvaajan osuuteen kuvasuunnittelussa (Goi 2013, 3-5). Näiden osastojen työpanokset sisältyvät tämän opinnäytetyön kuvasuunnittelun määritelmään, mutta kuvasuunnittelua käsitellään pääosin kuvaajan näkökulmasta ja kuvaajan työtehtävien kautta. Näin määriteltynä pyrin sisällyttämään kuvasuunnittelu-termiin kuvasuunnitteluprosessin oleelliset osa-alueet sekä korostamaan kuvasuunnittelun asemaa yhteistyönä toteutettavana prosessina, joka on vuorovaikutuksessa muiden elokuvan esituotantovaiheen työtehtävien kanssa, etenkin tuotannon.

2.1 Kuvaajan ja ohjaajan yhteistyö

Kuvaaja on ohjaajan lähin työtoveri ja oikea käsi elokuvatuotannossa. Ohjaajalla on elokuvalla visio, mutta kuvaaja on se henkilö, joka osaa kääntää tämän vision liikkuviksi kuviksi. Kuvaaja kehittää ohjaajan kanssa elokuvan visuaalisen ilmeen (Wheeler 2005, 4) ja vastaa elokuvan visuaalisesta tarinankerronnasta siten, että tarina välittyy kuvien kautta selkeästi ja ohjaajan visioimalla tavalla (Tahor 2016, 15). Elokuvan tarinan välittäminen vaatii kuvaajan osaamista ja asiantuntijuutta tarinankerronnasta liikkuvien kuvien kautta sekä kuvaamisesta teknisenä taitona (mts. 13-14).

Ohjaajan on tärkeää valita työparikseen kuvaaja, jonka kanssa hän tulee toimeen. Ensinnäkin ohjaaja ja kuvaaja tekevät pitkät päivät tiivistä yhteistyötä koko kuvausten ajan, kumpikin omanlaisessaan käskyttäjäroolissa, joten heidän on ylipäättään siedettävä toisiaan ja kyettävä kommunikoimaan, ettei kuvauspäiville lankea ahdistava ilmapiiri tai erimielisyyksien setvimiseen mene hukkaan aikaa. He työstävät elokuvaa yhdessä myös lähes koko esituotannon

ajan, jolloin vaikeudet kommunikaatiossa tai taiteelliset erimielisyydet voivat aiheuttaa haittaa elokuvalla jo suunnitteluvaiheessa. Erityisen hedelmällisessä ohjaaja-kuvaajasuhteessa kumpikin osapuoli ei vain ymmärrä toisiaan, vaan he inspiroivat ja auttavat toisiaan. Elokuvaaja Kari Sohlberg kuvaileekin, että ohjaajan ja kuvaajan yhteistyötausta ja toistensa ymmärtäminen rivien välistä helpottaa tuotantoa ja tietää usein jatkoa yhteistyölle (Sulopuisto 2006).

Kun aviopari ohjaaja Patricia Riggen ja elokuvaaja Checco Varese ASC ovat samassa elokuvatuotannossa, Varese on mukana projektissa samasta hetkestä, kun Riggen, ja pariskunta toimii tuotannon alusta alkaen yhtenäisenä ohjaaja-kuvaajayksikkönä. Täten he ymmärtävät toisiaan taiteellisesti ja toimivat sulavasti yhdessä siten, että kuvaajan työn keskiössä oleva ohjaajan vision toteutus sujuu vaivatta. (Hogg 2024.) Elokuvatuotannoissa on tosin erittäin harvinaista, että kuvaaja olisi näin tiiviisti ohjaajan kanssa yhteistyössä jo esituotannon alusta lähtien, mutta siihen voi suhtautua ohjaaja-kuvaajasuhteen absoluuttisena huippuna, jota kohti kaikkien kuvaajien tulisi aina pyrkiä.

2.2 Kuvaajan ja tuotannon yhteistyö

Kuvaaja vastaa ohjaajan vision ja visuaalisen tarinankerronnan toteutumisesta, mutta hänestä riippuu myös suurilta osin koko elokuvan toteutuminen ylipäättään, sillä kuvaajan vastuulla on kuvan tallentuminen (Claudia 2020). Siksi kuvaajan ja tuottajien yhteydenpito on elokuvatuotannolle välttämätöntä. Kuvaaja tuntee parhaiten elokuvan kuvaukselliset vaatimukset, sillä hän on kuvauksen tekniset osiot suunnitellut (Morton 2024). Täten kuvasuunnittelu on myös tuotannollinen tehtävä, ja kuvaajalla on suunnittelu vaiheessa velvoitteita tuottajille.

Suuri osa tuotannollisista seikoista aikataulutuksesta kuljetuslogistiikkaan riippuu kuvaajan suunnitelmista, minkä takia kuvaajalla on velvollisuus tehdä kuvasuunnitelma tuotannon seikat mielessään ja saattaa suunnitelmansa tuotannon tietoon (Wheeler 2005, 5). Kukaan ei tiedä kuvauksen tarpeita paremmin kuin kuvaaja, ja hänen on pystyttävä ilmaisemaan nämä tarpeet

tuottajille. Kukaan ei myöskään tiedä tuotannon olosuhteita paremmin kuin tuottaja, ja hänen on pystyttävä ilmaisemaan nämä olosuhteet kuvaajalle. Kommunikaatio kuvan ja tuotannon osastojen välillä on välttämätöntä, jotta elokuva voidaan ylipäättään toteuttaa. Kuvaajan on purettava suunnitelmansa järkevään muotoon tuotannolle, jotta tuotanto voi sen perusteella jäsenellä kuvauspäivät sujuvaan ja järjestelmälliseen muotoon. Esituotannon edetessä kuvaaja myös versioi suunnitelmiaan useaan otteeseen ja hänen tulee pitää tuotanto ajan tasalla versioista, jotta muukin työryhmä pysyy kärryillä suunnitelmien etenemisestä. (Morton 2024.)

3 Kuvasuunnittelu esituotannossa

Kuvasuunnittelun vaiheet eivät suinkaan ole jokaiseen produktion vakiintuneita työprosessin osia, eikä kuvaaja itse yleensä vastaa niistä kaikista – Hart (2008, 4-27) ottaa esille kuvakäsikirjoittajan erillisenä työroolina, jonka tehtävänä on luoda alustavat storyboardit jo ennen kuin itse kuvaaja astuu mukaan tuotantoon. Amerikkalaisissa tuotannoissa on myös mukana production designer, joka on vastuussa kuvauslokaatioiden ja lavastuksen valmistelusta (Goi 2013, 3-5), sekä mahdollisesti taiteellinen johtaja, joka vastaa elokuvan visuaalisesta ilmeestä ja yhteneväisyydestä usein jopa enemmän kuin kuvaaja (Preston 1994, 11-13). Kuvaajan vastuun ja työpanoksen määrä esituotannossa voi siis vaihdella riippuen siitä, mitä muita työrooleja tuotannossa on mukana.

Amerikkalaisissa tuotannoissa kuvaajan työrooli esituotannossa keskittyy valaisuun ja kuvaukseen, kuten Peltonen (2013, 7) rajaa kuvasuunnittelun määritelmänsä. Eurooppalaisissa tuotannoissa ei tyypillisesti ole erillistä kuvakäsikirjoittajaa, taiteellista johtajaa tai production designeria, jolloin näiden työtehtävien vastuu lankeaa kuvaajan ja ohjaajan harteille (Toppari 2010, 30). Kumpikin on yhtä validi tapa tehdä elokuvaa, mutta kotimaisessa tuotannossa vastuu on lähes poikkeuksetta kuvaajalla ja ohjaajalla.

Erot eri tuotantotyylilien välillä riippuvat pitkälti rahasta. Amerikkalaisilla tuotannoilla on tyypillisesti valtavat budjetit eurooppalaisiin ja etenkin kotimaisiin

tuotantoihin verrattuna, joten niissä on useampia työrooleja mukana. Mikään ei kuitenkaan periaatteessa estä esimerkiksi production designeria olemasta kotimaisessa tuotannossa mukana, mikäli rahaa riittää. Jokaisessa elokuvatuotannossa kuvaajan rooli on vähän erilainen eikä sitä voi tarkkaan määrittellä ilman, että siitä jää pois jokin alue, joka voisi tuotannossa langeta kuvaajan vastuulle (Tahor 2016, 16). Täten kuvaajan on hyvä osata kaikki kuvasuunnitteluun liittyvät osa-alueet, vaikkei itse niistä tuotannossa aina vastaisikaan.

Käsikirjoitus ei millään siirry tuotantovaiheeseen, ellei sitä ole kirjoitettu elokuvatuotannon käytännöt huomioon ottaen (Kachka 2021, 12). Sama periaate pätee myös kuvasuunnitteluun. Kuvaajalla on esituotannossa piirteiltään tuotannollisia tehtäviä ja velvoitteita, jotka liittyvät elokuvan kuvaamisen toteutukseen käytännön tasolla. Kuvaajan on purettava ajatuksensa elokuvan visuaalisesta ilmeestä ja suunnittelemansa kuvat muotoon, jota tuotanto voi käyttää esimerkiksi callsheetin laatimisessa. (Wheeler 2005, 9-23).

3.1 Kuvaajan tehtävänä on visualisoida ohjaajan näkemys

"The cinematographer's initial and most important responsibility is telling the story and the design of a "look" or visual style that faithfully reflects the intentions of the director... it is mandatory for the cinematographer to do this on budget and schedule." (Goi 2013, 3)

Elokuvaaja Jarmo Kiurun mukaan kuvasuunnittelun ensimmäinen vaihe on se, että kuvaaja kuuntelee ohjaajan toiveet ja vision ja pohtii, mitä se mahtaisi kuvaajalta itseltään vaatia. Sitten kuvaaja alkaa tuoda omaa työpanosta mukaan. Kiuru ottaa esimerkiksi valaisun. Ohjaajalla voi olla valaisulle jo tarkka visio, jonka hän tuo heti kättelyssä kuvaajalle ilmi, ja kuvaaja perustaa valintansa ohjaajan sanaan. Vaihtoehtoisesti näkemys valaisusta voi tulla myöhemmin kuvaajalta, kun hän on sisäistänyt ohjaajan vision ja pohtinut valaisua tämän perusteella. (Claudia 2020.) Kummassakin tapauksessa kuvaaja toteuttaa ohjaajan visiota.

Elokuvaaja Kari Sohlbergin mukaan taas kuvaajan tehtävänä on auttaa ohjaajaa hahmottamaan elokuvan rakennetta ja dramaturgiaa, mitä pyritään tekemään esimerkiksi kuvakäsikirjoitukseksi piirtämisellä. Sohlberg kertoo myös tekevänsä mahdollisimman tarkan kuvasuunnitelman jo niin varhaisessa vaiheessa, että käsikirjoitus ei välttämättä ole vielä valmis. (Sulopuisto 2006.) Tämä viittaa työtapaan, jossa kuvaaja on aktiivisemmassa roolissa suunnittelijana ja taiteellisena visioijana ja hänen tehtävänä on pikemminkin avata ohjaajalle elokuvan visuaalista puolta ja auttaa tätä hahmottamaan oma visionsa.

Kuvaajan kyky kääntää ohjaajan visio kuviksi riippuu pitkälti siitä, kuinka hyvin kuvaaja ja ohjaaja ymmärtävät toisiaan ja tekevät yhteistyötä. Kuvaaja vastaa tarinan välittymisestä kuvallisesti, mutta jotta hän osaa tehdä niin, hänen on ymmärrettävä sekä tarina itse että ohjaajan näkemys siitä. Mikäli kuvaaja ei ymmärrä ohjaajan näkemystä tarinasta tai on erityisen vahvasti eri mieltä ohjaajan kanssa, tai mikäli ohjaaja ei kykene avaamaan visiotaan kuvaajalle, kuvaajan on vaikea kääntää ohjaajan visio kuviin, eikä elokuvan visuaalinen tarinankerronta toteudu. Elokuvalle on siis tärkeää paitsi kuvaajan asiantuntijuus yleisellä tasolla, myös hänen suhteensa ohjaajaan syvällisellä tasolla. (Hogg 2024). Ohjaajat tekevätkin mieluusti samojen kuvaajien kanssa yhteistyötä juuri siksi, koska he tietävät tiettyjen kuvaajien kykenevän kääntämään juuri heidän visionsa kuviksi (Sulopuisto 2006). Esimerkiksi valtaosan ohjaaja-käsikirjoittaja Wes Andersonin elokuvista on kuvannut Robert Yeoman.

Kaiken kaikkiaan kuvaaja voi ymmärtää roolinsa ohjaajan teknisesti toteuttavana elimenä, sillä kaikki kuvaajan suunnitelmat pohjautuvat loppukädessä ohjaajan toiveisiin. Kuvaaja voi tuoda ohjaajalle omia ajatuksiaan ja näkemyksiä tarinankerronnasta ja ohjata häntä tiettyihin kuvallisiin piirteisiin, jotka parhaiten esittävät ohjaajan visiota, tai sitten kuvaaja voi ottaa passiivisen roolin ja ottaa kuvalliset ohjeet ohjaajalta, joita hän sitten osaamisellaan toteuttaa ja täydentää. Joka tapauksessa kuvaajan pyrkimys on aina tuoda ohjaajan visio esille.

3.1.1 Visuaalinen ilme

Kuvaaja tekee tiiviisti yhteistyötä tuotannon muiden visuaalisten osapuolten kanssa luodessaan elokuvalla visuaalista maailmaa. Suuressa tuotannossa voi olla jo ennen kuvaajan saapumista production designer, joka kuvaajan ja ohjaajan kanssa rakentaa elokuvan visuaalisen ilmeen (LoBrutto 2002, 15). Production designerin tehtävänä on valita käsikirjoituksen ja ohjaajan vision pohjalta tuotannolle kuvauspaikat ja väripaletit ja huolehtia lokaatioiden, lavastuksen, puvustuksen ja kaiken muun visuaalisen suunnittelun tyylin yhteneväisyydestä. Jos elokuvan tarina sijoittuu 1800-luvulle, tai jos se sijoittuu nykypäivän New Yorkiin mutta kuvaukset järjestetään Kanadassa, production designer pitää huolen siitä, että elokuvan näyttämöllepano näyttää, miltä sen kuuluukin näyttää. (Mts. 1-3.) Pienemmässä tuotannossa tämä on puvustajan, lavastajan ja maskeeraajan vastuulla.

