



Noah Autio

# Ajan ja tilan manipulointi leikkauksellisin keinoin

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Medianomi (AMK)

Elokuvan ja television tutkinto-ohjelma

Opinnäytetyö

3.6.2025

## Tiivistelmä

Tekijä(t): Noah Autio  
Otsikko: Ajan ja tilan manipulointi leikkauksellisin keinoin  
Sivumäärä: 34 sivua + 1 liite  
Aika: 3.6.2025

Tutkinto: Medianomi (AMK)  
Tutkinto-ohjelma: Elokuvan ja television tutkinto-ohjelma  
Pääaine: Kuva ja ääni  
Ohjaaja(t): Lehtori Kai Ansio

Tämä osittain toiminnallinen opinnäytetyö tutkii niitä elokuvaleikkaamisen ydinkonsepteja, joiden kautta ajalliset ja tilalliset jatkuvuussuhteet ja muutokset voidaan ilmaista leikkauksessa. Opinnäytetyön tavoite on osoittaa, miten subjektiivista ajan ja tilan tuntua voidaan manipuloida teoksessa. Opinnäytetyössä käydään myös läpi elokuvaleikkaamiseen liittyvää terminologiaa perusmuotoisesti.

Tietoa on haettu pääasiallisesti elokuvaleikkaamista käsittelevästä kirjallisuudesta ja verkkoon julkaistuihin luennoihin, sekä tutkimusartikkeleihin. Lisäksi esimerkkielokuvia käytetään leikkaukseen liittyvien teoreettisten näkökulmien havainnollistamiseen. Opinnäytetyö tarjoaa suppean katsauksen elokuvaleikkaamisen historiaan ja teknologiaan, joka puolestaan auttaa selittämään siihen liitettyjä teorioita, trendejä ja tekniikkaa.

Tutkittuja asioita käsitellään myös opinnäytetyöelokuvani kautta, jossa ajan ja tilan särkymättömyyden illuusio kohtausten sisällä on pyritty säilyttämään samalla, kun teoksen rytmin on määritellyt teosta varten sävelletty ääniraita. Työssä avataan verrattain harvinaista tuotantoprosessia ja siihen liittyviä haasteita ja onnistumisia. Opinnäytetyön johtopäätös on, että vaikka ajallisten ja tilallisten jatkuvuussuhteiden ylläpitäminen on mahdollista, se on silti toissijaista tunteen ilmaisemiselle kohtauksessa, jonka rytmisiä ominaisuuksia määrittelee musiikki.

Asiasanat: elokuva, fiktio, leikkaaminen, aika, tila

Opinnäytetyön alkuperä on tarkastettu Turnitin Originality Check -ohjelmalla.

## Abstract

Author(s): Noah Autio  
Title: The Manipulation of Space and Time Through the Means of Film Editing  
Number of Pages: 34 pages + 1 appendix  
Date: 3 June 2025

Degree: Bachelor of Culture and Arts  
Degree Programme: Film and Television  
Major: Image and Sound  
Instructor(s): Kai Ansio, Senior Lecturer

The thesis explores some of the core concepts of maintaining continuity and conveying changes in time and space through film editing. The aim of the thesis was to explore how the subjective perception of time and space can be manipulated through the means of film editing. An overview of the core terminology used in film editing is also included.

The information was gathered primarily by means of literature, lectures, and research articles published on the web by industry professionals. Additionally, films are used to illustrate some basic concepts in film editing theory. The thesis contains a brief summary of film editing history and technology, which in turn helps explain some of the theories, trends and techniques seen in the industry over time.

The research topics were also examined in the light of my thesis film, in which the illusion of unbroken time and space within the scenes persists, while rhythmic qualities of the scenes are dictated by a soundtrack composed for the film. I described the relatively unique production process and the numerous challenges and accomplishments associated with it. In conclusion, this thesis finds that maintaining absolute continuity, while possible, is secondary to conveying emotion within a scene, which has its rhythmic qualities dictated by music.

Keywords: film, cinema, movie, fiction, editing, temporal, spatial

This thesis has been checked using Turnitin Originality Check service.

## Sisällys

|  |    |
|--|----|
| 1 Johdanto   | 1  |
| 2 Elokuvaleikkaaminen                                    | 2  |
| 2.1 Elokuvaleikkaamisen historia                         | 2  |
| 2.2 Elokuvaleikkaamisen teknologia                       | 3  |
| 2.3 Elokuvaleikkaamisen perussanasto                     | 4  |
| 2.3.1 Montaasiteoria                                     | 5  |
| 2.3.2 Kuleshovin efekti                                  | 6  |
| 2.3.3 Jatkuvuusleikkaus                                  | 6  |
| 2.4 Siirtymät  | 7  |
| 2.4.1 Suora leikkaus                                     | 7  |
| 2.4.2 Ristikuva  | 7  |
| 2.4.3 Pyyhkäisy  | 7  |
| 2.4.4 Häivytytys   | 8  |
| 2.5 Muita yleisiä leikkaustekniikoita                    | 8  |
| 2.5.1 J- ja L-leikkaus                                   | 8  |
| 2.5.2 Hyppyleikkaus                                      | 9  |
| 2.5.3 Muotoleikkaus                                      | 10 |
| 2.5.4 Dynaaminen leikkaus                                | 10 |
| 3 Aika ja tila katsojassa                                | 10 |
| 3.1 Aika elokuvassa                                      | 11 |
| 3.1.1 Kronologia   | 12 |
| 3.1.2 Ennakoinnit ja takaumat                            | 13 |
| 3.1.3 Hidastukset ja nopeutukset                         | 14 |
| 3.2 Toiminnan tiivistäminen leikkauspöydällä             | 14 |
| 3.2.1 Montaasijakso                                      | 15 |
| 3.2.2 Rinnakkaisleikkaus                                 | 15 |
| 3.2.3 Split screen                                       | 15 |
| 3.3 Tila elokuvassa                                      | 16 |
| 3.3.1 Tila osana tarinankerrontaa                        | 18 |
| 3.3.2 Kuvakoko ja syvyysvaikutelma osana tilan kokemusta | 19 |
| 3.4 Yhtenäisen tilan lait                                | 21 |
| 3.4.1 10 Suojaviivasääntö                                | 22 |
| 3.4.2 30-asteen sääntö                                   | 23 |
| 3.4.3 Katseen suunta                                     | 24 |
| 3.4.4 Liikkeen suunta                                    | 25 |
| 4 Ajan ja tilan subjektiivisuus                          | 25 |
| 5 Meidän Valtakunta                                      | 27 |
| 6 Pohdinta   | 28 |

# 1 Johdanto

Tutkin opinnäytetyössäni elokuvaleikkauksen mahdollisuuksia ajallisten ja tilallisten elementtien manipulatioon ja niiden tarjoamiin tarinankerronnallisiin väyliin. Käsittelen myös niitä visuaalisia ja auralisia keinoja, jotka ovat luonteeltaan kokeellisia eli saattavat rikkoa elokuvailmaisussa jo totuttuja konventioita, mutta jotka oikein toteutettuina voivat johtaa oivalluksiin. Lähdemateriaali koostuu pääasiassa elokuvaleikkaamista käsittelevästä elokuva-alan kirjallisuudesta ja verkkoon julkaistuista alan ammattilaisten pitämistä luennoista. Käytän myös tunnettuja elokuvia havainnollistavina esimerkkeinä.

Opinnäytetyössä pyritään vastaamaan kysymyksiin: Miten aika ja tila näyttäytyvät katsojalle? Mitä elokuvailmaisulle ominaisia, yleisesti hyväksytyjä keinoja kuvata ajankulkua on olemassa, ja mihin ne pohjautuvat? Entä mitä rajoja ja rajattomuuksia elokuvan maailmaan saattaa liittyä? Miten nämä tekijät vaikuttavat leikkauspöydällä tehtäviin valintoihin?

Tämä opinnäytetyö on toiminnallinen ja koostuu tämän kirjallisen osan lisäksi leikkaamastani lyhytelokuvasta nimeltä Meidän Valtakunta. Teososaa käsitellään tässä työssä osin päiväkirjamaisesti tuotantoprosessin näkökulmasta. Elokuvan esituotannon aikana toteutettiin sarja kevyitä demoja, jotka tuotiin aikajanelle ja sovitettiin silloin myös demovaiheessa olevaan sävellykseen. Näiden aikajanojen perusteella kohtausten ja toimintojen kestoille asetettiin musiikin määrittämät rytmilliset raamit, joiden ehdoilla kuvasuunnitelmat rakennettiin. Myöhemmässä vaiheessa sekä kuvaa että musiikkia muokattiin vuorottain yhdessä ja erikseen. Nämä työvaiheet osoittautuivat korvaamattoman arvokkaaksi, kun ohjaajan toiveena oli toteuttaa kronologisesti etenevä musiikkielokuva, jossa tietyt toiminnat osuvat ennalta määritellyille iskuille. Konsepti ja työskentelytapa on verrattain harvinainen ja siihen liittyi isojen onnistumisten lisäksi myös muutamia haasteita. Pohdin koko projektia sen toteutuksen sekä lopullisen tuotteen kannalta.

## 2 Elokuvaleikkaaminen

Elokuvaleikkaaminen on elokuvateollisuuden jälkituotannon vaihe, jossa kuva ja ääni yhdistetään. Ammattitasolla lähes kaikki julkaistava media käy läpi jälkikäsitteilyvaiheen ainakin jossain muodossa.

Elokuvaleikkaamisen prosessi on luonteeltaan manipulatiivista. Tarina rakentuu erillisistä, potentiaalisesti toisiinsa liittymättömistä palasista, joiden sisältö, leikkaajan määrittämä rytmi ja äänimaailma lukuisten muiden tekijöiden ohella saavat aikaan psyykkisiä, emotionaalisia, jopa fyysisiä reaktioita katsojassaan. (Bowen 2018, 242.)

Leikkauskohta johtaa täydelliseen ja välittömään paikoiltaan notkahtamiseen katsojan näkökentässä. Siihen saattaa sisältyä myös hyppyjä eteen- tai taaksepäin ajassa, olivat ne miten pieniä tai isoja tahansa. Ottaen huomioon, että jäsentämämme päivittäinen visuaalinen todellisuus perustuu katkeamattomaan, kronologisesti etenevään kuvavirtaan, ei olisi yllättävää joutua toteamaan, että aivomme on evoluution voimalla viritetty hylkimään elokuvaleikkaamista. (Murch 2001, 5-6.) Sen sijaan elokuvaleikkaaminen on osaltaan johtanut koko toimialan mullistumiseen ja elokuvailmaisun kielen kehittymiseen.

Tosiasiasa elokuvan kokonaisuus on usean osatekijän summa, ja nämä elementit voidaan erottaa toisistaan keinotekoisesti, vain teoreettisen pohdiskelun vuoksi (Tarkovski 1989, 152).

