



YHDEN KUVAN KOHTAUKSET FIKTIIVISESSÄ ELOKUVASSA

Ohjauksen ja kuvauksen näkökulmasta

Katri Koppanen

Opinnäytetyö
Toukokuu 2015
Elokuvan ja television
koulutusohjelma
Kuvaus

TIIVISTELMÄ

Tampereen ammattikorkeakoulu
Elokuvan ja television koulutusohjelma
Kuvaus

KATRI KOPPANEN:

Yhden kuvan kohtaukset fiktiivisessä elokuvassa
Ohjauksen ja kuvauksen näkökulmasta

Opinnäytetyö 59 sivua, joista liitteitä 10 sivua
Toukokuu 2015

Tässä opinnäytetyössä esitellään yhden kuvan kohtauksia ja niiden perustana olevaa teoriatietoa. Opinnäytetyössä myös tutkitaan kuinka yhden kuvan kohtaukset vaikuttavat elokuvatuotannon eri osa-alueisiin. Lähteinä on käytetty kirjallisten lähteiden lisäksi asiantuntijahaastatteluja.

Yhden kuvan kohtaus on kohtaus, joka on toteutettu yhdellä pitkällä kuvalla ilman näkyviä leikkauksia. Kohtaus voidaan koostaa joko yhdestä tai useammasta kuvasta, mutta lopputulos näyttää yhdellä kuvalla tehdyttä. Toisinaan elokuvantekijät käyttävät kohtausten koostamiseen runsaasti jälkiefektointia, mutta osa elokuvantekijöistä suhtautuu kohtausten jälkiefektointiin kriittisesti, ja he haluavat toteuttaa kohtaukset kokonaisuudessaan jo kuvauspaikalla.

Kuvauskalusto, lokaatio, lavasteet ja näyttelijöiden asemointi on tärkeässä roolissa yhden kuvan kohtauksista puhuttaessa. Katsojan huomion suuntaaminen oikeisiin yksityiskohtiin voi olla yhden kuvan kohtauksissa haastavaa, sillä lähikuvia ei leikkauksen avulla voida näyttää. Huomio- ja liikepiste ovat ratkaisevassa roolissa etenkin syväterävistä kuvista puhuttaessa. Kohtauksen rytmi tulee löytää muualta kuin leikkauksesta.

Syitä siihen, miksi elokuvantekijä haluaa tehdä kohtauksen yhdellä kuvalla on monia. Onnistunut yhden kuvan kohtaus imaisee katsojan intensiivisesti mukaan elokuvaan, ja on tekijöiltään taidonnäyte.

Asiasanat: efektointi, huomiopiste, kamera-ajo, leikkauksen avulla koostaminen, liikepiste, yhden kuvan kohtaukset, pitkät otokset, pitkät otot, rytmi, trikkikuvaus,

ABSTRACT

Tampereen ammattikorkeakoulu
Tampere University of Applied Sciences
Film and Television
Cinematography

KATRI KOPPANEN:

Scenes by one shot in featured films
Director's and cinematographer's point of view

Bachelor's thesis 59 pages, appendices 10 pages
May 2015

This thesis introduces long take/sequence shots, and the underlying theoretical discussion. It furthermore studies how the long takes affect different areas of the cinematic production. The subject is researched by means of literature and interviews.

A long take/sequence shot is a film scene shot with one long take with no visible editing. The scene may be built using one or more shots but after editing it looks as though it was filmed with an individual long shot. The cinematographers are divided in their opinions on after effect use; some want to use them extensively, while others criticise their use and want to carry out the scenes in the set.

The filming equipment, location, scenery and the positioning of the actors play an important role in the long takes. It may be for instance challenging to draw the viewer's attention in the adequate spot in the picture because the close ups cannot be shown by editing. Moreover, the rhythm to the shot must be found elsewhere than editing.

The motivations of cinematographers for filming one shot scenes vary, but a successful one shot scene captivates the viewer intensely. It is considered a feat of the filmmaker.

Key words: attention point, editing, film effects, long take, movement point, rhythm, scene by one shot, sequence shot, tracking shot

SISÄLLYS

1	JOHDANTO.....	5
2	AIHEEN RAJAUS	7
3	YHDEN KUVAN KOHTAUSTEN TEORIAA	9
	3.1 Yhden kuvan kohtausten uranuurtajia	9
	3.2 Katsojan huomion suuntautuminen.....	11
	3.2.1 Huomio- ja liikepiste.....	12
	3.3 Kohtauksen rytmi.....	15
4	YHDEN KUVAN KOHTAUSTEN VAIKUTUKSET ELOKUVATUOTANTOON	20
	4.1 Kuinka yhden kuvan kohtausten tekemiseen päädytään.....	20
	4.1.1 Alkutuotantovaiheessa	20
	4.1.2 Kuvauksissa.....	22
5	YHDEN KUVAN KOHTAUSTEN TEKEMINEN	25
	5.1 Millainen on onnistunut yhden kuvan kohtaus	26
	5.1.1 Kuvakerronnallisen tyylin vaikutus kohtaukseen	28
	5.2 Kamera ja näyttelijät.....	30
	5.3 Kuvauspaikan valinta.....	31
	5.4 Esimerkkejä taiteellisista ja teknisistä ratkaisuista yhden kuvan kohtauksissa	32
	5.4.1 Mahdottomalta näyttävän kamera-ajon toteuttaminen; Children of men	32
	5.4.2 Kohtausten koostaminen efektoinnin avulla; Irreversible.....	34
	5.4.3 Kohtausten tekeminen ilman jälkiefektointia.....	36
	5.4.4 Elokuva yhdellä kuvalla.....	38
6	POHDINTA.....	43
	LÄHTEET	45
	LIITTEET	49
	Liite 1. Children of men –kaavio.....	49
	Liite 2. Asiantuntijahaastattelu Antti Hellstedt	51
	Liite 3. Asiantuntijahaastattelu Johan Carlsson.....	58

1 JOHDANTO

Kun näin Roy Anderssonin elokuvan *Sånger från andra våningen* (2000), tunsin ensimmäistä kertaa pääseväni kunnolla kosketukseen elokuvan ihmisten kanssa. Näyttelijä ei ollutkaan enää vain näyttelijä vaan elävä, hengittävä olento, jolle tapahtuu asioita ilman että hän voi aina niihin itse vaikuttaa. Tuli kummallinen olo olla sivustaseuraajan roolissa.

Elokuvia katsoessani olen tottunut katsomaan asioita täysin ulkopuolisen silmin. Uppoudun kyllä elokuvan maailmaan, mutta kokemus muistuttaa enemmän sarjakuvan lukemista; minä olen tässä, nuo ovat tuolla. Harvoin elokuvaa katsoessa tulee sellainen olo, että nämä asiat tapahtuvat juuri nyt, reaaliajassa, tässä paikassa, missä itse olen. *Sånger från andra våningen* (Andersson 2000) sai kuitenkin juuri tuon tunteen pintaan.

Sama ilmiön koin, kun katsoin Gaspar Noén ohjaaman ja käsikirjoittaman elokuvan *Irréversible* (2002). En ollut enää vain elokuvan katsoja, vaan sisällä tapahtumissa juuri siellä missä elokuvan hahmot milloinkin olivat. Hymyäni peitellen istuin metrossa salakuuntelemassa kuinka henkilöt puhuivat orgasmeista. Olin heidän kanssaan villeissä huumeiden sävyttämässä juhlassa, ja epäilyttävännäköisen baarin ovella mieleni teki sanoa: ”Hei pojat, ei mennä tänne.”

Näitä kahta muuten niin erilaista elokuvaa yhdistää ainakin yksi asia: elokuvien kaikki kohtaukset on kukin tehty yhdellä kuvalla. Ainoastaan kohtausten vaihtuessa on käytetty näkyvää leikkausta.

Näiden kahden elokuvan jälkeen ryhdyin tarkemmin tutkiskelemaan sitä, kuinka tällainen yhdellä pitkällä kuvalla rakennettu kohtaus voi toimia niin tehokkaasti. Miksi minulle katsojana tulee sellainen olo, että olen itse mukana tarinassa, vaikka en siihen olemassaolollani vaikutakaan? Mietin myös syitä sille, miksei usean minuutin mittainen kuva tunnu puuduttavalta, vaan tempaa mukaansa ja jaksaa pitää mielenkiinnon yllä alusta loppuun. Tärkeimpänä kysymyksenä kuitenkin mieleeni nousi kysymys siitä, miksi ohjaaja päättää käyttää elokuvassaan pitkiä otoksia tai yhden kuvan kohtauksia?

Opinnäytetyössäni tutkin mitä vaikutuksia yhden kuvan kohtauksilla on elokuvatuotannolle sekä tuotannollisesta että taiteellisesta näkökulmasta. Paneudun aiheeseen sekä teorian kautta että sen kautta mitä elokuvantekijät itse sanovat pitkistä otoksista, ja kuinka he perustelevat valintojaan.

Puhuttaessa yhden kuvan kohtauksista tai leikkauksen avulla koostetuista kohtauksista on aina kyse makuasioista ja taiteellisista ratkaisuista. Tällöin absoluuttista, analyysiin pohjautuvaa yhtä totuutta aiheesta on mahdotonta esittää. Toivon kuitenkin opinnäytetyöni rohkaisevan elokuvantekijöitä perustelemaan itselleen paremmin miksi kohtauksen sisällä on oltava leikkauksia, vai olisiko joskus perusteltua olla käyttämättä leikkausta.

Aihekokonaisuus on varsin laaja, mutta toivon opinnäytetyöni pystyvän hieman raottamaan ovea pitkien otosten maailmaan. Aiheesta on tarjolla hyvin vähän kirjallisuutta tai tutkimuksellista pohdintaa, vaikka opinnäytetyöni edetessä huomasin, että aihe kiinnostaa monia elokuvantekijöitä. Niin opiskelijat, harrastelijat kuin ammattilaisetkin tuntuvat kokevan suuria tunteita aiheeseen liittyen, ja siksi aihetta ja siihen liittyviä ilmiöitä olisi mielestäni syytä pohtia myös tätä kirjallista työtä laajalaisemmin. Toivon työni kuitenkin kirvoittavan keskustelua aiheesta, ja voivan toimia astinkivenä sellaiselle elokuvantekijälle, jota aihe kiinnostaa, mutta joka ei ole aikaisemmin siihen paneutunut.

2 AIHEEN RAJAUS

Tarkastelen opinnäytetyössäni aihetta pääasiassa kuvaajan ja ohjaajan näkökulmasta, sillä yhden kuvan kohtaukset elokuvissa ovat yleensä heidän ideastaan lähtöisin. Rajaan työni fiktiiviseen näytelmäelokuvaan. Vaikka dokumenttielokuvat, etenkin antropologiset dokumenttielokuvat, usein edustavat realistisen tradition mukaisena pidettyjä pitkiä otoksia, rajaan ne aiheeni ulkopuolelle. En tässä yhteydessä koe myöskään tarpeelliseksi tarkastella aihetta animaatioelokuvien näkökulmasta.

Dokumenttielokuva eroaa fiktiivisen elokuvan teosta merkittävästi juuri siinä, että tiettyjä kohtauksia on mahdotonta kuvata useaan otteeseen tapahtumien ainutlaatuisuuden vuoksi. Asetelma on siis jo lähtökohtaisesti erilainen verrattuna fiktiiviseen elokuvaan, ja pitkien kohtausten käyttö ei välttämättä ole dokumenttielokuvassa tarkoituksenmukainen tyyliseikka, vaan leikkausvaran puutteessa välttämättömyys. Myös animaatioelokuvien luonne ja tekotapa poikkeaa niin suuresti näytellystä fiktiosta, että sen sisällyttäminen opinnäytetyöhön ei ole tarpeellista.

En käsittele aihettani myöskään erilaisten elokuvateoreettisten koulukuntien kautta, sillä koen sen rajoittavan yleisellä tasolla tapahtuvaa pohdintaa liiaksi. Esimerkiksi André Bazinin realistinen elokuvateoria ja dogma-elokuvien rajoitteet harvoin täysin kohtaavat perinteistä elokuvamaailmaa sellaisenaan. Tästä johtuen pyrin pitämään tekstini hieman teoreettisesti avoimempänä, ja toivoakseni tätä kautta laajemmin käytäntöön sovellettavana.

Puhuessani yhden kuvan kohtauksesta, tarkoitan kohtausta, joka on toteutettu yhdellä pitkällä kuvalla ilman näkyviä leikkauksia. Kamera voi kohtauksen aikana olla liikkeessä, sitä voidaan operoida eri tavoin jalustalta, käsivaralta, radalta jne. tai se voi pysyä kohtauksen ajan täysin paikallaan. Kohtauksessa olennaista kuitenkin on se, että kohtaus on näennäisesti tallennuksen käynnistämisen ja pysäyttämisen välinen kokonaisuus.

Käytän termiä “näennäisesti”, koska kohtauksen alusta ja lopusta on toki poistettu osuuksia, esimerkiksi ohjaajan komennot, mutta myös siksi, että toisinaan yhden kuvan kohtauksia tehtäessä on teknisistä ratkaisuista tai tuotannollisista syistä johtuen

järkevämpää koostaa kohtaus kahdesta tai useammasta kuvasta. Myöhemmin kuvat liitetään yhteen, mutta lopullisessa elokuvassa kohtaus näyttää yhdellä kuvalla toteutetulta. Yhden kuvan kohtauksiin saatetaan myös jälkikäteen lisätä erikoisefektejä, eli kohtaukset eivät aina ole täysin kuvauspaikalla sellaisenaan taltioituja. Tämä riippuu pitkälti siitä millainen funktio yhden kuvan kohtauksella elokuvassa on, ja millainen linja elokuvan tekijöillä on efektointiin.

3 YHDEN KUVAN KOHTAUSTEN TEORIAA

3.1 Yhden kuvan kohtausten uranuurtajia

Yllättävän monet ohjaajat käyttävät elokuvissaan yhden kuvan kohtauksia. Osalle ohjaajista ne ovat tehokeino tai apuväline, jonka ansiosta kohtaus erottuu ympäröivästä elokuvasta. Osalle ohjaajista pitkät otot ja yhden kuvan kohtaukset ovat kuitenkin tyylikeino, jonka ympärille he rakentavat koko elokuvan. Sellaisia ohjaajia ovat muun muassa Godard, Tarr ja Andersson.

Ranskalainen ohjaaja-käsikirjoittaja Jean-Luc Godard kammoksuu elokuvissa porvarillisen sankarin jalustalle kohottamista. Hänen elokuvissaan kameranliikkeet eivät korosta yhdenkään henkilöhahmon olemassaoloa, vaan kaikki elokuvan henkilöt ovat samanarvoisia. (Henderson 1971) Jos jotakuta seurataankin kameralla hetken aikaa, jätetään hänet pian sivuun, vaikka kyseessä olisi elokuvan päähenkilö. Godard myös välttää lähikuvien käyttöä, ja suosii syväteräviä kuvia.

Minulle Godardin yhden kuvan kohtaukset näyttävät keinoon esittää maailma sellaisena kuin se on; ympärillämme on valtava määrä ihmisiä, joista jokaisella on omat toimensa käynnissä. Hänen yhden kuvan kohtauksensa pitävät katsojan toisinaan varsin etäällä henkilöhahmoista, ja jättävät katsojan oman onnensa nojaan tarkkailemaan tapahtumia. Ikään kuin kuvaaja olisi unohtanut, että hänen tulisi seurata jotakuta näyttelijää. Sen sijaan kamera jää tarkkailemaan jotakin muuta. Kertomusten sisältämä kritiikki maailmaan kohtaan tuntuu olevan Godardille tärkeää.

Elokuvaohjaaja Béla Tarrille pitkät otokset esittäytyvät juuri päinvastaisena tyylikeinona. Tarr lähestyy elokuvissaan ihmistä yksilönä, ja tahtoo näyttää hänen tunteensa ja arvokkuutensa. Pitkät otokset ovat tähän tarkoitukseen hänen mukaansa oivallisia. Kun näyttelijä on ollut kuvauksen kohteena vaikkapa kymmenen minuuttia, ei hän kykene enää näyttelemään, vaan esiintyminen on luonnollisempaa. Pitkillä otoksilla Tarr pyrkii ”puhtaaseen, primitiiviseen elokuvaan”, jonka näyttelijät elävät läpi. Hänelle tarina on toissijainen asia tunteen rinnalla. (Avelin 2012) Tarr pitää elokuvansa mahdollisimman lähellä todellisuutta ja todellisen elämän konkretiaa.

