

Opinnäytetyö (AMK)

Elokuvan koulutusohjelma

2018

Sara Malviina Nieminen

DOGME 95 JA KOSKEMATTOMAN ELOKUVAN KAAVA

OPINNÄYTETYÖ (AMK) | TIIVISTELMÄ

TURUN AMMATTIKORKEAKOULU

Elokuvan koulutusohjelma

2018 | 39 sivua, 2 liitesivua

Sara Malviina Nieminen

DOGME 95 JA KOSKEMATTOMAN ELOKUVAN KAAVA

Opinnäytetyöni tavoite on esitellä Dogme 95 -tyylisuuntaus siitä tietämättömille lukijoille taustasta riippumatta, sekä pohtia sen antamia ideoita ja ideologioita elokuvataiteen luomisesta. Haluan perehtyä Dogmen jättämiin ajatusmalleihin ja mitä se on kenties tarjonnut nykyelokuvalle. Dogme elokuvien lisäksi analysoin myös dogmemaisia piirteitä omaavien elokuvien tarinankerrontaa, ja sitä ovatko ne onnistuneet siinä mitä lähtivät tarinallaan hakemaan. Käyn läpi myös Dogmen mahdollisia ongelmakohtia. Lopuksi pohdin Dogmen perintöä ja kuinka sen ajatusmaailmaan nähdään edelleen nykyelokuvassa ja elokuvantekijöiden piirissä.

Dogme 95 ristiriitainen ja monitulkintainen elokuvantyyli. Se on vaikuttanut suuresti etenkin tanskalaiseen elokuvaan, mutta Dogmen perintöä voidaan nähdä elokuvassa myös kansainvälisemmällä tasolla. Dogmen tyylin mukaan kuvattu elokuva voi parhaimmillaan olla uskottavampi kuin klassisemman tyylin elokuva, joskin tämä on myös katsojakohtainen havainto.

Tulkitsen aihetta omien havaintojeni ja kokemusteni, sekä kirjallisuuden kautta. Työni on suunnattu elokuvan opiskelijoille sekä ammattilaisille, jotka toivovat uudenlaisia näkökulmia omaan työskentelyynsä.

ASIASANAT:

Dogme 95, elokuvasuuntaus, elokuvaus, audiovisuaalisuus, elokuva, elokuvan historia, genre, Lars von Trier, Dogma 95

BACHELOR'S | ABSTRACT

TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Media | Film degree

2018 | 39, 2

Sara Malviina Nieminen

DOGME 95 AND THE FORMULA OF A PRISTINE FILM

In my thesis my goal is to introduce the Dogme 95 style to those who are not familiar with it, and also take a look at the ideas and ideology it offers for filmmaking. I want to dig in Dogme's legacy and what it has offered for modern film. In addition for Dogme films, I also analyse films that have some Dogme 95 characteristics and wonder have those films accomplished in what they want to represent with their story. I will also go over problems in Dogme. Finally I'll ponder Dogme's legacy and how we can still see Dogme's presence in modern film and in modern film makers. I will interpret this subject through my own experience and observations and also through literature.

Dogme 95 is controversial and ambiguous film-genre. It has greatly affected especially Danish film, but Dogme's legacy can also be seen in films in more global level. Film shot in Dogme-style can, in best case scenario, be more reletable than classic film, though this depends on how the viewer interprets films in general.

This work is aimed to film students and professionals who are looking for a new point of view for their working habits.

KEYWORDS:

Dogme 95, film wave, cinematography, audio visual, film, history of film, genre, Lars von Trier

SISÄLTÖ

KÄYTETYT LYHENTEET TAI SANASTO	5
1 JOHDANTO	6
2 DOGME 95 JA SEN SÄÄNNÖT	8
2.1 <i>The Vow of Chastity</i> – lupaus puhtaan elokuvan puolesta	10
2.2 Säännöt elokuvan teossa	15
2.3. Dogme ja Uneton48- elokuvakilpailu; mielen tehostaja ja haastaja	16
3 DOGME #1 JA DOGME #2	19
3.1. Dogme #1: Juhlat	19
3.2. Dogme #2: Idiootit	23
4 DOGME ELOKUVAN LÄHTÖKOHTANA	26
4.2. Tarinan merkitys	28
4.3. Audiovisuaalinen ilme	30
4.4. Dogmen hyödyntämisen kompastuskivet	33
5 DOGMEN PERINTÖ	35
LÄHTEET	37
LIITTEET	
Liite 1. DOGME manifesti	

KÄYTETYT LYHENTEET TAI SANASTO

Auteur-teoria	Elokvakritiikin tyyliisuunta, joka selittää elokuvan olevan aina ohjaajan taiteellinen näkemys.
Blockbuster	Kaupallisesti menestynyt elokuva (wiktionary.org).
Diegeettinen musiikki	Kohtauksesta kuuluva musiikki esim. bändi joka soittaa tanssilavalla. (vastakohta ei-diegeettinen).
Dogme	Tanskalaislähtöinen elokuvasuuntaus. Lyhenne sanasta Dogme 95 (joskus myös Dogma 95).
Flip-screen	Videokameran rungossa oleva erillinen kuvaruutu, joka toistaa aktiivisesti ja reaaliajassa kameran kuvan.
Found-footage	Elokuvan tyyliisuunta, jossa kamera on aktiivinen osa tarinaa, esimerkiksi usein jonkun hahmon pitämä videokamera.
VR	<i>Virtual Reality</i> ; virtuaalinen todellisuus.

1 JOHDANTO

Teknologinen kehitys on yksi elokuvan historian näkyvimmistä muutoksista. Elämme aikakautta, jona jo edellisenä vuonna ilmestyneet kamera- ja valoteknologiat sekä äänitysvälineet voivat tänä päivänä olla vanhentunutta teknologiaa. Kaiken tämän kehityksen lomassa elokuva on ottanut uusia mielenkiintoisia muotoja HD -kuvasta 3D:n ja nyt jopa virtuaalitodellisuuteen. Vaikka tätä teknologista vallankumousta pidetään usein positiivisena kehityksenä, on se myös saanut osakseen arvostelua. 1990-luku oli Hollywoodissa indie-elokuvien nousun aikakautta (Hjort, Mackenzie, 2003). Myöhemmin tunnetuiksi tulleet elokuvaohjaajat, kuten Robert Rodriguez ja Quentin Tarantino, näyttivät pienen budjetin elokuvien, ns. tee-se-itse elokuvien, voiman kilpailukykyisinä tuotantoina ja heidän esimerkkinsä myötä mielenkiinto lähtökohdiltaan pienempiä elokuvatuotantoja kohtaan nousi.