Kun production designer luo elokuvan miljööt sekä puvustuksen, maskeerauksen ja lavastuksen ilmeen, kuvaajan panos visuaaliseen ilmeeseen on enemmän tunnelman luontia ja visuaalista tarinankerrontaa. Wheelerin (2005, 3-4) mukaan kuvaajan päätehtävä on luoda elokuvan ”visuaalinen tunnelma”, joka toteutuu ensisijaisesti valaisun kautta, ja hänen ensimmäinen askeleensa esituotannossa on käydä käsikirjoitus ohjaajan kanssa läpi ja kehittää jo tehdyn pohjatyön perustalta elokuvalla yleinen visuaalinen ilme. Tämän yhteistyöprosessin aikana kuvaaja ja production designer selventävät ja kiteyttävät ohjaajan vision visuaaliseksi kokonaisuudeksi, joka on selkeästi ymmärrettävissä ja luonnehdittavissa sanoin ja joka ohjaa koko elokuvatuotantoa (Tahor 2016, 15-18). Kotimaisessa tuotannossa production designerin sijaan lavastaja, puvustaja ja maskeeraaja ovat tässä kohtaa kuvasuunnitteluprosessia ohjaajaan ja kuvaajaan yhteydessä.

Visuaalisen ilmeen pohjalta kuvaaja voi ohjaajan kanssa luoda konkreettiset visuaaliset ohjenuorat, joita kaikki elokuvan visuaaliset tekijät noudattavat (Tahor 2016, 15). Valaisija, lavastaja, puvustaja ja maskeeraaja voivat ottaa mallia perusteellisesti kootuista moodboardeista eli kuvakollaaseista, joista näkyy kuvallisia esimerkkejä siitä, miltä elokuvan halutaan näyttävän. Usein

kuvaajalla ja ohjaajalla on mielessään esimerkkielokuvia, joiden tyyliä he haluavat mukailla ja joita voi työryhmän kanssa katsella yhdessä ja inspiroitua. Mitä tahansa visuaalista taidetta – tai taidetta ylipäättään – voi käyttää inspiroitumiseen ja vision konkretisoimiseen. (LoBrutto 2002, 16.) Wheelerin (2005, 7-8) mukaan kuvaajan on hyvä koota itselleen kuvallista materiaalia, jota hän voi käyttää löytääkseen inspiraatiota elokuvatuotannon alussa. Esimerkiksi toiseen maailmansotaan sijoittuvan elokuvan visuaalista ilmettä suunnitellessa voi käyttää kuvamateriaalia kyseiseltä aikakaudelta.

The Batman (2022) tunnetaan sen tarkasti tyylitelystä visuaalisuudesta. Ohjaaja Matt Reeves ja elokuvaaja Greig Fraser loivat elokuvalla visuaalisen ilmeen, jossa painottui elokuvan noir-inspiraatiot ja tarinan subjektiivisuus. Ilme toteutettiin kuvauksessa esimerkiksi jäykillä kameraliikkeillä, jotka korostavat päähahmon sisäistä olotilaa, valaistuksessa käyttäen lähes pelkästään motivoituja, eli itse kohtauksessa olevia valonlähteitä, ja lavastuksessa kastelemalla kadut jokaisessa kohtauksessa, mikä loi vaikutelman kaupungista, jossa sataa jatkuvasti. (Hemphill 2022). Elokuvan tarkkaan harkittu visuaalinen ilme ohjasi muiden tekijöiden työtä siis koko elokuvatuotannon ajan.

Tahor (2016, 6) huomioi, että visuaalisen ilmeen luominen on tehokas keino houkutella rahoittajia, levittäjiä ja tuottajia tulemaan elokuvatuotantoon mukaan. Selkeä visuaalinen ilme, jota voi luonnehtia muutamalla sanalla tai selkeillä havainnekuvilla viestii ulospäin, että elokuvantekijät tietävät mitä tekevät ja uskovat itse omaan projektiinsa. Se tekee koko tuotannosta vakuuttavamman niille tahoille, jotka mahdollistavat elokuvan tuotannon. Ilman visuaalista ilmettä elokuvaprojekti saattaa vaikuttaa epämääräiseltä ja tekijät amatööreiltä, joille ei kannata myöntää rahoitusta. Täten visuaalisen ilmeen on tärkeä olla myös tuottajien tiedossa – eikä se voi olla, ellei kuvaaja ole heihin yhteydessä.

3.1.2 Käsikirjoitusta on käsiteltävä kuvallisesti

Käsikirjoitustasolla tarina on vasta tekstiä, mutta elokuva on visuaalinen tarina joka vaatii visuaalista tarinankerrontaa (Tahor 2016, 10-11). Ohjaaja ei

välttämättä osaa kuvailla, miltä tarina tulee näyttämään sarjana liikkuvia kuvia, joten kuvaajan on autettava ohjaajaa miettimään tarinaa visuaalisesti. Kuvaaja käy ohjaajan kanssa käsikirjoituksen perusteellisesti läpi, jotta molemmat ymmärtävät, mistä tarina kertoo ja voivat sen perusteella alkaa pohtimaan visuaalista tarinankerrontaa (Claudia 2020).

Usein käsikirjoitusta on alettu purkaa kuviin jo ennen kuin kuvaaja tulee mukaan tuotantoon. Jos tuotannossa on mukana kuvakäsikirjoittaja, hän on tehnyt käsikirjoituksen perusteella alustavia luonnoksia ja storyboardia joista näkyy, miltä elokuvan toiminnot ja kohtaukset voisivat näyttää. (Hart 2008, 9-15.) Alustava storyboard selventää tarinaa koko työryhmälle, ja kuvaajan on helppo ruveta suunnittelemaan kuvia, kun hän voi rakentaa niitä alustavien luonnosten päälle (mts. 27-28).

Nykytuotannoissa tehdään paljon esivisualisointia, eli kohtauksista tehdään alustavia vedoksia. Näyttelijöiden harjoituksia voi kuvata, tai kuvaaja voi itse tehdä kameraharjoituksia. 3D-mallinnusohjelmilla voi luoda alustavia vedoksia esimerkiksi elokuvan tapahtumapaikoista ja hahmojen vaatetuksista, mitä voi myös pienoismalleja rakentamalla ja piirtämällä tehdä. Kuvakäsikirjoittaminen on perinteinen tapa tehdä esivisualisointia.

Kuvia generoiva tekoäly on hiipinyt hiljattain elokuvatuotantoihin. Sen eettisistä ja ilmastollisista haitoista puhumattakaan generoiva tekoäly ei ole realistinen vaihtoehto perinteisille esivisualisoinnin menetelmille. Tarkoilla avainsanoilla voi saada hyvin yksityiskohtaisia kuvia, mutta kääntöpuoli on, että generoituja kuvia on hankala muokata – 3D-animaatiosta voi lisätä ja poistaa elementtejä haluamansa mukaan ja piirrettyä kuvaa on aina helppo kumittaa ja piirtää uudelleen, mutta tekoäly luo kokonaisen, valmiin kuvan. Siitä ei voi poistaa osia ja sen päälle piirtäminenkin on kömpelöä. Paras keino muokata tekoälyn generoimaa kuvaa on muuttaa käyttämiään avainsanoja, joka vie turhaa aivotyötä, kun visuaaliset ideat pitää kääntää ensin sanoiksi. Omassa kokemuksessani visuaaliset ideat ilmaistaan helpoiten visuaalisesti, ja sanat eivät inspiroi uusia ideoita yhtä hyvin kuin kuvat, videot ja piirroukset.

Generoitujen kuvien yksityiskohtaisuus on myös mielestäni heikkous. Valmiiseen, yksityiskohtaiseen kuvaan on hankalampaa keksiä muutoksia ja vaihtoehtoja kuin karkeaan luonnokseen, jonka epätäydellisyys inspiroi luomaan uutta puutteiden tilalle.

Käsikirjoituksen kuvallinen ajattelu on muutakin kuin kuvien piirtämistä käsikirjoituksen toiminnoista. Kuvaaja pohtii tässä vaiheessa ohjaajan kanssa yleisellä tasolla, millaisilla kuvilla tarinaa halutaan kertoa. Kuvataanko enimmäkseen käsivaralta vai halutaanko sulavia kameranliikkeitä? Liikkuuko kamera ylipäätään paljon? Onko elokuva valoisa vai varjoisa? Kuvaaja ja ohjaaja käyvät kohtaus kerrallaan läpi, mitä he haluavat saavuttaa ja pohtivat sen perusteella kuvakulmia, kameran käyttäytymistä ja valaisua, jotka parhaiten tukevat tarinaa visuaalisesti. (Claudia 2020.)

3.2 Reccet ja harjoitukset

Kuvaajan esituotantotehtäviin kuuluu myös ns. recce, joka Wheelerin (2005, 8-9) mukaan jakaantuu kahteen osaan. Ensimmäiseksi on ohjaajan recce, jossa pääasiallisesti etsitään ohjaajan ja tuottajan (suuremmissa tuotannoissa erillisen lokaatiomanagerin) kanssa kuvauslokaatioita ja tehdään arvioita eri kohtausten vaatimista kustannuksista, tiloista jne. Kuvaajalla on elokuvan tekniseen toteutukseen liittyen kattavin tieto ja osaaminen, joten häntä tarvitaan ohjaajan reccellä arvioimaan kuvauslokaatioiden käytettävyyttä kunkin kohtauksen osalta. Jos tuotannossa on production designer, hän on myös ohjaajan reccellä tässä roolissa. Kuvaajaa tarvitaan erityisesti havainnoimaan, mitkä kohtaukset vaativat erityistä huomiota kuvallisesti ja milloin saatetaan tarvita tavallisesta kalustosta poikkeavaa kuvakalustoa, kuten esimerkiksi kamerapuomia tai -vakaajaa. Kuvaaja voi ohjaajan kanssa käydä läpi, mitkä ovat elokuvan tärkeimmät tai vaativimmat kohtaukset, jotta tuottajat voivat sen perusteella jakaa budjetin niin, että tärkeimpiin kohtauksiin käytetään eniten rahaa.

Ohjaajan recce on kuvaajalle myös tärkeä, sillä vasta lopulliset lokaatiot nähtyään ja niiden kuvalliset mahdollisuudet arvioituaan kuvaaja voi alkaa

sommitella käytettäviä kuvia ja laatia käyttökelpoista kuvakäsikirjoitusta (Wheeler 2005, 9). Muuten kuvien sommittelu on vain arvelua ja hahmojen sovittelua tyhjiöön. Kuvaajan kannattaa ehdottomasti myös tehdä tässä vaiheessa testikuvauksia valituissa lokaatioissa. Testikuvauksissa voi kokeilla suunniteltujen kuvien toimivuutta ja yhteensopivuutta, testata, mitkä ideat toimivat ja mitkä eivät, tai suunnitella kuvia itsessään, sillä kuvaaja voi sommitella valitussa lokaatioissa hahmojen paikkoja ja toimintoja katsoen kameran läpi, miltä kuvat tulevat oikeasti näyttämään (Tahor 2016, 60).

Kuvaajan on hyvä tuntea käyttämänsä lokaatiot etukäteen myös siksi, että hän saa ylipäättään tiedot lokaatioiden työasemien, kameran liikkuvuuden, kaluston rigauksen, virtalähteiden ja tavaransäilönnän ja -kuljetuksen mahdollisuuksista. Tämä auttaa häntä laatimaan perusteellisen kamera- ja valokalustokartan, joka on hyödyllinen työväline kuvaryhmälle, tuottajille ja mahdollisesti näyttelijöille.

Tech recce tapahtuu muutamia päiviä ennen kuvausten alkua. Se on reccen osuus, jossa kaikki lopullinen kuvauslogistiikka ja kuvausten suunnitelmat käydään läpi ja mahdolliset logistiset ja kuvaustekniset ongelmat ratkotaan (Wheeler 2005, 9). Tässä vaiheessa kuvaaja hyötyy eniten huolellisesta suunnittelusta ja tuotannon yhteistyöstä, sillä tech reccele ei ideaalitulanteessa jäisi muuta pohdittavaa kuin lopullisen kuvasuunnitelman läpikäynti tuotannon toteuttavien työntekijöiden kanssa. Mikäli kuvaaja on tuotannon kanssa saanut hoidettua kalustovaraukset, tilavaraukset, kuvausharjoitukset, kalusto- ja kovalistat ja kuvakäsikirjoituksen hyvissä ajoin, tech recce on mahdollista tehdä ilman epävarmuuksia tai ylimääräistä hässäkkää.

3.3 Listat ja kaaviot

Kuvaajan on ensinnäkin määrä toimittaa tuottajille kuva- ja valokalustolistat eli tarkat listat kaikesta kuvaajan ja valaisijan tarvitsemasta kalustosta.

Kuvakalustolista yleensä laaditaan kahdesti. Varhaisessa esituotantovaiheessa kuvaaja toimittaa tuottajille alustavan arvion tai toivelistan tarvitsemastaan kalustosta, jonka perusteella tuottajat voivat etsiä mahdollisia kalustotoimittajia

ja laatia alustavia budjetteja. Kun sopiva toimittaja on valittu, kuvaaja voi alkaa laatia tarkkaa kalustolistaa, joka todennäköisesti päivittyy jonkin verran kuvausten lähetessä. Valokalustolistan kohdalla tehdään pitkälti samalla tavalla, mutta tarvittavaa valokalustoa on usein vaikeampi arvioida etukäteen kuin kuvakalustoa. Tuottajille on hyvä kuitenkin toimittaa alustava lista, jonka voi esimerkiksi tehdä aiemman, kuvauksellisesti samankaltaisen elokuvaprojektin valokalustolistan pohjalta. Valokalustolista usein päivittyy tiheään tahtiin sitä mukaa, kun kuvaaja ja valaisija käyvät lokaatioita läpi ja tekevät valaisuun liittyviä päätöksiä. (Wheeler 2005, 10-17.)