Roy Anderssonin filosofia yhden kuvan kohtauksista on myös varsin mielenkiintoinen. Hänen mukaansa elokuvissa on leikkauksia ongelmien välttämiseksi. Kun tuotannolla ei ole riittävästi rahaa, osaamista tai kärsivällisyyttä, koostetaan elokuva leikkauksen avulla. Anderssonin elokuvissa kamera on yleensä täysin paikallaan, eikä sitä operoida lainkaan. Kun kameraa ei liikuteta eikä kuvaa leikata, on kuvan sisältöä rikastutettava ja syväterävyyttä kasvatettava. Tämä on Anderssonin mukaan ainoa asia mitä elokuvantekijä voi tällaisessa tilanteessa tehdä. Hän usein vertaa tyyliään historiallisiin maalauksiin. Maalaukset ovat yleensä syväteräviä, taka-alalla on paljon mielenkiintoisia tapahtumia ja katsojasta tulee aktiivinen tarkkailija. (Zakka: The end of the... 20.3.2014)

Anderssonin laajat ja syväterävät kuvat, jotka eivät korosta yhtä yksittäistä henkilöä, haastavat ja provosoivat katsojaa jatkuvasti. Kun kohtauksessa ei ole esitettynä selkeästi yhtä protagonistia tai antagonistia, joutuu katsoja itse tekemään päätelmiä siitä kuka kukin on. Yleensä elokuvan katsoja tarkkailee tilannetta antagonistin näkökulmasta tai hänen puoleltaan: yhdelle kohtauksen henkilölle käy huonosti, mutta kukaan ei tee mitään auttaakseen häntä. Vaikka roolit ovat Anderssonin elokuvissa usein selkeästi esillä, luo yhden kuvan kohtauksen toteavan tarkkaileva tyyli kohtauksiin todella outoa jännitettä.

Elokvateoreetikko André Bazin oli aikanaan samaa mieltä, ja edusti samanlaista näkökulmaa kuin Andersson nykyään. Bazinin realistinen elokuvateoria on yksi harvoista teoriapainotteisista pohdinnoista, joita yhden kuvan kohtauksista on kirjoitettu. Vaikka en tässä työssäni käsittele Bazinin teoriaa tämän enempää, on se tutustumisen arvoinen niille, jotka ovat erityisen kiinnostuneita yhden kuvan kohtauksista. Tässä kirjallisessa työssä esitettyjen ohjaajien lisäksi suosittelen aiheesta kiinnostunutta tutustumaan myös seuraavien pitkistä otoksistaan tunnettujen ohjaajien tuotantoihin:

- Andrei Tarkovsky
- Julien Temple
- Martin Scorsese
- Max Ophüls
- Michelangelo Antonioni
- Orson Welles

- Stanley Kubrick
- Steven Spielberg
- Wes Anderson
- Woody Allen

3.2 Katsojan huomion suuntautuminen

Kognitiivisen psykologian käsityksen mukaan vastaanotamme arkielämässämme enemmän aistiärsykykeitä, kuin mitä kykenemme kerralla havaitsemaan. Kiinnitämme kuitenkin huomionme ainoastaan siihen määrään aistiärsyketietoa, jonka pystymme kerralla prosessoimaan. Se tieto, jonka valitsemme prosessoitavaksi, valikoituu tarkkaavaisuuden avulla. Tarkkaavaisuutemme taas suuntaa huomionme niihin aistiärsykykeisiin, jotka koemme kullakin hetkellä tärkeimmiksi. Tarkkaavaisuus voidaan jakaa kolmeen eritasoiseen mekanismiin, jotka toimivat tiedon valikoinnin hetkellä sekä limittäin että erillään. Näitä kolmea mekanismia kutsutaan termeillä valikoiva tarkkaavaisuus, huomion automaattinen ohjautuminen ja suuntautumisrefleksi. (Sinkkonen, Kuoppala, Parkkinen, Vastamäki 2006, s.88-89.)

Kun ihminen tietoisesti suuntaa huomionsa johonkin aistiärsykykeeseen, puhutaan *valikoivasta tarkkaavaisuudesta* (Sinkkonen, ym. 2006 s.89). Ajatellaan esimerkiksi kuvitteellista tilannetta, jossa henkilö A keskustelelee henkilön B kanssa. Sen sijaan, että henkilö A varsinaisesti kuuntelisi mitä henkilö B hänelle puhuu, hän yrittää salakuunnella mitä seurueen kaksi muuta jäsentä keskustelevat keskenään. Tällöin ihminen siis muiden ärsykykeiden kustannuksella tietoisesti valitsee prosessoitavaksi sellaisen ärsykykeen, jonka hän kokee merkittäväksi.

Huomion automaattisesta ohjautumisesta puhutaan silloin, kun ihminen intuitiivisesti suuntaa huomionsa johonkin tärkeäksi kokemaansa asiaan (Sinkkonen, ym. 2006 s.89). Jos esimerkiksi keskustelukumppani kaivaa puhumisen aikana taskuaan, voi kuuntelijan huomio suuntautua puheen kuuntelemisen lisäksi tähän. Huomio siis ohjautuu automaattisesti pelkästä kuuntelusta myös tämän toiminnon havaitsemiseen.

Suuntautumisrefleksi taas on tahdosta riippumaton huomion suuntaaminen johonkin ulkoiseen, yleensä ennalta-arvaamattomaan aistiärsykykeeseen (Sinkkonen, ym. 2006

s.89). Suuntautumisrefleksin voi laukaista esimerkiksi hälytysajoneuvojen sireeni, yllättävä liike tai vaikkapa pimeässä vilkkuva valo.

Erityisesti yhden kuvan kohtauksissa katsojan huomio on onnistuttava kiinnittämään sisällön kannalta olennaisiin asioihin. Tästä syystä on tärkeää tiedostaa, millaiset ärsykkeet ohjailevat katsojan kognitiivista havainnointia, ja millä perusteilla katsoja kiinnittää tarkkaavaisuutensa tiettyihin yksityiskohtiin.

3.2.1 Huomio- ja liikepiste

Aivan kuten arkielämän havainnoinnissa, myös elokuvaa katsoessa, katsoja etsii vaistomaisesti kuvasta sitä kohtaa, jonka hän kuvan sisältämän informaation kannalta kokee merkittävimmäksi. Tätä kohtaa kutsutaan termillä huomiopiste. (Pirilä & Kivi 2005, s.125.)

Katsojan kannalta on tärkeää, että huomiopiste on selkeästi löydettävissä. Sen avulla katsojalle välittyy tarinan kannalta olennaisin informaatio. Kun katsoja pystyy keskittämään huomionsa oleelliseen, hänen on mahdollista saada selville otoksen keskeisin sisältö ja merkitys. (Pirilä & Kivi 2005, s.125.) Tästä johtuen huomiopisteen sijaintia kannattaa pohtia viimeistään kuvausvaiheessa. Erityisesti yhden kuvan kohtausta tehtäessä jokainen otos on syytä katsoa jo kuvauspaikalla myös siitä näkökulmasta, mihin kohtaan kuvassa katsoja todennäköisimmin huomionsa kiinnittää.

Häiritsevä ja väärässä kohdassa oleva huomiopiste vetää helposti katseen itseensä. Tällainen vääränlainen huomiopiste voi olla esimerkiksi jokin lavastuksellinen elementti tai vaikkapa taustalla oleva, asiaan kuulumaton liike tai taustatoiminta. Pahimmillaan katsojalta jää huomaamatta jokin kohtauksen kannalta olennainen seikka, jos hänen huomionsa on suunnattu tarkkailemaan sisällön kannalta epäolennaista asiaa. Esimerkiksi suorissa uutislähetyksissä voi melko usein nähdä tahattomia huomiopisteitä, kun kuvausolosuhteita ei pystytä kaikilta osin kontrolloimaan.

Liikkeellä on usein varsin vahva suggestiivinen arvo kuvassa (Pirilä & Kivi 2005, s.125). Ihminen alitajuisesti suuntaa huomionsa liikkeeseen, ja siksi liikkeen avulla voi

tahallisesti tai tahattomasti korostaa huomiopistettä. Kuvassa olevalla liikkeellä voi täten helpottaa tai vaikeuttaa ”oikean” huomiopisteen löytämistä.

Kuvassa voi samanaikaisesti olla useita liikkuvia elementtejä eli liikepisteitä, esimerkiksi käveleviä ihmisiä, ohi ajavia autoja, taivaalla lenteleviä lintuja yms. Huomiopiste on kuitenkin aina vain yhdessä elementissä kerrallaan. Erityisesti yhden kuvan kohtausta tehtäessä on tärkeää, että huomiopiste on elokuvan kannalta olennaisessa kohdassa. Häiritsevää liikettä tai elementtiä voi olla vaikea poistaa kohtauksesta jälkikäteen.

Kuva: Kuvakaappaus YLE-uutiset 13.6.2011



YLEn uutisten suorassa lähetyksessä (YLE-uutiset 13.6.2011) pojat toimivat tahattomana huomiopisteenä temppuillensa toimittajan takana. Katsoja keskittyy uutisen kuuntelemisen sijaan tarkkailemaan poikien hassuttelua, ja uutisen sisältö jää toissijaiseen arvoon.

Yhden kuvan kohtausta tehtäessä huomiopisteellä voi ja kannattaa leikitellä. Ihmisen kolme tarkkaavaisuuden mekanismia voi tällöin tietoisesti käyttää hyväksi. Oman kokemukseni mukaan katsojan onnistunut havainnoinnin ohjailu tekee katsomiskokemuksesta rikkaamman ja yllätyksellisemmän. Parhaimmillaan katsoja luulee vahingossa huomanneensa jonkin juonen kannalta tärkeän yksityiskohdan, vaikka kyseessä olisi juuri katsojan huomion tietoinen ohjailu huomiopisteen vaihtelun avulla. Esimerkiksi Roy Andersson käyttää *Du levande - Sinä elävä* (2007) – elokuvansa eräässä kohtauksessa mainiosti hyväkseen katsojan suuntautumisrefleksiä ja valikoivaa tarkkaavaisuutta huomiopisteen vaihtelun avulla. Kohtaus kertoo nuoren naisen näkemästä unesta.

Unessa on nuoripari, joka on juuri mennyt naimisiin. Tuore vaimo hääpuku yllään availee pariskunnan häälahjoja, ja kuljeskelee makuuhuoneen ja keittiön väliä samalla, kun mies soittaa ruokapöydän ääressä kitaraa. Kohtauksen edetessä katsojalle selviää, että pariskunnan asunto onkin kiskoilla liikkuva talo, joka kohtauksen lopussa saapuu juna-asemalle.

Kohtauksen alussa huomiopiste on hääparissa, ja katsoja seuraa heidän toimiaan. Pian ikkunan taakse kuitenkin ilmestyy yllättävä liikepiste; ohi vilisevää pensaikkoo, johon katsojan huomio kiinnittyy suuntautumisrefleksin ansiosta. Ilmiö on outo, mutta katse kuitenkin vaeltaa helposti takaisin seurailemaan pariskunnan toimia. Pian ikkunan ohi vilahtaa lyhtypylväs, ja katsojan huomio siirtyy takaisin ikkunaan. Ikkunan takana maisema alkaa muuttua radikaalisti junan lähestyessä asemaa. Valikoivan tarkkaavaisuuden avulla katsoja päättää näyttelijöiden sijasta tarkastella ikkunan ulkopuoleisia tapahtumia, mikä kohtauksen sisällön kannalta onkin lopulta tärkeämpää kuin kohtauksen sisätilan tapahtumat.

Kohtauksesta tekee varsin onnistuneen nimenomaan sen ennalta-arvaamattomuus. Informaatiota annetaan katsojalle pieninä annoksina ikään kuin vahingossa, eikä kohtauksen tapahtumia turhaan selitellä tai alleviivata. Oudot ilmiöt esitetään kohtauksessa toissijaisina tapahtumina varsinaiseen juoneen nähden, ja katsoja saa tehdä tarkkaavaisuutensa ja havaintojensa pohjalta pala kerrallaan päätelmiä kohtauksen todellisesta luonteesta.

Kuva: Kuvakaappaus elokuvasta Du levande – Sinä elävä (Andersson 2007)



Du levande - Sinä elävä (Andersson 2007) –elokuvassa käytetään taitavasti hyväksi katsojan suuntautumisrefleksä ja valikoivaa tarkkaavaisuutta tuomalla ikkunan taakse yllättäviä ja ennalta-arvaamattomia elementtejä. Huomiopiste vaihtelee pariskunnan ja ikkunan välillä.

3.3 Kohtauksen rytmi

Tavallisesti kohtaukset koostuvat kuvista, jotka on leikkauksen avulla nidottu rytmisesti yhteen. Tarkasteltaessa yhden kuvan kohtausten rytmiä, meidän tulee huomioida, että tässä tapauksessa tämä kohtausta rytmittävä elementti puuttuu. Yhden kuvan kohtausta voi asetelmaltaan verrata tilanteeseen, jossa ihmiseltä suljetaan yksi aisti pois, jolloin muut aistit valpastuvat. Kun yksi elementti kohtauksenteossa poistetaan, kaikki muut osa-alueet korostuvat.

Teoksessa *Otos; Elävä kuva – elävä ääni*, osa 1 (Pirilä & Kivi 2005, s.33) esitetään, että rytmi on ajan, liikkeen ja toiminnan jaksottaisuutta. Kohtauksen tai kokonaisen elokuvan visuaalinen (näköhavaintoihin perustuva) ja kerronnallinen (sisältöön liittyvä) rytmi siis koostuu näiden kolmen elementin välisen vaihtelun luomasta kokonaisuudesta.

Liikkeellä, oli se sitten näyttelijöiden, liikkuvien elementtien, kameran tai vaikkapa valojen liikettä, luodaan kuvaan dynamiikkaa tai staattisuutta. Toiminnalla puolestaan luodaan kuvaan sisältö ja tarina. Toiminnalla käsitän tarkoitettavan kaikkea kuva-alalla tapahtuvaa toiminnallista tekemistä, myös puhumista. Nämä kaksi käsitettä osittain myös limittyvät toisiinsa. Esimerkiksi näyttelijän kävely huoneen päästä päähän on samanaikaisesti sekä liikettä että toimintaa. Ajalla tässä yhteydessä tarkoitetaan toiminnan, kohtauksen, tapahtuman yms. ajallista kestoa.

Yhden kuvan kohtauksissa liikkeen ja toiminnan vaihtelut suhteessa aikaulottuvuuteen korostuvat, sillä yhden kuvan kohtausta ei voida rytmittää, hidastaa tai nopeuttaa leikkauksen avulla. Erityisesti kohtauksen visuaalinen rytmitys on tällöin toteutettava muilla tavoin. Pääasiassa tämä tapahtuu kameran ja näyttelijöiden yhteisellä koreografialla. Kameran ja näyttelijöiden liikkeiden avulla kuvakokoja pystytään kuvan sisällä vaihtelevaan, mutta yhden kuvan kohtauksissa käytetään usein taitavasti myös hyödyksi paikaallaan pysyvää kameraa, yhtä kuvakokoa ja skarpinvaihtoja.

Näyttelijöiden asemointi, lavastukselliset ratkaisut ja kuvan sommitelmallisuus ovat visuaalisen rytmin kannalta merkittäviä tekijöitä. Täyden ja tyhjän tilan hallinnan on kuva-alalla oltava harmoniassa keskenään, jotta kuva olisi visuaalisesti mielenkiintoinen ja katsojaa tyydyttävä. Aivan kuten esimerkiksi maalaustaiteessa myös liikkuvaa kuvaa

tehtäessä tulisi muistaa, että tyhjän tilan käyttö voi tietyissä tapauksissa olla erittäin vahva sommitelmallinen elementti.

Kuvan visuaalista rytmiä pitää yllä kuvan staattisen ja dynaamisen olemuksen vaihtelu. Staattinen, levollinen ja paikallaan pysyvä elementti pitää katsojan huomion keskittyneenä dynaamiseen, liikkeessä olevaan elementtiin. Hyvänä esimerkkinä voidaan pitää ajoneuvon sisällä tapahtuvaa kohtausta, joka on olemukseltaan samaan aikaan sekä staattinen että dynaaminen. Ajoneuvo pysyy kuvassa paikallaan, taustan ja henkilöhahmojen liikkessa. Valojen liikkeellä (esimerkiksi katulamppujen ohivilahduksilla) kuvaan saadaan aikaan lisää dynamiikkaa. Yhden kuvan kohtauksessa tällaisia liike-elementtejä kannattaa käyttää tietoisesti hyväksi luomaan kuvaan visuaalista rytmiä, jos tuntuu, että sitä on vaikea muuten saada aikaiseksi.

Visuaalista rytmiä kuvassa voidaan korostaa sijoittamalla huomiopiste vuoroin etu- ja vuoroin taka-alalla tapahtuvaan toimintaan. Etu- ja taka-alalla tapahtuva toiminta voi olla yhteydessä toisiinsa, tukea toinen toisiaan tai olla toisistaan jopa täysin irrallisia, omia tarinallisia kokonaisuuksiaan, riippuen siitä mikä funktio toiminnalla on.

Toimintaelokuvissa käytetään usein nopeaa leikkausta korostamaan kohtauksen vauhdikasta rytmiä (Bordwell & Thompson 2004, 111). Yhden kuvan kohtauksessa vastaavaa rytmiä voidaan hakea vuorottelemalla huomiopisteen paikkaa etu- ja taka-alan välillä. Esimerkiksi Alfonso Cuarónin elokuvassa *Children of men* (2006) on tällainen yhdellä kuvalla toteutettu action-kohtaus, jossa etu- ja taka-alan tapahtumien vuorottelua käytetään kiihtyvän rytmin luomiseen.