Samoihin aikoihin myös Euroopassa alkoivat puhaltamaan uudet tuulet ja näkemykset elokuvantuotantoa kohtaan. Kapina Hollywoodin blockbuster -elokuvia vastaan synnytti erilaisia elokuvaaliikkeitä. Yksi näkyvimmistä liikkeistä oli vuonna 1995 Tanskassa kehittynyt, mahdollisimman kliiniseen elokuvaan pyrkinyt ”elokuvasuuntaus” nimeltään Dogme 95. Opinnäytetyössäni aion syventyä Dogmen ideologiaan ja taustoihin, sen elokuvantekijöille tarjoamiin mahdollisuuksiin sekä Dogmen perinnön vaikutukseen nykyisessä elokuvataiteen tilassa. Aion myös pohtia, kuinka Dogmen ideologiaa voidaan hyödyntää elokuvatuotannossa nykyäänkin ja onko sen seuraamisessa mahdollisia ongelmakohtia.

Vaikka Dogme 95:n kukoistus kesti vain muutamia vuosia, jäi sen perintö elämään erityisesti aloittelevien elokuvantekijöiden keskuudessa. Se tarjosi sekä haasteen että vaihtoehdon klassisemmän elokuvakerronnan rinnalle. Vaikka Dogme antaa mahdollisuuden luopua huipputeknologiasta elokuvanteossa, ei sitä kuitenkaan tule ajatella aatteena, joka kannustaa elokuvan tekijöitä kulkemaan sieltä mistä aita on matalin, vaan haasteena, inspiraatiota ruokkivana voimavarana.

Käytän tekstissäni tämän elokuvaaliikkeen sen tanskankielistä kirjoitusasua Dogme 95, joskin kirjoitusasu vaihtelee valitsemani ja Dogma 95:n välillä. Tällä pyrin siihen, ettei lukija puhuessani Dogmesta sekoita sitä uskon tai opin järjestelmää kuvaavaan dogma sanaa. Suomenkielisessä elokuvahistoriassa virallinen kirjoitusasu on kuitenkin Dogma 95.

Pohdin aihetta paikoitellen omasta kokemuksestani elokuva-alan opiskelijana, harrastajana ja työntekijänä. Lisäksi syvennyn aiheesta kirjoitettuihin kirjoihin ja tehtyihin dokumentteihin sekä elokuviin. Koska suurin osa kirjallisesta materiaalistani on julkaistu 2000-luvun alussa, suhtaudun tähän kirjalliseen materiaalin tietynlaisella kritiikillä. Tämän lisäksi tarkastelen aihetta myös omien kokemuksieni ja huomioideni avulla.

2 DOGME 95 JA SEN SÄÄNNÖT

“What we are looking for can be found in the real world, from where the creators of fiction draw their inspiration, the reality journalists attempt to describe but cannot. They cannot show us true reality as they are blinded by their technology. Neither do they want to, as technology has become a goal unto itself, content has become secondary.”

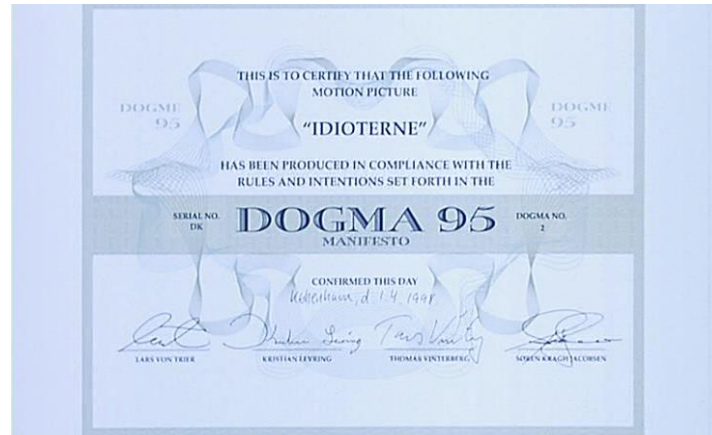
– Lars von Trier, March 2000

Maaliskuun 20. päivänä vuonna 1995 tanskalainen elokuvaohjaaja Lars von Trier nousi satavuotisen elokuvan kunniaksi järjestetyn juhlatilaisuuden lavalle Pariisissa, ja heitti punaiselle paperille printattuja lentolehtisiä yleisöön. Hän luki paikalle olleille ääneen kollegansa Thomas Vinterbergin kanssa ideoiman ja allekirjoittaman ”Dogme 95 -manifestin” sekä niin sanotun ”siveyslupauksen” eli vakuutuksen elokuvallisesta puhtaudesta. Tempauksen jälkeen von Trier poistui teatterista kieltäytyen kertomasta tapahtuneesta lisätietoja (dogme95.dk/interviews).

Näin julistuksellisesti alkoi kiistanalainen Dogme 95 -elokuva-liike, joka heitti tanskalaisen elokuvan kertaheitolla maailmankartalle. Ympäri maailmaa alkoi kiivas keskustelu siitä, mitkä ovat hyvän elokuvan edellytykset. Von Trierin sekä Thomas Vinterbergin kirjoittama ”siveyslupaus” sisälsi kymmenen tiukkaa ohjenuoraa, joita Dogme-elokuvaksi lasketun teoksen tuli seurata. Nämä ohjenuorat pyrkivät antamaan vallan takaisin elokuvan ohjaajalle tarinankertojana ja kapinoimaan Hollywood elokuvan asettamia teknisiä vaatimuksia vastaan (Hjort, Mackenzie, 2003). Dogme oli kuin elokuvateollisuuden punk rock, joka aikanaan kritisoi progressiivisen rockin täyteläisyyttä riisumalla oman musiikillisen ilmaisunsa vain muutamaan sointuun. Dogme riisui elokuvakerronnan kaikesta elokuvan maailman todellisuutta muuntelevasta tarinankerronnasta (Berman, 2015). Manifestin tarkoitus oli myös osoittaa, ettei budjetti yksin määritä hyvää elokuvaa.

Alkuperäinen Dogme 95 -manifesti luotiin Lars von Trierin sekä Thomas Vinterbergin johdosta, mutta myöhemmin siihen liittyivät myös niin ikään tanskalaiset ohjaajat Kristian Levring sekä Søren Kragh-Jacobsen. Nämä neljä ohjaajaa muodostivat niin sanotun Dogme-veljeskunnan, jonka tarkoitus oli tarkkailla Dogmen sääntöjen noudattamista sekä toimia eräänlaisina esimerkkeinä Dogme 95 -elokuvien luomisprojekteissa (Berman, 2015). Heidän käsialaansa ovat myös neljä ensimmäistä ja menestyneintä Dogme-elokuvaa: *Juhlat (Festen, 1998)*, *Idiootit (Idioterne, 1998)*, *Mifune (Mifunes sidste sang,*

1999) sekä *The King is Alive* (2000), joista kahteen ensimmäiseen syvennyn tässä kirjoitelmassani tarkemmin.