Kuvalista ja pohjapiirrokset ovat tuottajalle keskeisimpiä työvälineitä callsheetien, aikataulujen ja budjettien laatimisessa. Kuvalista on yksityiskohtainen lista jokaisesta kuvattavasta kuvasta. Siitä käy ilmi jokaisen kohtauksen kuvamäärä ja jokaisen kuvan kuvakoko, sisältö, kameranliikkeet ja kuviin vaadittava kalusto. Pohjapiirroksiin taas piirretään kameran, valojen ja näyttelijöiden paikat kuvauslokaatiossa kunkin kuvan kohdalla. Pohjapiirroksessa voidaan havainnoida myös kameran ja näyttelijöiden liikkeitä, mikä auttaa koreografian suunnitteluun. (Toppari 2010, 21-24.)

Kuvalistasta on hyötyä tuottajalle esimerkiksi kuvausaikataulun laatimisessa, sillä siitä näkyvät kuvallisesti vaativat kohtaukset, joille kannattaa antaa vaikka kokonainen kuvauspäivä, ja vähemmän vaativat kohtaukset, joita voi sisällyttää useamman yhteen kuvauspäivään. Kuvalistasta käyvät myös ilmi kalustovaatimukset, mikä on tuottajalle tärkeää informaatiota budjetin laatimisessa. (Toppari 2010, 21.) Pohjapiirroksista ilmenevän informaation avulla tuottaja voi taas arvioida, mitkä kuvat kannattaa kuvata milloinkin kuvauspäivän aikana, jotta kaluston rakentaminen olisi mahdollisimman sujuvaa – samaa raskasta kalustoa käyttävät kuvat on tapana kuvata peräjälkeen, jotta kalustoa ei tarvitse kasata kertaa useammin.

3.4 Storyboard ja kuvakäsikirjoitus

Tarinan visualisointiin käytettävä työkalu on kuvakäsikirjoitus eli käsikirjoituksen pohjalta tehty kuvasarja, josta näkyvät tarinan tapahtumat ja hahmojen toiminnot (Träskelin 2013, 4). Sen ensisijaisia tarkoituksia esituotannossa on visualisoida tarinaa ja antaa muulle työryhmälle osviittaa siitä, miltä elokuva tulee näyttämään, sekä luonnostella elokuvan kuvallista virtaa ja jatkumoa (Peltonen 2013, 37).

Toppari (2010, 26-30) neuvoo, että kuvakäsikirjoituksen ensimmäisen version on hyvä olla pelkistetty luonnos, jossa näkyvät vain käsikirjoituksesta ensin mieleen juolahtaneet pääelementit. Selkeyden vuoksi alustavasta kuvakäsikirjoituksesta käytetään tässä opinnäytetyössä termiä ”storyboard”. Tarkka kuvakäsikirjoitus, jota kuvauksissa noudatetaan, valmistuu vasta kuvauspaikkojen ollessa tiedossa ja käsikirjoituksen viimeisen version ollessa valmis. Tarkkaa kuvakäsikirjoitusta ei siis kannata eikä voikaan tehdä jo alkuvaiheessa. Esituotannon edetessä kuvakäsikirjoitusta tarkennetaan ja versioidaan vähintään aina uuden käsikirjoitusversion valmistuessa, jotta se pysyy ajankohtaisena, ja lopputulos on sarjakuvamainen suunnitelma kuvattavista kuvista, jota kuvaaja ja ohjaaja voivat kuvauksissa käyttää.

Kaikki elokuvatuotannon jäsenet kuvittelevat vähän erilaisia kuvia käsikirjoitusta lukiessaan, koska käsikirjoitukseen ei kuulu ohjeita valaistuksesta tai kuvakulmista, joten elokuvasta keskusteleminen pelkän käsikirjoituksen perusteella voi olla sekavaa. Alustava storyboard tarjoaa yhden kuvallisen tulkinnan tarinasta, jota muu työryhmä voi noudattaa ja kommentoida. Täten koko työryhmä on kartalla siitä, miltä elokuva tulee näyttämään ja miten se kuvataan (Träskelin 2013, 15). Sohlberg piirtää storyboardin jo ennen kuin käsikirjoitus on valmis juuri siksi, että se auttaa ohjaajaa hahmottamaan elokuvan rakennetta ja dramaturgiaa (Sulopuisto 2006).

Varsinainen kuvakäsikirjoitus, kuten koko kuvasuunnitelman, suhteutetaan lähtökohtaisesti tuotannon raameihin (Träskelin 2013, 15), mutta alustava storyboard, joka tehdään jo varhaisessa vaiheessa esituotantoa, voi kuitenkin

toimia suuntaa antavana apuvälineenä tuotannolle. Se voi auttaa tuottajia ymmärtämään elokuvan vaatimukset esimerkiksi lavastuksen, näyttelijöiden ja avustajien määrän kannalta, mistä on hyötyä mm. budjetoinnissa. Muut työryhmän luovat jäsenet kuten äänisuunnittelija voivat myös ottaa siitä inspiraatiota omia suunnitelmiaan laatiessa. (Hart 2008, 27-28.)

Kuvauksissa kuvakäsikirjoitusta voi käyttää kahdella eri tapaa. Se voi olla tarkka suunnitelma, jota noudatetaan tinkimättömästi tai suuntaa antava apuväline. Tarkan suunnitelman käyttötapaa suosi ohjaaja Alfred Hitchcock, joka tahtoi aina toteuttaa visionsa mahdollisimman täydellisesti, mutta Sohlbergin mielestä kuvakäsikirjoitus on nimenomaan suuntaa antava apuväline, josta kuvaaja voi ottaa mallia mutta joka jättää kuitenkin tilaa improvisaatiolle ja eri ratkaisujen kokeilulle kuvauksissa (Träskelin 2013, 15-18).

Sekä Hart (2008, 27-28) että Träskelin (2013, 15-18) painottavat kuvakäsikirjoituksen merkitystä tuotannolle, Hart budjetoinnin ja Träskelin kuvausaikataulujen kannalta. Kuvakäsikirjoituksesta näkee kuitenkin vain kuvaajan suunnitelmat hahmojen liikkeiden, valaisun, kuvakulmien ja kameraliikkeiden suhteen. Nämä ovat tärkeitä kuvaajalle ja ohjaajalle, jotka miettivät elokuvan visuaalista tarinankerrontaa, ei niinkään tuotannolle, jolle olennaista tietoa on kuvakalusto, kuvien määrä ja kuvien kestot. Budjetointiin ja aikataulutukseen sopivampia työkaluja ovat pikemminkin perusteellisesti laaditut kuva- ja kalustolistat, sillä niihin kuuluu selkeä ja yksiselitteinen informaatio kuvausten rahallisista ja ajallisista vaatimuksista, jota kuvakäsikirjoituksesta sen sijaan voi vain arvioida. Kamerakartat ovat myös paljon selkeämpiä tapoja välittää kameraliikkeet ja kameran sijainnit kuin kuvakäsikirjoitus, sillä ne piirretään pohjakarttaan kuvauspaikasta, joten kamerakartat soveltuvat myös kuvauspäiväkohtaiseen aikataulutukseen ja kuvausjärjestyksen laatimiseen.

Alankomaissa opiskellessani huomasin, että alankomaalaisissa kuvasuunnitelmissa jokaisen kohtauksen pituus on merkitty sivumääränä – 1 4/8 on pitkä kohtaus, joka vie puolitoista sivua käsikirjoituksesta, 2/8 on lyhyt

kohtaus, jossa ei ole paljon toimintoja tai dialogia. Tätä käytäntöä voi soveltaa kuvalistassa kuvakohtaisesti merkitsemällä jokaiseen kuvaan, kuinka suuren osan kohtausta se kattaa – master-kuva kattaa koko kohtauksen, mutta jotkin kuvat kattavat vain yhden tai muutaman toiminnon. Tämä informaatio on erittäin hyödyllistä kuvauspäivien sisäisten aikataulujen laatimisessa, ja kuvaajalla on paljon parempia keinoja esittää se tuotannolle kuin kuvakäsikirjoitus.

4 Kuvasuunnitelman taiteellinen ja tekninen toteutus

Elokuvaaja Allen Daviau määrittelee kuvaamisen olevan käytännössä ”teknologian mestaruutta taiteen palveluksessa” (Glassman ym. 1992). Hänen määritelmänsä asettaa kuvaamisen ensin tekniseksi, sitten taiteelliseksi prosessiksi - toisin sanoen kuvaajan on ymmärrettävä työnsä tekniikat ja mekanismit ennen kuin hän voi ymmärtää, kuinka käyttää niitä taiteellisesti. Kuvaajan taiteellinen visio kumpuaa syvällisestä ymmärryksestä siitä, mitä kuvalla ja valolla voi tehdä ja miten sen voi teknologialla toteuttaa. Tahor (2016, 14) ilmaisee saman ajatuksen pohtiessaan, kuinka kuvausteknologian edistyminen avaa kuvaamiselle yhä laajemmin luovia ja teknisiä mahdollisuuksia, mikä on edistänyt elokuvauksen visuaalisten keinojen kehittymistä ja moninaistumista. Esimerkiksi hienostuneet toimintakohtaukset, joissa kamera sujahtelee rajua vauhtia toiminnan perässä, ovat mahdollistuneet kuvausteknologian kuten vakaajien kehittämisen johdosta.

Elokuvateollisuuden ensimmäisinä vuosikymmeninä ns. ”tempuelokuvat” olivat todella suosittuja. Tempuelokuvan myyntivaltti oli kameratempuilla tuotetut erikoistehosteet ja illuusiot, jotka ovat mahdollisia tehdä vain liikkuvalla kuvalla. (Eagan 2010, 18-19.) Tempuelokuvat havainnollistavat, kuinka elokuvataide muodostuu kuvausteknologian käyttömahdollisuuksista ja kuinka kuvausteknologian osaaminen mahdollistaa kuvaajan taiteellisen toteutuksen. Täten kuvasuunnitelman toteutusta pohtiessa etenkin kuvaajan on ymmärrettävä, että kuvauksessa tekniikka on taidetta. Kaikki taiteellinen kuvasuunnittelu tehdään teknisten mahdollisuuksien pohjalta, ja

”taiteellisimmat” elokuvat ovat niitä, joissa kuvaaja on luonut jotakin ainutlaatuista, koska ymmärtää työkalunsa tekniset mahdollisuudet hyvin.

4.1 Kuvaajan taiteellinen visio ja työpanos

Pelkkä teknologinen osaaminen ei kuitenkaan vielä elokuvaajaa tee. Elokuvaaja Vittorio Storaro painottaa kuvausta syvällisesti harkittuna prosessina – että se on muutakin kuin nopeasti toteutettuja hienoja kuvia. Jokaisella kuvalla on oltava tarkoitus, jokaisen valaisun, kuvakulman ja kameraliikkeen takana jokin idea, joka tukee elokuvan tarinankerrontaa. Elokuvaaja Thomas Ackerman muistelee ohjaaja Charles Guggenheimin opettaneen hänelle, kuinka olla armoton omien kuviansa suhteen – jos siinä ei ollut ideaa, sitä ei kuvattu. (Rogers 1998, 2-3.)

Toisinaan kuvaajalla saattaa olla liikaakin taiteellista vastuuta ja vapautta tuotannossa. Kuvaaja päättää siitä, miten kohtaaminen kuvataan, mutta mitä kussakin kuvassa tapahtuu – näyttelijöiden dialogi, toiminnot, tunteiden ilmaisut – ei ole hänen tontillaan. Elokuvaaja Mike Benson on eri mieltä. Hän muistelee aikaa ilman video assistia, eli kameran kuvaaman videon toistamista ulkoisille, muun työryhmän käytössä oleville näytöille, kun oli yksin kameraoperoijan tehtävä päättää, oliko kuva hyvä tai ei. Hänen mukaansa tämä on juuri oikein ja hän moittii video assistia siitä, että kuvan laadun katsominen on siirtynyt kameraoperoijalta muullekin työryhmälle. Erityisesti hän vaikeroi ohjaajista, jotka nojaavat liikaa itse näkemäänsä videokuvaan kameraoperoijaan luottamisen sijaan. (Rogers 2000, 3.)

Bensonin huolet ovat ymmärrettäviä – kuvaajan työpanosta saattavat uhata kuvaussihteeri ja ohjaaja, jotka näkevät kuvasta asioita, joita kuvaaja ei itse huomaa. Kuvaajan hienosti sommiteltu ja täydellisesti valaistu kuva voi mennä hukkaan, jos ohjaaja ei pidä näkemästään näyttelijäsuorituksesta. Pahimmassa tapauksessa ohjaaja voi alkaa itse keskittymään liikaa kuvaan näyttelijäsuoritusten sijaan, jolloin hän todella astelee kuvaajan varpaille (Rogers 2000, 3). Olen kuitenkin sitä mieltä, että jos vain kameraoperoija näkee

kuvan, hänelle lankeaa siitä vastuuta, jotka eivät hänelle kuulu. Kuvaajan tehtävä on katsoa kuvaa ja valoa, ei huolehtia jatkuvuudesta, lavastuksesta, näyttelijänsuorituksista ja muista elementeistä, joita muu työryhmä pääsee katsomaan video assistin kautta. Nämä muut vastuut häiritisivät kuvaajaa keskittymästä siihen, mikä on oikeasti hänelle oleellista.