Kohtauksessa päähenkilöt ovat autossa. Metsätiellä joukko ihmisiä hyökkää heidän autonsa kimppuun aseina ja polttopulloina. Kamera pysyttelee koko kohtauksen ajan auton sisätiloissa, mutta katsojan huomio ohjataan vuoroin auton sisällä ja vuoroin auton ulkopuolella tapahtuviin toimintoihin. Kohtauksen visuaalinen ja kerronnallinen rytmi siis koostuu näiden tapahtumien vuorottelusta. Tässä esimerkissä etu- ja taka-alan tapahtumat vaikuttavat toinen toisiinsa, ja kohtauksen rytmi muodostuu tapahtumien välisistä syy-seuraus-suhteista.

Kuva: Kuvakaappaus elokuvasta *Children of men* (Cuarón 2006)



Children of men (Cuarón 2006) –elokuvan autokohtausta rytmitetään vaihtamalla huomiopistettä auton sisä- ja ulkotilan välillä.

Toisiaan tukevasta etu- ja taka-alan toiminnasta esimerkkinä voidaan käyttää *Sånger från andra våningen* (2000) -elokuvassa olevaa yhden kuvan kohtausta, jossa joukko ihmisiä vetää ja työntää raskaita karryjä lentokenttäaulan läpi. Kohtauksessa ihmiset saapuvat tyhjiin aulaan kuvan oikealta, ja raahaavat matkatavaroitaan vaivalloisesti kuvan läpi kohti vasemmalla siintäviä lähtöselvitys-tiskejä. Etuallala tapahtuvaa kahden miehen välistä juttelua rytmittää taka-alan tapahtumat, jotka ovat kuitenkin miehistä erillään, eivätkä merkittävästi vaikuta heidän toimintaansa. Taka-alan tapahtumat kuitenkin tukevat miesten toimintaa: kaikki kärsivät samasta ongelmasta kuin hekin.

Kamera pysyy kohtauksen ajan täysin paikallaan, eikä sitä operoida lainkaan. Kohtaus on tunnelmaltaan varsin verkkainen, mutta visuaalisten ja kerronnallisten tapahtumien vuorottelu tuo siihen erinomaista rytmiä. Tämän ansiosta kohtaus ei ole tylsä, vaan päin vastoin varsin kiinnostavaa katseltavaa.

Kuva: Kuvakaappaus elokuvasta *Sånger från andra våningen* (Andersson 2000)



Sånger från andra våningen (Andersson 2000) –elokuvassa taka-alalla olevien pariskuntien golf-mailat päätyvät lattialle (vas.). Myöhemmin sama tapahtuu myös etuallala oleville roolihahmoille (oik.).

Toisistaan irrallisia etu- ja taka-alan tapahtumia käytetään usein hyväksi varsinkin komediallisissa kohtauksissa. Tällaisella tyylillä on helppo luoda kontrasteja henkilöiden ja tapahtumien välille, ja myös rytmittää kuvaa. Tällaista elementtiä

saatetaan kohtauksissa käyttää hyvinkin alleviivaavasti, tai toiminta saattaa olla niin hienovaraisesti esitettyä, että sen huomaa vain puolivahingossa.

Ajatellaan esimerkiksi kohtausta, jossa kuvan etualalla tytär kertoo äidilleen kuinka fiksu ja tarkkaavainen hänen aviomiehensä on. Samaan aikaan ikkunan takana, kuvan taka-alalla, aviomies leikkaa nurmikkoja. Hän ajaa vahingossa vaimonsa ruusupenkin maan tasalle ja yrittää epätoivoisesti korjata tilannetta tökkimällä katkenneita ruusuja takaisin kukkapeenkiin. Kohtauksen rytmi muodostuu huomiopisteen vaihdellessa etu- ja taka-alan välillä, vuoroin naisissa ja vuoroin aviomieheissä.

Kuva: Kuvakaappaus elokuvista Bottle rocket (Anderson 1966) (vas.) ja Airplane! (Abrahams 1980)

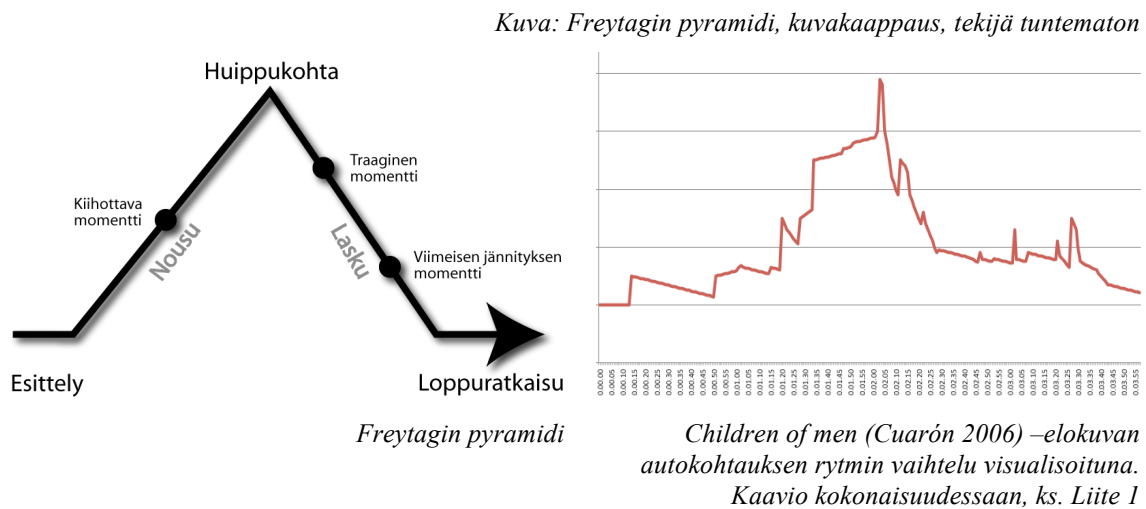


Muun muassa elokuvissa Bottle rocket (Anderson 1996) ja Airplane! (Abrahams 1980) käytetään hyväksi irrallisia etu- ja taka-alan tapahtumia. Bottle rocketissa (Anderson 1996) (vas.) nuoripari käy etu-alalla tärkeää keskustelua, samalla kun ikkunan toisella puolella heidän ystävänsä joutuu tappeluun. Airplane!-ssa (Abrahams 1980) taka-alalla olevat henkilöihahmot keskustelevat lentokoneessa tarjoillun kalan olleen pilalle mennyttä, ja kaikki sitä syöneet ovat saaneet ruokamyrkytyksen. Kuvan etu-alalla oleva kapteeni, joka on myös syönyt kalaa, alkaa kohtauksen edetessä kärsiä ruokamyrkytyksen oireista.

Tärkeintä kohtauksen tai elokuvan rytmin kannalta kuitenkin on kokonaisuus. Rytmin tulee olla vaihtelevaa ja muuntuvaa, mutta silti sopivassa suhteessa harmonista. Tasaisena toistuva rytmi ei ole mielenkiintoinen. (Pirilä & Kivi 2005, s.34-35.) Aivan kuten leikkauksen avulla koostettu kohtaus, myös yhden kuvan kohtaus usein rytmitetään klassisen draaman mallin, eli ns. Freytagin pyramidin mukaan. Tällöin kohtauksen rytmi vaihtelee ja intensiteetti säilyy alusta loppuun, muodostaen kohtauksesta mielenkiintoisen kokonaisuuden. Esimerkiksi Children of men (Cuarón 2006) –elokuvan autokohtauksen rytmi mukailee juuri tätä klassisen draaman mallia.

Kohtaus alkaa *esittelyllä*, jossa tilanne, henkilöt ja paikka tulevat tutuiksi. Tätä seuraa *nousuvaihe*, jossa palava auto lipuu tielle tukkien seurueen matkanteon. Nousu jatkuu jännittävillä käännteillä, kun metsästä juoksevat ihmiset hyökkäävät auton kimppuun, autoa heitetään polttopullolla ja seurue yrittää peruuttaa autolla pakoon. *Huippukohdan* muodostaa tapahtumaketju, jossa etupenkillä istuvaa henkilöä ammutaan. Ampumisen

jälkeen kohtausten *laskukohta* alkaa. Auto pääsee hyökkäjiä pakoon, ja seurue jatkaa matkaansa kiihtyneessä tilassa. Kohtausten *viimeinen jännityksen hetki* koetaan, kun kohtausten loppupuolella poliisit pysäyttävät seurueen, ja auton kuljettaja ampuu poliisit. *Loppuratkaisussa* seurue pakenee paikalta. Kohtaus on erinomaisesti rakennettu, ja katsojalle annetaan jatkuvasti vuoroin visuaalista vuoron tarinallista herkkua.



Yhden kuvan kohtausta rytmittäessä tulee muistaa, että visuaalisuus ja kerronnallisuus kulkevat toisinaan käsikädessä toisinaan hyvinkin erillään. Visuaalinen ulottuvuus voi luoda tarinan sisältöön merkityksiä visuaalisten elementtien ollessa vahvoja tai toimintaa korostavia. Toisaalta taas haluttaessa korostaa toiminnan ja sisällön merkitystä, visuaalisia elementtejä saatetaan karsia, jotta ne eivät harhauta katsojaa kiinnittämään huomiota epäolennaiseen. Nämä seikat korostuvat erityisesti yhden kuvan kohtauksissa, jossa leikkauksella ei voida poimia kuvasta yksityiskohtia lähempään tarkasteluun.

Aivan kuten leikkauksen avulla koostetuissa kohtauksissa myös yhden kuvan kohtauksissa rytmiä voidaan tehostaa, rikkoa ja muokata kuvassa näkyvien elementtien lisäksi äänellä. Äänellä voidaan luoda kuvaan harmoniaa tai ristiriitaa, tempoa, rauhallisuutta, kaaosta ja järjestystä. Esimerkiksi *Children of men* (Cuarón 2006) – elokuvan autokohtauksessa kiihtyvää ja sekasortomaista äänimaisemaa korostaa auton hälytin, joka lakonisen toteavasti varoittaa liian lähellä olevista kohteista.

4 YHDEN KUVAN KOHTAUSTEN VAIKUTUKSET ELOKUVATUOTANTOON

4.1 Kuinka yhden kuvan kohtausten tekemiseen päädytään

Ajatus yhdellä kuvalla tekemisestä lähtee yleensä ohjaajalta tai kuvaajalta. Se saattaa esimerkiksi olla lähtökohtana elokuvalle, muotoutua käsikirjoitusta luettaessa tai toisinaan tulla eteen vasta kuvaustilanteessa. Haastatteleman suomalainen elokuvaaja Antti ”Pini” Hellstedt F.S.C. kertoo, että yleensä yhden kuvan kohtaukset on kuitenkin etukäteen suunniteltuja. Kohtauksen kehittäminen alkaa hyvästä ideasta, jota lähdetään toteuttamaan. (Hellstedt 2014, Liite 2.)

Syitä siihen, miksi jokin kohtaus halutaan tehdä yhdellä kuvalla, on lukuisia. Yhden kuvan kohtauksella saatetaan tavoitella esimerkiksi jotakin tiettyä tunnelmaa, tyyliä tai muuta taiteellisesta näkökulmasta katsottua seikkaa. Yhden kuvan kohtaukseen voidaan kuitenkin päätyä myös paljon arkisemmista lähtökohdista, esimerkiksi aikapulasta tai kuvattavan tilan tuomista rajoitteista johtuen.

Yhden kuvan kohtaus on myös tekijöiltään taidonnäyte (Hellstedt 2014, Liite 2), haaste, johon koko kuvausryhmä yhteisesti tarttuu. Huolellisesti toteutetuista yhden kuvan kohtauksista huokuu elokuvantekijöiden ammattitaito, ja intohimo saada yleisössään aikaan tunnereaktioita.

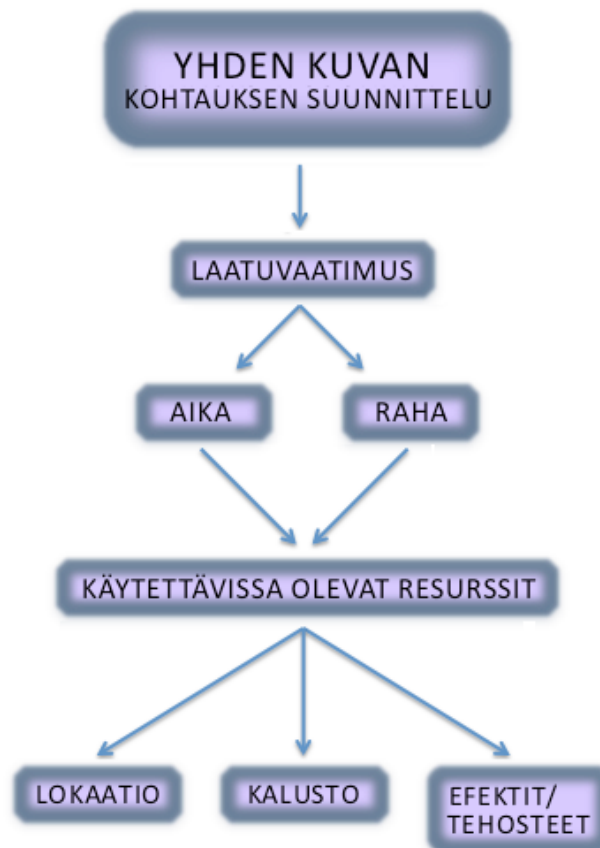
4.1.1 Alkutuotantovaiheessa

Jos jo ennen kuvauksia on tiedossa että jokin kohtaus toteutetaan yhdellä kuvalla, voidaan sen ennakkosuunnitteluun ja valmisteluun käyttää varsin paljon aikaa verrattuna tavanomaiseen, leikkauksen avulla koostettuun kohtaukseen. Kohtauksen luonteesta riippuen on kuva- ja valosuunnitelmien lisäksi osattava ottaa huomioon monia asioita, jotka voivat ratkaisevasti vaikuttaa kohtauksen toteuttamiseen.

Ennen kuvauksia voidaan pohtia muun muassa seuraavia kysymyksiä: Mikä funktio on sillä, että kohtaus toteutetaan yhdellä kuvalla? Millaisessa ympäristössä ja millaisella

kalustolla kohtausta kuvataan? Tarvitaanko kuvan toteuttamiseen erikoiseffektejä ja toteutetaanko ne kuvauspaikalla vai jälkituotannossa? Kuinka paljon kohtausta on harjoiteltava ennakkoon ja kuinka paljon aikaa kohtausten kuvaamiseen on syytä varata? Millaisia resursseja kohtausten toteuttaminen mahdollisesti vaatii ja mikä on kohtausten laatuvaatimus? Myös tulee pohtia kuinka toimitaan, jos kuvaustilanteessa huomataan, että kohtausta ei kaikesta huolimatta toimikaan yhdellä kuvalla.

Hellstedt esittää, että sellaista kohtausta, jota ei voisi toteuttaa yhdellä kuvalla, ei oikeastaan ole (Hellstedt 2014, Liite 2). Vaikean tai erikoisen kohtausten toteuttaminen voi kuitenkin tulla varsin kalliiksi. Kuvan onnistumiseksi saatetaan tarvita erikoiskalustoa, jollaista ei välttämättä ole edes olemassa, vaan tarvittava kalusto, lavasteet ja apuvälineet on rakennettava itse. Jos yhden kuvan kohtaukseen tarvittavaa apuvälineistöä ei ole mahdollista saada ajan, rahan tai muiden resurssien puitteissa, voi kohtausten taiteellinen tai tekninen laatu olla heikompi ympäröivään elokuvaan nähden. Tällöin joudutaan puntaroimaan sitä, onko kohtausta järkevää toteuttaa yhdellä kuvalla, ja palataan kysymyksenasettelun alkuun; mikä funktio on sillä, että kohtausta toteutetaan yhdellä kuvalla.



Mitä asioita yhden kuvan kohtausten suunnittelussa kannattaa ottaa huomioon.

Esimerkiksi Roy Anderssonin useat elokuvat koostuvat pääasiassa yhden kuvan kohtauksista. Yhden kuvan kohtaukset ovat hänelle taiteellinen tyyliseikka, joten elokuvien teko on alusta asti yhden kuvan kohtausten sanelemaa.

Anderssonin tuotannot ovat varsin poikkeavia tavanomaisiin elokuvatuotantoihin nähden. Anderssonin elokuvat kuvataan pääasiassa yhdessä lokaatiossa, hänen omistamansa tuotantoyhtiön omalla studiolla ja kalustolla. Anderssonin tuotannoissa myös pyritään siihen, että kohtaukset taltioidaan kuvauspaikalla sellaisenaan, eikä niihin tarvitsisi jälkikäteen lisätä digitaalisia efektejä. (Carlsson 2014, Liite 3.)