### 2.1 Elokuvaleikkaamisen historia

Ensimmäiset alkuperäisteokset olivat reaaliaikaisia nauhoitteita päivittäisestä elämästä ilman leikkauskohtia. Teknologian kehittyessä tarinoista muodostui moniulotteisempia, kun pienempi ja kevyempi kamerakalusto mahdollisti ketterämmän liikkumisen niin studion sisällä kuin sen ulkopuolellakin. Uudet kuvakoot ja kulmat sekä materiaalin alati kasvava määrä merkitsivät sitä, että leikkaajan työ nopeasti kehittyi muutaman emulsiofilmipätkän leikkaamisesta ja

liimaamisesta massiivisten audiovisuaalisten kokonaisuuksien hallitsemiseen. (Bowen 2018, 2.)

Kirjoitettuun kieleen sisältyy yleisesti tunnettuja ja hyväksytyjä sanajärjestykseen, aikarakenteeseen, välimerkkeihin ynnä muuhun liittyviä sääntöjä. Samalla tavalla elokuvailmaisun ympärille on muodostunut kielioppi, joka määrittelee miten materiaalia lähdetään keräämään ja rakentamaan – ja katsoja on oppinut lukemaan elokuvia. (Bowen 2018, 1.) Tämä ei kuitenkaan ollut itsestään selvää elokuvateollisuuden alkuaikoina. Esimerkiksi Espanjan elokuvateattereissa valkokankaan vieressä saatettiin nähdä työntekijä, joka selitti käynnissä olevan elokuvan tapahtumia auki. "Tässä on se, mitä hän katsoo. Tässä on hänen lähikuvansa. Kyseessä ei ole irtileikattu pää, vaikka kuva rajautuu kaulan kohdalla." (Sheffield DocFest 2017). Meille tutut elokuvalliseen ilmaisuun liittyvät konventiot, joita nykyisin tapaamme kaikkialla kokopitkistä elokuvista muutamien sekuntien mittaisiin mainostauluissa vilahtaviin kuviin, ovat siis muotoutuneet vähitellen vuosikymmenien ajan.

## 2.2 Elokvaleikkaamisen teknologia

Elokvaleikkaamisessa käytetty teknologia voidaan jakaa kolmen eri kriteerin mukaan: mekaanisiin ja elektronisiin alustoihin, analogisiin ja digitaalisiin alustoihin sekä lineaarisiin ja non-lineaarisiin alustoihin (ks. kuva 1). Erityisesti harppaukset tietokoneiden muistin koon ja prosessointikyvyn saralla ovat olleet elokvleikkaamisessa käytetyn teknologian kehittymisen kannalta olennaisia. (Murch 2001, 96-97.)

| MACHINE    | DECADE | OPERATION                | STORAGE OF MEDIA  | ACCESS TO MEDIA  |
|------------|--------|--------------------------|-------------------|------------------|
|            |        | MECHANICAL<br>ELECTRONIC | ANALOG<br>DIGITAL | LINEAR<br>RANDOM |
| Moviola    | '20s   | M                        | A                 | R                |
| KEM &      |        |                          |                   |                  |
| Steenbeck  | '30s   | M                        | A                 | L                |
| EditDroid  |        |                          |                   |                  |
| & Montage  | '80s   | E                        | A                 | R                |
| Avid &     |        |                          |                   |                  |
| Lightworks | '90s   | E                        | D                 | R                |

Kuva 1. Non-lineaarinen medianhaku nopeuttaa leikkaajan työprosessia, sillä sen avulla leikkaaja voi ketterästi hyppiä eri ottojen välillä selatessaan mediapankkia. Toisaalta lineaarisen järjestelmän käyttö pakottaa leikkaajan kahlaamaan materiaalin läpi jatkuvasti ja tämän toiston kautta leikkaaja saattaa oppia tuntemaan materiaalin paremmin. (Murch 2001, 86.)

Nykyisin valtaosa elokuvista leikataan elektronista, digitaalista ja non-lineaarista teknologiaa hyödyntäen. Vuotena 1995 yksikään digitaalisesti leikattu elokuva ei ollut voittanut parhaan elokuvaleikkauksen Oscar-palkintoa. Vuodesta 1996 lähtien voittaja on ollut lähes poikkeuksetta digitaalisesti leikattu. (Murch 2001, XI.)

Teknologisista innovaatioista sekä erilaisista leikkauksellisista tyyleistä ja ohi menevistä trendeistä huolimatta elokuvaleikkaamisen ydinperiaatteet ovat pysyneet muuttumattomina (Bowen 2018, 2).

### 2.3 Elokvaleikkaamisen perussanasto

Elokvaleikkaamiseen liittyvää keskustelua sujuvoittaa muutaman termin tunteminen. Suosituimmat alalla käytetyt teknologiat ovat lähes poikkeuksetta englanninkielisiä, ja vakiintuneita suomenkielisiä käännöksiä ei aina ole olemassa, tai termit saattavat kulkea hieman eri nimillä esimerkiksi leikkaamiseen käytetystä alustasta riippuen. Selkeytän muutamia perustermejä ja konsepteja, jotta niiden käsittelyssä opinnäytetyön myöhemmissä vaiheissa ei synny epäselvyyksiä.

### 2.3.1 Montaasiteoria

Montaasiteorialla viitataan elokuvaleikkaamisen merkitystä painottavaan ajatukseen, jonka juuret monen muun elokuvateollisuuden alkumetreiltä asti vaikuttaneen teorian tavoin löytyvät 1920-luvun Neuvostoliiton ajoilta.

Montaasiteorian perusajatus on, että elokuvan voima perustuu toisiinsa liittymättömän kuvasarjan yhdistämisestä syntyvään ajatukseen, ideaan tai tunteeseen eikä yksittäisten kuvien sisältöön. (Bowen 2018, 162.)

Kaikki elokuvateoreetikot eivät päässeet yhteisymmärrykseen siitä, mikä elokuvaleikkaamisen lähestymistavan montaasiin pitäisi olla. Pudovkin ajatteli, että yksittäiset kuvat ovat kuin tiiliskiviä, joiden tarkoitus oli muodostaa yhtenäinen seinä sekvenssin muodossa. Eisenstein taas uskoi, että maksimaalisen vaikutuksen saavuttamiseksi kuvien yhteenleikkauksen tuli ravistella katsoja hereille. (Bordwell 2018, 478.) Louis Giannetti kirjoitti kirjassaan *Understanding Movies*, että Eisenstein syytti sulavasti linkitettyjen kuvien konseptia mekaaniseksi ja epäorgaaniseksi. Hän uskoi, että leikkaamisen tuli olla dialektista, jopa väkivaltaista: kuvan A ja B yhteenlaskettu summa ei ole AB, kuten Kuleshov ja Pudovkin väittävät, vaan kahden kuvan välinen konflikti tuottaa laadullisesti kokonaan uuden tekijän – C. (Pearlman 2009, 161.)

Vaikka ensimmäiset elokuvantekijät saattoivat kiistellä teoriasta, käytännön tasolla on heidän elokuvailmaisussaan havaittavissa myös paljon yhteneväisyyksiä. Esimerkiksi Pudovkinin *Myrsky yli Aasian* (Потомок Чингисхана, Neuvostoliitto 1928) hyödyntää myös Eisensteinin *Lokakuussa* (Октябрь, Neuvostoliitto 1928) nähtyä dynaamista leikkausta. (Bordwell 2018, 478.)

### 2.3.2 Kuleshovin efekti

Elokuvaleikkaamisen perusteorioiden paradigmaattisiin esimerkkeihin lukeutuu myös Kuleshovin efekti, jonka toiminta perustuu siihen, että katsoja määrittää kuvalle neutraalista ilmeestä tunteen tai motivaation silloin, kun siihen liitetään jokin muu kuva (Kovarski 2022). Ilmiö sai nimensä, kun Lev Kuleshov suoritti

sarjan kokeita, joissa hän yhdisti kuvan näyttelijän ilmeettömistä kasvoista kuvaan soppakulhosta, lapsesta ruumisarkussa ja viehättävästä naisesta divaanilla. Katsoja määritteli miehen kasvoille tunteita, kuten nälkää, surua tai himoa, riippuen siitä, että mikä kuvayhdistelmä hänelle näytettiin. (Bowen 2018, 120-121.)

### 2.3.3 Jatkuvuusleikkaus

Jatkuvuusleikkauksessa pyritään säilyttämään illuusio ajan ja paikan rikkoutumattomuudesta kuvien välillä. Hahmojen liikeradat kuvasta kuvaan säilyvät särkymättöminä ja lopputuloksena hahmojen, esineiden ja asioiden väliset yhteydet näyttävät luonnollisilta, tosielämän kokemusta mukailevilta. Joskus ehdotetaan, että seuraavaan kuvan tulisi alkaa kolme tai viisi freimiä ennen varsinaista liikkeen jatkuvuuskohtaa, sillä tämä antaa katsojalle aikaa keskittää huomionsa kohteeseen uudestaan. (Bowen 2018, 113-115.)

Leikkauksen kaikilla ulottuvuuksilla on oma osansa jatkuvuuden vaikutelman aikaansaamisessa. Kuvien graafiset ominaisuudet säilyvät suurin piirtein samankaltaisina, hahmot on sommiteltu tasapainoisesti ja symmetrisesti, valon kokonaisvaltainen sävy ja voimakkuus pysyy yhtenäisenä, ja huomiopisteen sijainnissa liikeratojen sisällä ei tapahdu mittavia muutoksia. (Bordwell 2013, 232.)

## 2.4 Siirtymät

### 2.4.1 Suora leikkaus

Suora leikkaus istuu mainiosti paitsi jatkuvuusleikkauksessa käytetyksi välineeksi, myös tilanteisiin, joissa tavoitellaan äkillistä muutosta visuaalista törmäystä varten, tai silloin, kun juonessa tai lokaatiossa tapahtuu muutos (Bowen 2018, 123). Tyypillisiä siirtymiä suoran leikkauksen lisäksi on esimerkiksi ristikuva (engl. dissolve), pyyhkäisy (engl. wipe) ja häivytyks (engl. fade).

### 2.4.2 Ristikuva

Ristikuvassa kaksi kuvaa yhdistyvät leikkauskohdassa hetken ajaksi yhtenäiseksi kuvien opasiteetin muutosten kautta. Tällainen leikkaus pehmentää esimerkiksi lokaation vaihtumista tai syventää tunnetta. Se tarjoaa katsojalle tilaisuuden sulatella näkemäänsä, ajatella ja tuntea. Ristikuva yhdistetään raukeaan, synkkään, unenomaiseen ja mielteliääseen tarinankerrontaan. Ristikuvaa saatetaan käyttää myös silloin, kun kahden kuvan välillä on voimakas ja/tai temaattinen yhteys. (Bowen 2018, 13, 105, 110-111, 123-124.)