KUVA 1: Virallisten Dogme 95 elokuvien alussa on Dogme-sertifikaatti.

Aluksi Dogmea pidettiin pelkkänä mainoskikkana, jonka tarkoitus oli kiinnittää huomio nimenomaan tanskalaiseen elokuvaan, joka ennen tätä oli muun pohjoismaisen elokuvan tavoin jäänyt Euroopassa suhteellisen vähäiselle huomiolle. Dogmen ei kuitenkaan koskaan ollut tarkoitus nousta niin globaaliksi ilmiöksi, kuin se lopulta elinaikanaan nousi. Vaikka suuntauksessa ei ollut kyse mainostuksesta, on Dogme 95 -liike edelleen selkein syy sille, miksi tanskalainen elokuva on muuta pohjoismaista elokuvateollisuutta tunnetumpaa maailmalla (Rantanen, 2000, 12).

Syitä sille, miten Dogme onnistui kiinnittämään suurempialaisen huomion elokuvantekijöiden joukossa, on useita ja sen menestys onkin varmasti monien onnekkaiden sattumusten seuraus. Lars von Trier oli kotimaassaan noussut julkisuuteen monin tavoin Dogmen sääntöjä hyödyntäneen *Valtakunta*-televisiosarjansa myötä, mutta hän oli myös muualla Euroopassa tullut huomatuksi provokatiivisista puheistaan ja häikäilemättömästä käytöksestään. Hän julkisti Dogme -manifestin vallankumouksellisin elkein Pariisissa, elokuvan satavuotisjuhlassa, mikä oli selkeästi kannanotto ja viittaus moniin muihin vallankumouksiin joita Pariisin kadut olivat nähneet. Vuonna 1999 ensi-iltansa saanut, ensimmäiseksi valtavirran found-footage elokuvaksi ajateltu (vuoden 1980 *Cannibal Holocaustin* ollessa virallisesti ensimmäinen) *The Blair Witch Project*, menestyi pienestä budjetistaan ja uudeltaisesta visuaalisesta ilmeestään huolimatta. Tämä saattoi olla yksi syy kiinnostuksen kasvamiselle myös Dogmen ideaa kohtaan, ja tästä osasyystä sai

mahdollisesti tuulta purjeisiinsa. Lisäksi Yhdysvalloissa noussut indie-elokuvien aalto kiinnosti tekijöitä myös Euroopassa.

Dogmen kulta-aika loppui 2000-luvun alussa sen muuttuessa kaupallisemmaksi sekä Dogme-veljeskunnan huomattessa Dogme-elokuvien muuttuneen lähes itseään toistaviksi kopioksi. Dogmesta itsestään oli tullut genre, joka soti Dogmen sääntöjä vastaan. Dogmen vaikutus kuitenkin näkyy edelleen vahvasti etenkin tanskalaisessa elokuvassa, joskin sen tuomasta asenteesta voidaan ammentaa hyödyllisiä neuvoja elokuvateollisuuden laajemmalla tasolla.

2.1 *The Vow of Chastity* – lupaus puhtaan elokuvan puolesta

Niin kuin mikä tahansa onnistunut elokuva-alue, myös Dogme 95 nousi vastalauseena totuttuja malleja kohtaan. Suuribudjettiset Hollywood-tuotannot olivat dominoineet elokuvakenttää jo vuosia, asettaen hyvän elokuvan edellytykseksi suuren budjetin ja huipputeknologian. Indie-elokuvien suosion nousu Yhdysvalloissa antoi hyvän alustan eurooppalaisen elokuvan uusille ideoille. Dogmea verrattiin usein 1960-luvulla nousseen Ranskan uuden aallon elokuvaan, sillä ne molemmat pyrkivät kaappaamaan vallan ohjaajalle, puolustivat pienen budjetin elokuvakerrontaa ja toivat elokuvatuotannon suljetuista studioista kaupunkien kaduille (Parnell, 2016). Dogme 95 oli myös ensimmäinen kiivaasti elokuvatuotantoja kritisoinut liike sitten Ranskan uuden aallon. Erona ranskalaisen elokuvan uuteen aaltoon, joka korosti elokuvatuotannon riippumattomuutta säännöistä, loi Dogme 95 kuitenkin tarkat kriteerit sille, minkälainen elokuvan tulee olla, jotta se voidaan laskea Dogme-elokuvaksi.

Viikko ennen Pariisin elokuvajuhlaa Lars von Trier kutsui ohjaaja Thomas Vinterbergin luokseen ja esitti hänelle ideansa elokuvamanifestin kirjoittamisesta. Lars von Trier ei kuitenkaan halunnut pysähtyä vain Dogme 95 -manifestiin; hän halusi myös kirjoittaa tarkat säännöt, joita Dogme 95 -elokuvan tulisi seurata. Nämä kymmenen sääntöä, joista puhuttiin hurskastellen nimellä ”Vow of Chastity”, *Siveyslupaus* (tansk. *Kyskhedsløfter*), jotka Lars von Trier sekä Thomas Vinterberg kirjoittivat Vinterbergin mukaan alle 30 minuutissa (VPRO-cinema, www.youtube.com). He keskustelivat elokuvan tekemisen klišeistä, joita he itse usein omissa töissään käyttivät ja kielsivät kaikkien näiden kliseiden käytön Dogme 95 -elokuviissa.

Tarkoista säännöistä huolimatta Dogme ei silti ollut tarkkaan monitoroitu tyyliisuunta, sillä sen tarkoitus ei ollut olla brändi, eikä kukaan esimerkiksi estänyt elokuvantekijää julistamasta omaa elokuvaansa Dogme 95 -elokuvaksi (www.dogme95.dk/faq). Dogmen kultaaikana virallisten Dogme-elokuvien tekijöiden tuli kuitenkin hyväksyttää elokuvansa Dogme 95 -veljeskunnalla, seurata tarkasti Dogmen kymmentä sääntöä, sekä kirjoittaa ns. tunnustus jos he rikkoivat sääntöjä, saadakseen virallisen Dogmesertifikaatin elokuvallensa.