Anderssonin laatuvaatimus on erittäin korkea. Yhtä kohtausta tehdään niin kauan kunnes hän on tyytyväinen kohtauksen kaikkiin osa-alueisiin. Aikaa elokuvien tekoon käytetään huomattavasti enemmän kuin tavanomaiseen elokuvatuotantoon, joskus jopa useampia vuosia (Carlsson 2014, Liite 3, Mubi: Figurative and Abstract: An Interview... 9.8.2009). Kaiken tämän mahdollistaa se, että Anderssonin elokuvilla on huomattavan suuri budjetti verrattuna keskivertoon ruotsalaiselokuvaan. Siinä missä ruotsalaisen kokoillan elokuvan keskimääräinen budjetti on 2,7 miljoonaa euroa, on Anderssonin elokuvilla noin neljän miljoonan euron hintalappu. (Voodoo Film: 25 miljoner kostar en... 14.5.2013, CineEuropa: Films that are universal... 6.9.2014)

4.1.2 Kuvauksissa

Hellstedt kertoo omasta kokemuksestaan, että kuvaustilanteessa yhden kuvan kohtaukseen voidaan päätyä vaikkapa silloin, kun kuvaustilanteessa huomataan, että kameran ja näyttelijöiden välinen työskentely toimii hyvin ja kohtaus voisi toimia yhdellä kuvalla. (Hellstedt 2014, Liite 2.)

Esimerkiksi Dome Karukosken ohjaamassa elokuvassa Napapiirin sankarit (2010) on kohtaus, jossa poikaporukka menee baariin, ja syntyy tappelu. Master-otossa kamera sijoitettiin baaritiskin taakse kuvaamaan baarin sisätiloja ja poikajoukkoa, joka kulkee baarin sisä- ja ulkopuolella. Kameran ja näyttelijöiden liikkeet toimivat niin hyvin yhteen, että lopullisessa elokuvassa kohtaus on katettu yhdellä pitkällä kuvalla, vaikka näin ei oltu alun perin suunniteltu. ”Näyttelijät tiesivät milloin he ovat kuvassa, vaikka heitä kuvattiin lasin läpi”, kommentoi Hellstedt. Hän muistelee, että elokuvassa käytetty

otto on ensimmäinen, joka kohtauksesta kuvattiin. Oton jälkeen Hellstedt oli niin varma oton onnistumisesta, että oli sanonut ”tää kohtausta oli tässä”. (Hellstedt 2014, Liite 2.)

Ohjaaja halusi kuitenkin vielä varmuudeksi kuvata leikkausvarakuvia. Hellstedt kertoo, että esimerkiksi ulkona tapahtunutta tappelua kuvattiin useampia kuvia. Vasta leikkauspöydällä lopullisesti päätettiin, että kohtausta katetaan yhdellä kuvalla. Tässä tapauksessa yhden kuvan kohtauksen tekeminen ei nopeuttanut tuotantoa itse kuvauspaikalla leikkausvarakuvien vuoksi, vaikka siihenkin olisi ollut mahdollisuus, vaan kohtauksen kuvaamiseen käytettiin ennalta suunniteltu aika. (Hellstedt 2014, Liite 2.)

Hellstedt kertoo, että vaikka hän kuvaajana olisi elokuvia tehtäessä valmis tekemään jotkin kohtaukset yhdellä kuvalla, on ohjaaja kuitenkin usein sitä mieltä, että kohtaukseen on paras kuvata myös leikkausvarakuvia (Hellstedt 2014, Liite 2). Tämä on ohjaajan näkökulmasta ymmärrettävää, sillä leikkauspöydällä saattaa tulla vastaan tilanne, ettei yksi pitkä kuva välitäkään kohtauksesta ohjaajan toivomaa tunnetilaa tai vie tarinaa eteenpäin ohjaajan toivomalla tavalla.

Hellstedt kuvailee myös toisen esimerkin kuvaustilanteesta, jossa kohtauksia toteutettiin yhdellä kuvalla, vaikka näin ei oltu alun perin suunniteltu. Aleksis Mäkelän ohjaamassa Esa ja Vesa –elokuvassa (1994) on viisi kohtausta, jossa kaksi henkilöä keskustelevat liikkuvan auton sisällä. Hellstedt kertoo piirtäneensä kohtauksista storyboardit, ja että kohtaukset oli ollut tarkoitus kuvata trailerilta useasta eri suunnasta. Kohtausten kuvasuunnitelmat myös sisälsivät ”kunnianhimoisia ajoja”. Aika alkoi kuitenkin kuvauksissa loppua kesken. Tällöin ohjaaja oli tehnyt päätöksen, että trailer-kuvat toteutetaan kukin yhdellä kuvalla, ja alkuperäiset kuvasuunnitelmat hylätään. (Hellstedt 2014, Liite 2.)

Lähtökohdiltaan kyseinen tilanne on varsin erilainen aikaisempaan esimerkkiin verrattuna. Tässä tapauksessa ajan puutteen vuoksi kohtaukset päädyttiin tekemään yhdellä kuvalla, ja hylkäämään ennakkoon tehdyt suunnitelmat. Pahimmillaan tällaisessa tilanteessa kohtauksista ei ole minkäänlaisia cover-kuvia tai leikkausvaraa, vaan otot on kuvattu samalta kamerapaikalta kuvakoon pysyessä samana. Hellstedt kuitenkin kertoo, että tällaisissa tilanteissa leikkaaja voi vielä leikkauspöydällä tehdä muutoksia yhdellä kuvalla tehtyyn kohtaukseen käyttämällä esimerkiksi hyppyskarvia

(Hellstedt 2014, Liite 2). Tällöin kohtausta pystytään pätkimään, ja käyttämään tarvittaessa leikkausta apuna.

5 YHDEN KUVAN KOHTAUSTEN TEKEMINEN

Hellstedtin mukaan yhden kuvan kohtausten tekeminen on varsin haasteellista, mutta mielenkiintoista. Kuvauksen näkökulmasta ajoituksen on oltava täydellinen, koska kohtausta ei voi jälkikäteen juurikaan parannella leikkauksen avulla. (Hellstedt 2014, Liite 2.) Kuvassa näkyvien elementtien on oltava harmoniassa keskenään, ja kuvaustyylin tulee tukea tarinaa. Kuvaajan ja ohjaajan on kuvaustilanteessa oltava siis varmoja siitä, että kuva toimii sellaisenaan (Hellstedt 2014, Liite 2).

Näyttelijäntyön merkitys korostuu, kun yhdessä otossa on osattava välittää kohtauksen tunnelma ja sisältö ohjaajan toivomalla tavalla. Oman ilmaisunsa lisäksi näyttelijöiden on jatkuvasti havainnoitava kameran liikkeitä kiinnittämättä siihen kuitenkaan näkyvästi huomiota, ja antamatta sen häiritä näyttelyä. Kameran ja näyttelijöiden välisen koreografian on siis oltava saumatonta eikä ajoituksen merkitystä voi korostaa liikaa. Toisinaan riittää, että näyttelijä aloittaa repliikkinsä hetkeä liian aikaisin tai myöhään, ja koko kohtaus on kuvattava alusta uudelleen.

Valaisu ja lavastus ovat näyttelijöiden ohella merkittävässä roolissa. Haastavimmillaan niiden on toimittava useasta eri kuvakulmasta sellaisenaan, kameran ja näyttelijöiden liikkeistä riippuen. Leikkauksen avulla koostetuissa kohtauksissa valo ja lavastusta voidaan kuvien välillä setata uudestaan, mutta yhden kuvan kohtauksissa täytyy huomioida, että kaikki ympärillä oleva näkyy. Valokalusto täytyy osata tällöin piilottaa pois kuvasta, ja valo motivoida erityisen huolellisesti. Myös lavastuksen on oltava tasapainoinen, ja kestettävä tarkastelua eri suunnista.

Yhden kuvan kohtaukset voivat aiheuttaa päänvaivaa myös äänen kannalta, sillä valon vuoksi puomi saattaa kameran liikkuessa tulla herkästi kuviin, tai nappimikrofonien tallentimet/lähettimet paljastua vaatteiden alta. Kaikkien osastojen on siis tiivistä pelattava samaan pussiin tai pahimmassa tapauksessa kokonaisuus ei toimi lainkaan.

5.1 Millainen on onnistunut yhden kuvan kohtausta

Yhden kuvan kohtausten on luonnehdittu olevan tunnelmaltaan intensiivisiä ja toden tuntuisia, lähes dokumentaarisia (Hellstedt 2014, Liite 2). Katsoja on helppo imaista mukaan tarinaan sivustakatsojan rooliin. Kokemukseni mukaan, kun kohtausta tapahtuu silmien edessä sellaisena kuin se on, ilman vieraannuttavaa leikkausta, on lopputulos parhaimmillaan niin todentuntuinen, että katsojalta häviää tilan ja ajan taju, ja hän tuntee olevansa sisällä elokuvan tapahtumissa.

Mitään yleismaailmallista ohjetta siihen, kuinka yhden kuvan kohtausta voi toteuttaa onnistuneesti, ei ole. Yhden kuvan kohtausten tekeminen riippuu aina tekijöistä, kohtausta sisällöstä, kuvauspaikoista ja taiteellisista ja teknisistä ratkaisuista. Pääasiassa yhden kuvan kohtausta onnistumiseen tai epäonnistumiseen vaikuttavat kuitenkin samat lainalaisuudet kuin leikkauksen avulla koostettuun kohtaukseen. Jos tarinan sisältö on katsojasta tylsä, kerronta huonoa ja visuaaliset elementit epäonnistuneita, ei kohtausta jaksakaan pitää katsojan mielenkiintoa yllä.

Haastavuus syntyy osittain myös siitä, kuinka elokuvantekijä osaa mielenkiintoisella tavalla kertoa saman informaation yhdellä katkeamattomalla kuvalla kuin leikkauksen avulla. Pitkissä kuvissa on vaarana, että kohtauksesta tulee korostuneen pitkäväteinen, monotoninen ja hitaasti laahaava. Kyse on kuitenkin myös makuasioista.

Esimerkiksi Godardin elokuvissa on runsaasti yhden kuvan kohtauksia. Godard on tyyliltään uuden aallon edustaja, ja hän on käyttänyt elokuvissaan paljon katsojaa vieraannuttavia elementtejä mikä näkyy vahvasti hänen teoksissaan (YLE Teksti-TV: Jean-Luc Godard... 22.6.2012). Varmasti ainakin osittain tästä syystä Godardin elokuvissa pitkät otot ovat toisinaan varsin verkkaisesti eteneviä ja kuvasommitelmallisesti kaksiulotteisia. Pitkät ajot tuntuvat olevan itseisarvo enemmän kuin väline, jolla tarinaa kuljetetaan mielenkiintoisesti eteenpäin.

Godardin Weekend-elokuvan (1967) Action musicale-kohtauksessa kamera kulkee suoralla radalla eteen- ja taaksepäin, kiertäen samalla 360 astetta. Seitsemän ja puolen minuutin kohtauksen aikana kamera tekee kolme tällaista kierrosta. Kohtausta sijoittuu lähes tyhjiin maatalon pihaan, jossa kuvaan asetellun näköiset avustajat norikoivat. Hahmot ovat lähes samalla etäisyydellä kamerasta, eikä taustalla ole mielenkiintoisia

kohteita tai tapahtumia. Kohtauksen aikana eräs elokuvan henkilö kulkee kuvan editse ja katoaa talon taakse, pianonsoitonopettaja puhuu oppilaalleen muutaman lauseen, talon taakse kadonnut henkilö tulee takaisin kuvaan lapion kera ja kävelee jälleen pois kuvasta.

Pitkitetty kohtaaminen on tässä tapauksessa tietenkin kerronnallinen tyyliseikka, sillä kohtauksen nimikin on sarkastisesti *Action musicale*, vaikka kohtauksessa ei ole actionia tai musikaalia. Osa katsojista arvostaa tällaista hidastempoista ja realistista tunnelman maalailua, joka omassa tyyli-lajissaan on varsin hartaasti toteutettu. Minua katsojana tällainen tarkoituksella pitkitetty kohtaaminen, jonka en koe olevan kerronnallisesti tai visuaalisesti kiinnostava, tylsistyyttää. Joku muu saattaisi poimia kohtauksesta pelkkiä hyviä elementtejä, korostaa kohtauksen pysähtynyttä, realismia hipovaa tunnelmaa, sen merkitystä ympäröivään elokuvaan, ja kokea, että kohtaaminen on ilmava ja virkistävä välipala muuten niin synkässä mustan huumorin elokuvassa. Omasta näkökulmastani yli seitsemän minuuttia kestävä kohtaaminen kuitenkin vain tarpeettomasti venyttää elokuvaa, tarjoamatta katsojalle mielenkiintoa ylläpitävää virikettä. Mutta kuten aikaisemmin mainitsin, kyse on hyvin vahvasti makuasioista.

Se, mitä Godardin tyyli-lisä tehdä yhden kuvan kohtauksissa jään kaipaamaan, on yllätyksellisyys. Mielestäni onnistunut yhden kuvan kohtaaminen kykenee havahduttamaan tai hämmästyttämään katsojan. Omakohtaisen kokemukseni mukaan yhden kuvan kohtauksia katsoessa on alitajuisesti tarkkaavaisemmin mukana kohtauksen tapahtumissa, vaikka katsoessa ei tietoisesti osaisi kiinnittää huomiota siihen, että jokin kohtaaminen on toteutettu yhdellä kuvalla. Tällöin kuvien ennalta-arvaamattomat tapahtumat tuntuvat häkellyttävämiltä ja vääjäämättömämiltä, ja niiden pintaan nostamat tunteet syvemmiltä verrattuna leikkauksen avulla koostettuun kohtaukseen.

Esimerkiksi Anderssonin *Sånger från andra våningen* (2000) –elokuvan eräässä kohtauksessa side silmillään oleva tyttö talutetaan läpi väkijoukon kohti kallion kielekettä, ohjataan kielekkeen reunalle ja tönäistään alas. Näen yhtenä, katkeamattomana tapahtumaketjuna kuinka tyttö tippuu kallionkielekkeeltä, mutta sitä on silti vaikea käsittää. Aivot eivät tahdo ymmärtää, että se, mitä silmiäni edessä kuvittelen näkeväni, ei kaikesta huolimatta ole totta. Kyseessä on kuitenkin täysin subjektiivinen kokemukseni, ja jollekin toiselle katsojalle yhden kuvan kohtaukset voivat katselukokemuksena täysin olla erilaisia.

5.1.1 Kuvakerronnallisen tyylin vaikutus kohtaukseen

Vastuu siitä mitä näytetään, miten ja kuinka kauan, lepää pääasiassa kuvaajan ja loppukädessä ohjaajan harteilla. Kameratekniset valinnat ja kuvauksen tyyli kameran liikkeiden, kuvakokojen ja fokuksen avulla täytyy osata valita kohtauksen tunnelmaa ja tarinaa tukevaksi. Onnistuneessa yhden kuvan kohtauksessa suurta roolia näyttelēmise-en-scène eli näyttämöllepano, ja kuvan kokonaisvaltainen muodostuminen kameran liikkeiden, kuvakokojen ja fokuksen avulla.

Monissa yhden kuvan kohtauksissa kuvakokoja kuvan sisällä saatetaan vaihdella. Vaihtelu luo rytmiä, mutta sillä voidaan myös poimia yksityiskohtia lähempään tarkasteluun, ja valikoida se mitä katsojalle näytetään tai jätetään näyttämättä. Tämä voidaan tehdä liikuttamalla kameraa lähemmäs tai kauemmas kuvauksen kohteesta tai esimerkiksi asemoimalla näyttelijöitä kuvassa uudelleen. Toisinaan paras ratkaisu voi olla liikkuva, toisinaan täysin paikallaan pysyvä kamera. Tarkastellaan esimerkkinä kahta todella synkkää kohtausta elokuvista *Twelve years a slave* (McQueen 2013) ja *Irréversible* (Noé 2002).

Twelve years a slave (McQueen 2013) –elokuvassa on kohtaus, jossa talon isäntä vaimonsa yllytyksestä ruoskituttaa nuoren naisorjan. Kohtaus on toteutettu yhdellä pitkällä steadicam –ajolla. Kamera seuraa kohtauksessa pääasiassa kolmea henkilöä: talon isäntää, ja mies- ja naisorjaa. Välillä toiminta näytetään laajassa kuvassa, välillä kameralla siirrytään kuvaamaan näyttelijöiden kasvojen ilmeitä. Hellstedt luonnehtii kuvaustyyliä kohtauksen mukana eläväksi (Hellstedt 2014, Liite 2).

Liikkuva kamera on ollut erinomainen valinta kohtauksen sisältöä ajatellen. Kuvaamalla kasvojen ilmeitä, katsojalle välittyy vahvasti mielikuva siitä, että talon isäntä ei itse pysty suorittamaan ruoskintaa. Hän seisoo naisen takana epäroivänä, säälivä ilme kasvoillaan, kunnes vihaisena käskee miesorjan suorittamaan ruoskinnan. Isännän suuttumus saa myöhemmin kohtauksessa erilaisen motiivin sen ansiosta, että tämä ilme on näytetty katsojalle; herää kysymys onko raivo defenssinä häpeälle itseä ja omaa toimintaa kohtaan. Jos kohtaus olisi toteutettu esimerkiksi paikallaan pysyvänä laajakuvana, olisi tällaisten poimintojen ja tulkintojen tekeminen kuvasta ollut lähes mahdotonta.