### 2.4.3 Pyyhkäisy

Pyyhkäisyssä jokin linja, geometrinen muoto tai muu grafiikka tuo uuden kuvan ruudulle ja korvaa aiemman. Myös tätä tehokeinoa tavataan usein silloin, kun lokaatio vaihtuu. Lisäksi pyyhkäisyllä kaksi toisiinsa liittymätöntä kuvaa voidaan tuoda yhteen kekseliäällä ja visuaalisesti kiinnostavalla tavalla. Myös jokin ohi kiitävä esine tai asia, kuten bussi, saattaa liikkeellään motivoida pyyhkäisyn seuraavaan kohtaukseen. Leikkisän luonteensa vuoksi pyyhkäisyjä nähdään kaikista eniten komediassa ja lastenohjelmissa. (Bowen 2018, 13, 109-111, 123-124.)

Ristikuvissa, pyyhkäisyssä ja muissa vastaavissa komposiittikuvissa, joissa kaksi tai useampi kuva jakavat ruudun edes hetkellisesti on hyvä huolehtia siitä, että nuo kuvat jollain tapaa täydentävät, peilaavat tai tasapainottavat toisiaan. (Bowen 2018, 109.)

### 2.4.4 Häivytytys

Häivytyksessä kuva joko tulee ruudulle tai poistuu ruudulta jonkin kiinteän värin, yleensä mustan kautta asteittain hiipuen. Häivytyksellä loppuvat kuvat, jota seuraa häivytyksellä alkava kuva, kutsutaan myös termeillä dip to black tai kissing black. Sen tarkoitus on hidastaa osion rytmiä. Häivytytys joko aloittaa tai lopettaa kohtauksen. (Bowen 2018, 13, 110-111, 123-124.) Lisäksi häivytyksiä saatetaan käyttää visuaalisena tehosteena silmän räpäytyksiä mukaillen silloin,

kun kuvataan tilannetta sellaisen hahmon näkökulmasta, joka on esimerkiksi tajunnan rajamailla.

## 2.5 Muita yleisiä leikkaustekniikoita

### 2.5.1 J- ja L-leikkaus

Kohtaukseen tai kuvaan voi myös hypätä äänilähtöisesti J-leikkauksen kautta, jolloin ääni edeltää kuvaa. J-leikkauksen vastakohta on L-leikkaus, jossa kuva katkeaa ennen ääntä. Dialogikohtauksissa J- ja L-leikkaukset rikkovat dialogin kysymys ja vastaus -tyyppisen asetelman monotomiaa, antavat tilaa reaktioille ja tarpeen mukaan joko hidastavat tai nopeuttavat kohtauksen rytmiä. (Bowen 2018, 139.) Tyypillisesti J- ja L-leikkauksia hyödyntämällä huijattu aika on hienovaraista, vain muutamien hetkien mittaista, mutta niiden voimaa kohtauksen rytmin määrittelemisessä ei pidä aliarvioida.

Reaktiokuvaan leikkaaminen ennen kuin puhuva hahmo on lopettanut puheenvuoronsa kannustaa katsojaa vastaanottamaan sanat sellaisenaan, kun taas puhujan kuvassa viipyminen implikoi, että puhuja ei puhu totta (Murch 2001, 67). J- ja L-leikkauksia hyödyntäessä on hyvä muistaa, että ihmisen puhe, mielentila ja fyysinen toiminta kehittyvät eri tasoilla, mutta ovat kuitenkin aina vuorovaikutuksessa keskenään – joskus ne tukevat toisiaan, usein ovat ristiriidassa keskenään ja välillä ne paljastavat toisensa (Tarkovski 1989, 102).

### 2.5.2 Hyppyleikkaus

Ellipsillä luodaan aikahyppy kahden otoksen välillä. Elokuvantekijä saattaa jättää tarinankerronnan kannalta merkityksettömät asiat vähemmälle huomiolle tiivistäen kohtaukseen käytettyä aikaa. Ellipsin avulla saavutettua epäjatkuvuusleikkausta hyödyntämällä teoksesta voidaan pudottaa sekunteja, tunteja, päiviä tai valovuosia. (Bordwell 2013, 253.)

Ellipsejä luodaan pääasiassa kolmella eri tavalla. Kuvitellaan, että elokuvantekijä haluaa näyttää miehen kiipeämässä portaikkoa, mutta hän ei

halua näyttää matkaa kokonaisuudessaan. Elokuvantekijä saattaa leikata kuvasta, jossa mies lähtee kipuamaan portaita, kuvaan, jossa hän on jo portaikon päässä. Suoran leikkauksen sijasta elokuvantekijä saattaa käyttää häivytystä tai muuta ajankulua viestivää tekniikkaa kuvien välisen leikkauskohdan pehmittämiseen. Toinen vaihtoehto on antaa miehen kivuta portaita niin kauan, että hän poistuu kokonaan kuvarajan ulkopuolelle ja sitten leikata kuvaan portaikon yläpäädyssä, jonne mies saapuu kuvarajan ulkopuolelta. Kolmas vaihtoehto on käyttää jotain kolmatta kuvaa näiden kahden kuvan välillä. Voimme esimerkiksi portaiden kipuamisen välissä käydä kuvassa naisesta, joka odottaa miestä portaiden yläpäädyssä. Tämän kaltainen kuva syö pois portaiden kipuamiseen vaadittua aikaa. (Bordwell 2013, 231.)

Ellipsit ovat hyvä esimerkki siitä, miten elokuvalliset konventiot ovat muuttuneet ajan saatossa. Ennen 60-lukua ristikuvat, häivytykset ja pyyhkäisyt olivat tyypillisiä tehokeinoja, joita tavattiin useimmiten kohtauksen lopussa tai alussa. Hollywoodin suosima sääntö oli, että ristikuvan käyttö ilmaisi pientä hyppyä ajassa, kun taas häivytystä käytettiin pidempien loikkien kuvaamiseen. Sittemmin elokuvantekijät ovat suosineet suoraa leikkausta, kuten Stanley Kubrick leikatessaan ilmassa pyörivästä reisiluusta suoraan miljoonien vuosien päähän avaruusasemaan maapallon kiertoradalla elokuvassaan 2001: Avaruusseikkailu (2001: Space Odyssey, Yhdysvallat 1968). Suoraa leikkausta voi käyttää myös maltillisempien aikaerojen leikkaamiseen, sillä muutokset valotuksessa, miljöössä ja hahmoissa yleensä riittävät viestimään katsojalle, että aikaa kuvien välillä on kulunut. Ristikuva ja häivytykset ovat tehneet pienimuotoisen takaisintulon, ja ilmiötä selittää ainakin osittain se, että nämä toiminnot ovat digitaalisilla kuvaleikkausalustoilla tyypillisesti vain yhden komennon päässä. (Bordwell 2013, 253.)

Hyppyleikkauksia saattaa tavata myös montaasisekvenssissä, ja ne voivat alleviivata kohtauksen yllätyksellisyyttä tai väkivaltaa tai toimia merkinä psykologisesta epätasapainosta (Bordwell 2013, 258).

### 2.5.3 Muotoleikkaus

Leikkaaminen kahden kuvan välillä, joiden kompositio on tarpeeksi samankaltainen, johtaa ilmiöön, joka kulkee nimillä graphic edit tai form edit (Bowen 2018, 100). Osa tuntee tämän tekniikan myös nimellä “match cut”, suomeksi muotoleikkaus.

### 2.5.4 Dynaaminen leikkaus

Dynaaminen leikkaus eli dynamic edit tunnetaan myös nimillä concept, idea tai intellectual edit tai intellectual montage. Tässä tekniikassa kaksi sisällöllisesti erilaista kuvaa saavat rinnastuksen kautta epäsuoran merkityksen, jota kuvat eivät itsenäisesti ilmaise. Tällainen leikkaus saattaa kattaa muutokset paikassa, ajassa, ihmisissä ja jopa tarinassa itsessään antamatta katsojalle visuaalisia taukoja. (Bowen 2018, 119.)

## 3 Aika ja tila katsojassa

Elokuvaleikkauksessa leikitellään ensisijaisesti teoksen tapahtumien temporaalisella eli ajallisella kululla. Vuonna 2022 tehdyn tutkimuksen mukaan elokuvaleikkauksessa käytetty tekniikka vaikuttaa siihen, miten katsoja hahmottaa aikaa. Tulokset osoittivat, että kohtausta, joka on leikattu hyödyntäen jatkuvuusleikkausta, mielletään pidemmäksi kuin toiminnan epäjatkuvuusleikkausta, kuten hyppyleikkauksia, käyttävä leikkaus. Kaikista lyhyin aikakokemus saavutettiin näyttämällä täysin leikkaamatonta materiaalia. (Kovarski 2022.)

70-luvun alkupuolella John Huston pohti elokuvaleikkaamista silmänräpäytysten näkökulmasta. Silmänräpäytys keskeyttää visuaalisen jatkumon, johon havainnointikykyemme nojaa. Tämä ei johda mittaviin hyppyyhin ajassa ja paikassa, mutta visuaaliset erot saattavat silti olla huomattavat, jos silmien sulkeutuessa käänämme päätämme. (Murch 2001, 60.)

Walter Murch kehottaakin lähestymään leikkauskohtia kuin silmänräpäyksiä, jotka toimivat välimerkkeinä sanojen seassa antaen meille tilaisuuden erotella ja prosessoida informaatiota ennen kuin vastaanotamme sitä lisää. (Murch 2001, 63.)

“Olen rakennuttaja. Olen sijoittanut sinut... Ihmeelliseen huoneeseen, jota ei ollut olemassa ennen kuin sen nyt rakensin. Tässä huoneessa on 12 seinää, jotka olen kuvannut maailman eri puolilla. Tuomalla yhteen kuvat seinistä ja yksityiskohdista, olen järjestänyt ne miellyttävällä tavalla.” - Dziga Vertov, dokumentaristi. (Bordwell 2013, 227.)

Osana Kuleshovin efektiin liittyviä kokeitaan Kuleshov leikkasi yhteen kuvia näyttelijöistä, jotka “katsoivat toisiansa”, mutta olivat todellisuudessa satojen metrien päässä toisistaan Moskovan kaduilla. Pariskunta tapaa toisensa, ja he kulkevat yhdessä – ja kääntyvät katsomaan Valkoista taloa Washingtonissa. Kuleshovin mukaan näyttelijöiden sijaan itse leikkaus loi performanssin. (Bordwell 2013, 228.)