Kuvasuunnittelun aikana kuvaaja tekee taiteellista ja tarinankerronnallista työtä ohjaajan kanssa perustuen hänen kuvausteknologiseen osaamiseensa. Kuvauspäivinä hänen osaamisensa asettaa hänet teknisen työryhmän päälliköksi, joka vastaa elokuvan taltiointista ja kuvakerronnan toteutumisesta. Kuvaajan teknologinen ja taiteellinen osaaminen ovat toisiinsa sidoksissa koko tuotannon ajan, ja koska kuvausteknologia on myös tuotannollisesti keskeistä, voi sanoa, että kuvaajan taiteellisen toteutuksen mahdollistaa myös hänen tuotannollinen asiantuntemuksensa. Siksi kuvaajalle voi olla hyödyllistä ottaa kuvasuunnitteluun tuotannollinen näkökulma ja muutenkin perehdyttää itseään elokuvan tuotannollisiin seikkoihin – itse asiassa, kuvaajat ovatkin niistä usein jopa tuottajan tasoisesti syvällisesti tietoisia, väittää elokuvaaja Richard Crudo, A.S.C (Crudo 2021).

4.2 Kuvasuunnitelman sopeuttaminen tuotannon mukaan

Kuvaajan työhön on aina kuulunut tuotanto-olosuhteisiin sopeutuminen, ja sitä kautta elokuvaaminen on myös kehittynyt taiteena ja ammattina. Esimerkiksi äänielokuvan kehitys oli kuvaajille melkoinen koettelemus. Elokuva alkoi puhtaasti visuaalisena taidemuotona, eli kuvalla oli tuotannossa suurin painoarvo ja kuvaajalla paljon valtaa ja vapautta. Esimerkiksi Buster Keatonin elokuvissa kamera liikkuu yhtä hurjasti kuin näyttelijä itse. Äänielokuva muutti kuvausten dynamiikkaa rajusti, sillä näyttelijöiden dialogi- ja toimintaäänit oli kuultava. Tätä varten kuvauksissa piti olla hiljaa, mutta kamerat olivat tähän aikaan vielä äänekkäitä. Kamera suljettiin äänieristettyyn koppiin, jossa se ei pystynyt liikkumaan tai edes panoroimaan. Näyttelijän oli myös pysyttävä aloillaan, jotta ääni kantaisi mikrofoniin. Elokuvan visuaaliset mahdollisuudet rajoittuivat valtavasti, mutta kuvaajat vastasivat tähän kehittämällä uutta

teknologiaa ja uusia kuvaustapoja, joilla he ratkoivat äänen tuottamia rajoituksia – samalla koko elokuvauksen ammatti kehittyi. (Glassman ym. 1992.)

Kun sanon, että kuvaajan on sopeutettava suunnitelmiaan tuotanto-olosuhteisiin, en suinkaan tarkoita, että kuvista pitäisi tulla vähäisempiä tai kuvaajan luopua tärkeiksi kokemista asioista. Tuotannon olosuhteisiin sopeutuminen on väkisin osa kuvasuunnittelua, sillä kuvia ei voi suunnitella tyhjiössä. Sen tulisi ohjata kuvaajan suunnittelua luontaisesti: kuvataan ahtaassa tilassa, joten ei käytetä suuria kamerarigejä. Se onkin kuvaajan tuotannollinen vastuu, koska hänen tehtävänä on taltioida elokuva, eikä hän voi tehdä sitä ellei hän ole ottanut tuotanto-olosuhteita huomioon kuvasuunnittelussa (Sulopuisto 2006).

Kuvaaja on kuvauspäivänä teknisen työryhmän johtaja. Koko tuotanto on kuvaajalle alisteinen silloin, kun kamera käy, joten kuvaajan on osattava paitsi suunnitella kuvia ja tuntea kalustonsa, myös ohjeistaa työryhmää. Tämäkin onnistuu huolellisen suunnittelun kautta. Valaisijan ja lavastajan ei tarvitse kysellä kuvaajalta koko ajan neuvoa, jos he ovat laatineet yhdessä suunnitelmat etukäteen. (Sulopuisto 2006.) Kuvaajan on siis otettava muun työryhmän toiminta huomioon kuvasuunnitelmaa laatiessaan ja pidettävä huoli siitä, ettei hänen suunnitelmansa vaikeuta muun työryhmän työskentelyä. Elokuva on yhteistyöprosessi, eikä kukaan saa täysin itse päättää, mitä tekee.

Joskus olosuhteisiin mukautuminen voi kuitenkin vaatia paljon aivotyötä kuvaajan pätkäillessä, kuinka hän saa vaikkapa kuljetettua ja kasattua kuvakalustoa maastoisessa metsässä tai avomerellä. Joskus olosuhteet ovat rajoittavia, kuten pienellä budjetilla tai lyhyessä ajassa kuvattavan elokuvan tuotanto. Kuvaajan taitoihin kuuluu sekä tietää, kuinka minkäkin laisissa olosuhteissa voi kuvata, että osata ratkoa olosuhteiden rajoitusten tuottamia ongelmia ja tietenkin näistä asioista kommunikoida tuottajille, jotka mahdollistavat koko tuotannon.

4.2.1 Visuaaliselle puolelle myönnettävä budjetti

Budjetti määrää, mitä kalustoa elokuvatuotannossa pääsee käyttämään, mutta sen ei tarvitse määrätä kuvakerrontaa. Toki, jos budjetissa ei ole rahaa valtavalle kameranosturille, on vaikea toteuttaa kuvaa, joka seuraa hahmoja yläpuolelta – mutta voisiko jollain muulla keinolla toteuttaa vastaavanlaista kuvakerrontaa? Hyvä tuntemus saatavilla olevasta kuvakalustosta ja sen käyttömahdollisuuksista on kuvaajalle suuri apu silloin, kun hänen on keksittävä, kuinka toteuttaa elokuvan visuaalinen ilme rajallisella kalustolla. Budjettikysymykseen löytyy hyvä nyrkkisääntö John Gaspardin kirjasta *Fast, Cheap & Under Control* (2006): yksinkertaisesti, suunnittele resurssien mukaan.

Resurssien mukaan suunnittelu tarkoittaa yksinkertaisuudessaan sitä, että kuvaaja tekee kuvasuunnitelman sen kaluston ympärille, mitä hän tuotannon budjetilla saa käyttöönsä. Kamerakaluston tunteva kuvaaja onnistuu tässä tehtävässä. Jos kuvaaja haluaa käyttää kameravaunua toteuttaakseen sulavia kamera-ajoja, mutta budjetissa ei ole sille rahaa, hänellä on kaksi vaihtoehtoa. Hän voi joko suunnitella kuvansa niin, ettei niihin tarvita vaunua tai pohtia, millä hän saisi sumplittua kameravaunun muotoista aukkoa kalustolistassaan: onko kuvia mahdollista toteuttaa käsivaralta? Voiko jotain muuta pehmeästi liikkuvaa alustaa käyttää vaunun sijaan, vaikka rullalautaa tai toimistotuolia? Nokkela kuvaaja tietää, että hänellä on muitakin resursseja, kuin mitä kalustovaraamosta löytyy. Elokuvaaja Daryn Okada käytti elokuvan *Wild Hearts Can't Be Broken* (1991) valaisuun näyttelijän vaatteisiin kiinnitettyjä valkoisia liinoja, jotka heijastivat valoa toisen näyttelijän kasvoille (Rogers 2000, 38).

Resurssien mukaan suunnittelun ei tarvitse välttämättä tarkoittaa sitä, että kuvaaja tekee kompromisseja ja keksii ongelmiin ratkaisuja. Elokuva voi suunnitella niiden resurssien perusteella, jotka elokuvan tekijät tietävät saavansa halpaan hintaan tai ilmaiseksi (Gaspard 2006, 36). Keväällä 2024 kuvaamani opiskelijalyhytelokuva *Video Banden* kertoo videoharrastaja-amatööri Brentistä, joka muokkaa elokuvassa vanhoja VHS-kaseteille tallennettuja kotivideoita. Päätimme tehdä elokuvan tästä aiheesta osittain siksi,

että tiesimme saavamme koululta käyttöömmä analogista muokkaus- ja digitointikalustoa ilmaiseksi, jolla toteutimme elokuvan vaatimat VHS-efektit.

Video Bandenin tarina myös mahdollisti meidän – minun, ohjaajan ja taiteellisen johtajan/valaisijan – suunnittelevan visuaalisen ilmeen, joka oli toteutettavissa vähäisellä kuvakalustolla ja jopa hyötyi siitä. Brent on amatööri, joten luonnehdin tätä tarkoituksellisesti amatöörimäisellä kuvauksella. Operoin esimerkiksi tarkennusta itse erillisen kamera-assistentin käyttämisen sijaan, mistä seurannut hieman heittelevä tarkennus toimi visuaalisen tarinankerronnan keinona. Roger Corman neuvoo, että kannattaa tehdä elokuvia aiheista, jotka toimivat produktion budjetille. Hän painottaa myös, että on aina paras tehdä elokuvasta sen näköinen kuin mitä budjetti mahdollistaa, eli pienellä budjetilla ei lähdetä tekemään speaktaakkelimaista elokuvaa. (Gaspard 2006, 7-8.)

Speaktaakkelia voi kuitenkin esittää pienellä budjetilla, jos on tarpeeksi luova. Elokuvaaja Neil Roach kertoo tuotantopulmasta elokuvan *Hiroshima* (1990) kuvauksissa. Tuotannolla ei riittänyt budjettia monimutkaisille erikoistehosteille, mutta yhdessä elokuvan kohtauksessa räjähtää atomipommi, ja siinä oli nähtävä usean eri hahmon reaktio. Roach ratkaisi ongelman kuvaamalla monta hyvin lyhyttä kuvaa jokaisesta hahmosta räjähdysketkellä. Panostaen vähäisen katteen näyttävyyteen ja siihen, että jokaisessa kuvassa näkyisi jokin vakuuttava elementti atomipommin räjähdyksestä, Roach täytti kohtauksen dramaturgiset vaatimukset ja pysyi tuotantobudjetin rajoissa. (Rogers 2000, 59.)

Kuvia voi suunnitella myös tarkoituksellisesti esittämään elokuvan kohtauksia edullisesti. Teemu Nikin ohjaama *Sokea mies, joka ei halunnut nähdä Titanicia* (2021) kertoo sokean, rinnastaan alaspäin halvaantuneen Jaakon matkasta kaupungista toiseen. Elokuvaaja Sari Aaltonen kuvasi lähes koko elokuvan pitäen kameran niin lähellä Jaakkoa, että muu maailma jää epätarkaksi, ja katsoja näkee selvästi vain Jaakon kasvot, kädet ja pyörätuolin. Kuvaustyyli on epätavallinen, mutta taiteellisesti perusteltu, sillä pitämällä kameran Jaakossa katsoja kokee elokuvan maailman ja tapahtumat Jaakon aistein. Se keventää

myös lokaation etsinnän, lavastajan, puvustajan, maskeeraajan ym. työryhmäläisten työtaakkaa, koska vain muutama yksityiskohta näkyy kuvissa selkeästi, ja muu maailma jää sumeaksi. Tarvittavan kuvan katteen määräkin vähenee, kun on vain yksi hahmo kuvattavana, eli kuvaaja voi halutessaan keskittyä yksityiskohtien kuvaamiseen ja kuvien taiteellisuuteen, mikä tuottaa kiinnostavaa ja omalaatuista kuvaa, tai pitää kohtauksen kuvamäärän vähäisenä, mikä antaa tuotannolle paljon tarvittua aikaa kuvauspäivinä.

Kuvaajan onkin hyvä muistaa, että hänen tehtävänsä on toteuttaa elokuvassa onnistunutta visuaalista tarinankerrontaa eikä tuoda tuotantoon mahdollisimman kallista ja hienostunutta kalustoa. Kuvan laadun määräävät itse kuvaajan taidot eikä kalusto. On helppoa langeta uskomukseen, että kaikki kuvauksen tuotannolliset ongelmat voi ratkaista käyttämällä vain enemmän rahaa mm. kalustoon, mutta täten tuotanto voi helposti paisua suuremmaksi ja hankalammaksi kuin mitä itse kuvaaja kykenee hallitsemaan. Rajatulla kalustolla kuvaaminen voi myös johtaa luoviin ratkaisuihin, joita kuvaaja ei olisi muuten harkinnut ja jotka saattavat toimia jopa paremmin tuotannolle, tai avata kuvaajalle uusia ideoita. (Lancaster 2018, 123.) Kuvaaja tekee suunnitelmansa myös oman kuvauksellisen kykynsä mukaan, sillä sekin on resurssi. Ei kannata siis suunnitella kuvaa, jota ei koe pystyvänsä kuvaamaan.

Tuotannon budjetti määrää paitsi käytettävän kuvakaluston, myös elokuvan muiden visuaalisten osastojen resurssit. Kuvaaja tekee tästä syystä tiivistä yhteistyötä lavastajan, puvustajan, maskeeraajan, rekvisitöörin ja suuremmissa tuotannoissa etenkin production designerin kanssa luodakseen vakuuttavan näyttämöllepanon, jota kuvata. Roach näkee tämän kuvaajan vastuuna – se ei vain tarjoa kameralle jotain näyttävää kuvattavaa vaan auttaa myös näyttelijöitä eläytymään tarinaan ja, Roachin sanoin, tyydyttämään käsikirjoituksen dramaattiset tarpeet (Rogers 2000, 53-54). On parempi kuvata vähäisellä kalustolla hyvin valmisteltua kohtausta kuin runsaalla kalustolla huonosti valmisteltua kohtausta.