Raamatun kymmenen käskyn tavoin, myös Dogme 95:n Vow of Chastity sisälsi kymmenen käskyä. Alapuolella Vow of Chastity vapaasti suomennettuna:

”Vannon antautuvani seuraaville Dogme 95:n kirjoittamille ja vahvistamille säännöille:

- 1. Elokuva tulee kuvata aidoissa lokaatioissa, eikä näihin lokaatioihin saa tuoda rekvisiittaa tai lavastusta, joka ei näissä lokaatioissa valmiina ole.**
- 2. Ääntä ei saa tuottaa kuviin jälkeensä tai ottaa pois. Musiikkia ei saa lisätä jälkeensä, vaan tulee halutun musiikin soida kohtauksen taustalla kuvaustilanteessa.**
- 3. Kameraa saa operoida vain käsivaralla. Vain kehon aikaansaama liike on sallittua, eikä kameraa saa pitää jalustalla tai muulla tuella.**
- 4. On käytettävä väriä. Erillistä valaisua ei saa käyttää.**
- 5. Erilaiset optiset tehosteen ja suotimet ovat kiellettyjä.**
- 6. Ns. pinnallinen toiminta on kiellettyä, joten elokuvassa ei saa olla ”epäuskottavia tapahtumia”, murhat, aseet jne. ovat kiellettyjä.**
- 7. Elokuvan on sijoitettava reaaliaikaan, joten kaikenlaiset paikka- ja aikasiirtymät ovat kiellettyjä.**
- 8. Genre-elokuvat eivät ole sallittuja.**
- 9. Elokuva tulee kuvata 35mm filmille, käyttäen kuvasuhteena 4:3. (*Sitten tällä sääntöä on löysätty ja elokuvan voi kuvata digimuotoon, kunhan se siirretään myöhemmin 35mm filmille).**
- 10. Ohjaajaa ei saa mainita elokuva lopputeksteissä.**

Lisäksi vannon ohjaajana irrottautuvani henkilökohtaisesta maustani! En ole enää taiteilija. Vannon pidättäytyväni ”teoksen” luomisesta, sillä pidän hetkiä kokonaisuutta tärkeämpänä. Korkein tavoitteeni on totuuden pakottaminen ulos hahmoistani ja tapahtumapaikoistani. Vannon tekeväni niin keinolla millä hyvänsä ja kaiken hyvän maun ja esteettisten harkintojen kustannuksella.

Näin ollen teen siveyslupauksen.”

Kööpenhamina, Maanantai 13. maaliskuuta 1995

Dogme 95 puolesta

Lars von Trier

Thomas Vinterberg

Nämä kymmenen sääntöä muodostivat perustan Dogme 95 -elokuville. Säännöksiä tarkastellessa pystyy helposti ymmärtämään, että niiden tarkoitus on ollut tuoda elokuvallinen raakuus fiktiiviseen elokuvaan, ja näyttää maailma mahdollisimman sellaisena kuin sen myös luonnossa näemme. Dogme 95 tarkoitus on riisua elokuva kaikesta romantiinista tai liian epäuskottavasta kerronnasta ja ikään kuin tuoda tietynlainen dokumentaarisuus fiktiiviseen elokuvaan. Se on ikään kuin resepti tai kaavio, joka opastaa kohta kohdalta puhtaan elokuvan tekemiseen. Vaikka puhtauden käsite on monitulkintainen, Dogmessa se tarkoitti elokuvan riisumista kaikista elokuvan tunnetta kaunistelevista osialueista ja pyrkiä eroon ”kosmeettisesta” tasoittelusta. Helposti sen voidaan ajatella liittyvän myös jopa uskonnollisuuteen tai rodulliseen puhtauteen. Viittaahan siveyslupaus sanana tietynlaiseen neitseellisyyteen. Dogmen kohdalla nämä ovat kuitenkin vain lainattuja kielikuvia, joiden tarkoitus oli luoda Dogmen ympärille tietynlaista poliittista jyrkkyyttä, joka parhaassa tapauksessa, von Trierille ominaisella tavalla, puhuttelee ja provosoi. Dogmen on ollut tarkoitus pyrkiä koskemattomaan, neitseelliseen elokuvaan, vaikka tarkkaa määrittelyä koskemattomuudelle ei voidakaan antaa.

Säännökset myös pyrkivät vähentämään normia siitä, että elokuvan ohjaaja nostetaan elokuvatuotannossa jalustalle. Tosin tämä ajattelu tapa on selkeästi ristiriidassa Dogmen perustana olleelle ajatukselle siitä, että valta tulisi saada studioilta takaisin ohjaajalle. Tämä käsitys voidaan kuitenkin ajatella niin, että valta on haluttu siirtää rahamassoja hallitsevilta tuottajilta elokuvan käytännön tekijöille, joita ohjaaja ikään kuin edustaa.

Kun von Trier maaliskuussa 1995 esitti manifestin elokuvajuhlan yleisölle, hän sai osakseen paljon piikittelyä siitä miksi hän on paikalla alkujaan jos hän kerran ”vihaa elokuvaa” tarpeeksi paljon arvostellakseen totuttuja toimintatapoja Dogme 95 -manifestin avulla

(Metzstein, 2000). Manifestilla ei kuitenkaan ollut mitään tekemistä klassisten elokuvien vihaamisen kanssa, päinvastoin, olihan von Trier itsekin menestynyt Euroopassa juuri hyvin tyyliteltyjen taide-elokuvien kuten *Eurooppa* (1991) johdosta, pyrkien luomaan mahdollisimman sujuvaa ja kaunista elokuvakieltä. Sen sijaan Dogmen oli tarkoitus todistaa ja näyttää konkreettisesti, että muunkinlaisia lähestymistapoja elokuvakieleen on. Sääntöjä ei myöskään tule tulkita liian totisesti. Itse tilanne, jossa von Trier ja Vinterberg säännökset kirjoittivat, oli heidän itsensä mukaan kaikessa jäykkyydessään ja ”uskonnollisuudessaan” absurdi ja huvittava (Metzstein, 2000).

Kirjassaan *Puhtaan illuusion puolesta – Dogme 95- elokuva liikkeen audiovisuaalinen estetiikka* Jussi-Pekka Rantanen kuvailee Dogme-elokuvia eräänlaisiksi luomuelokuviksi ja tämä kuvaus onkin hyvin osuva. Suuntauksen tarkoitus ei ole ollut syrjäyttää ison budjetin elokuvaa tai halventaa sitä, vaan tarjota mahdollisimman jalostamaton vaihtoehto teollisen elokuvan rinnalle. Lars von Trier on myös painottanut sääntöjen olleen lähinnä häntä itseään varten, sillä ne räätälöitiin niiden tottumusten perusteella, joita von Trier itse elokuvissaan käytti. Jokainen Dogme ohjaaja onkin taivutellut jollain tasolla Dogmen sääntöjä tai tulkinnut niitä hieman eri tavoin. Von Trierin mukaan jokaisella itseään kunnioittavalla ohjaajalla tulisi olla vastaavia sääntöjä, kirjoittaapa tämä ne sitten ylös tai ei (Metzstein, 2000).