Irréversible (Nóe 2002) –elokuvassa puolestaan on tunnelataukseltaan vähintään yhtä synkkä kohtaus. Tässä intensiivisessä yhdentoista minuutin mittaisessa kohtauksessa nuori nainen raiskataan alikulkutunnelissa. Alussa kamera seuraa naista hänen kävellessään tunnelissa. Mies hyökkää naisen kimppuun ja nämä kamppailevat. Tunnelma on sekava ja kaoottinen. Mies vetää taskustaan veitsen esiin, ja nainen jähmettyy. Lopulta mies pakottaa naisen käytävän lattialle ja väijäämätön tapahtuu.

Myös tämä kohtaus on kuvattu steadicamilla, mutta kameran liikkeen motiivi on hieman erilainen. Ensimmäisessä esimerkissä kameran liikkeellä on poimittu kuvasta yksityiskohtia, kun taas tässä esimerkissä liikkeellä on korostettu tapahtumien kulkua. Kamera on liikkeessä kamppailun aikana, jolloin naisella on yhä toivoa pakenemisesta. Liike rauhoittuu, kun veitsi vedetään esille ja mahdollisuudet pakenemiselle pienenevät merkittävästi. Kokonaan kameran liike loppuu, kun mitään ei ole enää tehtävissä. Vaikka nainen rimpuilee lattialla miestä vastaan, ei kamera reagoi siihen enää mitenkään, sillä toivo pakenemisesta on menetetty. Seitsemän minuutin mittaisen raiskauksen aikana kamera ei liiku laikaan, vaan varsin toteavalla tavalla vain näyttää tapahtumien kulun. Seuraavan kerran kuva elää vasta kun raiskaus on ohi, ja nainen pakenee paikalta.

Kameran liikkeen ja kuvakokojen valinnoilla on siis ratkaiseva merkitys kuvan tunnelmaan ja kerrontaan, ja sitä kautta myös kuvan onnistumiseen ja halutun sanoman välittämiseen. Ennen kuin yhden kuvan kohtausta lähtee rakentamaan, olisi syytä tarkastella millaisia nyansseja kohtauksen sisältöön on mahdollista luoda erilaisilla kamerakerronnallisilla tyyleillä ja kalustoratkaisuilla.

Aiheesta enemmän kiinnostuneelle suosittelen tutustumista esimerkiksi Mikko Huupposen vuonna 2012 valmistuneeseen opinnäytetyöhön ”Elokuvaajan operoimistyyli – Kameran operointityylin vaikutus elokuvan sisältöön ja tunnelmaan”. Huupponen tarkastelee opinnäytetyössään varsin monipuolisesti, kuinka kamerakerronnallinen tyyli vaikuttaa elokuvan katsomiskokemukseen. Vielä laajemmin aiheesta on kirjoittanut Joseph Mascelli englanninkielisessä teoksessaan *The Five C’s of Cinematography* (”Elokuvauksen viisi C:tä”) (1965).

5.2 Kamera ja näyttelijät

Yhden kuvan kohtauksen harjoittelu ja kuvaukset voivat tuotannosta riippuen poiketa hyvinkin paljon toisistaan. Toisinaan kamera tarvitsee enemmän aikaa liikeratojen harjoitteluun kuin näyttelijät, toisinaan toisin päin. Joskus näiden kahden yhteensovittaminen ei ota onnistuakseen, ja toisinaan kohtauksista tulee yhden kuvan kohtauksia, vaikka sitä ei ole ennalta suunniteltu.

80 minuuttinen Markku Pölösen ohjaama elokuva *Emmauksen tiellä* (2001) on hyvä esimerkki kotimaisesta nopeasti toteutetusta elokuvasta, joka on koostettu pelkistä yhden kuvan kohtauksista. Elokuva seuraa päähenkilö Ranen kulkua metsien ja peltojen ympäröimää tietä pitkin kohti kaupunkia. Hän on matkalla kotitaloltaan, jonka hän on päättänyt lyödä rahoiksi. Tiellä Ranea vastaan tulee erilaisia henkilöitä ja tilanteita.

Elokuva on kuvattu kokonaan käsivaralta, kuvaajan pääasiassa kävellessä takaperin päähenkilön edellä. Dogma-elokuvia mukaillen elokuva ei sisällä erikoisefektejä eikä kuvia ole juuri valaistu, vaan kohtaukset on toteutettu hyvin pitkälti vallitsevassa valossa. (ELONET: *Emmauksen tiellä* 25.3.2014.)

Elokuvan kahden viikon kuvausharjoitusjaksosta ensimmäinen viikko käytettiin kuvausteknisten ongelmien ratkomiseen. Tänä aikana harjoituksissa käytettiin sijaisnäyttelijöitä, jotka kävelivät roolihahmojen liikkeitä läpi. Kameran kanssa etsittiin oikeat kuvakulmat, asemat ja liikkeet. Vasta tämän jälkeen varsinaiset näyttelijät tulivat mukaan ja kehittivät hahmoista omat tulkintansa. (ELONET: *Emmauksen tiellä* 25.3.2014.) Harjoitusjakson aikana elokuva käytiin kokonaisuudessaan läpi kahdeksan kertaa. Varsinaisena kuvauspäivänä 80 minuutin mittaisen elokuvan tekemiseen käytettiin aikaa vain noin kolme tuntia, kun keskimäärin suomalaisen elokuvan kuvaamiseen käytetään 35-40 päivää. (Elokuvantaju: *Emmauksen tiellä* 25.3.2014.)

Roy Anderssonin yhden kuvan kohtauksin toteutetut elokuvat taas ovat varsin erilainen esimerkki. Andersson kuvaa elokuvansa omassa studiossaan omalla kalustollaan, ja käyttää lavasteiden ja kuvien luomiseen paljon aikaa. Anderssonin elokuvissa kameran operointiin ja liikeratojen harjoitteluun ei kulu aikaa, sillä kamera pysyy jalustalla paikallaan, eikä sitä kohtauksen aikana operoida. Pääasiassa kuvat

ovat laajoja ja syväterävyys suuri. Kuvauksiin käytetystä ajasta leijonan osa kuluu halutun näyttelijäntyön esiin tuomiseen.

Esimerkiksi *Du levande* –elokuvan kuvauksiin kului tuhatkunta studiopäivää (Suomen kuvalehti: Roy Andersson 42/2007), mikä on tavanomaiseen elokuvaprojektiin verrattuna huikea määrä. Tämä selittyy pitkälti sillä, että Anderssonin elokuvissa kustakin kohtauksesta otetaan keskimäärin 35 ottoa (Carlsson 2013, Liite 3). Jokaista kohtausta kuvataan siis niin kauan, kunnes näyttelijät saavuttavat ohjaajan toivoman ilmaisuuden ja tunnetilan viimeistä piirtoa myöten.

5.3 Kuvauspaikan valinta

Yhden kuvan kohtauksen toteuttaminen otetaan yleensä huomioon jo kuvauspaikkoja etsittäessä (Hellstedt 2014, Liite 2). Tilan soveltuvuus yhden kuvan kohtaukseen on erityisen tärkeää etenkin, jos kohtauksessa on kameran liikkeitä tai esimerkiksi ajoja. Tällöin kuvauspaikalta vaaditaan riittävästi tilaa, jotta kameraa on mahdollista operoida. Mahdollisten kameran liikkeiden vuoksi tila on otettava huomioon myös kokonaisuutena varsinkin, jos tila ei kaikilta osin sovellu kohtaukseen. Tarkastellaan asiaa yksinkertaisen esimerkin kautta. Kuvitellaan kohtaus, jossa henkilö on eksynyt syvälle metsään.

Jos kuvauspaikka on lähellä tietä, ei kameralla voida panoroida 360 astetta ilman että tie tulee kuviin. Jos kohtauksen kannalta on kuitenkin olennaista näyttää koko ympäröivä metsä, joudutaan kuvauspaikkaa arvioimaan mm. seuraavista lähtökohdista: Täytyykö kohtauksen tapahtua juuri tässä paikassa, vai voisiko kohtauksen toteuttaa esimerkiksi syvemmällä metsässä? Tällöin panorointi olisi mahdollista ilman, että kuviin tulee mitään ylimääräistä.

Jos kuvauspaikkaa ei ole mahdollista vaihtaa vaikkapa jonkin kuvassa olevan ainutlaatuisen elementin vuoksi, on keksittävä ratkaisu kuinka tie saadaan kadotettua. Jos kohtauksessa henkilö löytää esimerkiksi ränsistyneen mökin keskeltä metsää, on kuvauspaikkaa mahdotonta siirtää pois tien ja mökin luota syvemmälle metsään. Tällaisessa tapauksessa voidaan tien hävittämisessä käyttää hyödyksi esimerkiksi kameran korkeutta ja kuvakulmaa, jolloin tie saadaan kuvista piiloon. Tämä ei

kuitenkaan aina onnistu tai ole kuvallisesti paras ratkaisu, ja lopulta tie häivytetään vasta jälkituotannossa.

Esimerkki on varsin yksinkertainen, mutta tämän kaltaisiin haasteisiin on syytä varautua ennakkoon. Yhden kuvan kohtauksissa ympäristön rajoitukset korostuvat, kun kuvasuuntia on lähes mahdoton feikata.

5.4 Esimerkkejä taiteellisista ja teknisistä ratkaisuista yhden kuvan kohtauksissa

Luodakseen haluamansalaisen yhden kuvan kohtauksen, päätyvät elokuvantekijät toisinaan mitä mielikuvituksellisempiin ja kekseliäimpiin ratkaisuihin. Näiden erilaisten kikkojen ja keksintöjen ansiosta mahdottomaltakin näyttävät kohtaukset on mahdollista toteuttaa sulavasti. Seuraavassa esittelen muutamia taiteellisia ja teknisiä ratkaisuja, joita yhden kuvan kohtauksissa on käytetty.

5.4.1 Mahdottomalta näyttävän kamera-ajon toteuttaminen; Children of men

Aiemmin esimerkkinä ollut *Children of men* (Cuarón 2006) –elokuvan autokohtaus on kuvattu kokonaan yhdellä ajolla auton sisältä 360 astetta panoroiden. Ensimmäistä kertaa kohtausta katsoessa ei välttämättä edes kiinnitä huomiota, kuinka sellainen ajo on ollut mahdollista toteuttaa niin ahtaassa tilassa. Elokuvan ohjaaja Alfonso Cuarón oli tarvittaessa valmis tekemään kompromissin sen suhteen, että kohtaus kuvattaisiin greenscreeniä vasten, mutta toivoi voivansa toteuttaa kohtauksen oikeassa ympäristössä näyttelijöiden ja avustajien kanssa. Elokuvan tekijöillä olikin varsinainen haaste keksiä, kuinka kohtaus toteutetaan yhdellä kuvalla täydessä autossa, jossa kuvaajalle ei ole tilaa. Kohtausta varten päädyttiin rakentamaan täysin omanlaisensa ajoneuvo. (*Children of men* DVD –lisämateriaali 2006.)

Cuarón ja hänen tiiminsä suunnittelivat kohtauksessa käytetyn auton katolle rakennelman, jollaista ei elokuvahistoriassa oltu ennen nähty. Ajoneuvon katto puhkaistiin, ja yhdistelemällä erilaisia kalustoelementtejä kahteen powerslideen, saatiin aikaiseksi tekninen kokonaisuus, jonka ansiosta kameraa pystyttiin kauko-ohjauksella operoimaan auton sisällä sekä eteen, taakse ja sivuille, että panoroimaan 360 astetta.

Lisäksi ajoneuvon katolle rakennettiin koppa, jonka sisälle mahtuivat ohjaaja, kuvaaja, kameraoperaattori ja kamera-assistentti. (Children of men DVD –lisämateriaali 2006.) Auton tuulilasi oli ylöspäin taittuva, minkä ansiosta kameralla saattoi ajaa nokkapellin päälle laajempaa sisätilakuvaa varten (Wordpress: Children of men, Alfonso... 23.3.2011).

Kuva: Wordpress/ nimimerkki Lindsaylow 23.3.2011



Children of men (Cuarón 2006) –elokuvassa käytettiin erikoista ajoneuvoa yhden kuvan kohtauksen mahdollistamiseksi.

Kohtausta kuvattaessa näyttelijöiden oli oltava jatkuvasti valppaana, sillä varsinkaan auton etupenkillä istuvat näyttelijät eivät aina tienneet missä kohtaa autoa kamera milläkin hetkellä liikkuu, ja ketä se kuvaa. Heidän piti myös väistellä kameraa, ja antaa sille tilaa silloin, kun eivät itse olleet kuvissa. Etupenkillä istuneet näyttelijät joutuivat työntämään penkkinsä makuuasentoon kameran kuvatessa takapenkkiä tai vieressä istuvaa näyttelijää. (Children of men DVD –lisämateriaali 2006.) Kamera oli tällöin siis fyysisesti suoraan heidän yläpuolellaan.

Tällaisessa tilanteessa auton ajaminen oikeasti olisi näyttelijälle ollut mahdotonta, joten ajon mahdollistamiseksi kohtauksessa käytetty auto oli todellisuudessa vain auton kuori, joka oli nostettu trailerille. Trailerin etu- ja takapuolella oli mikroautoa muistuttavat kuljettajanpaikat. Edessä oleva stunttikuljettaja hoiti ajot eteenpäin, ja auton perässä oleva peruutukset. (Fxguide: Children of men – Hard... 4.1.2007.) Stunttikuljettajien paikkojen matalan rakenteen ansiosta kuljettajat eivät näkyneet kuvissa.

5.4.2 Kohtausten koostaminen efektoinnin avulla; Irreversible

Irreversiblessä (Nóe 2002) on käytetty runsaasti efektointia, ja kuvia on jälkikäteen korjailtu: rajauksia on leikkauspöydällä paranneltu, kuvaa vakautettu, varjoja häivytetty ja kuvaa manipuloitu usealla muulla tavalla yli sadassa kohdassa (Irreversible DVD – lisämateriaali 2002).

Esimerkiksi aiemmin esimerkkinä käytetyssä raiskauskohtauksessa kuvassa oli suuri määrä häiriötekijöitä. Jotta keinuva steadicam –kuva saatiin täysin staattiseksi raiskauksen ajaksi, se täytyi vakauttaa digitaalisesti. Filmillä oli paljon naarmuja ja roskia, jotka poistettiin jälkitöissä. Nóe ei ollut myöskään tyytyväinen taustalla esiintyneen avustajan roolisuoritukseen, joten hänen osuutensa kuvattiin uudelleen, ja liitettiin leikkauspöydällä kuvaan. Kohtauksessa myös vilahtaa raiskaajan sukupuolielin, joka on täysin 3D animaation avulla rakennettu. (Irreversible DVD –lisämateriaali 2002.)

Irreversiblen (Nóe 2002) Eräässä kohtauksessa kamera kulkee liikkuvan taksin ikkunoista sisään ja ulos, vaihdellen paikkaa etupenkin ja takapenkin välillä. Näennäisesti kamera kulkee ikkunoiden läpi, mutta todellisuudessa ikkunat ja niiden heijastumat on täysin jälkikäteen luotuja. Se tekee kohtauksen tunnelmasta varsin erikoisen. Kuvamanipulaatio on kuitenkin niin hienovaraisesti tehty, että katsoja ei edes tajua kiinniittää siihen sen enempää huomiota. (Irreversible DVD –lisämateriaali 2002.)

Irreversiblessä (Nóe 2002) on kuitenkin digitaalisen jälkiefektoinnin vaikuttavuutta ajatellen yksi kohtaus ylitse muiden. Efektointia on kyseisessä kohtauksessa käytetty erityisen erinomaisesti hyväksi, ja kohtaus jää varmasti jokaisen katsojan mieleen.

Kohtauksessa päähenkilöt Marcus ja Pierre joutuvat baarissa tappeluun. Marcukselta väännetään lattiaa vasten olkavarren luu poikki. Tästä suivaantuneena Pierre hakkaa hyökkääjän pään täysin kappaleiksi raskaalla vaahtosammuttimella. Kohtauksessa ei olisi mitään sellaista, mikä varsinaisesti hätkähdyttäisi elokuvissa väkivaltaa näkemään tottunutta katsojaa, ellei kaikkea toimintaa näytettäisi näennäisesti yhdellä kuvalla. Kohtauksen vaikuttavuutta on lähes mahdotonta sanallisesti kuvailla.

Käden taittuminen täysin luonnottomaan asentoon on ratkaistu liittämällä kaksi kuvaa yhteen. Kohtauksen alkupuoli kuvattiin 16mm filmille, mutta leikkauskohdassa tehtiin vaihdos 35mm. Näin siksi, että leikkauspöydällä olisi enemmän pelivaraa kuvien yhdistämiseksi. 35mm materiaali tehtiin jälkikäteen näyttämään 16mm filmimateriaalilta. (Irreversible DVD –lisämateriaali 2002.)