4.2.2 Kuvauspäivät ja -lokaatiot

Kuvaaminen ja kuvasuunnittelu pitää aina tehdä kuvauspaikan ja -ajan ehdoilla. Ulkolokaatioissa kuvatessa voi olla haastavaa hallita valoa, kun taas hienostuneet valorigit studiossa saattavat rajoittaa näyttelijöiden liikkuvuutta. Projektissa voi olla mukana lapsinäyttelijä, jolloin kuvauspäivinä on vähemmän aikaa kuvata, ja auringonnousu ja -lasku ovat lyhyitä aikaikkunoita, jolloin ei ehdi kuvata montaa kuvaa samoissa valo-olosuhteissa. Jokainen kuvaaja törmää jossain kohtaa uraansa tilanteeseen, jossa elokuvaa tehdään mahdollisimman tiukalla aikataululla. Kuvaaja ottaa nämä seikat huomioon kuvasuunnitteluprosessin aikana ja on niistä yhteydessä tuotantoon.

Kohtauksen kuvamäärä on kuvauspäivän aikataululle merkittävin seikka, sillä mitä enemmän kuvia kohtauksessa on, sitä enemmän kuvauspäivänä menee aikaa kuvien settaamiseen ja kuvaamiseen. Yleensä kuvilla pyritään saavuttamaan hyvä kate eli tähdätään siihen, että kuvamateriaalia on tarpeeksi, että sen välillä voi leikata luontevasti ja että kaikki oleelliset tapahtumat ovat taltioitu. Käyttämällä master shot -tekniikkaa eli kohtauksen kuvaamista kokonaan läpi vähintään kolmella eri kuvalla kuvaaja saavuttaa hyvän katteen, jossa kaikki oleellinen on taltioitu vähintään laajassa master-kuvassa. Tämä jättää leikkaajalle paljon työvaraa, ja jopa hätäisesti, kiireessä kuvattu kohtaus voi näyttää leikkauksen jälkeen täysin luontevalta. (Peltonen 2013, 16-18.)

Joskus kuvaukset myöhästyvät aikataulusta tai aikataulu on itsessään niin rajoittava, että kuvaajan on otettava riskejä ja uhrattava katetta kuvataksaan kohtauksen aikataulussa. Corman tuumii, että joskus katteen uhraamisen voi kääntää elokuvan eduksi. (Gaspard 2006, 14.) Esimerkiksi kohtauksen kuvaaminen vain yhdellä kuvalla on raju ja riskaabeli, mutta oikein toteutettuna hyvin tehokas keino supistaa kuvamäärää. Kate uhrataan täysin, mutta kaikki kuvaajan suunnittelu- ja toteutustaidot keskittyvät yhden kuvan toteuttamiseen mahdollisimman hyvin. Toisinaan kohtauksen toiminnot saattavat olla jopa helppoja toteuttaa yhdessä kuvassa.

Tunnetusti improvisaatiossa lahjakas elokuvaaja Neil Roach säästi aikaa elokuvan *The Image* (1990) kuvauksissa kuvaamalla pitkän kohtauksen yhdellä kuvalla. Kohtauksen kaksi hahmoa puhuvat toisilleen ja pysyvät paikoillaan eivätkä juuri tee toimintoja, joten yksityiskohtien taltiointi tai liikkeiden mukana pysyminen ei ollut Roachille ongelma. Roach pystytti kameran kameravaunun kyytiin ja aloitti kaukaa, kuvaamalla hahmoja 250 millimetrin zoom-linssillä, liikkuen hitaasti lähemmäs näyttelijöitä zoomaten ulos 25 millimetriin asti. Kuvassa ei vain näy kaikki oleellinen toiminta, vaan se on Roachin uniikin dolly zoom -kuvauksen ansiosta myös hienon näköinen kuva, jota yleisö sietää katsoa koko kohtauksen ajan. Päätös kuvata kohtaus yhdellä kuvalla syntyi siitä, että kuvauspäivää oli kulunut jo 10 tuntia ennen kohtauksen kuvaamista. Roachin säästämä aika mahdollisti kuvausryhmän saavan tarpeeksi lepoa, että he jaksoivat seuraavana päivänä taas tulla hyvillä mielin kuvauksiin. (Rogers 2000, 57-58.)

Pitkiin ottoihin sisältyy riski, että koko otto jää käyttökelvottomaksi, jos näyttelijä tekee virheen, valo sammuu yhtäkkiä, tai puomi välähtää kuvassa. Digitaaliselle videolle kuvattaessa uuden otton kuvaaminen vie vain aikaa, mutta filmille kuvattaessa pitkä otto, jota ei voida käyttää, tarkoittaa valtavaa määrää hukkaan mennyttä filmiä. Neil LaButen ohjaaman elokuvan *In The Company Of Men* (1997) tuotannossa pitkiin ottoihin meni niin paljon filmiä, että tuotannon oli ylitettävä budjettinsa ostaakseen uutta filmiä. (Gaspard 2006, 55-56.)

Kuvaaja voi pohtia kuvia suunnitellessaan, kuinka pienellä kuvamäärällä kohtaus voidaan toteuttaa niin, että kaikki tärkeä informaatio taltioituu ja kuvakerronta toteutuu. Kannattaa myös pohtia, onko suunnitelmassa jokin kuva, jota ei tarvita, tai jonka voi sisällyttää toiseen kuvaan. Raskasta kuvauspäivää helpottaa jo parin kuvan karsiminen. Useimmiten kate on sen verran tärkeää tai kohtauksen kuvaaminen yhdellä tai vain muutamalla kuvalla sen verran vaikeaa, että iso määrä kuvia on saatava mahdutettua kuvauspäivään. Daryn Okada mahdollisti *Wild Hearts* -elokuvan tiukassa 33 päivän kuvausaikataulussa pysymisen esimerkiksi käyttämällä zoom-linssiä kiinteiden linssien sijaan. Kuvakompositioita oli helppo vaihtaa ja yhdestä kuvasta pystyi

siirtymään nopeasti toiseen, kun linssien vaihtamiseen ei mennyt aikaa. (Rogers 2000, 37.) Zoom-linssi on todellinen ajansäästäjä etenkin silloin, kun elokuvatuotannossa on käytössä langaton focus-puller eli linssin tarkennusrenkaan hammastusta pyörittävä sähkömoottori, joka pitää kalibroida jokaisen linssin vaihdon kohdalla uudelleen.

Kuvauspaikoissa käynti ja niiden esivisualisointi antaa kuvaajalle hyvän käsityksen niiden mahdollisuuksista ja haasteista, ja saattaa jopa inspiroida häntä. Elokuvaaja John Alcott teetätti elokuvaa *No Way Out* (1987) kuvatessaan pienoismallin yhdestä elokuvan tapahtumapaikasta. Tuotannossa kameraoperoijana toiminut Mike Benson muistelee, kuinka Alcott näki pienoismallista heti käytännön ongelmat, ja sai tehtyä tarvitsemansa suunnitelmat ja jopa muutoksia settiin. Kuvauspäivänä hän tiesi heti, mitkä valot tulisivat mihinkin kohtaan huonetta, ja settaus sujui vaivatta ilman turhaa odottelua. (Rogers 2000, 6.)

Kuvaaminen tapahtuu aina kuvauslokaation armoilla, joten kuvaajalla on oltava hyvä tuntemus lokaatioista, joissa hän tulee kuvaamaan. Se auttaa kuvaajaa huomattavasti visualisoimaan kuvia ja suunnittelemaan niitä toteutuskelpoisiksi. Kuvaaja voi myös lokaation hyvin tuntiessaan kommunikoida muulle työryhmälle kuten lavastajalle lokaatioiden settauksista ja kommunikoida tuotannolle lokaation mahdollisista teknisistä tarpeista. Kuvaaja voi myös laatia tarkan kamera-valokartan, josta näkyy, mitkä kuvat vaativat mitäkin settausta, mikä on tuottajalle hyödyllistä tietoa kuvauspäivän aikataulun laatimisessa. Kuvauslokaation tunteminen auttaa tuotantoa pysymään siis myös aikataulussa.

4.3 Mikrobudjettituotannon kuvauksen esimerkkitapauksia

Vaikkei pieni budjetti ole este toimivalle kuvaukselle, joskus se voi olla niin pieni, että on ryhdyttävä todella luoviin tuotantoratkaisuihin. Elokvatuottajien Gia Rigolin ja Ron Najorin mukaan mikrobudjettituotannosta voidaan puhua, kun kokopitkän fiktioelokuvan budjetti on alle 250 000 Yhdysvaltain dollaria (Warren 2024). Mikrobudjettituotannoissa tehdään luovia kuvauksellisia ja

tuotannollisia ratkaisuja, jotka mahdollistavat elokuvan tuotannon pienen budjetin raameissa. Esimerkiksi \$7 000 kengännauhabudjetilla tuotetun Primer (2004) -elokuvan tähti David Sullivan muistelee, että elokuvan tuotantoryhmään kuului vain viisi henkilöä ja sen kuvaamiseen käytettiin vanhentunutta ja Kodakin lahjoittamaa filmiä (Thompson 2016).

Toisinaan pienbudjettituotantoon keksitään ratkaisuja, joilla elokuva saadaan tehtyä budjetista huolimatta, mutta toisinaan elokuva on tehty kerrottavaksi pienellä budjetilla. Osaavat elokuvantekijät löytävät tapoja hyödyntää mikrobudjettia elokuvan tarinankerronnan ja taiteellisen vision hyväksi, kuten Aki Kaurismäki elokuvassaan *Calamari Union* (1985). Elokuva tuotettiin 400 000 Suomen markan budjetilla, joka vastaa 160 089,38€ nykyrahaa. Kaurismäen visio elokuvalla oli alusta alkaen, että se tuotettaisiin pienellä budjetilla osittain siksi, että elokuvan tarkoituksena oli edustaa suomalaisesta valtavirrasta poikkeavaa elokuvatuotantoa. Kaurismäki ei hakenut Suomen elokuvasäätiöltä rahoitusta tuotantoon ollenkaan, sillä hän piti elokuvaa niin herkkänä taideteoksena. (Kääpä 2010, 76.)

Calamari Union tuotettiin määrätietoisesti rajallisin resurssein.

Kuvasuunnittelussa budjettia on säästetty suunnittelemalla yksinkertaisia, helposti kuvattavia kuvia, jotka vaativat vähän settausaikaa, mikä onkin Kaurismäen elokuville tyypillinen visuaalinen ilme. Kuvien ei tarvinnut näyttää turhan hienoilta, eikä kameraliikkeiden tarvinnut olla sulavia. Moottoripyörällä ajavaa Frankia seuraava kuva näyttää siltä, kuin katsoja olisi itse vieressä moottoripyörän selässä. Kuvat luovat elokuvalla riisutun ja raa'an ilmeen, mikä myötäilee elokuvan hahmoja ja tarinaa, jotka ovat nekin riisuttuja, raakoja edustuksia Helsingin köyhälistöstä ja heidän olosuhteistaan.

Nykyään myös kuvauskalusto on kehittynyt pisteeseen, jossa halvan kaluston käyttö voi tukea elokuvan tarinaa samalla tavoin kuin pieni budjetti. Ohjaaja-kuvaaja Sean Bakerin elokuva *Tangerine* (2015) kuvattiin kokonaan iPhone 5s -älypuhelimella (American Cinematographer 2020), mikä luo sen karun realistisen visuaalisuuden, joka luonnehtii elokuvan rahattomien päähahmojen

ahdinkoa. Elokuva on täynnä dramaattisia kinastelu- ja yhteenotto kohtauksia jotka näyttävät siltä, kuin kuka tahansa ohikulkija olisi voinut kuvata ne omalla puhelimellaan, kuten päähahmojen Alexandran ja Sin-Deen maailmassa ihmisillä on tapana tehdä. Tämä istuttaa elokuvan visuaalisuuden sen tarinaan. Tangerinesta opimme, että kuvasuunnittelussa tärkeintä on tehdä elokuvan tarinan näköistä kuvaa, ja kuvan tekninen laatu tai vakiintuneen kamerakaluston käyttö ovat toissijaisia huolenaiheita visuaalisen tarinankerronnan rinnalla.

Kuvallista tarinankerrontaa voi toteuttaa monin eri tavoin, eikä vain niin, mikä on elokuvalla tyypillistä. Edes erillistä kameraoperoijaa ei välttämättä tarvita. Daniel Myrickin ja Eduardo Sánchezin ohjaaman elokuvan *The Blair Witch Project* (1999) kuvasi kameraoperoijan sijaan näyttelijät itse. Elokuvan tarinassa opiskelijat menevät retkelle metsään kuvatakseen dokumenttielokuvan myyttisestä Blair Witchistä. Kaikki kuvamateriaali on siis heidän itse kuvaamaa, tarkoituksellisesti harrastelijamaista kuvaa, mikä mahdollisti elokuvan tuotannon pienellä budjetilla. Elokuvan konsepti on kuin rakennettu pientä budjettia varten: se on pienen skaalan tarina, johon ei tarvita eikä haluta kallista kuvauskalustoa tai edes itse kuvaajaa. (Gaspard 2006, 143-145.)

Elokuva on yksi onnistuneimpia pienbudjettituotantoja koskaan. Se kuvattiin noin \$35 000 budjetilla, joka vastaa nykyrahaa \$66 737,61, tuottaen noin \$249 miljoonaa lipputuloissa (Galloway 2020). Jälkitöiden jälkeen elokuvan lopulliset tuotantokulut olivat kuitenkin lähempänä \$300 000 (Hoad 2018). Tässä ilmenee elokuvan kieltämätön tuotantopulma. Kuvaaminen oli halpaa, koska kuvauksissa säästettiin kaikista visuaalisista osastoista kuvauksesta maskeeraukseen, mutta kuvattu materiaali oli – kuten haluttiinkin – amatöörimäistä ja vailla kuvakerronnallista koheesiota, jota elokuvaaja olisi voinut tuoda kuvasuunnitelmaan. Jälkitöihin meni tavallista enemmän aikaa ja rahaa, sillä koko elokuvan kuvallinen tarinankerronta oli rakennettava leikkauksesta kuvien perusteella, joita ei suunniteltu leikkaus mielessä (Gaspard 2006, 147-148). Kuvasuunnittelun ja kuvaajan työn ei tulisi hankaloittaa muita työprosesseja, ja kuvasuunnitelma tulisi tehdä niin, että kuvattua materiaalia on helppo leikata loogisesti yhteen, sillä sekin säästää

tuotannolle aikaa ja rahaa. The Blair Witch Projectin kuvasuunnitelma istuu sen taiteellisiin ja tuotannollisiin raameihin kuitenkin hyvin.