Koska Dogme riistää lähes kaiken teknologisen kikkailun pois elokuvanteosta, voisi keskiverto katsoja, elokuvaopiskelija tai ammattilainenkin pitää ensinäkemältä Dogmen ulkoista ilmettä jopa amatöörimäisenä. Dogme-elokuvissa ei ole mitenkään tavatonta, että esimerkiksi äänittäjän puomi näkyy kuvassa, sillä kuvan visuaalinen ilme ei ole Dogmessa sen merkittävin osa-alue, johon ohjaajan tulisi keskittyä. Klassisessa elokuvassa tällainen virhe johtaisi suoraan kyseisen oton poistamiseen. Toisaalta puomin tai kuvaajan näkyminen kuvassa voidaan ajatella teatteriohjaaja Bertolt Brechtin tyylilajin mukaan eräänlaisena vieraannuttamisena elokuvan tapahtumista. Brecht ei halunnut katsojan syventyvän näytelmiinsä tunnetasolla vaan järjellä, joten hän käytti näytelmissään erilaisia keinoja jotka muistuttivat katsojaa tapahtumien fiktionaalisuudesta. Tämä ikään kuin tarjoaa katsojalle mahdollisuuden irtautua tarinan otteesta ja tarkastella sitä ulkopuolisena havainnoijana (Teak, julkaisusarja 55).

Monille elokuvan onnistuneisuus mitataan käytetyn teknologian tasolla ja tämä näkyy erityisesti aloittelevien elokuvantekijöiden piirissä. Vain harvat suostuvat enää kuvaamaan elokuvaansa ellei käytössä ole esimerkiksi 4K kameraa, etenkin nykyään 4K:n ollessa täysin mahdollinen vaihtoehto niin ammattilaisille kuin amatööreillekin. Etenkin

amatööritasolla syyt 4K käyttämiseen tulevat usein vain halusta tehdä elokuvaa ”kuten ammattilaiset”, vaikka luodut teokset ladattaisiinkin vain YouTubeen tai muille alustoille, joilla ei ole edes kapasiteettia pyörittää kuvaa 4K tarkkuudella. Tällöin teknologiasta tulee itsessään tavoiteltavaa, mikä on von Trierin sanojen mukaan ollut yksi syy Dogme 95 liikkeen syntyyn. Syitä valittujen teknologisten valintojen tekemiselle ei esitetä vaikka jokainen valinta elokuvan teossa tulisi olla harkittu, myös kuvanlaadun, kuvasuhteen ja kuvan yleisen ilmeen kannalta. Dogmessa syy askeettiselle kuvauskalustolle on halu kiinnittää katsojan huomio elokuvan tapahtumiin ja hahmoihin ottamalla huomio pois ulkoisesta ilmeestä. Tunnetiloja ei voi enää esitellä esimerkiksi musiikin voimin, vaan nyt elokuvaohjaajan ja näyttelijöiden tulee näyttää nämä tunteet. Elokuvan kultainen sääntö onkin ”näytä, älä kerro”, eikä Dogme tarjoa tekijälleen muita vaihtoehtoja.

Klassisemmassa visuaalisessa kerronnassa löyhä tarina ja epäpätevä ohjaus on helppo piilottaa ”elokuvallisen” ulkoasun alle ja toivoa, että yleisö voidaan hämmentää omalla teknisellä osaamisella. Videopalvelu Youtube on täynnä opastusvideoita, jotka neuvovat kuinka omaan elokuvaan saadaan ”elokuvallinen ilme”. Pohdinnan arvoista on, ”mitä elokuvallinen ilme todellisuudessa tarkoittaa?”. Vaikka klassinen elokuvallinen ilme voi toimia isossa osassa elokuvia tarinankerronnallisena osana, ei se kuitenkaan ole itseisarvo elokuvalle, eikä sitä tulisi yrittää tavoitella loputtomasti.

Usein etenkin indie-tuotannoissa itse esituotannolle ei jää tarpeeksi aikaa ja esimerkiksi näyttelijöiden kanssa harjoittelu yleensä ohitetaan täysin, sillä keskittyminen ammenetaan nimellisesti tärkeisiin osa-alueisiin kuten kovalistojen tekemiseen. Aloittelevien- ja amatöörielokuvantekijöiden tulisikin luottaa omaan tarinaansa, sen sijaan että fokus asetetaan pelkkään tekniseen toteutukseen, sillä tekninen taituruus kehittyy parhaiten kokemuksen karttuessa ja jokainen löytää itsellensä sopivimmat työtavat ainoastaan käytännön kokemuksella.



KUVA 2: Kuvakaappaus Lars von Trierin elokuvasta *Idiotit*, jossa äänitysmikki nähdään selkeästi lopullisen elokuvan kohtauksissa.

Eräs Dogmen kirjoittamaton sääntö on, etteivät lyhytelokuvat voi olla Dogme 95 -elokuvia (dogme95.dk/faq). Alun perin tämän säännön tarkoitus on noussut ajatuksesta, että Dogme 95 on suunnattu nimenomaan elokuvan ammattilaisille, sillä heidän ajateltiin olleen syvimmällä Hollywood- elokuvan kierteessä. Nykypäivänä lyhytelokuvateollisuus on noussut, osittain juuri teknologian kehittymisen luomien mahdollisuuksien myötä, ammattimaisemmalle tasolle, joten mikäli Dogme 95 olisi vielä voimissaan, voisi kuvitella sen hyväksyvän jo ammattimaiset lyhytelokuvat piiriinsä.

2.2 Säännöt elokuvan teossa

Etenkin aloittelevat elokuvan tekijät ovat usein monien sääntöjen ja rajoitteiden vallan alla. Usein nämä rajoitteet liittyvät budjettiin tai enemmänkin sen olemattomuuteen. Ammattimaisemmissa tuotannoissa rajoitteet saattavat liittyä esimerkiksi pienehköjen markkinoiden tarjoamiin katsojalukuihin ja haluun miellyttää mahdollisimman suurta yleisöä.

Elokuvan teko on syvimmillään hyvin monimuotoinen taiteenmuoto, joka yhdistelee toimivan kokonaisuuden eri rakennuspalasista; näyttelijöistä, lokaatioista, erikoistehosteista, kuvauksesta, valaisusta jne. Mitä enemmän rakennuspalasia meillä on käytössä, sitä vaikeampaa näiden palasten harmoninen yhteensovittaminen on ja sitä suuremmalla todennäköisyydellä jonkin rakennuspalasen epäonnistuminen saattaa vaikuttaa koko elokuvan ilmeeseen. Jos osasta rakennuspalasia voitaisiin kuitenkin luopua, voisi aikaa jäädä enemmän ”merkityksellisempien” asioiden hiomiseen. Kun esimerkiksi huonosti valoa heijastava kamerakenno on alusta lähtien tietoinen valinta tuotannossa, voidaan kuvakulmat, tilat ja valaisut suunnitella tällaisen kamerasuunnitelman teknisiä ominaisuuksia ajatellen.