Koska kohta on kokonaisuudessaan kuvattu kaoottista tunnelmaa tavoittelevalla käsivarakuvauksella, on leikkauskohta ollut helppoa häivyttää kameran heilautuksen ansiosta. Marcuksen lattialle kaatumisen jälkeen kamera heilahtaa, ja kuva on laitettu poikki. Näyttelijän käsi vaihdettiin lateksikäteen, ja kohtauksen kuvaus jatkui kameran heilautuksesta eteenpäin. (Irreversible DVD –lisämateriaali 2002.) Tällöin hyökkääjällä oli otteessaan lateksikäsi, jonka hän saattoi huoletta taittaa. Leikkauskohta on arvattavissa, jos sitä osaa katsoa. Se on kuitenkin hyvin motivoitu, joten ensimmäisellä katselukerralla siihen ei osaa edes kiinnittää huomiota.

Kohtauksen vielä vaikuttavampi tapahtuma on, kun Pierre murskaa hyökkääjän pään. Toiminnasta kuvattiin kaksi erillistä ottoa, jotka myöhemmin liitettiin yhteen. Ensimmäisessä otossa Pierreä näyttelevän Albert Dupontelin käsissä oli katkaistu vaahtosammutin, joka oli puolet lyhyempi kuin oikea. Tämän ansiosta hän pystyi uskottavasti ”lyömään” vastaanäyttelijää sammuttimella ilman, että edes koski hänen kasvoihinsa. Toisessa otossa asetelma oli muutoin sama, mutta Dupontelilla oli käsissään oikea vaahtosammutin, ja hän hakkasi maassa makaavaa lateksinukkeä, jonka pää oli täytetty verellä. Leikkauspöydällä 3D animointia hyväksi käyttäen nämä kaksi otosta yhdistettiin, ja efektien häivyttämiseksi kuviin lisättiin hieman motion blurria. (Irreversible DVD –lisämateriaali 2002.) Lopputulos on vähintäänkin karmaisevan realistinen.

Kuva: Kuvakaappaus elokuvan Irreversible (Nóe 2002) lisämateriaali DVD:ltä



Ylemmässä kuvassa Dupontel "lyö" vastaanäyttelijäänsä katkaistulla vaahtosammuttimella. Alemmassa kuvassa hänellä on käsissään oikea vaahtosammutin, jolla hän lyö lateksinukkeä. Leikkauspöydällä kuvat yhdistettiin.

5.4.3 Kohtausten tekeminen ilman jälkiefektointia

Vaikka nykyään erilaiset chroma key –menetelmät ovatkin suosittuja erikoistehosteita tehtäessä, tahtovat jotkin elokuvantekijät taltioida kohtausten efektit kuvauspaikalla selaisenaan. Jostakin syystä tämä tuntuu olevan suosittua etenkin juuri yhden kuvan kohtauksia tehtäessä. Uskon tämän osittain selittyvän sillä, että kuvien manipulointi jälkikäteen leikkauspöydällä hieman kumoo ajatuksen yhdellä kuvalla tekemisestä. Yhden kuvan kohtaukset halutaan kuvata mahdollisimman valmiina pakettina ja niin, että niitä tavitsisi muokata jälkikäteen mahdollisimman vähän.

Kun kohtausten tekoon ei käytetä jälkiefektointia, saatetaan kohtausten toteuttamiseksi tarvita erityistä kekseliäisyyttä. Toisaalta ratkaisut saattavat olla myös hämmästyttävän

simpeleitä. Mielestäni hieman valitettavaa on se, että nykykatsoja tuntuu olevan jo niin tottunut tietokoneella tehtävään jälkiefektointiin, ettei edes oletta trikkien olevan kuvauspaikalla toteutettuja.

Yhden kuvan kohtauksissa erikoisefektien luomiseen kannattaa käyttää hyväksi esimerkiksi optisia illuusioita, peilejä ja heijastavia pintoja. Niiden ansiosta kuvakulmia ja perspektiiviä voidaan kuvaustilanteessa manipuloida melko yksinkertaisella tavalla. Esimerkiksi Schufftanin menetelmä on trikkikuvausmenetelmä, jossa peilin palojen ja osittaisten lavasterakenteiden ja pienoismallien avulla voidaan manipuloida mm. näyttelijöiden mittasuhdetta suhteessa ympäröivään maailmaan. Pepperin kummitukseksi kutsutaan illuusiota, jossa lasipinnalle heijastamalla saadaan luotua ja kadotettua kuva henkilöistä tai esineistä, jotka ovat toisessa tilassa.

Matte painting –menetelmässä puolestaan käytetään suurta taustakangasta, johon kohtauksen paikallaan pysyvä maisema tai vaikkapa kaukainen määränpää on maalattu. Maalauksen ansiosta syntyy vaikutelma ympäristöstä ja perspektiivistä, jota ei oikeasti ole olemassa. Maalauksen raja häivytetään huomaamattomiin edessä olevalla lavastuksella, rekvisiitalla ja liikkuvilla kohteilla. Esimerkiksi Roy Andersson on käyttänyt matte painting -menetelmää monissa elokuvissaan. Matte paintingin ansiosta hän on pystynyt uskottavasti muuttamaan studiosa niin kaupunkimaisemaksi kuin lentokoneesta näkyväksi maan ilmakuvaksikin.

Kuva: Kuvakaappaukset elokuvasta Du levande (Andersson 2007)



Roy Andersson on käyttänyt elokuvissaan paljon matte painting –menetelmää. Kummankin kohtauksen tausta on maalattu taustakangas.

Erilaisten mekaanisten laitteiden ja monenlaisten kohtauksia varten kehitettyjen innovaatioiden ansiosta on mahdollista toteuttaa näyttäviä efektejä ilman jälkikäsitteilyä. Toisinaan ne kuitenkin vaativat huolellista ennakkosuunnittelua, aikaa ja rahaa.

Kuvauspaikalla trikkien tekeminen on myös kiinni elokuvantekijöiden omasta kekseliäisyydestä.

5.4.4 Elokuva yhdellä kuvalla

Hitchcockin murhatrilleri *Rope* (1948) on pyritty tekemään niin, että se näyttäisi yhdellä kuvalla tehdyltä. Filmikamera-aikaan yhdellä kuvalla elokuvan toteuttaminen ei ollut mahdollista filmikelojen lyhyen keston vuoksi, joten Hitchcock joutui keksimään ratkaisun siihen, kuinka saisi elokuvan näyttämään reaaliajassa tapahtuvalta, ilman leikkauksia. Leikkauskohdat on pyritty pääasiassa häivyttää ajamalla kameran linssi kiinni näyttelijöihin tai lavasterakenteisiin, jolloin kuva menee hetkellisesti mustiin. Tällöin kuva voitiin pysäyttää, filmikela vaihtaa, ja kuvausta jatkaa siitä kohdasta mihin jäätin.

Ensimmäisen oikean yhden kuvan elokuvan teki kuitenkin ohjaaja Alexandr Sokurov. Hänen ohjaamansa elokuva *Russian ark* (Sokurov 2002) on venäläinen historiallinen draama, joka sijoittuu Pietarin Talvipalatsiin. Elokuva on kuvattu yhdellä pitkällä steadicam ajolla, jonka kesto on 87 minuuttia. Sokurov halusi ehdottomasti, että elokuvassa on reaaliajan tuntu, ja siksi se päädyttiin toteuttamaan kertojaäänänen näkukulmakuvana (Elstermann 2003). Kertojaääni toteaa elokuvan alussa kuolleen kamalassa onnettomuudessa, ja on nyt aave joka kulkee Talvipalatsissa. Elokuvassa hän vaeltelee palatsin läpi seuranaan kuollut aristokraatti, joka on myös aave.

Sekä lokaatio että elokuvan toteutustapa aiheuttivat tuotannolle melkoisia haasteita, ja elokuvan alkutuotantovaihe kestitkin neljä vuotta. Jokainen yksityiskohta oli suunniteltava etukäteen mahdollisimman tarkasti. Käsikirjoitus sisälsi kaikkea mahdollista kahdenkeskeisistä keskustelutuokioista massiiviseen, monta sataa avustajaa vaatineeseen tanssiaiskohtaukseen, jossa esiintyy mm. sinfoniaorkesteri. Kahden vuoden aikana kuvaaja Tilman Büttner matkusti seitsemän kertaa Saksasta Pietariin tutkimaan kuvauspaikkaa, ja käymään keskustelua Sokurovin kanssa. Kameran kanssa kuljettavasta reitistä piirrettiin tarkka pohjapiirros, josta kävi ilmi sekä rekvisiittojen, lavasteiden, valojen ja näyttelijöiden asemat että kameran liikkeet. (Elstermann 2003.)

Kuvauspäivien aikana Talvipalatsi oli työryhmän käytössä hyvin rajallisen ajan. Heillä oli vain 36 tuntia aikaa lavastaa museo elokuvaa varten. Lavastustyö, johon studio-olosuhteissa olisi normaalisti käytetty viikkoja, oli tapahduttava muutamassa tunnissa. Lavastuksen lisäksi muun muassa valo-osasto työskenteli taukoamatta. Yli viisikymmentä valomiestä oli pystyttämässä valoja kolmessakymmenessä huoneessa samanaikaisesti. Puvustus- ja maskeerausosasto piti huolen siitä, että 867 ammattinäyttelijää (joista osa lapsia) ja yli tuhat avustajaa olivat kaikki paikalla ja valmiina kuvauksiin samanaikaisesti. Myöhästymisille ei ollut varaa, sillä itse kuvauksiin oli käytettävissä ainoastaan yksi päivä, mikä on häkellyttävän lyhyt aika kokoillan elokuvasta puhuttaessa. (Elstermann 2003.)

Kuva: Kuvakaappaus elokuvasta Russian ark (Sokurov 2002)



Russian ark (Sokurov 2002) –elokuvan puvustus ja maskeeraus tehtiin pieteetillä. Kaikkien näyttelijöiden ja avustajien oli oltava valmiina samanaikaisesti.

Vaikka näyttelijöiden kanssa kohtauksia oli harjoiteltu kuukausikaupalla ennakkoon, avustajien kanssa ei oltu harjoiteltu mitään. Tästä syystä kameran ja avustajien kanssa käytiin läpi kameran liikkeet suurimmissa kohtauksissa ennen varsinaisten kuvausten alkamista. Avustajille myös näytettiin kuinka kahdeksan hengen kuvausryhmä liikkuisi ympäriinsä. (Elstermann 2003.)

Kameran mukana kulkevaan kuvausryhmään kuuluivat mm. ohjaaja, kuvaaja, kamera-assistentti, äänittäjä ja tulkki. Tulkki oli mukana siksi, että Sokurov on venäjän kielinen ja Büttner saksalainen. Koska elokuva osittain jälkiäänitettiin, saattoi Sokurov antaa kohtauksen aikana ohjeita näyttelijöiden lisäksi myös Büttnerille, ja tulkki käänsi ohjeet

saksaksi. (Elstermann 2003.) Tämä oli elokuvanteon luonteen kannalta ihanteellista, sillä Sokurov saattoi lennosta pyytää näyttelijöiltä tai kameralta hieman eroavaa tulkintaa, kuin mitä oli aiemmin harjoiteltu.

Kuvausten aikana kameran edellä kulki apulaisohjaaja, joka piti huolen siitä, että kulloinkin kuvaukseen tuleva huone oli kameralle valmiina, ja kameran jäljessä toinen, joka varmisti sen, että kaikki näyttelijät ja avustajat olivat kuvauksen jälkeen kunnossa. Yli kaksikymmentä apulaisohjaajaa puolestaan pitivät huolen siitä, että kuvausten aikana kaikki sujui suunnitelmien mukaan. (Elstermann 2003.)

Kuva: Kuvakaappaus elokuvasta Russian ark (Sokurov 2002)



Russian ark (Sokurov 2002) –elokuvassa käytettiin yli tuhatta avustajaa. Tanssiaiskohtauksen päätyttyä kamera kulkee tansseista poistuvien ihmisten mukana kohti ulko-ovea.

Koska elokuva haluttiin kuvata ”yhteen hengenvetoon”, oli kaiken sujuttava kerralla putkeen. Sokurov ja Büttner olivat päättäneet, että jos jokin menee ensimmäisen 20 minuutin kohdalla pieleen, aloitetaan kuvaus alusta uudelleen. Kuvaukset jouduttiinkin keskeyttämään kolme kertaa noin kymmenen minuutin jälkeen. Neljännellä kerralla kaiken oli kuitenkin onnistuttava: valon määrä ulkona oli jo vähenemässä, lokaatio oli lähdössä alta ja kamerakalustolle oli olemassa vain tietty määrä akkuja, joista osa oli jo käytetty loppuun. Myös oman lisäjännityksensä kuvaukseen toi ulko- ja sisätalokuvien yhdisteleminen. Ulkona oli -24 astetta pakkasta, ja riskinä oli, että kameran linssi huurtuisi lämpimään sisätilaan mentäessä. Neljännellä otolla kaikki sujui kuitenkin mallikkaasti. Kun Sokurov reilun puolentoistatunnin kuvaamisen jälkeen viimein huusi

”poikki”, suurin osa ihmisistä vain kaatui maahan väsymyksestä ja helpotuksesta. Monet itkivät. (Elstermann 2003.)

Suoritus oli Büttneriltä ilmiömäinen. Matka, jonka kamera kulkee Talvipalatsissa, oli pituudeltaan noin puolitoista kilometriä. Vaikka elokuvaa varten oli rakennettu omanlaisensa steadicam valjaat, jotka olivat erityisen kevyet, oli koko systeemillä painoa kuitenkin 35kg. Tätä taakkaa Büttner joutui kannattelemaan koko elokuvan kuvauksen ajan, samalla keskittyen kuvauksen estetiikkaan. Ennen viimeisenä kuvattavaa suurta tanssiaiskohtausta Büttnerillä oli vakavia lihassärkyjä, ja hänestä tuntui ettei hän kykene suorittamaan kuvaustehtävää loppuun. Hän oli valmis luovuttamaan, ja sanoi assistentilleen ettei hän pysty kuvaamaan tanssiaiskohtausta. Assistentti ymmärsi kuitenkin tilanteen väärin, ja luuli hänen tarkoittavan, ettei hän pystyisi kulkemaan tanssiaiskohtauksessa niin suuren avustajamäärän läpi. Assistentti ei siis reagoinut juurikaan Büttnerin sanomisiin, vaan rohkaisi häntä vain jatkamaan. Juuri sillä hetkellä Büttner näki tanssisalin, ja siellä tanssivat sadat avustajat. Näky oli niin ihmeellinen, että hän sai valtavan adrenaliinipiikin, jonka ansiosta hän pystyi suorittamaan kuvauksen loppuun. (Elstermann 2003.)

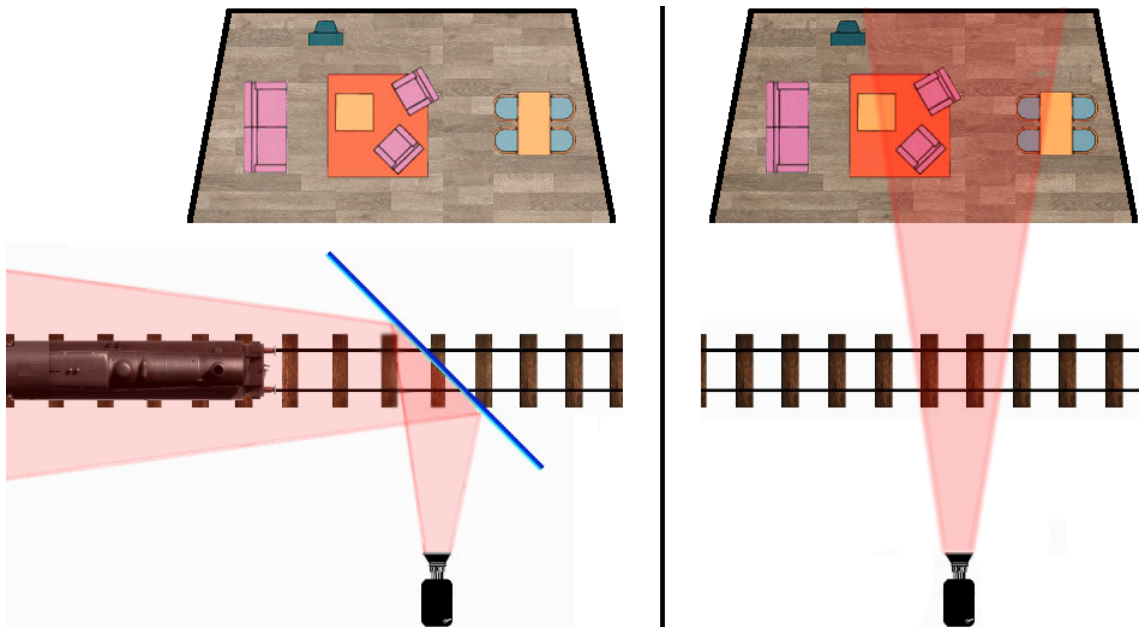
Elokvakriitikko Ron Holloway on kehunut elokuvaa ja sen innovatiivisuutta. Toisaalta hän toteaa, että elokuvan alussa katsoja on kiusallisen tietoinen ja häiriintynyt kuvaustyylistä. Katsoja jää ikään kuin odottamaan ajoa seuraavaa leikkausta. Hollowayn mukaan katsoja kuitenkin hyväksyy kuvaustyylin viimeistään puolen tunnin kohdalla, ja antautuu soljuvan kuvavirran vietäväksi. (Elstermann 2003.)