5 Reflektointia Kaupungin Kuningas -lyhytelokuvasta

Kuvasin alkusyksyllä 2024 opinnäytetyöelokuvan *Kaupungin Kuningas* (ohj. Miska Tuononen). Tuotannon ja esituotannon aikana sain syvällistä kokemusta ohjaajan ja kuvaajan yhteistyöstä, jouduin tekemään luovia ratkaisuja ja kompromisseja, ja sain avattua silmäni kuvaajan ja tuottajan väliseen suhteeseen ja sen merkitykseen elokuvatuotannolle. Kokemus inspiroi minua tutkimaan kuvaajan ja tuotannon vuorovaikutusta ja ajattelemaan kuvaajan työtä tuotannollisesta näkökulmasta.

Tuotantovaiheessa sain kokea valmisteluni elintärkeät hyödyt kuin myös kriittiset epäkohdat. Esituotannossa tuottajan (joka toimi tuotannossa myös apulaisohjaajana) kanssa tekemäni yhteistyö osoitti hyötynsä, kun kuvauspäivinä piti improvisoida ja tehdä kriittisiä ratkaisuja nopeasti – tarkasti suunnitellut kovalistat, kamera-valokartat ja kuvakäsikirjoitus mahdollistivat näiden ratkaisujen keksimisen, ja apulaisohjaajan ymmärrys minun suunnitelmistani mahdollisti ratkaisujen toteuttamisen nopeasti ja tehokkaasti.

5.1 Esituotantovaihe ja kuvasuunnitelman laatiminen

Aloitin keskustelemalla ohjaaja-käsikirjoittaja Miska Tuonoson kanssa hänen visiostaan. Kuuntelin tarkasti, miten Miska itse luonnehti kirjoittamaansa tarinaa, ja toin esille omia näkemyksiäni sen sävystä. Sovimme, että elokuvan sävy tulisi olemaan absurdin humoristinen ja lapsen näkökulma keskiössä, ja aloin pohtia kuvia kohtaus kerrallaan. Kohtaukset olivat keskenään aika erilaisia tunnelmallisesti. Jokaisessa kohtauksessa oli jokin korkeakonseptinen elementti, jonka toteuttamisesta tuli tässä vaiheessa kuvasuunnittelua keskeisin kysymys. Elokuvan viimeisessä kohtauksessa hahmot ihmettelevät valtavaa, neonvaloa huokuvaa mainoskylttiä, jota tuotannollamme ei todellakaan ollut rahaa tai aikaa rakentaa puhumattakaan siitä, kuinka kylttiä edes kuvattaisiin.

Jotenkin se oli silti tehtävä, koska se oli elokuvan tarinan kannalta niin keskeistä. Päädyin yksinkertaiseen ratkaisuun: mainoskylttiä ei näytettäisi ollenkaan, vaan vain sen valo. Ratkaisu ei ollut pelkästään tuotannollinen säästökeino, vaan se oli tarinalle hyväksi, sillä kyltin näyttämättä jättäminen teki siitä entistä enemmän todellisuudesta irralliselta vaikuttavan ja jopa hieman uhkaavan. Tämä antoi meille myös liikkumavaraa kuvauspaikan löytämiseen, sillä lokaatiossa piti vain saada oikeat valot pystytettyä, eli se ei ollut alisteinen jollekin tietylle visuaaliselle elementille.

Kolmas kohtaus on visuaalisesti omalaatuisin koko elokuvassa. Se sijoittuu kokonaan elokuvan päähenkilö Severin uneen, joten pääkysymykseksi nousi, kuinka saavuttaisimme unenomaisen visuaalisuuden niukoilla resursseillamme. Tästä kysymyksestä kehittyi yksityiskohtainen ja koherentti visuaalinen suunnitelma kohtaukselle. Se sijoittui omituiseen tyhjiöön täynnä tornitalojen pienoismalleja, ja valaistiin ei-motivoidulla, umpisisisellä valolla. Visionamme olikin niin koherentti, että osasimme jo ehdottaa kuvauspaikkaa tuottajallemme, Jimi Holmbergille. Ehdotimme Metropolia AMK:n Arabian kampuksen mediastudiota, koska sen saa peitettyä täysin mustiin kankaisiin, luoden haluamamme tyhjiön. Saisimme studion myös veloituksetta käyttöömme. Tarkat visuaaliset suunnitelmat olivat muutenkin tuotannolle hyödyllisiä kuvauslokaatioita etsiessämme. Kun olin Alankomaissa, enkä pystynyt osallistumaan lokaatioiden etsintään Suomessa, tein huolelliset storyboardit ja moodboardit, jotka auttoivat Miskaa ja Jimiä etsimään elokuvan visuaalisuuteen sopivia lokaatioita.

Suurin huoli kuvasuunnittelun aikana oli aikataulut. Elokuvamme päähenkilö on lapsi, joten jokaisena kuvauspäivänä setissä oli lapsinäyttelijä, joka sai lain mukaan viettää enintään seitsemän tuntia kuvauksissa. Tämä tarkoitti sitä, että meillä ei ollut aikaa kuvata montaa kuvaa päivän aikana, mikä pakotti minut karsimaan, yksinkertaistamaan ja yhdistelemään suunnittelemani kuvia. Kohtauksissa oli usein paljon toimintoja ja koreografiaa, jotka olisin mielelläni kuvannut useilla eri kuvilla. Se olisi ollut kuvauksen kannalta helpompaakin. Kuvasuunnitelma oli kuitenkin mahdutettava armottomaan aikatauluun.

Olimme Miskan kanssa harkinneet kohtaukselle seitsemän alun perin aika monta kuvaa, sillä kohtauksessa on yksityiskohtia, joita halusimme korostaa. Samana päivänä piti kuvata myös kohtaus kahdeksan, jossa oli neljä hahmoa tekemässä paljon toimintoja eri kohdissa huonetta, mikä vaati monta kuvaa vain saadaksemme kaiken toiminnan taltioitua. Päätimme karsia kohtauksesta seitsemän. Sen sijaan, että ottaisimme useamman kuvan kaikista yksityiskohdista, sisällytimme ne vain kahteen kuvaan, jotka seurasivat näyttelijöitä. Ratkoimme täten tuotannollisen pulman kompromissilla, mutta lämpenimme myös uudelle idealle paljon enemmän kuin alkuperäiselle suunnitelmalle, ja se osoittautui lopuksi jopa paremmaksi tavaksi kertoa juuri se kohtaus kuvallisesti. Itse kuvauspäivänä huomasimme myös kuvien karsinnan hyödyn, sillä saimme juuri ja juuri pysyttyä aikataulussa ilman lisäkuvia – yksikin kuva enemmän olisi myöhästyttänyt meitä huomattavasti.

Kuvasuunnitteluprosessi oli täynnä muitakin kuvallisesti ratkottavia aikataulullisia ja resurssillisia ongelmia, mutta en koe, että mikään ongelmista tai niistä kumpuavista ratkaisuista olisi koitunut haitaksi elokuvalle tarinallisesti. Ongelmien ratkominen tuntui myös sujuvalta, koska olin esituotannossa tiiviissä yhteydenpidossa tuottajamme Jimi Holmbergin kanssa. Jos esimerkiksi jonkin kohtauksen kuvamäärä oli liian runsas meidän aikataulullemme, karsimme sitä Jimin kanssa. Hän kertoi minulle, minkälainen kuvauspäivä meillä olisi tiedossa ja miksi suunnittelemani kuvamäärä ei ehtisi kuvata, minkä perusteella pystyin muuttamaan suunnitelmani aikatauluun sopivaksi. Se oli helppo tehdä kun tiesin, mikä suunnitelmassani aiheutti vaikeuksia, ja pystyin myös ehdottamaan vaihtoehtoja Jimille arvioitavaksi. Jimi myös konsultoi minua usein, erityisesti kuvauspäivien aikataulujen laatimista varten. Avaamalla suunnitelmani ja kertomalla hänelle, mitkä kuvat vaativat mitäkin settausta ja kuinka paljon työtä, saimme aikaan tehokkaan kuvausaikataulun.

5.2 Tuotantovaihe ja kuvasuunnitelman toteuttaminen

Tuotantovaihe oli melko hektinen. Neljään kuvauspäivään mahtui paljon hankaluuksia, stressiä, improvisaatiota ja lennosta ratkaisujen keksimistä, kun

vaikkapa aikataulu pisti vastaan. Yhtenä kuvauspäivänä paine oli erityisen korkealla. Silloin kuvasimme elokuvan kuvallisesti vaativimmat kohtaukset seitsemän ja kahdeksan. Seitsemässä oli tarkoitus olla myöhäisillan auringonlasku, mutta usean seikan takia kuvasimme sitä vilkkaasti nousevan auringon valossa. Kahdeksan oli elokuvan vaativin kohtaus, sillä siinä oli eniten hahmoja, toimintoja, ja hahmojen siirtymistä paikasta toiseen kaikista elokuvan kohtauksista. Siinä pääsimme toden teolla improvisoimaan.

Kohtaus seitsemän kuvattiin varhain aamulla auringonnousun aikaan. Kuvasimme hotelli Tornin kattohuoneistossa, jonka koko huoneen levyisistä ikkunoista näkyi, kun aurinko nousi Helsingin kaupunkimaiseman ylle. Kohtaukselle oli kaksi asiaa pakollisia: ikkunoista piti nähdä kaupungin valot, ja auringonvalon piti näyttää hämärältä auringonlaskulta. Kohtausta valmistellessa meinasi tulla siis hoppu, kun aurinko alkoi pilkistää horisontin takaa emmekä olleet vielä valmiita kuvaamaan – valotilanne muuttui koko ajan epäsuotuisammaksi. Kuvatessa meitä hidastivat myös tekniset ongelmat, esimerkiksi video assistin oikkuilu, joka oli saatava kuntoon ennen kameran pyörimistä. Aurinko ehti nousta sen verran, että nousi huoli siitä, saako kuvaa näyttämään auringonlaskulta ollenkaan. Olin varma siitä, että kyllä saa. Kuvauksissa kammotaan pahaa enteileviä sanoja: ”we’ll fix it in post!” eli korjataan virheet jälkeenpäin, mutta tässä tapauksessa nuo sanat olivat täysin perusteltuja. Kuvassa oli tarpeeksi väridataa, jotta siitä saataisiin auringonlaskun näköinen värimäärittelyssä, ja lopullisessa kuvassa näkyi hämärä kattohuoneisto, jonka ikkunoista paljastui tumman oranssin auringonlaskun valaisema hämärä kaupunkimaisema – juuri niin kuin haluttiin. Asiantunteva kuvaaja voi hahmotella ennakkoon, mitä kuvalla voi tehdä jälkitöissä, ja voi täten sanoa luotettavasti ohjaajalle: ”ei huolia, tämä tulee onnistumaan” jos herää huolia siitä, miltä kuva tulee näyttämään.

Kohtaus kahdeksan oli koettelemus. Neljä hahmoa teki useita toimintoja kolmessa eri kohtaa huonetta, joiden välillä kamera ei voinut sujuvasti liikkua. Olimme kaikki hyvin tietoisia, että kohtaus tulisi olemaan tuotannon vaikein ja rasittavin. Vaikka muutimme kuvasuunnittelua lennosta jonkin verran,

suunnitelma itsessään takasi sen, että saimme kohtauksen kuvattua stressistä ja rajoitteista huolimatta. Valaisija Pyry Rantanen tiesi heti, kuinka setata valot, ja minä tiesin heti, kuinka setata kameran. Tekninen työryhmä oli sen verran perillä tehtävistään ja suunnitellusta ilmeestä, että myös kuvien välillä siirtyminen ja muutokset valaisuun sujuivat tehokkaasti. Olimme silti jäljessä aikataulusta, joten jouduin karsimaan ja yhdistämään suunniteltuja kuvia. Kaiken kaikkiaan karsin kolme kuvaa pois kohtauksesta kokonaan, ja yhdistin viidestä kuvasta kaksi kuvaa, joissa säilyi kaikki tärkeä informaatio ja kerronta. En olisi pystynyt tekemään näitä ratkaisuja niin, että elokuvan visuaalinen ilme ja kuvakerronta säilyisivät ilman tarkasti harkitsemaani suunnitelmaa ja vahvaa ymmärrystä kuvakerronnasta ja Miskan visiosta elokuvalle. Karsimani kuvat eivät vieneet mukanaan mitään elintärkeää informaatiota, vaikka niiden säilyttäminen olisi parantanut elokuvan soljuvuutta ja kuvakerrontaa. En suosittelen karsimaan kuvia, eikä kannata myöskään suunnitella kuvaa, jonka kuvaamatta jättäminen ei haittaisi elokuvaa mitenkään. Pakon edessä kuvaajan pitää kuitenkin osata tehdä näitä ratkaisuja.