Lisäksi etenkin koulumaailmassa usein turhaksi koettu byrokratia saattaa aiheuttaa ylimääräistä päänvaivaa. Hyvän idean toteuttaminen saattaa tyssätä tuotantoluvan puuttumiseen tai jopa niinkin yksinkertaiseen asiaan kuin logististen järjestelyiden, kuten kaluston kuljetukseen soveltuvien autojen saannin, epäonnistumiseen, mikä helposti turhauttaa etenkin aloittelevaa tekijää. Mitä jos elokuvan opiskelijat ja ammattilaiset uskaltaisivat aika ajoin irrottaa itsensä näistä mahdollisesti hankaloittavista osa-alueista, niiden ollessa suurimpia tekijöitä tuotannon hidastumisen kannalta? Todellisuudessa elokuvan teossa ei ole sääntöjä, ja vaikka hyvä tekniikan taitaminen kielii elokuvallisen tuotannon hallitsemisesta, ei se yksin riitä mittariksi tuomitsemaan onko elokuva onnistunut siinä, mitä se on lähtenyt tavoittelemaan. Tällä hetkellä voidaan sanoa että on jopa muotia tehdä teknisesti laadukasta elokuvaa, mutta tämä laatu ei yksin riitä hyvän elokuvan luomiseen. Etenkin nuorilla epävarmuus ja tarve todistella myös omaa teknistä osaamista menevät usein elokuvan sisällöllisen merkityksen edelle. Mikä on se syy, että jokin tarina pitää kertoa, ja mikä on elokuvan sanoma? Näitä kysymyksiä mietitään liian harvoin. Maailma on pullollaan uskomattomia teoksia, mutta mitä niistä jää jäljelle, jos ne eivät herätä katsojissaan mitään ajatuksia tai näkökantoja?

2.3. Dogme ja Uneton48- elokuvakilpailu; mielen tehostaja ja haastaja

Sääntöjen luominen elokuvantekoprosessiin voi antaa kipinän yllättävillekin mahdollisuuksille. Suomessakin vuosittain järjestetty Uneton48 lyhytelokuvakilpailu pyrkii tarjoamaan näitä mahdollisuuksia osallistujilleen. Uneton48 antaa osaaottaville kilpailijoille aikarajoitteen, määrää elokuvan pituuden, genren sekä pakolliset elementit, jotka elokuvassa tulee olla. Nämä ovat osa Uneton48-kilpailun sääntöjä. Vaikka nämä säännöt on osittain luotu varmistamaan, etteivät kilpailijat ilmoita kilpailuun jo valmiita elokuviaan, ovat ne myös rajoitteita, jotka pakottavat kilpailijat lähestymään elokuvan tekoa uudelta näkökannalta. Joskus nämä rajoitteet voivat tuntua ylitsepääsemättömiltä ja luovuutta kahlitsevina pakotteina, mutta jos tehtävää osaa lähestyä kysymyksellä ”mitä voin tehdä” sen sijaan että jää pyörimään lopulliseen ”mitä en voi tehdä” kierteeseen, voi hyvinkin nopeasti löytää ideoita ja lähestymistapoja joita ei ilman näitä rajoitteita olisi tullut ajatelleeksi.

Omasta kokemuksestani osaan kertoa tällaisen rajoittamisen toimivan mielikuvitusta ruokkivana voimavarana erittäin hyvin. Vuoden 2017 kevään Uneton48-kilpailussa nais-

ryhmämme teemaksi arvottiin ”lännenelokuva”. Kun tieto genrestä tuli ja kilpailu käynnistyi, olimme kaikki melko lannistuneita. Tuntui, että kaikki tietämämme lännenelokuvat olivat eeppejä, pitkiä seikkailuja eikä meillä ollut minkäänlaista ajatusta siitä, miten saisimme ahdettua tuollaisen tarinan alle seitsemään minuuttiin, ilman minkäänlaista budjettia tai lähtökohtaa. Lännenelokuvan kliseemäinen imago tuntui myös rajoitteelta, sillä nopealla katsahduksella Turku ei tarjonnut sopivia puitteita tällaisen hyvin selkeän mielikuvan antavan genren toteuttamiseen. Luovuttaminen ei kuitenkaan ollut vaihtoehto ja yön yli kestäneen suunnittelun jälkeen tarinaksi syntyi absurdi melodramaattinen komedia, jonka lännenelokuva elementit olivat lähinnä nimellisiä. Elokuvamme *Piikki Lihassa*, vei meidät lopulta kymmenen parhaan joukkoon kilpailun finaaliin. Jälkeenpäin miettiesäni, olen iloinen että kohdallamme osui hankala genre, sillä uskon sen kirvoittaneen mielikuvitustamme tavalla, joka ei olisi ollut muussa tilanteessa mahdollista. Lisäksi olimme aikaisempaan vuonna menestyneet kauniilla poeettisella dokumentilla ja jos kohdallamme olisi sattunut aihepiiri, joka olisi sallinut meidän kulkea samaa, hyväksi todettua reittiä, olisimme saattaneet alitajuisesti luoda vain kopion aiemmasta työstämme.

Mielikuvitus, josta myös elokuva ideat syntyvät ja kehittyvät, on työkalu. Se on taito, jota tulee harjoittaa ja huoltaa, jotta se toimisi toivotulla tavalla. Tällainen toiminta on primitiivisellä tasollakin ihmiselle ja muille eläinkunnan lajeille hyvin luonnollista, onhan evoluutio ja kehitys todistanut sen, että muutosta tapahtuu ainoastaan silloin kun meidät ahdistetaan nurkkaan, jossa kaikki totutut tavat ja toimintamallit riisutaan ja meidät pakotetaan keksimään uusia ideoita.

Tällainen rajoittaminen luomalla sääntöjä on vanha metodi taiteen eri kentiltä ja myös Dogmen ajatus toimii samalla tavalla. Sen tarkoitus ei ole helpottaa elokuvan tekoprosessia riisumalla siitä erityyppisistä tai rahaa vaativista osa-alueista, vaan pakottaa elokuvantekijä ja erityisesti sen ohjaaja tarkoin määriteltyihin raameihin ja näin tarjota tälle mahdollisuus uudensuunnitelmien ratkaisuihin ja lähestymistapoihin elokuvaansa kohtaan. Dogme on käsitteenä mielenkiintoinen, sillä sen lähtöajatus, sekä toteutus ovat ikään kuin ristiriidassa keskenään. Dogmen avulla valta haluttiin antaa takaisin elokuvantekijöille tarinankertajina ja tämä saavutettiin luopumalla vallasta sääntöjen muodossa.