### 3.1 Aika elokuvassa

Elokuvan kokonaiskesto harvoin vastaa sen tarinallista ja juonellista kestoja. Esimerkiksi Alfred Hitchcockin elokuvan Vaarallinen romanssi (North by Northwest, Yhdysvallat 1959) tarinallinen kesto kattaa useita vuosia, juonellinen kesto on neljä päivää ja yötä ja elokuvan kokonaiskesto on 136 minuuttia. Mielenkiintoinen vastakohta tälle ilmiölle löytyy Sidney Lumetin elokuvasta Valamiesten ratkaisu (12 Angry Men, Yhdysvallat 1957), jonka keskiössä on murhaoikeudenkäynti. 95 minuuttia kestävä elokuva vastaa suurin piirtein samaa aikamäärää myös hahmojen kokemassa todellisuudessa. (Bordwell 2013, 80.)

Christopher Nolanin Inceptionissa (Yhdysvallat 2010) nähdään useita eri tarinoita, jotka tapahtuvat samanaikaisesti unessa, mutta juoni kuljettaa katsojan unien läpi vaiheittain. Sekunti yhdessä unessa voi vastata useita toisessa, ja yhdessä ne luovat monitasoisen juonellisen keston. (Bordwell 2013, 81.)

### 3.1.1 Kronologia

Yksi merkittävimmistä päätöksistä elokuvanteon kannalta on, miten elokuvan juoni käsittelee elokuvan kronologista järjestystä ja temporaalista pituutta ja tiheyttä. Samaan aikaan katsojan tulee aktiivisesti tunnistaa ja panna merkille näihin tekijöihin liittyviä vihjeitä. (Bordwell 2013, 70.) Toiminnan täytyy siis valkokankaalla tapahtua jaksojärjestyksessä, mutta nämä jaksot voivat tapahtua samanaikaisesti, takautuvasti tai miten hyvänsä (Tarkovski 1989, 96).

Tapahtumien tavanomainen peräkkäisjärjestyksen logiikka muistutti Andrei Tarkovskia kiusallisesti geometrisen teoreeman todistuksesta. Tarkovskin mukaan kronologian rikkominen avaa katsojalle mahdollisuuden luoda tunteen ja järjen ulottuvuuksia yhdistäviä assosiativisia kytkentöjä. Kuvan sisäinen voima piilee näissä kytkennöissä ja välittyy katsojalle tunteiden muodossa luoden jännitteitä, jotka ovat suoria reaktioita tekijän kerronnan logiikkaan. (Tarkovski 1989, 37.)

Quentin Tarantinon *Pulp Fiction* – Tarinoita väkivallasta (*Pulp Fiction*, Yhdysvallat 1994) saattoi niin sanotut ”rikkoutuneet aikajanat” massasuosioon sekä yleisön että elokuvantekijöiden keskuudessa. Elokuvan juoni alkaa ja loppuu pattitilanteeseen ravintolassa, mutta tarinan alkuasetelma ei vielä anna katsojalle vihjeitä tarinan epäkronologisesta kerronnasta. Ajallisten päällekkäisyyksien hahmottaminen saattaa aluksi hämmentää katsojaa, mutta on dramaturgian kannalta tehokas tapa saada katsoja arvioimaan jo näkemiään kohtauksia uudessa valossa. (Bordwell 2013, 82.)



Kuva 2. Kuvakaappaus elokuvasta Päiväni murmelina (Groundhog Day, Yhdysvallat 1993), jossa päähahmoa, sää tiedottaja-Philä kyllästyttää jo ennen kuin hänen varsinainen koettelemuksensa on edes alkanut.

Harold Ramisin Päiväni murmelina (ks. kuva 2) noudattaa syklistä tarinankerrontaa, jota motivoi päähenkilön herääminen samaan päivään joka aamu. Ajan ja tilan rytmistä toistoa rikkoo vain Philin oma vuorovaikutussuhde maailmaansa.

### 3.1.2 Ennakoinnit ja takaumat

Ajan ympärille voi myös rakentaa juonikuvioita. Kohtauksen sijoittaminen nykyhetkeen saattaa aloittaa sarjan ennakoiteja (engl. flash forward), enteitä tulevast, tai takaumia, joissa katsoja näkee nykyisyyttä edeltäviä tapahtumia. Ennakoinnit ja takaumat siis irrottavat yhden tai useamman kuvan tarinan luonnollisesta lineaarisesta aikajärjestyksestä. (Bordwell 2013, 57, 229.)

Ennakoinnit ja takaumat eivät yleensä hämmennä meitä, sillä pystymme mielessämme jäsentämään tarinan tapahtumat kronologisesti: teini-ikä tapahtuu ennen vanhuutta ja krapula on yöllisen juhlimisen seuraus (Bordwell 2013, 80).

### 3.1.3 Hidastukset ja nopeutukset

Hidastukset ja nopeutukset ovat elokuvallisia tarinankerronnan välineitä. Ne tarjoavat katsojalle viitteitä siitä, mitä hahmot ajattelevat tai tuntevat. Tämän kaltaiset ajan manipulaatioon liittyvät tekniikat voivat toimia ikkunoina elokuvan sisäiseen maailmaan. Ne saattavat katsojan lähemmäs hahmojen subjektiivista aikakokemusta ja näin luovat kuvan, josta katsojan kokemus ajasta muodostuu. (Pearlman 2009, 182.)

Hidastuksen pääasiallinen tehtävä on alleviivata toiminnan tai tilanteen dramaattisuutta ja vaikutusta, tehden siitä runollisempaa, romanttisempaa, kauheampaa tai muuten korostaa tilanteen tunnetta tai merkitystä (Pearlman 2009, 201).

Tämän perusteella voidaan kysyä, onko nopeutuksen tehtävä päinvastainen: saada katsoja tuntemaan vähemmän. Nopeutuksella saavutettu absurdius saattaa toimia parhaiten komedian saralla. Toiminta näyttäytyy vaivattoman kepeänä, ja katsoja ei ehdi prosessoida esimerkiksi kivuliasta törmäystä niin tarkasti, että katsojan kinesteettinen empatiakyky ehtisi aktivoitua. (Pearlman 2009, 208.)

Yhdistelemällä hidastusta ja nopeutusta saatetaan luoda maailma, jossa asioiden arvaamaton, epäluonnollinen liikehdintä ajaa hahmon harhailemaan ajassa ja paikassa (Pearlman 2009, 210).

## 3.2 Toiminnan tiivistäminen leikkauspöydällä

Pitkien prosessien kestoa voidaan aikahyppyjen avulla lyhentää esimerkiksi muutamien minuuttien mittaisiksi, mutta elokuvan kokonaispituus saattaa myös olla tarinan mittaa laajempi. Tilannetta, joka kestää vain muutaman hetken, voidaan venyttää useiden minuuttien mittaiseksi esimerkiksi hidastuksen, toiston tai kuvakulmien vaihtelun kautta. Olemme kuitenkin tottuneet siihen, että toiminta, joka tapahtuu vain kerran, myös näytetään vain kerran, joten näiden tekniikoiden käyttö painottaa tapahtuman merkitystä ja lisää jännitettä, kun

tapahtuma näyttää etenevän pienien purskahduksien muodossa. (Bordwell 2103, 80-81, 231.)

### 3.2.1 Montaasijakso

Montaasijaksolla viitataan sarjaan nopeita kuvia, joilla tiivistetään toiminta tai tapahtumat tietyn ajanjakson sisältä, usein musiikin säestämänä (Bowen 2018, 130). Montaaseja nähtiin jo 1920-luvun Hollywoodissa (Bordwell 2013, 103).

Montaasin ajassa ja paikassa hyppivää kerrontaa voidaan käyttää myös ikkunana hahmon sisäiseen, subjektiiviseen kokemukseen silloin, kun hahmo hallusinoi, unelmoi tai on huumausaineiden tai suurien tunteiden vaikutuksen vallassa. Katsoja pystyy voimakkaiden assosiaatioiden kautta päättelemään montaasijaksolla haetun viestin, jossa teoksen teemat ja rakenne tiivistyvät. Tätä tehokeinoa hyödynnetään elokuvien lisäksi erityisesti mainoksissa ja musiikkivideoissa. (Pearlman 2009, 156.)

### 3.2.2 Rinnakkaisleikkaus

Rinnakkaisleikkaus on toinen ajallisesti tehokas tapa kiteyttää kahden eri tilan tai hahmon samanaikaisesti tapahtuvat juonikuviot yhdeksi kohtaukseksi, jossa tilanteiden välillä leikataan vuorotellen. Usein leikkausten tahti tiivistyy loppua kohden lisäten jännitettä dramaattiseen kliimaksiin asti. Ristiin leikkaamiseen liittyy riski tilallisiin jatkuvuusvirheisiin, mutta toiminnan selkeä syy-seuraussuhde ja yhteinen ajan tunne sitoo kuvat yhteen. (Bowen 2018, 131, 246.)

### 3.2.3 Split screen

Split screen jakaa kuvaruudun kahteen tai useampaan osaan. Tämä tekniikka oli suosittu keino esittää puhelinkeskustelu 1910-luvun alkupuolen jännityselokuvissa, ja 50 vuotta myöhemmin sitä nähtiin ajoittain jännityselokuvien lisäksi komedioissa. Kuvaruudun jakaminen on myös kätevä tapa kattaa kuvaruudun koko pinta-ala. (Bordwell 2013, 461.)

Valtaosa elokuvien kohtauksista on siis leikattu siten, että elokuvamaailman sisällä koettu aika on ristiriidassa todellisen ajan kanssa. Vastaavasti tilallisissa suhteissa, kuten esineiden ja asioiden välisissä etäisyyksissä, koossa ja muodossa saattaa olla huomattavia eroja todellisuuden kanssa.

### 3.3 Tila elokuvassa

Katsoja ymmärtää, että elokuva koostuu valikoiduista ajanjaksoista, joiden ulkopuolelle jää tarinan kannalta merkityksettömiä osuuksia. Samalla tavalla katsoja odottaa, että kuvien kompositio johdattelee katsojan huomiota tarkoituksenmukaisesti ja elokuvan kuvat rajautuvat siten, että ne palvelevat elokuvan tarinaa. (Bordwell 2013, 84.) Katsoja olettaa, että elokuvan maailma jatkuu kuvarajan ulkopuolella eivätkä hahmot poistu kuvasta avaruudelliseen tyhjiöön, ja että heidän raajansa eivät katkea kuvarajan ulkopuolella.