Teknisen työryhmän johtaminen on kuvaajan työtehtävä, joka on minulla vielä aika hakusessa. Jos kuvaaja ei osaa koherentisti määrätä valaisijoita, lavastajia ja omia kamera-assistenttejaan samanaikaisesti ja vastata työryhmän kysymyksiin ja kuvauksissa tapahtuviin kehityksiin, työryhmältä helposti puuttuu se yhteinen suunnannäyttävä, jota seuraamalla heidän työpanoksensa tukevat toisiaan. Oma keskittymiskyyni ei yleensä riitä tuohon, joten tein mahdollisimman paljon työryhmän ohjeistustyöstä etukäteen ja delegoin settauksen osa-alueita. Laadin jo aikaisin esituotannossa tarkat kamera-valokartat, joista valaisijamme Pyry Rantanen ja lavastajamme Iida Nurminen pystyivät hahmottamaan kuvauskaluston ja valokaluston paikat ja liikkeet sekä lavasteiden paikat. Kävimme myös esituotannon aikana kuvauspaikoissa niin usein kuin pystyimme, ja laadimme etukäteen suunnitelmat, jotka kuvauksissa toteutimme itsenäisesti niin, että kukaan ei ollut kenenkään tiellä ja kaikki rakensivat samaa, koherenttia kohtausta. Pyry ja Iida toimivat erinomaisesti valaisu- ja lavastusryhmien johtajina samalla, kun minä keskityin kuvauksiryhmän johtamiseen ja kameran settaamiseen.

6 Taiteellisen vision ja tuotannollisten tosiasioiden tasapainottaminen

Elokuvan taiteellisen ja tuotannollisen puolen välille ei tarvitse etsimällä etsiä tasapainoa. Ihannetapauksessa kumpikin puoli tukee toista. Niin kuvasuunnittelussa kuin myös koko elokuvatuotannossa on muistettava, että elokuvan eri tekijät eivät ole toistensa tiellä tekemässä kompromisseja ja myönnytyksiä toisilleen. Kuten Tahor (2016, 15) huomauttaa, kuvaajan ja ohjaajan kehittämä visio elokuvalle ohjaa koko tuotantoprosessia, eli kaikkien työpanoksen perustana on sen vision toteuttaminen ja elokuvatuotannon mahdollistaminen.

Tämä voi kuitenkin tuntua hankalalta. Mitä omalaatuisemmaksi elokuvan visio kehittyy tai mitä niukemmat resurssit tuotannolla on, sitä enemmän elokuvan työryhmän on tehtävä myönnytyksiä ja kompromisseja, jotka voivat vaikuttaa elokuvalle haitallisilta. Kompromisseilta ei kuitenkaan voi välttyä missään elokuvatuotannossa, ja niiden tekeminen on osa kaikkien elokuvan tekijöiden työnkuvaa. Kun elokuvan tekijä ymmärtää, ettei hän voi saada kaikkea haluamaansa, hän pystyy keskittymään toteuttamaan ne asiat, jotka ovat elokuvalle oikeasti tärkeimpiä. (Gaspard 2006, 29.)

Tasapainon löytäminen ei ole itsestäänselvyys, vaan taito, joka pitää opetella. Elokuvan taiteellinen visio ja tuotannolliset raamit ovat harmoniassa silloin, kun kaikki tuotannon osapuolet ymmärtävät toistensa työn, tarpeet ja resurssit ja kunnioittavat niitä. Osastojen välinen kommunikaatio on tässä kriittisen tärkeää. Omassa kokemuksessani tuotannot, joissa kommunikaatio tuotannon asioista on ollut avointa, selkeää ja kaikkia tuotannon osapuolia osallistavaa, ovat toteutuneet taiteellisesti parhaiten. Kun kommunikaatio pelaa, työryhmä tukee toistensa työtä kuvauksissa, johtaen sulavaan työhön, joka antaa työryhmän keskittyä täysin elokuvan taiteelliseen toteutukseen.

6.1 Elokuvaajan vision merkitys

Kuvasuunnitelmaa ja tuotanto-olosuhteita puntaroidessa on tärkeää muistaa elokuvaajan vision, ja ylipäättään kuvan, merkitys elokuvalla. Elokuvan tarinankerronta luodaan kuvauksellisin keinoin, eli kuvaukselliset haasteet ovat myös tarinankerronnallisia haasteita (Jani 2017, 47). Jotkin kuvalliset suunnitelmat on pakko toteuttaa, jotta elokuvan tarinankerronta toteutuisi, ja on yhtä paljon tuotannon tehtävä mahdollistaa suunnitelmien toteutettavuus esimerkiksi budjetoinnilla kuin on myös kuvaajan tehtävä varmistaa, että visio toteutuu mahdollisista puutteista riippumatta.

Ranskalainen filosofi Gilles Deleuze (i.a./1987, 1) pohtii seminaariluennossaan *What is the act of creation?* että ideat ovat erottamattomia (Deleuzen sanoin ”vihittyjä”) niiden ilmaisuun käytetyistä medioista tai metodeista. Tästä seuraa, että elokuvalliset ideat ovat yksilöllisiä elokuvalla, joten niitä voi ilmaista vain elokuvalla yksilöllisin ilmaisukeinoin, eli visuaalisesti (Tahor 2016, 17). Elokuva on visuaalinen tarinankerronnan muoto, joten tarinaa, tunnelmaa, tunteita ja ajatuksia viestitään siinä nimenomaan visuaalisesti, ja jokaisella tarinalla on omat kuvaukselliset vaatimuksensa, jotta tarinan saa kerrottua kiinnostavasti ja selkeästi. Kuvasuunnittelu on siis myös elokuvan omalaatuisuuden ja identiteetin rakentamista visuaalisin keinoin (Jani 2017, 49). Ilman kuvaajan luovaa visiota, jolla saavutetaan elokuvan yksilöllinen tarinankerronta, elokuva voi jäädä geneerisen tuntuiseksi, eikä tarina välttämättä puhuttele yleisöä tai esitä ideoitaan yleisölle selkeästi.

Ohjaaja Robert Bresson (1997/1975, 2) määrittelee elokuvaamisen ”liikkuvilla kuvilla ja äänillä kirjoittamiseksi”. Storaron mukaan elokuvaaja tulkitsee tarinaa valon ja värien kautta (Thompson 1993). Toisin sanoen kuvaaminen on itsessään tarinankerrontaa, joten hyvän kuvaajan tulee tuoda kuvauksellaan elokuvan tarinaan lisää tasoja ja tarinankerronnallisia keinoja. Esimerkiksi ohjaaja Edgar Wrightin komediaelokuvissa vitsit ilmaistaan usein visuaalisesti hahmojen toimintojen tai muiden visuaalisten keinojen kautta. Vitsit ovat osa tarinaa, joten tämäkin on visuaalista tarinankerrontaa. Vitsien visuaalisuus on

myös Wrightille omalaatuista ja tekee hänen elokuvistaan tunnistettavia. Tämä toteutuu keinoilla, jotka ovat mahdollisia vain visuaalisen ilmaisun kautta.

Kuvan ja elokuvaajan merkitys elokuvan tarinankerronnalle on niin keskeinen, että kuvaus ei voi olla tuotannolle täysin alisteinen, vaan tuottajien on laadittava suunnitelmansa jossain määrin kuvauksen ympärille. Tästä syystä on tärkeää, että elokuvatuotannon taiteelliset ja tuotannolliset osapuolet eivät ajaudu toisistaan erille vaan syventävät ymmärrystään toisistaan. Kuvaajan työnkuvaan kuuluu visuaalisen tarinankerronnan ja tunnelman luomisen lisäksi jo melko keskeisesti rahan, ajan ja työryhmän tasapainon kaltaisten tuotannollisten asioiden ymmärrys, ja kuvaajalla menee esituotannossa paljon aikaa teknisiin palavereihin ja logistiikan setvimiseen (Crudo 2021). Kuvaajan on väistämättä mietittävä taiteellista toteutustaan tuotannollisesta näkökulmasta.

Kuvaajan työtä helpottaa, kun projektissa on mukana tuottajia, joilla on jo sen verran tietoa kuvakerronnasta ja kuvausteknologiasta, että heidän on intuitiivista ymmärtää kuvaajan suunnitelmia. Tahor (2016, 4) painottaa elokuvausta ja visuaalisuutta tutkivan dissertaationsa merkitystä tuottajille, sillä elokuvauksen tutkiminen voi avata siihen liittyviä tuotannollisia asioita, mistä on apua budjetoinnissa, aikataulutuksessa ja kuvauslokaatioiden valitsemisessa. Elokuvatuotanto on yhteistoiminnallinen taidemuoto, joten sen eri osapuolten on hyvä ymmärtää toistensa työtä jollain tasolla, jotta he tietävät tehdä toisilleen tarpeellisia myönnytyksiä ja osaavat tehdä sujuvaa yhteistyötä, jossa jokaisen työpanos tukee muiden työpanosta. Ilman ymmärrystä toistensa työtehtävistä yhteistoiminnallinen projekti voi helposti sortua huonoon kommunikaatioon ja yhteistyön puutteeseen.

Kuva ei voi kuitenkaan määrätä koko tuotantoa, sillä vaikka se on elokuvan tarinankerronnalle keskeinen väline, viime kädessä kuva toimii elokuvan tarinankerronnan metodina samalla tavalla, kuin vaikkapa ääni, näyttelijät ja leikkaus, jotka ovat elokuvan toteutumisen kannalta yhtä tärkeitä elementtejä kuin kuva. Siispä kuvaaja ei voi olettaa saavansa ihan mitä tahansa sillä perusteella, että se olisi elokuvan tarinankerronnalle tärkeää, vaan hänen on

osattava käyttää monipuolisesti tarinankerronnallisia välineitä myös silloin, kun ne ovat rajallisia.

6.2 Luovia ratkaisuja tuotannollisiin haasteisiin

Kaikki tuotannolliset haasteet, joita tuotannon aikana ilmenee, tulisi ratkaista jo kuvasuunnitteluvaiheessa. Tuotannolliset asiat ymmärtävä kuvaaja osaa tehdä kuvasuunnitelman, jossa on otettu huomioon kuvausten mahdolliset ongelmakohdat ja varauduttu niihin tai jollain tapaa ehkäisty ne ennalta.

Ratkaistavia haasteita voi ennaltaehkäistä tekemällä Roger Cormanin sanoin elokuvia aiheista, jotka soveltuvat tuotannon budjettiin – ja muihin olosuhteisiin (Gaspard 2006, 7). Muiden haasteiden ratkaiseminen tarkoittaa yksinkertaisesti sitä, että kuvaaja suunnittelee parhaansa mukaan helpoiten toteutettavat kuvat kullekin kohtaukselle. Esimerkiksi tiukan aikataulun haasteen voi ratkaista suunnittelemalla kohtaukselle vain muutaman kuvan, joiden kuvaamiseen ei mene paljon aikaa.

Tässä opinnäytetyössä onkin jo käyty läpi useita esimerkkejä tuotannollisista haasteista, jotka kuvaaja voi ratkaista kuvasuunnitteluvaiheessa. Neil Roachin ratkaisu atomipommin räjähdysten kuvaamiseen on tästä loistava esimerkki (Rogers 2000, 59). Kuvaaja selviytyy kuvasuunnittelussa tuotannollisista haasteista pitkälti niin, että kysyy itseltään: ”kuinka voin kuvata tämän kohtauksen mahdollisimman helposti?” Taiteellisesta visiosta ja visuaalisuudesta ei saa kuitenkaan tinkiä.

Elokuvaaja Kari Sohlberg sopii suunnitelmat työryhmänsä kanssa mahdollisimman tarkkaan etukäteen, jotta kuvauksissa työryhmä ei ”juokse pää kolmantena jalkana ja toteuta viime hetken pieniä toiveita” (Sulopuisto 2006). Kuvaajan kannattaa varautua myös kuvauksissa ilmeneviin haasteisiin, jotka sotkevat etukäteen sovitut suunnitelmat. Joskus ulkokuvauksissa sää on täysin erilaista, kuin mitä luvattiin. Silloin kuvaajan on keksittävä, miten kohtauksesta saadaan sen näköinen kuin siitä haluttiin esimerkiksi valoja ja heijastimia luovasti käyttäen.

Opinnäytetyöelokuvamme kuvausten ensimmäisenä päivänä mokasin aika suuresti. Jouduin palaamaan kalustovaraamolle vaihtamaan kameran linssinpidikkeen, mitä en todellakaan osannut odottaa. Se vei kuvauspäivästä kolme tuntia, ja jouduimme siirtämään muutamia kohtauksia eri päiville. Jimi Holmberg, joka toimi tuottajan lisäksi apulaisohjaajana kuvauksissa, tuli luokseni neuvottelemaan kohtauksien siirtoa, koska olimme tehneet esituotannossakin tiiviisti yhteistyötä kuvauspäivien ja aikataulujen suhteen – kerroin siis hänelle, millainen kuvausaikataulu olisi kuvallisesti tehokkain, ja hän otti sen huomioon aikatauluja laatiessa. Teimme samoin kohtauksia uudelleen aikatauluttaessa, ja saimme nopeasti sovittua uuden aikataulun, joka ei tuottanut meille paljoa päänvaivaa.

Luovat ratkaisut edellyttävät monesti improvisaatiotaitoja. Joskus ratkaisut ovat näennäisesti yksinkertaisia, kuten Roachin päätös säästää aikaa kuvaamalla kohtaus yhdellä otolla (Rogers 2000, 57-58), mutta tätäkään ratkaisua hän ei olisi keksinyt tuntematta kuvakalustoaan ja tuotannon aikataulua hyvin. Paras tapa ratkaista tuotannollisia ongelmia on kuitenkin luoda perusteellinen suunnitelma ja pysyä valppaana kuvauksissa ilmeneviä mahdollisuuksia varten (mts. 52).

6.3 Realistinen kuvasuunnittelu

Kuvasuunnitelman tulee olla ennen kaikkea toteutettavissa sillä kalustolla ja niissä olosuhteissa, mitä kuvaajalla on tuotannossa käytössään. Tällaisen realistisen kuvasuunnitelman laatiminen vaatii kaikkia niitä taitoja ja ymmärrystä, mitä tässä opinnäytetyössä on käyty läpi. Kuvaajan on oltava luova pystyäkseen tekemään ratkaisuja tuotannossa ilmeneviin haasteisiin, hänen on ymmärrettävä elokuvan tarinaa ja visuaalista tarinankerrontaa, hänellä on oltava käyttämänsä kalusto teknisesti hallussa ja hänen on oltava perillä kuvausaikatauluista, -lokaatioista ja muusta logistiikasta ja siitä, kuinka nämä seikat vaikuttavat hänen työhönsä.