Hyvin ”amatöörimäisestä” ulkoasusta huolimatta, Dogme-elokuvat eivät missään nimessä ole amatöörielokuvia, vaan Dogmen hallinta vaatii usein taustalleen syvällisempää kokemusta ja ymmärrystä elokuvanteosta ja etenkin ohjaamisesta. Sekavan audiovisuaalisen ilmeen rinnalle tarvitaan vahvaa näyttelijänohjausta. Dogme 95 onkin myös

näyttelijöilleen ainutlaatuinen kokemus ja koettelemus, sillä Dogmen alati tilanteiden mukana elävä kameran ansiosta, Dogme näyttelijät eivät ole enää kameran liikeratojen ja tarkennusalueiden vankeina. Yleensä elokuvatuotannossa näyttelijöitä ympäröi kuvaustilanteen kalusto valoista kamera dollyihin ja äänitysvarusteisiin. Dogmessa kaikki tämä jää pois, eikä näyttelijä ole enää vain tietynlaisen sommittelun tai kuvan vankin, vaan yllättäen koko lokaatio on osana kuvausta. Esimerkiksi *Juhlissa* Thomas Vinterberg vahvisti tätä ajatusta piilottamalla mikit settiin niin, etteivät ne haitanneet kuvausta tai näyttelijöitä. Lisäksi videokameroiden Flip-screenit olivat juuri tulleet markkinoille, mikä mahdollisti kuvaajalle käsivarren käyttämisen kameran liikutteluun ilman, että hänen tarvitsi itse kulkea kameran mukana. Tämä teki kuvaajasta entistä huomaamattomamman (vpro cinema, www.youtube.com).

3 DOGME #1 JA DOGME #2

Dogme on siis pohjimmiltaan puhdasta, suoraviivaista elokuvaa. Se ei välttämättä ole ensi vilkaisulla esteettisesti kaunista tai edes miellyttävää. Kotivideomainen kamera ikään kuin pakottaa katsojan keskelle tarinan tapahtumia, jotka ovat usein epämiellyttäviä ja todentuntuisia. Joskin parhaimmillaan tällainen luotaantyyntävyys toimii juuri Brechtin oppien mukaan elokuvantulkintaa voimistavana metodina.

Mikä tekee elokuvasta hyvän Dogme-elokuvan ja onko Dogmen tekemiseen ylipäänsä muita merkityksellisiä syitä kuin suppea budjetti? Dogme-elokuvien keskiössä on aina tarina ja ne ovat lähes poikkeuksetta hahmokeskeisiä elokuvia, joiden juonenkäänteet syntyvät hahmojen kehityksestä ja sisäisestä kamppailusta. Kaksi ensimmäistä Dogme-elokuvaa olivat Thomas Vinterbergin *Juhlat*, sekä Lars von Trierin *Idiootit*. Viimeistään näiden kahden elokuvan jälkeen, olivat Dogmen veljeskunnan jäsenet tehneet selväksi mitä Dogme-elokuva on ja puheet kääntyivät teoiksi. Sekä *Juhlat* että *Idiootit* olivat ehdolla Cannesissa, jossa *Juhlat* lopulta voitti tuomariston palkinnon. Suosion lomassa ne saivat kontolleen kuitenkin myös kritiikkiä.

3.1. Dogme #1: Juhlat

Ensimmäinen Dogme-elokuva, Thomas Vinterbergin ohjaama DOGME #1: *Juhlat* (*Festen*, 1998), kertoo tarinan pinnallisesti onnellisesta suvusta, heidän kokoontuessa perheen ”patriarkaalisen johtajan” Helgen (Henning Moritzen) 60-vuotis syntymäpäiville. Juhliin ovat osallistuneet myös Helgen kolme aikuista lasta, Christian (Ulrich Thomsen), Michael (Thomas Bo Larsen) ja Helene (Paprika Steen). Kaavamainen, lähes seremoniallinen, mutta rento huvittelu kuitenkin keskeytyy kun Christian kertoo juhlavieraille maljapuheessaan isänsä toistuvasti hyväksikäyttäneen ja raiskanneen häntä ja hänen muutamia kuukausia aikaisemmin itsemurhan tehnyttä kaksoissiskoaan heidän ollessa lapsia. Yhtäkkiä juhlien tilanne kääntyy pääläelleen. Dogmen tavoin Christianin paljastus rikkoo totutun kaavan, jota *toastmaster*, seremonian ylläpitäjä, koittaa kaikin voiman pitää kasassa. Tästä alkaa eksponentiaalisesti kasvava sekamelska, jonka aikana Christiania syytetään valehtelusta, leikitään ahdistavia seuraleikkejä, tapellaan, lauletaan rassistisia lauluja, huudetaan, nauretaan ja itketään. Kyseessä on hyvin äänekäs ja fyysinen

elokuva, jonka keston ajan seuraamme tapahtumia kuin kotivideota kuvaavan juhlavieraan silmin. Musiikin käyttö elokuvissa on ollut Thomas Vinterbergille hänen uransa aikana hyvin tärkeä tarinallinen kerrontatapa. Dogmen sääntöjen mukaan musiikin lisääminen elokuvaan on kuitenkin kiellettyä, minkä vastapainoksi Vinterberg lisäsi elokuvaansa paljon laulua ja soittoa (Metzstein, 2000). Tunnelma elokuvaa katsoessa on parhaimmillaan kiusaantunut ja ahdistava. Juuri tällaisissa elokuvissa Dogme toimii loistavasti. Elokuvissa, joissa olemme kokoajan lähellä hahmoja ja heidän tunnetilojaan ja joissa heiluva kamera ja ”sääntöjä” rikkovat leikkaukset ovat osana luomassa tunnelmaa. Se mikä teki kuitenkin *Juhlista* Cannes-palkinnon arvoisen elokuvan, on sen tarina ja tempo. Christianin paljastus tulee juuri oikeassa kohdassa tarinaa ollakseen yllätyksellinen, ja tarinan jännite säilyy loppuun asti. Thomas Vinterberg on kertonut, ettei tuotanto ollut paljastanut juhlavieraita näytteleville avustajille, mikä Christianin puheen aihe tulee olemaan (Metzstein, 2000). He pelkäsivät, etteivät näyttelijät haluaisi esiintyä lapsen hyväksikäyttöä käsittelevässä elokuvassa. Tämän myötä juhlakansan reaktiot ovat täysin autenttisia, mikä lisää tuntua siitä, että olemme osana todellisia tapahtumia. Tästä herää kuitenkin kysymys siitä, millaisia eettisiä vastuita elokuvatekijöillä on. Nykyään elokuva-teollisuudessa on ollut paljon puhetta eettisyydestä ja kunnioituksesta. Siinä missä *Juhlissa* käytetty yllättämiseen pohjautuva ohjausmetodi toimii, voidaan pohtia onko tällainen epäsuoruus se keino jolla haluttuun tulokseen tahdotaan päästä? Aidon reaktion ja näyttelemisen välillä on kuitenkin ilmaisullisia eroja, sillä aidon reaktion kohdalla näyttelijä toimii usein omana itsenään, ei esittämänään hahmona.