Russian ark (Sokurov 2002) kuvattiin yhdessä ainoassa lokaatiossa, mutta yhdellä kuvalla elokuvan tekeminen olisi mahdollista myös, vaikka käytössä olisi useita eri lokaatioita. Kameran siirtyminen paikasta toiseen, on mahdollista motivoida esimerkiksi seuraamalla elokuvan henkilöhahmoja, ja kulkemalla heidän mukanaan. Siirtymiä kohtausten välillä on myös mahdollista tehdä liikuttamalla kameraa ja/tai lavasteita tai keksimällä muita siirtymiä mahdollistavia keinoja.

Ajatellaan esimerkiksi kahta erillistä kohtausta, jotka tapahtuvat kahdessa eri lokaatiossa. Ensimmäisessä kohtauksessa nuori mies riitelee tyttöystävänsä kanssa junaradan varressa. Toisessa kohtauksessa mies on pariskunnan yhteisessä kodissa pakkaamassa tavaroitaan. Ensimmäinen lokaatio on siis ulkokuva, ja toinen interiööri.

Nämä kaksi kohtausta olisi mahdollista toteuttaa yhdeltä kamerapaikalta, yhdellä pitkällä kuvalla esimerkiksi seuraavalla tavalla.

Junaradan kiskojen päälle asetetaan suuri peili 45 asteen kulmaan kiskoisiin ja kameraan nähden. Peilin takana on pariskunnan kotia esittävä lavaste. Kamera kuvaa sivusta käsin, kulmautetun peilin kautta, junaradan suuntaisesti riitelevää pariskuntaa. Riidan päätteeksi mies poistuu kuvasta, ja siirtyy peilin takana olevaan lavasteasuuntoon valmistautumaan seuraavaan kohtaukseen. Nainen poistuu kuvasta, ja kiskoja pitkin kulkeva juna ajaa peilin rikki. Kuvassa tämä näyttää varsin hämmäntävältä. Aluksi juna ajaa suoraan kohti kameraa ja samassa hetkessä kuvassa näkyikin ohi ajavan junan kylki, kun peili rikkoutuu. Kun juna on poistunut kuvasta, paljastuu sen takaa lavasteasunto. Toinen kohtaus alkaa.



Kahden kohtauksen yhdistäminen yhteen kuvaan onnistuu esimerkiksi peiliä apuna käyttäen.

6 POHDINTA

Sanotaan, että elokuvanteossa on vain mielikuvitus rajana. Yhden kuvan kohtauksia tehtäessä mielikuvituksen ja taiteellisen luovuuden on kuitenkin oltava huipussaan. Yhden kuvan kohtauksen tekeminen yhdistää kaikki osastot elokuvatyöryhmän sisällä, ja pakottaa jokaisen toimimaan parhaan osaamisensa mukaan. Lopputuloksen onnistumiseen vaikuttaa tekijöiden taito kertoa tarinaa mielenkiintoisella ja katsojaa vakuuttavalla tavalla.

Mikään ei mielestäni ole yhden kuvan kohtausta katsoessa parempaa kuin se tunne, kun ensimmäisellä katselukerralla tarina vie täysin mennessään, ja tämän jälkeen tulee hämmästys siitä kuinka kohtaus on ollut edes mahdollista toteuttaa. Itselleni tunne elokuvassa on aina ollut ensiarvoisen tärkeää, ja tekniikka toissijaista. Samalla tavalla yhden kuvan kohtauksen tulisi olla ensisijaisesti tunteen välittämisen apuväline, eikä tekniikkavetoista kikkailua. Vaikka hyvä tekniikka helpottaa tunteen välittämistä katsojalle, se ei saa olla tarinankerronnassa itseisarvo.

Tutkiessani yhden kuvan kohtauksia tajusin, kuinka mielenkiintoinen ja laaja-alainen aihe on kyseessä. Yhden kuvan kohtaukset esiintyvät niin erilaisessa merkityksessä eri elokuvantekijöille. Toisille se on keino lyhentää kuvausaikataulua, toisille se on enemmänkin kuin elämäntapa. Kirjoittaessani aloin tuntea hurjaa poltetta aiheeseen liittyen. Mitä syvemmälle tekstissäni pääsin, sitä korkeammalle arvostukseni yhden kuvan kohtausten tekijöitä kohtaan kipusi. Opinnäytetyöprosessini aikana minusta on alkanut tuntua, että yhden kuvan kohtaukset edustavat elokuvaa puhtaimmillaan.

Tarinan kertomisen taito yhdellä katkeamattomalla kuvalla on todella vaativaa. Toisaalta miksi sen tulisikaan olla helppoa tai varsinkaan rutiininomaista. Mielestäni jossain on mennyt jo alusta asti vikaan, jos esimerkiksi kahden henkilön välistä dialogia on rytmittävä leikkauksen avulla. Herää kysymys, onko tällaisen kohtauksen kuvallinen sisältö jäänyt liian yksipuoleiseksi.

Olen vilpittömän hämmästynyt, kuinka vähän aiheesta on puhuttu, vaikka mielestäni sen tulisi olla jonkinlaisena lähtökohtana jokaiselle kohtaukselle. Leikkausten käyttö tulisi olla elokuvanteossa paremmin perusteltua ja motivoitua. Olen koko

kirjoitusprosessini ajan pyöriteltyt päässäni kysymystä siitä, voidaanko leikkauksen avulla kertoa jotakin sellaista mitä ei yhden kuvan kohtauksella pystyittäisi kertomaan. En ole edelleenkään keksinyt kysymykseen itseäni tyydyttävää vastausta. Toivon, että tulevaisuudessa joku tarttuu aiheeseen, ja muotoilee minulle leikkauksen näkökulmasta perustellun vastauksen.

LÄHTEET

Kirjat:

Bordwell, D. & Thompson, K. 2004. Film Art: An Introduction. New York: McGraw-Hill.

Mascelli, J. V. 1965. The Five C's of Cinematography. Los Angeles: Silman James Press.

Pirilä, K. & Kivi, E. 2005. Elävä kuva – elävä ääni. Ensimmäinen osa. Otos. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy.

Sinkkonen, I. Kuoppala, H. Parkkinen, J. Vastamäki, R. 2006. Käytettävyyden psykologia. Helsinki: Edita Publishing Oy.

Verkkolähteet:

CineEuropa. 6.9.2014. ”Films that are universal and timeless”. Roy Anderssonin haastattelu. Luettu 7.4.2015.

<http://cineuropa.org/ff.aspx?t=fffocusinterview&l=en&tid=2740&did=262571>

Fxguide. 4.1.2007. ”Children of Men – Hard core seamless vfx”. Artikkel. Luettu 27.4.2015.

http://www.fxguide.com/featured/Children_of_Men_-_Hard_Core_Seamless_vfx/

Elokuvantaju/ Sukura, A. 2001. ”Emmauksen tiellä”. Artikkel. Luettu 25.3.2014.

http://elokuvantaju.uiah.fi/oppimateriaali/tuotanto/artikkelit/sukura_emmauksen_tiella.jsp

ELONET. ”Emmauksen tiellä”. Elokuvan sisältöseloste. Luettu 25.3.2014.

<http://www.elonet.fi/fi/elokuva/1022731>

Mubi/ Vishnevetsky, I. 9.8.2009. ”Figurative and Abstract: An Interview with Roy Andersson”. Roy Anderssonin haastattelu. Luettu 8.4.2015.

<https://mubi.com/notebook/posts/figurative-and-abstract-an-interview-with-roy-andersson>

Voodoo Film. 14.5.2013. ”25 miljoner kostar en vanlig svensk långfilm”. Artikkele. Luettu 7.4.2015. <http://www.voodooofilm.org/nyheter/statistik-2856>

Wordpress/ Nimimerkki Lindseylow. 23.3.2011. ”Children of men, Alfonso Cuarón, 2006. Roadside Ambush, chapter 7”. Artikkele. Luettu 27.4.2015. <https://lindseylow.wordpress.com/2011/03/23/children-of-men-alfonso-cuaron-2006-roadside-ambush-chapter-7-705-3200-3546/>

YLE Teksti-tv. 22.6.2012. ”Jean-Luc Godard: Elää elämänsä”. Teksti-TV:n dvd-arvostelu. Luettu 20.4.2015. http://yle.fi/tekstiv/arkisto/vapaa-aika/jean-luc_godard_elaa_elamaansa_3203.html

Zakka. ”The end of the World as we know it?”. Roy Anderssonin haastattelu. Luettu 20.3.2014. http://zakka.dk/euroscreenwriters/interviews/roy_andersson.htm

Elokuvat:

Airplane!. 1980. Ohjaus: Jim Abrahams. Tuotanto: Paramount Pictures. Tuotantomaa: Yhdysvallat.

Bottle rocket. 1996. Ohjaus: Wes Anderson. Tuotanto: Columbia Pictures. Tuotantomaa: Yhdysvallat.

Children of men. 2006. Ohjaus: Alfonso Cuarón. Tuotanto: Strike entertainment, Hit and run productions. Tuotantomaa: Yhdysvallat, Englanti.

Du levande. 2007. Ohjaus: Roy Andersson. Tuotanto: Studio 24. Tuotantomaa: Ruotsi.

Emmauksen tiellä. 2001. Ohjaus: Markku Pölönen. Tuotanto: Fennada-Filmi.
Tuotantomaa: Suomi.

Esa ja Vesa. 1994. Ohjaus: Aleksi Mäkelä. Tuotanto: Harlin & Selin Productions.
Tuotantomaa: Suomi.

Irreversible. 2002. Ohjaus: Gaspar Noé. Tuotanto: Lion Gate Films. Tuotantomaa:
Ranska.

Napapiirin sankarit. 2010. Ohjaus: Dome Karukoski. Tuotanto: Helsinki-filmi.
Tuotantomaa: Suomi.

Rope. 1948. Ohjaus: Alfred Hitchcock. Tuotanto: Transatlantic Pictures. Tuotantomaa:
Yhdysvallat.

Russian ark. 2002. Ohjaus: Alexandr Sokurov. Tuotanto: Seville Pictures. Tuotantomaa:
Venäjä.

Sånger från andra våningen. 2000. Ohjaus: Roy Andersson. Tuotanto: Studio 24.
Tuotantomaa: Ruotsi.

Twelve years a slave. 2013. Ohjaus: Steve McQueen. Tuotanto: Fox Searchlight
Pictures. Tuotantomaa: Yhdysvallat.

Weekend. 1967. Ohjaus: Jean-Luc Godard. Tuotanto: Athos films Tuotantomaa:
Ranska.

Televisio-ohjelmat:

YLE-uutiset: Kuuden uutiset. Esitetty Suomen televisiossa 13.6.2011.

Muut julkaisut:

Avelin, J. 16.7.2012. Tie primitiiviseen elokuvaan. Aamukeskustelussa Béla Tarr. Haastattelu. Sodankylän elokuvajuhlat 2012.

Henderson, B. 1971. Toward a Non-Bourgeois Camera Style. Film Quarterly –lehti. California: University of California Press.

Huupponen, M. 2012. ELOKUVAAJAN OPEROIMISTYYLIT - Kameran operointityylin vaikutus elokuvan sisältöön ja tunnelmaan. Kemi-Tornion ammattikorkeakoulu. Kulttuurialan opinnäytetyö.

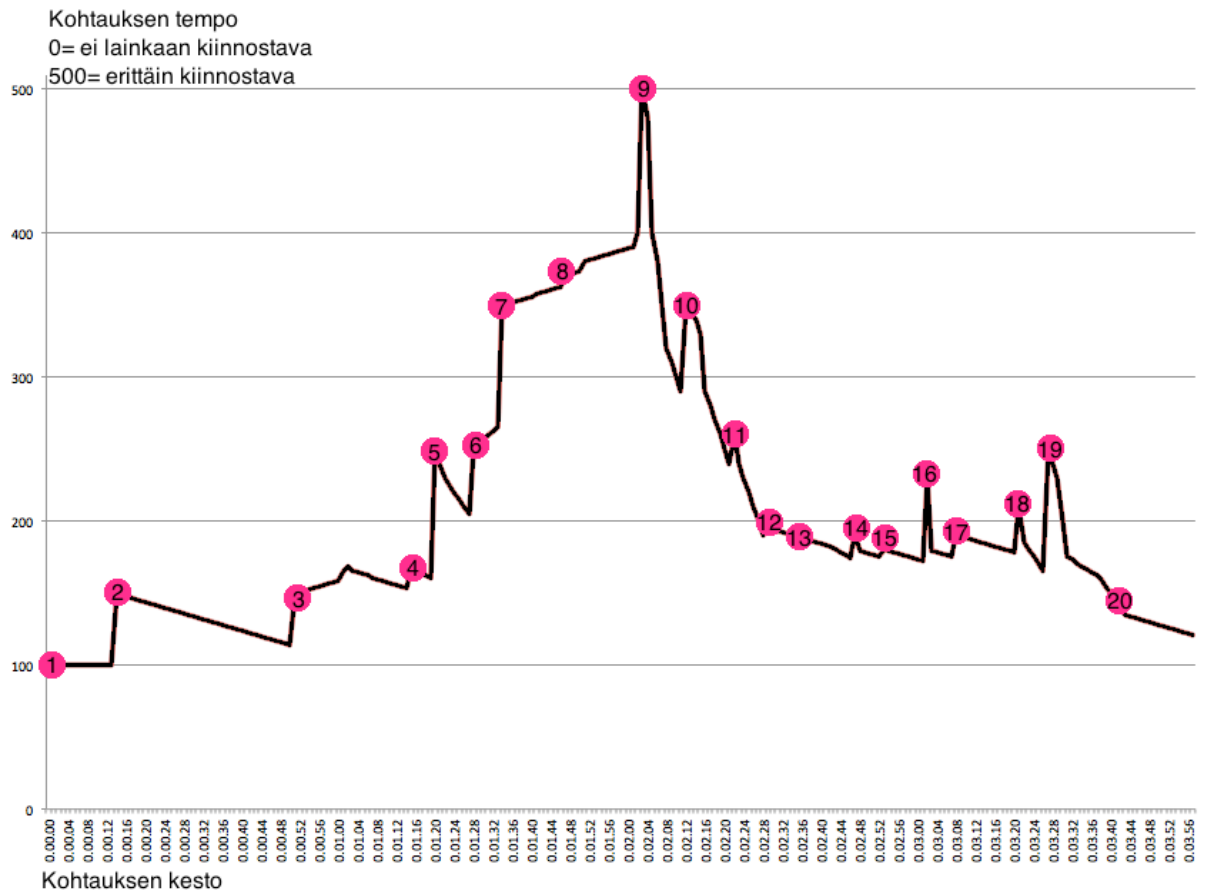
Kiesiläinen, I. 18.10.2009. Elokuvakerronan kolme perusasiaa; Pieni opas opettajalle ja opiskelijalle. Helsinki.

Kinnunen, K. 18.10.2007. Roy Andersson. Suomen kuvalehti 42/2007.

LIITTEET

1 (2)

Liite 1. Children of men –kaavio



Tapahtuman nro	Tapahtuma-aika	Kohtauksen sisältö	Tempo*
1	0:00:00	Autolla ajoa ja jutustelua	100
2	0:00:14	Henkilö1 kaivaa laukustaan mandariinin ja ryhtyy kuorimaan sitä	150
3	0:00:51	Henkilö2 ottaa esille pötätennispallon ja ryhtyy leikkimään sen kanssa Henkilön3 kanssa	150
4	0:01:20	Henkilö1 näkee palavan auton	250
5	0:01:28	Auto lipuu tielle ja räjähtää	250

6	Metsästä alkaa juosta vihamielistä vä-	
	0:01:34 keä, joka hakkaa liikkuvaa autoa	350
7	0:01:47 Sivuikkuna rikkoutuu	370
8	0:01:51 Polttopullo lentää auton tuulilasiin	380
9	0:02:02 Henkilö2 ammutaan	500
10	Moottoripyörä ajaa auton rinnalle ja	
	0:02:12 työnnetään kumoon	350
11	0:02:22 Tuulilasi pirstoutuu	260
12	0:02:25 Auto käännetään	220
13	Tilanne rauhallinen mutta edelleen kriit-	
	0:02:29 tinen Henkilön2 vuotaessa kuiviin	195
14	0:02:47 Poliisiautot ilmestyvät kuviin	190
15	On epävarmaa lähtevätkö poliisit seu-	
	0:02:53 raamaan	180
16	0:03:02 Poliisiauto lähtee seuraamaan	230
17	0:03:08 Poliisi käskee ajamaan tien sivuun	190
18	0:03:21 Poliisi uhkaa autossaolijoita aseella	210
19	0:03:27 Kuljettaja ampuu poliisit	250
20	0:03:45 Auto ajaa pois	133

*Temmon arvo on mielivaltaisesti valittu määre, jotta kohtauksen rytmisen kerronnan voidaan hahmottaa visuaalisesti.