Hahmotusta, joka muodostuu näyttelijöiden keskinäisestä sijoittelusta suhteessa ulkoiseen ympäristöön, kutsutaan *mise-en-scène*ksi eli näyttämöllepanoksi. Andrei Tarkovski hyljeksii ajatusta, jonka mukaan tämän sijoittelun päämääränä olisi alleviivaten selittää kuvien piileviä ajatuksia. Tällainen tyrkyttävä kuvittaminen luo ajatukselle eräänlaisen katon, joka rajoittaa katsojan mielikuvitusta ja mahdollisuutta tunkeutua ajatuksen syvyyksiin. Itseään toistavasta *mise-en-scène*stä tulee klisee tai käsite, joka muuttaa henkilöahmot, tilanteet ja niiden psykologian kaavamaiseksi ja valheelliseksi. Mielenkiintoisesti Tarkovskin mielestä seisominen lujalla eettisellä pohjalla sallii tiettyjä vapauksia taiteellisten keinojen valinnassa. Todellisuudella on lupa suodattaa tekijän subjektiivisten käsitysten ja sieluntilojen kautta tämän moraalisten ihanteidensa ilmaisemiseksi. (Tarkovski 1989, 41-50.)

*Mise-en-scène* tarjoaa vihjeitä, jotka johdattelevat katsojan huomiota ja painottavat elementtejä kuvassa. Tyypillisesti elokuvantekijät sijoittavat useita huomiopisteitä tasapainoisesti koko kuva-alalle. Perusoletus on, että katsojan huomio keskittyy kuvan ylemmälle puoliskolle, mahdollisesti siksi, että ihmisten kasvot yleensä löytyvät sieltä. Pyrkiminen täydelliseen tasapainoon kuvan

oikealla ja vasemmalla puolella on poikkeuksellista, mutta kuten kuvasta 3 ilmenee, esimerkiksi Wes Anderson on onnistunut luomaan omaleimaisia maailmoja suosimalla symmetriaa, jota voidaan kuvailla jopa radikaaliksi. (Bordwell 2013, 143.)



Kuva 3. Kuvakaappaus elokuvasta *The Grand Budapest Hotel* (Saksa & Yhdysvallat & Yhdistynyt Kuningaskunta 2014). Yksi Wes Andersonin elokuvien tunnistettavimmista ominaispiirteistä on kuvien ominaisuuksien äärimmäinen symmetria.

Yksinkertainen tapa saavuttaa löyhä tasapaino kompositiolle on sijoittaa hahmo kuvan keskelle. Epätasapainoisella kuvalla voi myös olla vahva vaikutus. Se saattaa esimerkiksi enteillä tulevaa muutosta kuvassa. (Bordwell 2013, 143.) Jos katsoja näkee kuvan hahmosta, jonka olon takaa paljastuu tyhjä ja pimeä käytävä, hän odottaa, että ennemmin tai myöhemmin jotain tai jokin ilmestyy käytävälle.

Tilanteen totuudenmukainen jäljentäminen ei rajoitu vain tilanteen mekaanisen täsmälliseen rekonstruointiin sen kaikissa puitteissa, kuvauspaikassa ja

näyttelijöiden dokumentaarisen tarkassa puvustuksessa. Siihen vaaditaan myös tilanteen vaatima psykologinen esivalmistelu, joka selittää hahmojen mielentilaa ja asioiden tunnesisältöä. On siis välttämätöntä – kaiken muun lisäksi – luoda katsojaan kohtauksen tarkoitusperiä vastaava tunnetila. (Tarkovski 1989, 40.)

### 3.3.1 Tila osana tarinankerrontaa

Avaamalla kohtauksen avauskuvalla, joka kertoo katsojalle, minne kohtauksen tapahtumat sijoittuvat, on ajallisesti tehokas, joskin asteen mielikuvituksen tapa aloittaa kohtaus. Katsoja useimmiten kuitenkin hyötyy pohjustuksesta, joka auttaa heitä sijoittamaan kohtauksen toiminnan paikkaan ja tilaan. (Bowen 2018, 171.) Satoshi Kon saattoi teoksissaan hypätä kohtaukseen kuvalla, joka näyttää avauskuvalta, mutta paljastuu näkökulmaotokseksi. Tällä tavoin Kon pystyi vaivihkaa tuomaan katsojan sisälle hahmon sisäiseen maailmaan. (Every Frame a Painting 2014.)

Avauskuvaa voi myös hyödyntää käänteisesti avaamalla kohtauksen esimerkiksi lähikuvalla jostain tilan elementistä ja siirtymällä laajempiin kuviin. Myöhempi paljastus sijainnin yllätyksellisyydestä toimii shokkiarvon, komiikan tai puhtaan informatiivisuuden johdosta. (Bowen 2018, 172.)

Kuvien järjestys vaikuttaa myös katsojan tapaan käsitellä tarinaa ja hahmoja sen sisällä. Katsojan mielipide etsivästä on huomattavan erilainen riippuen siitä, löytääkö hän johtolangat ennen yleisöä vai heidän jälkeensä. Kuvien järjestys paljastaa jotain hahmosta, kuten että miten neuvokas tai neuvoton hän on. (Pearlman 2009, 46.)

Puhuessaan jännitteen luomisesta Alfred Hitchcock käytti esimerkkinä kohtausta, jossa hahmot keskustelevalt pesäpallosta pöydän äärellä viiden minuutin ajan, kunnes pommi räjähtää. Tilanteesta on puuttunut jännite, joten katsojat ovat ehtineet tylsistyä ja räjähdystä seuraa vain hämmennys. Jos saman kohtauksen aloittaakin kertomalla katsojalle, että pöydän alla on pommi, niin tylsistyttävä keskustelu muuttuu jännittäväksi tilanteeksi, jossa on korkeat panokset. (Film Riot 2021.)

### 3.3.2 Kuvakoko ja syvyysvaikutelma osana tilan kokemusta

Eri kuvakoot merkitsevät eri asioita. Erikoislähikuva pakottaa katsojan keskittämään huomionsa kohteeseen: sen yksityiskohtiin ja näyttelijän jokaiseen mikroilmeeseen ja värähdykseen. Nyrkkisääntönä ihmisten lähikuvat lähtökohtaisesti vievät katsojan lähemmäs tunnetta ja kertovat kuka tuntee ja mitä. Mitä laajemmaksi kuvakoko muuttuu, sitä vaikeammaksi noiden tekijöiden tunnistamisesta tulee. Sen sijaan laajempien kuvien primäärinen funktio on vastata kysymykseen "missä?". Lisäksi laajat kuvat ja pitkä aika liitetään ajan pysähtyneisyyteen tai eristyneisyyteen. (Bowen 2018, 20-28, 82.)



Kuva 4. Kuvakaappaus elokuvasta *Kuolemaantuomittu on karannut* (*Un condamné à mort s'est échappé ou Le vent souffle où il veut*, Ranska 1956), jonka tiukat hahmojen käsissä viipyilevät kuvat ovat yhtä klaustrofobisia kuin selli, johon elokuvan päähahmo on määrätty odottamaan tuomionsa täytäntöönpanoa.

Robert Bressonin *Kuolemaantuomittu on karannut* hyödyntää laajoja kuvia verrattain vähän. Tiukat, ihmisten käsissä viipyilevät otokset (ks. kuva 4) tuovat

katsojan sisälle hahmojen sisäiseen maailmaan, jossa vangit ovat ahtautuneet selleihinsä.

Ihmisen syvyyskäsitys perustuu tosielämän kokemuksiin ja kehittyy ajan myötä. Vaikka valkokankaalle peilattu kuva on kaksiulotteinen, elementit kuvan sisällä luovat vaikutelman syvyydestä kolmiulotteisessa tilassa. Elementtien muoto, varjot ja liike viestivät niiden tilavuudesta, ja katsoja peilaa tosielämän kokemuksiaan ymmärtääkseen näkemäänsä paremmin. Elementit, jotka eivät ole katsojalle helposti fyysiseen tilaan sijoitettavissa, kuten geometriset muodot abstraktissa elokuvassa, voivat luoda kompositioita ilman selkeää käsitystä tilavuudesta, mutta sijoitamme muodon, oli se miten abstrakti tahansa, kuvan etu- tai taka-alalle. Ihmissilmän herkkyyden ansiosta jopa hillityt värierot voivat riittää antamaan vaikutelman kolmiulotteisesta tilasta. Tyypillisesti aivomme yhdistävät myös terävät ääriiviivat, selkeät tekstuurit ja puhtaat värit elementteihin etualalla. Myös elementtien kokoerot vaikuttavat tapaamme ymmärtää näkemämme tilan ominaisuuksia. Ymmärrämme, että kaukana sijaitsevat hahmot ja objektit näyttävät pienempinä. (Bordwell 2013, 146-147.)



Kuva 5. Kuvakaappaus Teemu Nikin elokuvasta *Sokea mies*, joka ei halunnut nähdä *Titanicia* (Suomi, 2021), joka koostuu lähes poikkeuksetta lähikuvista päähahmon kasvoista. Kuvien tausta puuroutuu tunnistamattomaksi.

Sisään zoomatessa linssi optisesti suurentaa kaikkia visuaalisia elementtejä ruudun sisällä tarjoamatta perspektiivin muutosta, joten kaikki elementit

horisontin ja etualan välillä lähestyvät katsojaa tasaisesti samalla vauhdilla.

Tämä vaikutelma mielletään usein epäluonnolliseksi. (Bowen 2018, 180-182.)

### 3.4 Yhtenäisen tilan lait

Walter Murch luettelee onnistuneen leikkauskohdan elementit

tärkeysjärjestyksessä tärkeimmästä vähiten tärkeimpään seuraavasti:

- Tunne 51%
- Tarina 23%
- Rytmi 10%
- Huomiopisteen jäljitys 7%
- Kaksiulotteinen kuvan pinta-ala 5%
- Kolmiulotteinen toiminnan ala 4% (Murch 2001, 18).

Kiteytetysti kaksiulotteinen kuvan pinta-ala kattaa elokuvan kielioppisäännöt, kuten suojaviivasäännön, 30 asteen säännön, sekä katseen ja liikkeen suunnan kun taas kolmiulotteisella toiminnan alalla viitataan tilallisiin jatkuvuussuhteisiin ihmisten, esineiden ja asioiden välillä. (Cutting Concepts 2023.)

Rytmi voidaan jakaa kolmeen alempaan kategoriaan: tempo, tahdistus ja liikevoima. Nämä tekijät auttavat sanelemaan kohtauksen energian, kohottavat toimintaa ja luovat kokonaisvaltaisen tyytyväisyyden tunteen leikkauksessa. Huomaamme sen parhaiten kohtauksissa, jotka on leikattu musiikin tahtiin (ks. kuva 6), mutta rytmiä on myös kohtauksissa ilman musiikkia. (Cutting Concepts 2023.)



Kuva 6. Kuvakaappaus Edgar Wrightin elokuvasta *Baby Driver* (Yhdysvallat & Yhdistynyt Kuningaskunta 2017), jonka vauhdikkaiden takaa-ajokohtauksien jokainen ratinkäyntö ja kiihdytys osuu sillä hetkellä soivan populaarimusiikin tahtiin.