Luovuus on kuvasuunnittelun kulmakivi. Luova kuvaaja saa suunniteltua kuvia, jotka täyttävät ohjaajan vision ja ovat toteutettavissa kuvauksissa. Luovuus tarkoittaa sitä, että kuvaaja kysyy itseltään kuvasuunnittelussa jatkuvasti, mitä mahdollisuuksia hänellä on kertoa elokuvan tarinaa visuaalisesti ja kuinka hän voi niitä toteuttaa. Luovuutta ruokkii taiteellinen ja tarinankerronnallinen osaaminen, sekä kuvakaluston käytännön osaaminen. Mitä laajemmin kuvaajalla on osaamista eri kalustosta, sitä enemmän mahdollisia vastauksia hän saa keksittyä kuvien toteutuksen kysymykseen. Kuvaajan on myös osattava sijoittaa kaiken taiteellisen ja teknisen osaamisensa kunkin tuotannon kontekstiin. Valaisimet tuottavat erinäköistä valoa hallitussa studiossa kuin ulkona kadulla, ja vesistöissä tapahtuvat kohtaukset vaativat aivan erilaista kuvakalustoa kuin mitä kuvaaja muuten käyttäisi. Aikataulut ja työryhmän koko vaikuttavat myös paljon kuvaajan tekemiin päätöksiin. Joskus ei ole aikaa rakentaa useita eri kamerakokoonpanoja useita eri kuvia varten, ja joskus kuvaajalla ei ole kamera-assistentteja, jotka operoisivat kuvakalustoa kuten kameravaunua ja tarkenninta. Silloin, kun näitä resursseja on runsaasti käytössä, kuvaaja saa – ja hänen pitääkin – käyttää niitä mahdollisimman paljon ja tehokkaasti.

Realistinen kuvasuunnittelu ei tietenkään ole aina ilmiselvää tai edes helppoa. Joskus ideat, jotka vaikuttavat suunnittelutasolla todella yksinkertaisilta ja helpoilta, osoittautuvatkin käytännön hetkellä monimutkaisiksi ja tuottavat ongelmia tuotannolle. Ensimmäisessä pitkän fiktioelokuvan kuvauksissa, joihin osallistuin kameraoperoijana, käytettiin DJI Ronin -gimbalia seuraamaan elokuvan hahmoja liikkeessä. Yhdessä kuvassa seurasin hahmoa, joka kääntyy vasemmalle ja kävelee alas portaita. Emme osanneet odottaa, että kameraliike olikin vaikea toteuttaa ilman, että gimbalin motoriikka heitti liian paljon johonkin suuntaan. Parhaiten kuvaaja onnistuu tekemään kuvasuunnittelua tuotannon resurssien mukaan tuntemalla kuvaustekniikat ja -kaluston läpikotaisesti.

7 Yhteenveto

Kuvasuunnitteluun sisältyy sekä taiteellisia että tuotannollisia piirteitä, jotka elokuvaajan on hallittava onnistuneen kuvasuunnitelman tuottamista ja sen käytäntöön laittamista varten. Kuvaajan rooli elokuvatuotannossa vaatii siis taiteellista ja tuotannollista asiantuntijuutta, sillä hänen vastuulla on toteuttaa ohjaajan taiteellinen visio ja johtaa elokuvan teknistä työryhmää kuvauspäivinä.

Kuvaajan on muistettava, että hänen ensisijainen tehtävänsä on toteuttaa ohjaajan visiota (Claudia 2020). Hänen panos tähän on visuaalinen tarinankerronta ja elokuvan visuaalisen ilmeen luominen, joiden kautta kuvaaja toteuttaa samalla ohjaajan ja omaa taiteellista visiotaan (Goi 2013, 3). Ohjaajan ja kuvaajan yhteistyö on äärimmäisen tärkeää koherentin visuaalisen suunnitelman luomiseen elokuvalle, joka ohjaa muuta työtä koko tuotannon ajan (Tahor 2016, 15). Ohjaajan ja kuvaajan pitää tulla siis hyvin toimeen toistensa kanssa (Sulopuisto 2006) ja kuvaajan on varmistettava, että hänen toiveensa ovat yhteensopivia ohjaajan vision kanssa.

Ohjaajan vision toteuttamisen rinnalla kuvaaja vastaa elokuvan tallentamisesta (Claudia 2020) ja hänellä on velvoitteita myös tuotannolle. Kuvaajan tuotannollisiin velvoitteisiin kuuluu esimerkiksi toimittaa tuottajille tarkat listat tarvitsemastaan kalustosta ja suunnittelemistaan kuvista (Wheeler 2005, 5-23). Tämä mahdollistaa tuottajien työn ja siten koko elokuvan tuotannon. Kuvasuunnitteluun kuuluu muitakin tuotantohenkisiä tehtäviä, jotka auttavat kuvaajaa ja tuottajia tekemään työnsä. Esimerkiksi kamerakarttojen laatiminen auttaa kuvaajaa johtamaan teknistä työryhmää kuvauksissa ja tuottajia laatimaan aikatauluja.

Tuotannollisten asioiden hallinta auttaa kuvaajaa toteuttamaan itseään taiteellisesti elokuvatuotannossa. Elokuvahistoriassa logistiset ja tekniset asiat, kuten kuvakaluston edistyminen ovat edistäneet elokuvausta taiteellisenä prosessina (Tahor 2016, 6-8) ja elokuvaajat ovat myös paneutuneet itse tuotannollisiin asioihin edistääkseen elokuvauksen taidetta (Glassman ym.

1992). Elokuvatuotanto on sen verran teknisesti ja logistisesti vaativaa, että nämä asiat on kriittistä olla hallussa kuvaajalla, tuotannon teknisen työryhmän johtajalla. Siten hän voi varmistaa kuvauksen menevän sujuvasti, mikä mahdollistaa sekä kuvaajan että koko muun tuotantoryhmän taiteellisen toteutuksen.

Kuvasuunnittelu ja tuotanto ovat toisistaan erottamattomia. Ne vaikuttavat toisiinsa syvästi ja ovat toisistaan riippuvaisia. Kuvasuunnittelun tuotannollista puolta ei tarvitse nähdä pakollisena vaivana tai velvoitteena, jonka kuvaajan on muistettava, vaan osana taiteellisen toteutuksen ydintä. Kuvaaja käyttää tuotannollista osaamistaan kuvasuunnittelun laatimisessa väistämättä. Kuvaajan työssä tuotanto, logistiikka ja teknologia luovat perustan hänen taiteelliselle toteutukselleen. Ne ovat hänen välineensä – eikä kukaan taiteilija pysty tekemään taidetta, jos ei osaa käyttää välineitään.

Lähteet

American Cinematographer 2020. Tangerine: iphone enables streetwise story. Verkkosivu. <https://theasc.com/articles/tangerine-iphone-enables-streetwise-story> (viitattu 25.2.2025).

Bresson, Robert 1997/1975. Notes on cinematography. Ranskasta englanniksi kääntänyt Jonathan Griffin. New York: New York Review Books.

Deleuze, Gilles i.a./1987. What is a creative act? Luento 17.3.1987. PDF. Ranskasta englanniksi kääntänyt Charles J. Stivale. The Deleuze Seminars. <https://deleuze.cla.purdue.edu/lecture/lecture-01-21/> (viitattu 4.2.2025).

Crudo, Richard 2021. Cinematographer as producer. Normal Exposure. Blogi 13.4.2021. Normal Exposure. <https://normalexposure.com/cinematographer-as-producer/> (viitattu 10.2.2025).

Eagan, Daniel 2010. America's film legacy: the authoritative guide to the landmark movies in the national film registry. Lontoo: A&C Black.

Gaspard, John 2006. Fast, cheap & under control: lessons learned from the greatest low-budget movies of all time. Los Angeles: Michael Wiese Productions.

Galloway, Stephen 2020. What is the most profitable movie ever? Verkkosivu. The Hollywood Reporter. <https://www.hollywoodreporter.com/movies/movie-news/what-is-profitable-movie-ever-1269879/> (viitattu 20.2.2025).

Goi, Michael 2013. American cinematographer manual vol. I. 10. painos. Hollywood: American Cinematographer.

Hart, John 2008. The art of the storyboard – a filmmaker's introduction. 2. painos. Lontoo: Taylor & Francis.

Hemphill, Jim 2022. Seeing into the darkness: 'The Batman' cinematography is subtle, masterful work by oscar nominee Greig Fraser. Verkkosivu. IndieWire. <https://www.indiewire.com/features/general/the-batman-cinematography-greig-fraser-matt-reeves-interview-1234704530/> (viitattu 15.1.2025).

Hogg, Trevor 2024. The director-DP relationship. Verkkosivu. British Cinematographer. <https://britishcinematographer.co.uk/the-director-dp-relationship/> (viitattu 21.1.2025).

Jani, Babak 2017. Cinematographer as storyteller. How cinematography conveys the narration and the field of narrativity into a film by employing the cinematographic techniques. Opinnäytetyö. PDF. Swansea: University of Wales Trinity Saint David, filosofian maisteritutkinto, taiteen ja muotoilun osasto. <https://www.proquest.com/openview/f39f1d551944a2951bb7c3ff876eadb7/1?cbi=18750&diss=y> (viitattu 16.3.2025).

Kachka, Boris 2021. Becoming a film producer. New York: Simon & Schuster.

Kääpä, Pietari 2010. The national and beyond. The globalisation of Finnish cinema in the films of Aki and Mika Kaurismäki. Bern: Peter Lang AG.

Lancaster, Kurt 2018. DSLR cinema. A beginner's guide to filmmaking on a budget. 3. painos. New York: Routledge.

LoBrutto, Vincent 2002. The filmmaker's guide to production design. New York: Allworth Press.

Morton, Robert C. 2024. The role of a cinematographer in pre-production: planning for success in 2024. Robert C. Morton. Blogi 20.3.2024. Robert C. Morton. <https://www.robertcmorton.com/pre-production-planning/> (viitattu 22.1.2025).

Peltonen, Iiro 2013. Fiktioelokuvan kuvasuunnittelu. Opinnäytetyö. Tampereen ammattikorkeakoulu: viestinnän koulutusohjelma. <https://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-2013052711141> (viitattu 30.11.2024).

Preston, Ward 1994. What an art director does. An introduction to motion picture design. Beverly Hills, California: Silman-James Press.

Rogers, Pauline B. 1998. Contemporary cinematographers on their art. 1. painos. Lontoo: Routledge.

Rogers, Pauline B. 2000. More contemporary cinematographers on their art. Lontoo: Routledge.

Tahor, Eran 2016. Cinematography and visual style. Understanding the collaborative roles of the cinematographer in the development and production of South African fictional feature films. Dissertaatio. Johannesburg: Witwatersrandin Yliopisto, elokuvan ja television tutkinto-ohjelma, humanististen tieteiden osasto. <https://wiredspace.wits.ac.za/items/c14768d1-f072-4aa7-8200-2544715e224c> (viitattu 16.1.2025).

Toppari, Jussi 2010. Kuvasuunnittelun käytännöistä. Opinnäytetyö. Turku: Turun ammattikorkeakoulu, viestinnän koulutusohjelma. <https://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-2010121418139> (viitattu 30.11.2024).

Träskelin, Oona 2013. Kuvakäsikirjoituksen merkitys elokuvan suunnittelussa. Opinnäytetyö. Lahti: Lahden ammattikorkeakoulu, viestinnän koulutusohjelma. <https://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-2013052911519> (viitattu 30.11.2024).

Visions of Light. Japani/Yhdysvallat 1992. Käsikirjoitus Todd McCarthy. Ohjaus Arnold Glassman, Todd McCarthy & Stuart Samuels. American Film Institute, NFK: Terry Lawler & Yoshiki Nishimura. 92min.

Warren, Matt 2024. What microbudget means and how to do it right. Film Independent. Blogi 19.6.2024. Film Independent. <https://www.filmindependent.org/blog/what-microbudget-means-and-how-to-do-it-right/> (Viitattu 8.2.2025).

Wheeler, Paul 2005. Practical cinematography. 2. painos. Lontoo: Routledge.

Writing with Light: Vittorio Storaro. Yhdistynyt kuningaskunta 1993. Ohjaus David M. Thompson. 45min.

Haastattelut

Claudia, Valentina 2020. Kuvan tekijät: elokuvaaja Jarmo Kiuru. Verkkootikkeli. Haastattelu 17.8.2020. Kelaamo. <https://www.kelaamo.fi/elokuvaaja-jarmo-kiuru/> (viitattu 30.11.2024)

Hoad, Phil 2018. How we made The Blair Witch Project. Verkkootikkeli. Haastattelu 21.5.2018. The Guardian. <https://www.theguardian.com/culture/2018/may/21/how-we-made-the-blair-witch-project> (viitattu 20.2.2025).

Sulopuisto, Olli 2006. Haastattelu: elokuvaaja Kari Sohlberg. Verkkootikkeli. Haastattelu 24.8.2006. Muropaketti. <https://muropaketti.com/elokuvat/haastattelu-elokuvaaja-kari-sohlberg/> (viitattu 30.11.2024)

Thompson, Simon 2016. David Sullivan talks Netflix's 'Flaked', working with Will Arnett and sci-fi cult hit 'Primer'. Verkkootikkeli. Haastattelu 13.3.2016. Forbes. <https://www.forbes.com/sites/simonthompson/2016/03/13/david-sullivan-talks-netflixs-flaked-working-with-will-arnett-and-sci-fi-cult-hit-primer/#f67e0e4ffe4b> (viitattu 4.2.2025)

Kuvalähteet

Liitteet

[Miska Tuononen, Kaupungin Kuningas \(2024\)](#)