Liite 2. Asiantuntijahaastattelu Antti Hellstedt

1 (7)

24.2.2014

Opinnäytetyö; Katri Koppanen

Asiantuntijahaastattelu

Haastateltava; Antti ”Pini” Hellstedt FSC

KK=Katri Koppanen, Antti Hellstedt=AH

KK: Eli tänään on 24.2. Haastattelen Pini Hellstedtiä aiheesta Yhden kuvan kohtaukset. Aloitetaan teemalla ”Yhden kuvan kohtaukset ja sinä”. Oletko käyttänyt omissa elokuvissasi yhden kuvan kohtauksia?

AH: Olen käyttänyt. Yhdessä elokuvassa [Esa ja Vesa] tehtiin viisi kohtausta yhdellä kuvalla. Olin piirtänyt storarin viidestä eri kohtauksesta auton sisällä. Siinä oli kaikenlaisia ajoja, ja tarkoitus oli kuvata trailerilla joka suunnasta kun kaksi ihmistä puhuu. Kunnianhimoisia ajoja. Sitten aika loppui kesken, ja ohjaaja sanoi, että nämä viisi kohtausta tehdään yhdellä kuvalla.

KK: Kuinka olet päätynyt tekemään kohtauksia yhdellä kuvalla?

AH: Yhden kuvan kohtaukset on aika haasteellisia toteuttaa. Niissä on niin suuri mahdollisuus siitä että taiminki ei toimi, kun ei pääse leikkaamaan. Täytyy olla ehdottoman varma siitä, että kuva toimii silloin kun sen kuvaa. Jos siis ei oteta ollenkaan coveria siihen, eli muita kuvia. Leikkaaja voi tietysti tehdä siihen jump cutin, eli hyppyskarvin. Mutta yhden kuvan kohtaukset yleensä lähtee siitä, että se on ennalta funtsittu että tämä kohtaus tehdään yhdellä kuvalla. Eli on joku hyvä idea, ja sitä lähdetään toteuttamaan. Jos on vaikka käsivara tai steadicam – no, mulla ei oo koskaan steadicamia – mutta jos on käsivara tai rata, ja se joku juttu, se kohtaus mitä ollaan tekemässä, tuntuu menevän tosi hyvin, niin saatan ehdottaa että tämän voisi tehdä yhdellä kuvalla. Mihän ohjaaja yleensä sanoo ”eeeei, ku otetaan coveria.” (naurua)

KK: Miksi et haluaisi ottaa coveria vaan tehdä puhtaasti yhdellä kuvalla?

AH: No, jos joku kohtaus tehdään yhdellä kuvalla, niin se on aina taidonnäyte. Se osoittaa taitavuutta. Se vaatii taitoa tehdä yhdellä kuvalla. Siinä pitää kaikki natsata. Kuvaajan pitää olla kokoajan hereillä ja virkeänä. Ja olla nopea ja elää täysillä sen kohtauksen mukana.

AH: Se [yhdellä kuvalla kohtauksen tekeminen] on joskus etukäteen suunniteltua, joskus se päätös tapahtuu vasta siinä kuvaustilanteessa. Jos kaikki menee hyvin ja toimii, niin kohtaus voidaan toteuttaa yhdellä kuvalla. Toisaalta, vaikka olisi etukäteen suunniteltu, että kohtaus tehdään yhdellä kuvalla, niin se ei aina välttämättä toimikaan niin kuin on suunniteltu. Silloin päätetään että otetaan varmuuden vuoksi coveria. Se syö sitä intoa tehdä yhdellä kuvalla. Silloin ei mene täysillä, eikä pane kaikkeansa likoon siihen yhteen kuvaan, jos tietää että kuitenkin tehdään coveria. Sitten voi ottaa vähän vasemmalla kädellä.

KK: Miten suhtaudut elokuvien efektointiin tai jälkikäsitteilyyn yhden kuvan kohtauksista puhuttaessa? Saako yhden kuvan kohtausta jälkikäsitellä vai pitäisikö erikoisefektit toteuttaa jo kuvaustilanteessa?

AH: Voi sen jälkikäteen efektoida kyllä, mutta digitaalitrikit ei ole niin... Tai että ihmiset nykyään näkee ne niin hyvin, että ne näyttää yleensä falskeilta. Silloin kun Jurassic Park tuli ja ensimmäisen kerran oli digitaaliefektejä, ihmiset katsoi sitä suu auki, että tää on ihan uskomatonta. Mutta nykyään kun ihmisten silmä on tottunut siihen, ja se tulee enemmänkin halvan näköiseksi ja siitä tulee halvan oloinen. Esimerkiks kaikki noi supersankarielokuvat nykyään.

KK: Miten yhden kuvan kohtauksen kanssa työskentely eroaa tavanomaisesta elokuvatyöskentelystä?

AH: Sehän tarkoittaa että sitä täytyy harjoitella sitten tosi pitkään, vähintään sen verran mitä nyt normaalisti yhtä kohtausta. Että ei se nyt ainakaan säästä aikaa yhtään.

Kaksitoista vuotta orjana elokuvassa on yksi tosi hienosti toteutettu yhden kuvan kohtaus. Semmoinen kun sitä naista ruoskitaan.

KK: Voitko avata sitä vähän enemmän?

AH: Se on steadicamilla tehty. Se on pitkä kohtaus. Se kuva elää sen kohtauksen mukana, se on aivan täydellinen. Sitä ei tajuakaan että se on yhdellä kuvalla tehty, ellei siis kiinnitä huomiota siihen.

KK: Miten se sitten muuttuisi, jos se olisikin tehty leikkauksen kautta?

AH: Väittäisin, että siitä häviäisi se intensiteetti. Sen takia se varmaan jäi mieleenkin, kun se oli yhdellä kuvalla tehty. Siitä ei pääse pois siitä tilanteesta leikkauksella, vaan koko sen naisen ruoskimisen joutuu katsomaan. Joutuu olemaan siinä. Se leikkaus varmaan vähän vierottaa katsojaa siitä tilanteesta. On jotenkin helpompi olla.

KK: Mitä sellaista pystyy kertomaan yhden kuvan kohtauksella, mitä ei pystyisi kertomaan leikkauksen kautta? Onko sellaista?

AH: On sellaista. Kun se on ikään kuin totta, jos on yhdellä kuvalla tehty. Niin kuin sanoin, että siinä ei pääse pakoon siitä kohtauksesta.

KK: Toimiiko se paremmin siis tällaisissa dramaattisissa ja ahdistavissa kohtauksissa, jos sitä verrataan esimerkiksi rakkauskohtaukseen?

AH: Ei sillä oikeastaan ole mitään väliä. Mutta yleensä jos elokuvassa on jotain informaatiota niin siinä pitäisi sitten olla myös kuvallisesti jotain jännää. Informaatio on aina tylsää.

KK: Miten pystyt rytmittämään kohtausta, jos otat sen yhdellä kuvalla?

AH: Se täytyy rytmittää niin että menee välillä lähemmäs ja välillä kauemmas, välillä panoroi siihen kuka puhuu ja välillä panoroi siihen joka ei puhu. Riippuu vähän elokuvasta ja kohtauksesta ja tunnelmasta.

AH: Kummelissa on sellainen kohtaus missä toimittaja käy kuvaamassa kun nämä neljä ryöstäjää jää kiinni, ja se kohtaus tehtiin yhdellä kuvalla. Sen kohtauksen kuvasin GoProlla, kun se oli olevinaan kännykkäkameran kuvaa eikä sen tarvinnut olla niin hyvälaatuinen. GoPro on kevyt kamera, joten sitä voi käyttää niin kuin kännykkäkameraa. Siinä on laajakantti objektiivi, ja sillä menin välillä kauemmas ja välillä lähemmäs, että sai lähikuvat ja samalla laajat kuvat. Kummeliporukka ihan hihkui riemusta, kun on niin hyvä kuva.

KK: Millaisia rajoitteita pitkät kuvat elokuvanteolle asettaa? Pystyykö kaikki kohtaukset tekemään yhdellä kuvalla?

AH: Kyllä pystyy, tottakai pystyy. Kyllä kaiken pystyy kertomaan niin kuin dokumentissa. Se on varmaan tullut dokumentista se yhdellä kuvalla kertominen. Että se raja hämärtyy siinä dokumentin ja fiktion välillä.

KK: Millaisia kamerakikkoja voi käyttää yhden kuvan kohtauksissa? Jos esimerkiksi halutaan yhdellä kuvalla toteuttaa kohtaus, jossa kolmannesta kerroksesta tippuu televisio kadulla kulkijan päälle.

AH: No tossa mä varmaan tekisin sellaisen heilautuksen, että se kuva ei ole ihan skarppi. Että kameraoperoiija ikään kuin pelästyy sitä tilannetta. Tai jos vaikka ammutaan, niin mä samalla heilautan vähän kameraa, että se vaikuttaa siltä että se kuvaaja on pelästynyt. Silloin se on tehokkaampi.

KK: Mitä yhden kuvan kohtauksen toteuttaminen vaatii ajallisesti verrattuna leikkauksen kautta tehtävään kohtaukseen?

AH: Yhtä kauan aikaa siihen toteuttamiseen menee kuin tavallisessa kohtauksessa. Siinä vaan menee siihen suunnitteluun ja harjoitteluun enemmän aikaa. Mutta siinä pitää olla

sitten täysillä sen takana että tehdään yhdellä kuvalla ja uskoo siihen että se toimii. Koska se on todella turhauttavaa että pitkään harjoittelee ja suunnittelee jotain yhtä kuvaa ja huomaa kuvauspaikalla että se ei toimikaan. Siinä on tietysti aina se vaara.

KK: Kuinka kauan yhtä kuvaa joudutaan kuvaamaan?

AH: Niin kauan että voidaan olla tyytyväisiä siihen. Kaikkein parashan se olisi, jos sen saisi ekalla otolla. Koska silloin näyttelijät on tuoreimmillaan. Mitä enemmän joutuu tekemään ottoja, niin sen mekaanisempaa siitä tulee. Ja se on huono juttu, koska jos näyttelijät ei toimi, niin sitten ei toimi mikään. Elokuvan tekemisestä on tärkeää, että näyttelijöillä on hyvä olla, ja että juoni on mielenkiintoinen.

KK: Minkä verran improvisaatiolle jätetään tilaa, vai voiko yhden kuvan kohtausta tehdessä improvisoida?

AH: Voi, tottakai voi. Varsinkin jos käsivaralla tehdään, niin siinä voi improvisoida jopa ihan mielellään. Sellaista on ihan hauska tehdä, missä seurataan improvisaatiota.

KK: Minkä kokoinen kuvausryhmä on yhden kuvan kohtausta tehtäessä?

AH: Ihan sama, kuin tavallisessa.

KK: Miten pitkät otokset yleensä vaikuttaa kuvausryhmään?

AH: Yleensä ihmiset tekee sitä mielellään, kun se on niin haasteellista ja vähän erilaista. Yleensä koko ryhmä on tosi innoissaan siitä, jos se yhdellä kuvalla tehty kohtaus onnistuu. Ja yhteistyö kaikkien osastojen välillä täytyy olla aivan saumatonta.

KK: Kuinka yhden kuvan kohtaukset vaikuttaa näyttelijöihin?

AH: Yleensä myös näyttelijät tykkää siitä että joutuu tsemppaamaan.

KK: Millaisia asioita pitää ottaa huomioon ennakkosuunnittelussa pitkien otosten takia?

AH: Että tila soveltuu siihen. Että siellä on tilaa tehdä. Ja heti jo kun on valitsemassa kuvauspaikkoja, niin olisi hyvä tietää jos kohtaus tehdään yhdellä kuvalla. Yleensä sitä ei kyllä vielä siinä vaiheessa tiedä.

KK: Kun luet käsikirjoitusta, niin näetkö jo siitä että kohtauksen voisi tehdä yhdellä kuvalla?

AH: Joo, näen kyllä. Ja kuvaustilanteessa myös, riippuen tietysti ohjaajasta, ajattelen ensin että saisiko tämän kohtauksen tehtyä yhdellä kuvalla. Eli mä lähdän siitä miettimään.

KK: Eli sun lähtökohta on aina se pystyykö tekemään yhdellä kuvalla?

AH: Se riippuu vähän ohjaajasta. Että esimerkiksi se ohjaaja, jonka kanssa olen tehnyt eniten, niin hän tykkää myös yhden kuvan ostoista. Joten mä lähdän aina ekana miettiin sitä että miten tän saisi yhdellä kuvalla tehtyä. Ja jos ei saa, niin sitten puhutaan siitä, että ”tähän tarvii ainakin nää kuvat sitten”. Eli ei se aina toimi.

AH: Muistatko Napapiirin sankareissa, kun se porukka menee baariin Kolarissa. Se oli toteutettu yhdellä kuvalla. Sitä ei ollut tarkoitus tehdä yhdellä kuvalla, mutta siinä kaikki onnistui. Näyttelijät tiesivät milloin he ovat kuvassa, vaikka heitä kuvattiin lasin läpi.

KK: Joo, se varmasti jäi mieleen juuri sen takia, että tuntui kuin itse olisi ollut paikan päällä katsomassa sitä tilannetta. Niin kuin sanoit, niin leikkaus varmaan vähän vieraannuttaa katsojaa siitä tilanteesta. Se ei olisi ollut ollenkaan sama kohtaus, jos se olisi tehty leikkauksella.

KK: Kuinka monta kertaa master-ottoa otettiin?

AH: En ole varma mones otto se oli. Oliskohan ollut ekalla. Kuvan jälkeen mä sanoin Domelle, että tää kohtaus oli tässä! Dome halus vielä varmistua ja ottaa coveria.

Kuvattiin ulkona tappeluakin monta kuvaa. Kun leffa oli leikattu, kehuin Domea rohkeudesta.

KK: Kauanko kohtausta kuvattiin?

AH: Kohtausta kuvattiin normaali aika.

AH: Mutta sitten taas esimerkiksi Hitchcockin Köysi. Se on kahdellatoista kuvalla toteutettu, mutta sen pitäis näyttää niin kuin se olisi yhdellä kuvalla toteutettu. Siinä taas sitten mun mielestä se väline vie enemmän huomiota kuin ne näyttelijät. Eli se muoto syö sitä sisältöä.

Liite 3. Asiantuntijahaastattelu Johan Carlsson

1 (2)

4.6.2013

Kandidatuppsats; Katri Koppanen

Email intervju

Intervjuobjekt; Johan Carlsson, Roy Anderssons produktionsledare

1. Hur skiljer sig en vanlig filmproduktion från produktionen där ett scen filmas med en tagning?

Johan: Det är en stor och svår fråga. Det som mest präglar en inspelning där scenen berättas med bara en tagning är naturligtvis att tagningen inte går att förbättra i klippningen. Det man gör på inspelningen är det som senare kommer visas i filmen. Numera kan man naturligtvis göra vissa justeringar med digitala effekter, men det är något vi försöker att använda.

2. Hur mycket mer tid krävs förhandsplanering och inspelningar?

Johan: Vi förhandsplanerar inte så mycket eftersom vi har alla våra resurser i egna lokaler. Naturligtvis diskuterar vi scenerna innan uppbyggnadsarbetet börjar, inte minst för att bestämma i vilken turordning scenerna skall tas. Planeringen inför inspelningsdagen liknar en vanlig films med den skillnaden att vi har mindre logistik, återigen eftersom vi filmar i egna lokaler med egen utrustning.

3. Hur många gånger i genomsnitt filmas ett scen?

Johan: Vi tar ca 35 tagningar per scen, men många av dessa är brutna. Om Roy känner att inledningen av en scen inte är bra så bryter han den och tar en ny tagning. Vi tar så många tagningar som det behövs tills Roy är nöjd in i minsta detalj.

4. Vilka saker måste man ta hänsyn till i förhandsplaneringen när det gäller långa tagningar?

Johan: Vi gör tester för att se att allt fungerar.

5. Hur länge måste långa tagningar övas på förhand och finns det någon plats för improvisation?

Johan: Vi gör 2-3 tester inför varje inspelning. Om det är scener med mycket dialog så kan det bli ca 4-5 tester. Roy vill att skådespelarna säger hans repliker ordagrant, men han anpassar dialogen efter aktörerna.

6. Hur stor är filmteamet i själva inspelningen?

Johan: Normalt 10 personer. På stora scener ibland upptill 40 person.

7. Hur noga har man planerat och övat det som händer i bakgrunden? Hur noga har man valt olika element i scenen?

Johan: Allt som händer i bakgrunden är inövat och bestämt på förhand. Under inspelnings gång så ändras ofta saker men det är på Roys initiativ.