Tarkkasilmäinen huomaa, että tilalliset elementit ovat Murchin listan vähäpätöisimpinä. Murchin mukaan katsoja ei huomaa tai piittaa leikkauksellisista ongelmista kolmen viimeisimmän artikkelin kohdalla niin kauan kun kolme ensimmäistä, tai edes yksi niistä toimivat. (Murch 2001, 18-19.)

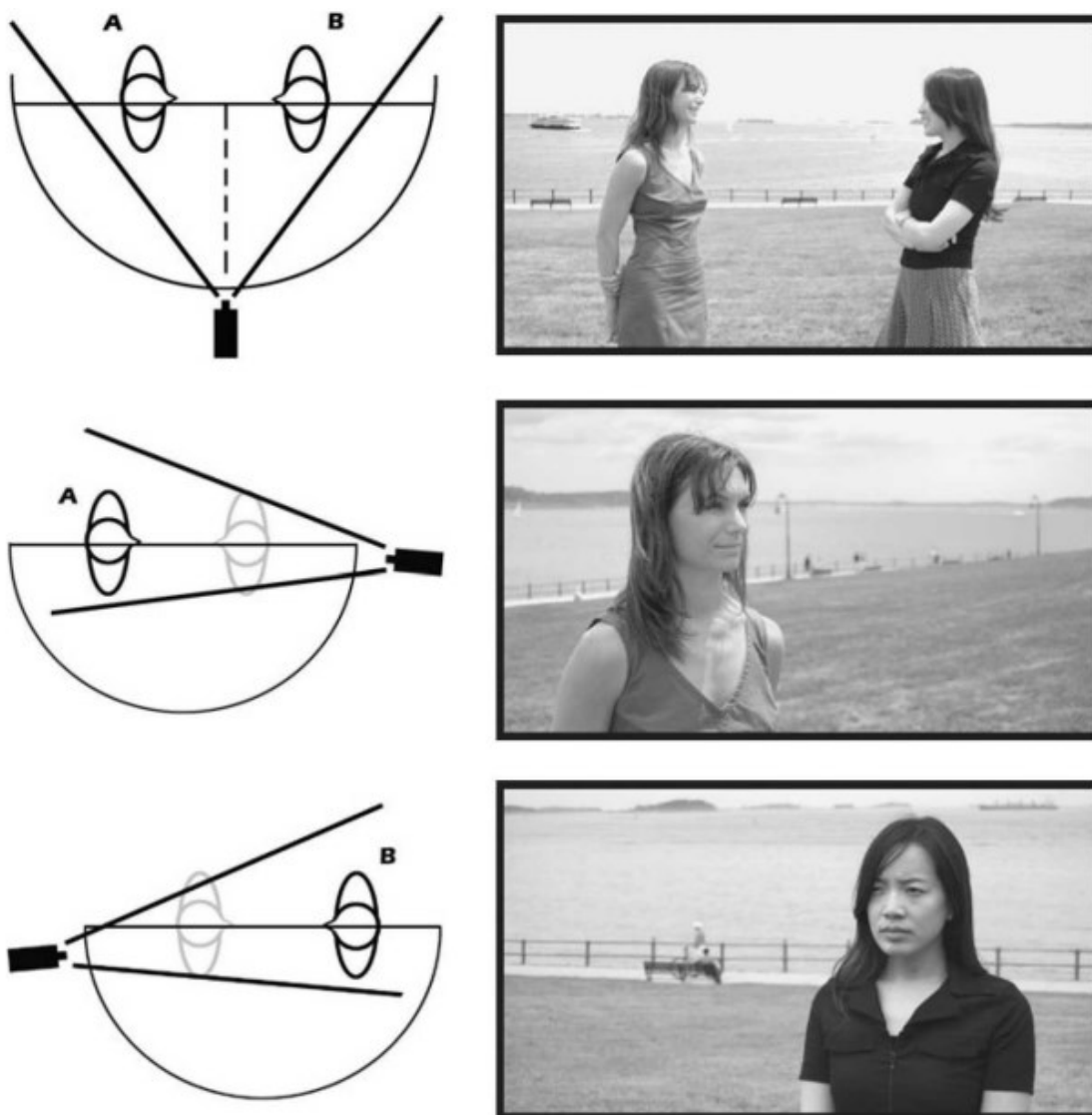
Silti, tilan rakentamiseen liittyy sääntöjä, jotka on hyvä tiedostaa tuotannon jokaisen askeleen kohdalla.

### 3.4.1 Suojaviivasääntö

Suojaviivasäännön mukaan elokuvan jokaisen kuvan tulee sijoittua kuvitteellisen 180-asteisen viivan yhdelle puolelle (ks. kuva 7).

Suojaviivasäännön rikkominen johtaa elokuvamaailman spatiaalisten suhteiden heittelyyn. (Bowen 2018, 61.) Käytännössä suojaviivasäännön rikkominen kääntää aiemmilla kuvilla etabloidun tilan katsojan silmissä pääläelleen.

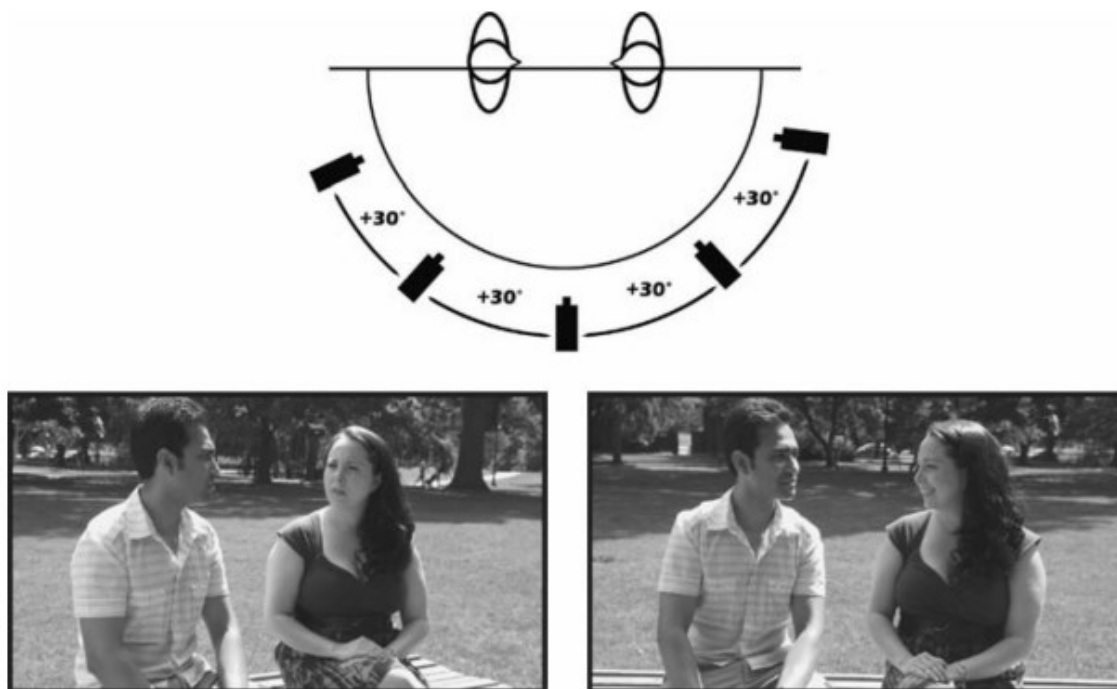
Kuitenkin kohta, joka sijoittuu johonkin helposti hahmotettavaan, symmetriseen tilaan, kuten ovenpieleen tai rappuun saattaa onnistua suojaviivasäännön rikkomisessa katsojaa hämmentämättä (Bordwell 2013, 241).



Kuva 7. Suojaviivasäännön oikeaoppinen noudattaminen auttaa katsojaa sijoittamaan esineet, asiat ja ihmiset tilan sisällä ja suhteessa toisiinsa. (Bowen 2018, 310.)

### 3.4.2 30 asteen sääntö

Lisäksi leikattujen kuvien kuvakulmien välillä tulisi olla 30 astetta tai enemmän eroa (ks. kuva 8) (Bowen 2018, 63). Leikkaaminen kuvien välillä, joiden kuvakulmaero jää riittämättömän pieneksi johtaa helposti hyppyleikkauksen kaltaiseen aikakokemukseen. Leikkauskohdasta koituva hikka on huomattava sillä tavalla, että se signaloi jotain muuttuneen, mutta ero ei ole niin iso, että se saisi katsojan uudelleen arvioimaan muutoksen kontekstia. (Murch 2001, 6-7.) Juurikin tunne siitä, että jotain on muuttunut, mutta mitä ja miksi ovat niin isoja kysymyksiä, että se saattaa hyvinkin repiä katsojan ulos elokuvan maailmasta.



Kuva 8. Vastaavassa dialogikohtauksessa voidaan melko vapaasti leikata kuviin puoliympyrään merkityissä kohdissa. (Bowen 2018, 89.)

### 3.4.3 Katseen suunta

Yhtenäisyys kuvakoossa, -kulmissa, valaistuksessa, värissä ja äänimaailmassa esimerkiksi dialogikohtauksen yhteydessä tuo kuvien maailmat samaan universumiin silloinkin, kun mitään yhteyttä niiden välillä ei todellisuudessa löydy. Komposition kannalta tyypillisen dialogikohtauksen kuvat tulisi peilata toisiaan, jotta hahmojen katseen suunnat kohtaavat. (Bowen 2018, 64.) Erhe kompositiossa antaa vaikutelman, että hahmot puhuvat seinälle tai mielikuvitushahmolle.

Katseen suunta nousee tärkeään rooliin myös dialogikohtausten ulkopuolella. Hahmon katsoessa kohteeseen, joka sijaitsee kuvarajan ulkopuolella, tulee kuvakulman olla linjassa katseen suunnan kanssa (Bowen 2018, 65). Ristiriita kuvakulmassa rikkoo hahmon ja kohteen avaruudellisia suhteita hämmentävällä tavalla.

### 3.4.4 Liikkeen suunta

Sama pätee liikkeen suunnan kanssa. Ajoneuvo, joka poistuu kuvasta ruudun oikealle puolelle, tulisi jatkaa liikerataansa saapumalla seuraavaan kuvaan sen vasemmalta puoliskolta. Näin ajoneuvon liikkeessä ei tapahdu luonnottomia töksähdyksiä tai törmäyksiä, jotka pahimmillaan rikkovat katsojan immersion. (Bowen 2018, 308.) Liikkeen suunnan yhteneväisyys auttaa katsojaa orientoimaan liikettä ja ymmärtämään elokuvan tilaa (Bowen 2018, 60-61).

## 4 Ajan ja tilan subjektiivisuus

Toisin kuin päivittäinen kokemamme todellisuus, joka koostuu kuvien katkeamattomasta virrasta, unimaailmamme ovat huomattavasti rikkonaisempia, usein yhdistyen äkkinäisellä tavalla, joka osin vastaa leikkauksen kautta saavutettua jäsennystä. Ilmiö saattaa osakseen selittää tapaamme hyväksyä leikkaus, sillä se muistuttaa katsojaa unimaailman kokemuksesta. Katsoja saattaa ajatella "tämä näyttää todellisuudelta, mutta ei voi olla sitä, sillä se on visuaalisesti liian katkonaista; siispä sen täytyy olla unta." (Murch 2001, 58.) Erityisesti unimaailmat ja muut tajunnan rajamaiden kuvaukset ovatkin oivallinen leikkikenttä visuaalisten ja auraalisten elementtien kokeellisten tulkintojen ilmentymille.

Satoshi Konin ajatusmaailmassa ihminen kokee ajan, tilan, todellisuuden ja fantasian samaan aikaan henkilökohtaisella tasolla, mutta myös kollektiivisesti yhteiskuntana. Hän pyrkii teoksissaan kuvaamaan tätä kokemusta kuvien ja äänien kautta. Konin teokset käsittelevät modernin ihmisen useaa eri minää. Yksityistä ja julkista, valkokankaan sisäistä ja ulkopuolista, hereillä ja unessa olevaa. Kon tutkii erityisesti vuorovaikutusta unien, muistojen, painajaisten, elokuvien ja elämän välillä. Hän systemaattisesti yhdistää kohtaukset lukuisten muotoleikkausten kautta, kunnes raja fantasian ja todellisuuden, kuin myös nykyisyyden, menneisyyden ja tulevaisuuden välillä hämärtyy. Katsoja saattoi juuri ehtiä tottumaan uuten kohtaukseen, kun se jo vaihtuu seuraavaan. Konin tyylin ominaispiirteisiin kuuluu myös tapa näyttää katsojalle jotain, joka

myöhemmin paljastuu olevan muuta, kuin mitä katsoja olettaa ensin. Ajan ja paikan käsityksestä tulee subjektiivista. (Every Frame a Painting 2014.)

Thelma Schoonmaker oppi hyödyntämään rosoista leikkaustyyliä työskennellessään dokumenttien parissa Martin Scorsesen kanssa. Kovakouraiset leikkaukset, joita voi myös kuvailla epäortodoksisiksi, huonoiksi leikkauksiksi, tuovat fiktiivisiin kohtauksiin todellisuuden tuntua. Leikatessaan Suljettua saarta (Shutter Island, Yhdysvallat 2010) Schoonmaker halusi yhtäkkisillä leikkauksilla alleviivata päähahmon psykologista epätasapainoa. Leikkausten tavoitteena on aiheuttaa katsojalle epämukava olo. (StudioBinder 2021.)

Tarkovskin mukaan runollisten yhteyksien kautta voidaan saavuttaa intensiivisempi tunne, joka aktivoi katsojan osanottajaksi elokuvan tarjoamaan maailmaan ilman valmiiksi pureskeltujen osviittojen tarjoamaa tukea. Asioiden sanomatta jättäminen jättää katsojalle tilaa täydentävään ajatteluun. Katsoja ei tee mitään valmiilla johtopäätöksellä, sillä hän ei ole kokenut kuvan synnyttämisen tuskaa ja iloa yhdessä tekijän kanssa. Metodi, joka pakottaa katsojan rakentamaan kokonaisuuden osista ja ajattelemaan enemmän kuin mitä kirjaimellisesti on sanottu, onkin ainoa tapa asettaa katsoja taiteilijan kanssa samalle tasolle. Tällainen keskinäinen suhde on molemminpuolisen kunnioituksen kannalta taiteellisen käytännön arvoista. (Tarkovski 1989, 36-37.)

Tekijän ei tule tyrkyttää ajatuksiaan katsojalle. Kuka on muka sanonut, että taiteilija on viisaampi kuin elokuvan katsoja, kirjan lukija tai teatterissa kävijä? On myös selvää, että taide ei voi opettaa ihmisiä omaksumaan siinä ilmaistuja moraalisia ihanteita, sillä neljäntuhanteen vuoteen ihmiskunta ei ole mitään oppinut. (Tarkovski 1989, 77.)

## **5 Meidän Valtakunta**

Meidän Valtakunta on 7 minuuttia kestävä musiikkielokuva, jota säestää kuvaa varten sävelletty kappale. Teoksen elokuvallisuus perustuu siihen, että musiikkivideoille tyypillisestä ajassa ja tilassa edestakaisin hyppimisestä

luovutaan, ja näin ollen myöskään kuvaa "laulavasta päästä" eli artistista laulamassa sanoja, ei ole. Musiikkielokuva on leikattu Adobe Premiere Prolla.

Kohtausten välillä hypitään ajassa ja paikassa. Elokuvan juonellinen kesto on tulkinnanvarainen, sillä meillä on vain vähän viitteitä siitä, miten kauan Aurora ja Erik ovat tunteneet toisensa. Tarinallinen kesto on suurin piirtein yhden päivän ja illan mittainen ja teoksen kokonaiskesto on 7 minuuttia.

Varsinaisten kohtausten sisällä ei ole suuria aikahyppyjä, vaan ajan ja paikan illuusio säilytetään liikejatkuvuutta ja suoria leikkauksia hyödyntämällä. Suurimmat hyppyt osuvat päähahmojen muodonmuutosten kohdalle, jossa rinnakkaisleikkauksen kautta loikitaan villisti Auroran huoneen ja Erikin rannan välillä. Tanssiaiskohtauksessa on montaasijaksomaisia piirteitä ja hidastuksia. Teos etenee kronologiassa lukuun ottamatta pakokohtausta, jossa saamme lyhyitä ennakoiteja rannalle, jossa Aurora elvyttää Erikiä. Taistelu-, pako- ja elvytyskohtauksien hidastukset lisäävät näiden kohtausten dramatiikkaa ja painottaa niiden merkitystä.

Lyhyeen teokseen on pakattu paljon informaatiota. Siksi oli tärkeää, että samat tarinankerronnan kannalta oleelliset elementit, kuten taikahansikkaat toistuvat tasaisin väliajoin ja katsoja osaa kiinnittää niihin huomiota. Tämän kaltaiset tärkeät elementit löytyvät usein kuvaruudun etualalta, keskeltä, tai kasvojen tasolta.

Haastavat kuvausolosuhteet sekä ajan ja budjetin sanelemat rajoitteet kostautuivat siten, että vaikka suojaviiva- ja 30 asteen sääntöä pystyttiin leikkauspöydällä noudattamaan pääsääntöisesti, niiden saralla jouduttiin myös tekemään muutamia valitettavia uhrauksia käyttökelpoisen materiaalin vähäisen määrän vuoksi.

Kauniit miljööt vain vilahtavat ohi pitkin teosta, joka suurimmaksi osaksi koostuu lähikuvista, jotka pitävät katsojan kiinni tunteessa. Useat eri kuvauslokaatiot ja -päivät muodostavat kokonaisuuden, joka on nivottu yhtenäiseksi kokonaisuudeksi mm. komposition, valotuksen ja värimäärittelyn keinoin.

## 6 Pohdinta

Esituotantovaiheessa teoksen konsepti oli mielenkiintoinen, mutta siihen liittyi isoja leikkauksellisia kysymyksiä. Ehdotin, että lähdemme toteuttamaan kevyitä kuvausdemoja kaikista tärkeimmistä ja haasteellisimmista kohtauksista käsikirjoituksen perusteella, sillä ne auttavat hahmottamaan ottoihin vaadittua aikaa konkreettisella tavalla. Onneksemme myös kappaleen ensimmäiset demoversiot valmistuivat nopealla tahdilla ja pääsimme jo hyvin pian sovittamaan juonenkäänteitä kappaleen määrittelemissä raameissa. Kuvattujen demojen suurimmiksi kompastuskiviksi muodostui mielestäni ensimmäiseksi se, että ennen kuvauslokaatioiden vahvistumista emme voineet tietää kuvauspaikkojen tarkkoja mittasuhteita ja ottaa niitä huomioon demojen toteutuksessa. Toinen pääasiallinen ongelma oli, että emme budjetin ja ajan asettamissa rajoissa pystyneet suorittamaan demoja niillä linsseillä, jotka lopullisissa kuvauksissa olivat käytössä. Nämä kaksi tekijää olennaisesti vääristivät demoissa koettuja tilallisia suhteita verrattuna lopulliseen teokseen. Käytännönsyistä demo sisälsi myös villejä nopeutuksia, hidastuksia ja hahmonvaihdoiksi, jotka väkivalloin ravistelivat katsojan irti teoksen sisäisestä maailmasta. Teoksen ihmetteleminen ilmeen värähtämättä vaati keskittymistä. Koen, että demottaminen silti osoittautui hyödylliseksi työkaluksi, joka selkeytti ja yhtenäisti työryhmän visiota ja kuvauspäivien pelisuunnitelmaa. Keskustelimme ohimennen jopa siitä, että minkälainen vaikutus demojen näkemisellä olisi näyttelijöiden työhön, mutta kuoppasimme ajatuksen nopeasti sen tulenarkuuden vuoksi. Lopputuloksen kannalta oikeita ajoituksia tärkeämpää oli, että näyttelijät saivat keskittyä yksinomaan tunteen ilmaisemiseen.

Varsinaisen kuvausmateriaalin saatuani rakensin ensimmäisen raakaleikkauksen ilman ääniraitaa ja musiikin sanelemaa painetta Adobe Premiere Prolla. Kokoamani "unelmasekvenssi" salli juonen ja tunteen kehkeytyä niiden omilla, luonnollisilla painoilla. Ääniraita kuitenkin kummitteli mieleni sopukoissa jopa mykistettynä ja oli selvää, että vaikeita valintoja oli tehtävä.

Musiikin vaikutus tässä projektissa on se, että sävellyks, soittimet, niiden sävyt ja vivahteet itse sanoja unohtamatta jatkuvasti tukevat ja paikkaavat kuvavirrassa paikoittain kovin verkkaisesti etenevää tarinaa. Nämä elementit omalta osaltaan vievät loppuun niitä ajatuksia ja tunteita, jotka voisivat muuten jäädä kuvan puolesta ontoiksi. Tällä tavoin musiikki oli sekä tämän projektin pelastus, että kirous. Myös tarinan asetelma prinsessasta, ilkeästä äitipuolesta ja kielletystä rakkaudesta on tullut tutuksi jo ainakin länsimaiselle yleisölle ja sen auki selittäminen ei mielestäni palvellut teosta. Sovimme heti alussa, että leikkauksen tarinankerronnallinen painotus on nimenomaan tunnekokemuksen ilmaisemisessa. Tarinan kaikkien yksityiskohtien sisäistäminen voi vaatia useamman kuin yhden katselukerran. Katsojan kannalta suopeaa on se, että suoratoistopalvelusta löytyvään teokseen on halutessaan helppo palata takaisin yhä uudestaan.

Kappaletta kehitettiin kuvan rinnalla, mutta en antanut pienten muutosten häiritä omaa lähestymistapaani. Ajatus siitä, että se mitä tehdään yhtenä päivänä, tuhotaan seuraavana, on osa leikkaajan arkea ja tämä projekti oli sen suhteen hyödyllinen osa oppimisprosessia. Lopulta kokonaan uusi säkeistö sävellettiin rauhoittamaan teoksen kokonaisrytmiä.

Aikahypytyt pitkin teoksen aika-avaruutta olisivat antaneet tilaisuuden kohdistaa tietyt iskut niiden halutuille paikoille ja antaa samalla hengitystilaa niille kuville, jotka niin kipeästi kaipaavat aikaa itsensä tutkiskelulle. Tämän kaltainen tarinankerronta on kuitenkin nimenomaan musiikkivideolle tyypillistä ja siksi tämän opinnäytetyön tekotavan vastaista. Teoksen kronologiaa rikottiin lopulta vain aivan viime metreillä, kun katsoja saa välähdyksiä tulevaisuuteen, joka jo avautuu seuraavassa kohtauksessa.

Olen lähestynyt leikkauskohtaa silmänräpäytysten kautta ja verrannut elokuvan kautta syntyvää ajassa ja paikassa hyppivää tarinankerrontaa unenkaltaiseen todellisuuteen. Ajatuksissaan ihminen palaa myös tämän tästä muistoihinsa ja unelmoi tulevaisuudesta. Ihmisen kokemus ajasta ja tilasta koostuu siis sarjasta pirstaleisia osia, joita hän jäsentää mielessään vaihtelevalla tarkkuudella. Tässä lienee piilevän ainakin osittainen syy siihen, että emme vierasta elokuvan

subjektiivisen tarinankerronnan käännteitä silloinkin, kun ne rikkovat päivittäisen todellisuutemme sääntöjä.

Ihminen näkee ja tuntee ajan, tarkemmin sanoen sen vaikutuksen itsessään ja ympäröivässä maailmassa. Aika on samalla jotain abstraktia, käsin koskematonta, mutta myös konkreettista.

## Lähteet

Bordwell, David & Thompson, Kristin 2013. Film Art: An Introduction. 10. laitos. Yhdysvallat: McGraw-Hill.

Bowen, Christopher J. 2018. Grammar Of The Edit. 4. laitos. Yhdysvallat ja Iso-Britannia: Taylor & Francis / Focal Press.

Cutting Concepts 2023. The Rule of Six: A Guide for Masterful Film Editing. Verkkovideo 12.04.2023. Youtube.  
[https://www.youtube.com/watch?v=zK-S\\_ZCdeQE&ab\\_channel=CuttingConcepts](https://www.youtube.com/watch?v=zK-S_ZCdeQE&ab_channel=CuttingConcepts) (Viitattu 01.04.2025).

Every Frame a Painting 2014. Satoshi Kon - Editing Space & Time. Verkkovideo 25.07.2014. Youtube.  
[https://www.youtuube.com/watch?v=oz49vQwSoTE&ab\\_channel=EveryFrameaPainting](https://www.youtuube.com/watch?v=oz49vQwSoTE&ab_channel=EveryFrameaPainting) (Viitattu 21.04.2025).

Every Frame a Painting 2016. How Does an Editor Think and Feel. Verkkovideo 25.07.2016. Youtube.  
[https://www.youtube.com/watch?v=3Q3eITC01Fg&ab\\_channel=EveryFrameaPainting](https://www.youtube.com/watch?v=3Q3eITC01Fg&ab_channel=EveryFrameaPainting) (Viitattu 21.04.2025).

Film Riot 2021. The Theory of Editing. Verkkovideo 25.08.2021. Youtube.  
[https://www.youtube.com/watch?v=XA87UorMO-U&ab\\_channel=FilmRiot](https://www.youtube.com/watch?v=XA87UorMO-U&ab_channel=FilmRiot) (Viitattu 18.04.2025).

Kovarski, Klara; Do Reis, Joanna; Chevais, Clarie; Hamel, Anaïs; Makowski, Dominique; Sperduti, Marco 2022. Movie editing influences spectators' time perception. Julkaisussa Nature: Scientific Reports. 20084. 22.11.2022. Luettu osoitteessa <https://www.nature.com/articles/s41598-022-23992-2> (viitattu 15.01.2025).

Murch, Walter 2001. In The Blink Of An Eye: A Perspective On Film Editing. 2. laitos. Yhdysvallat: Silman-James Press.

Pearlman, Karen 2009. Cutting Rhythms: Shaping The Film Edit. Yhdysvallat ja Iso-Britannia: Taylor & Francis / Focal Press.

Sheffield DocFest 2017. Craft Summit 2017: The Art of Editing with Walter Murch. Verkkovideo 13.10.2017. Youtube.  
[https://www.youtube.com/watch?v=1Y2Ysz1kCZg&ab\\_channel=SheffieldDocFest](https://www.youtube.com/watch?v=1Y2Ysz1kCZg&ab_channel=SheffieldDocFest) (Viitattu 28.04.2025).

StudioBinder 2021. Thelma Schoonmaker & Scorsese – Film Editing Tips from Goodfellas, Shutter Island and The Irishman. Verkkovideo 31.05.2021. Youtube.  
[https://www.youtube.com/watch?v=3VszXdrCi6A&ab\\_channel=StudioBinder](https://www.youtube.com/watch?v=3VszXdrCi6A&ab_channel=StudioBinder) (Viitattu 21.04.2025).

Tarkovski, Andrei 1989. Vangittu aika. Suomi: Gummerus.

## **Viitatut elokuvat**

Myrsky yli Aasian (Потомок Чингисхана). Neuvostoliitto 1928. Ohjaus Vsevolod Pudovkin. Kuvaus Anatoli Golovnja. 127 min.

Lokakuu (Октябрь). Neuvostoliitto 1928. Ohjaus Sergei Eisenstein. Kuvaus Eduard Tissé. 103 min.

2001: Avaruusseikkailu (2001: Space Odyssey). Yhdistynyt Kuningaskunta & Yhdysvallat 1968. Ohjaus Stanley Kubrick. Kuvaus Geoffrey Unsworth. 142 min.

Vaarallinen romanssi (North by Northwest). Yhdysvallat 1959. Ohjaus Alfred Hitchcock. Kuvaus Robert Burks. 136 min.

Valamiesten ratkaisu (12 Angry Men). Yhdysvallat 1957. Ohjaus Sidney Lumet. Kuvaus Boris Kaufman. 96 min.

Inception (Inception). Yhdysvallat 2010. Ohjaus Christopher Nolan. Kuvaus Wally Pfister. 148 min.

Pulp Fiction – Tarinoita väkivallasta (Pulp Fiction). Yhdysvallat 1994. Ohjaus Quentin Tarantino. Kuvaus Andrzej Sekula. 154 min.

Päiväni murmelina (Groundhog Day). Yhdysvallat 1993. Ohjaus Harold Ramis. Kuvaus John Bailey. 101 min.

The Grand Budapest Hotel (The Grand Budapest Hotel). Saksa & Yhdysvallat & Yhdistynyt Kuningaskunta 2014. Ohjaus Wes Anderson. Kuvaus Robert Yeoman. 99 minuuttia.

Kuolemaantuomittu on karannut (Un condamné à mort s'est échappé ou Le vent souffle où il veut). Ranska 1956. Ohjaus Robert Bresson. Kuvaus Léonce-Henri Burel. 99 minuuttia.

Sokea mies, joka ei halunnut nähdä Titanicia (The Blind Man Who Did not Want To See Titanic). Suomi 2021. Ohjaus Teemu Nikki. Kuvaus Sari Aaltonen. 82 minuuttia.

Baby Driver (Baby Driver). Yhdysvallat & Yhdistynyt Kuningaskunta 2017. Ohjaus Edgar Wright. Kuvaus Bill Pope. 113 minuuttia.

Suljettu saari (Shutter Island). Yhdysvallat 2010. Ohjaus Martin Scorsese. Kuvaus Robert Richardson. 138 min.

## **Kuvalähteet**

Kuva 1. Murch, Walter 2001. In The Blink Of An Eye: A Perspective On Film Editing. 2. laitos. E-kirja. Yhdysvallat: Silman-James Press.

Kuva 2. Päiväni murmelina (Groundhog Day). Yhdysvallat 1993. Ohjaus Harold Ramis. Kuvaus John Bailey. 101 minuuttia.

Kuva 3. The Grand Budapest Hotel (The Grand Budapest Hotel). Saksa & Yhdysvallat & Yhdistynyt Kuningaskunta 2014. Ohjaus Wes Anderson. Kuvaus Robert Yeoman. 99 minuuttia.

Kuva 4. Kuolemaantuomittu on karannut (Un condamné à mort s'est échappé ou Le vent souffle où il veut). Ranska 1956. Ohjaus Robert Bresson. Kuvaus Léonce-Henri Burel. 99 minuuttia.

Kuva 5. Sokea mies, joka ei halunnut nähdä Titanicia (The Blind Man Who Did not Want To See Titanic). Suomi 2021. Ohjaus Teemu Nikki. Kuvaus Sari Aaltonen. 82 minuuttia.

Kuva 6. Baby Driver (Baby Driver). Yhdysvallat & Yhdistynyt Kuningaskunta 2017. Ohjaus Edgar Wright. Kuvaus Bill Pope. 113 minuuttia.

Kuva 7. Bowen, Christopher J. 2018. Grammar Of The Edit. 4. laitos. Yhdysvallat ja Iso-Britannia: Taylor & Francis / Focal Press.

Kuva 8. Bowen, Christopher J. 2018. Grammar Of The Edit. 4. laitos. Yhdysvallat ja Iso-Britannia: Taylor & Francis / Focal Press.

## Liitteet

### Liite 1: Opinnäytetyön teososa

Meidän Valtakunta  
Opinnäyte-elokuva, 2024  
7 min

Ohjaus: Valtti Hyvärinen  
Käsikirjoitus: Valtti Hyvärinen & Miska Tuononen  
Tuottaja: Sebastian Kara  
Kuvaaja: Pyry Rantanen  
Valaisija: Annika Hasu  
Lavastaja: Ilona Järvelä  
Pukusuunnittelija: Lassi Räsänen  
Maskeeraussuunnittelija: Maija Petäjä  
Leikkaaja: Noah Autio  
Äänisuunnittelija: Verner Kankaanpää  
Säveltäjä: Aki Lahtinen