Christianin tunnustuksen jälkeen katsoja kuitenkin yllättäen ymmärtää syyn, miksi jokainen hahmo tarinassa toimii niin kuin toimii sekä kokee todellista sympatiaa tai inhoa näitä kohtaan. Toisella katselukerralla katsoja tuntee kauhua sukulaislastensa kanssa pihalla leikkivää Helgeä kohtaa. Kohtaus joka ensimmäisellä katselukerralla tuntuu kielivän Helgen lapsekkaasta ja lempeästä luonteesta, saa toisella katselukerralla erilaisen vireen. Lisäksi *Juhlat* oli ensimmäinen Dogme 95- elokuva, joka esitettiin Cannesissa suurelle yleisölle ja Lars von Trierin sekä Thomas Vinterbergin manifesti ilmentyi parhaalla mahdollisella tavalla.

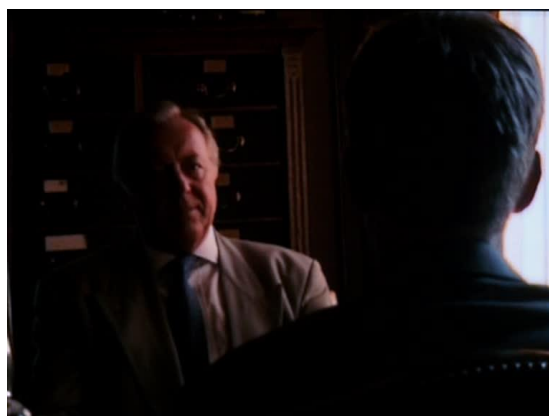


KUVA 3 ja 4: *Helgen salaisuutta ei kerrottu juhlakansalle etukäteen, jonka myötä heidän reaktionsa olivat elokuvassa autenttisia.*

Juhlat alkaa miellyttävällä kuvalla kullankeltaisesta ohrapellostä, jonka poikki halkovalla tiellä Christian kävelee puhelimeen puhuen. Kuva on harmoninen ja miellyttävä ja siitä näkee selkeästi Thomas Vinterbergin halunneen sommitella kuvansa tarkasti ja ajatuksella niin, että se on tärisevästä ja rosoisesta kamerastaan huolimatta miellyttävää katsottavaa. Samaa tyyliä käytetään myös alkua seuraavissa kohtauksissa. Kamera löytää paikkansa mitä mielenkiintoisimmista kuvakulmista. Jos kuvittelisi *Juhlien* olevan klassisen elokuvan tyylillä tehty elokuva, tuntuisivat erikoiset kuvakulmat tarkoituksettomilta ja jopa mahdottomilta, sillä jokainen kuvaustilanteessa ollut tietää, ettei isolla kamerakalustolla, jalustoineen ja kuvanvakaimineen pääse samanlaisiin tuloksiin, kuin kädessä pidettävän pienen kameran kanssa. Dogme 95 tyyliässä tällainen leikittely kuitenkin on hyväksyttävämpää, sillä emme ole niin tottuneita katsomaan kuvan sommittelua, vaan sen tarinaa. Pieni, kevyt kamera on antaa myös mahdollisuuksia, joita toisenlainen kuvauskalusto ei voi tarjota. *Juhlissa* Thomas Vinterberg mm. teippasin kameran välillä kiinni äänityspuomiin (Metzstein, 2000), päästäkseen mielenkiintoisilla ajoilla mahdollisimman lähelle näyttelijöiden kasvoja, mikä on virkistävä tapa toteuttaa kameraliike tavalla, joka ei klassisen kaluston kanssa tulisi kysymykseenkään. Joskin siitä, onko tämä Dogme sääntöjen vastaista vai ei, voidaan olla montaa eri mieltä.

Vaikka Dogmen säännöt selkeästi yrittävät riisua elokuvansa kuvan ilmeen kerronnallisista aspekteista, voidaan *Juhlissa* tarinaa silti lukea kuvien ulkoisen ilmeen avulla. Elokuvan ulkokohtaukset sijoittuvat lähes kokonaan kauniiseen, pilvettömään kesäpäivään, joka antaa ulko-otoille heti klassisessa elokuvassa kartetun ilmeen; keskipäivän aurinko paistaa suoraan näyttelijöiden yläpuolelta luoden kovia, rumiksikin ajateltuja varjoja näyttelijöiden kasvoihin ja ylivalaisten vaaleat pohjoismaiset hiukset. Tämä on voinut olla syy, miksi suurin osa elokuvasta tapahtuu Helgen omistaman hotellin sisätiloissa. Etenkin

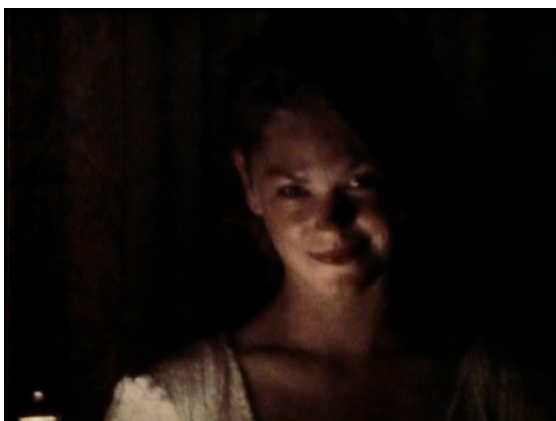
elokuvan alussa kokenutta valaisijaa saattaisi puistattaa, kun juhlavieraat esitellään maalaishotellin edustalla armottoman auringon alla. Ulkokuvien kirkas, iloinen ilme toimii kuitenkin hienosti kontrastissa seuraavassa kohtauksessa nähtävään Helgen esittelyyn, joka tapahtuu varjoisassa huoneessa, jonka ainut valon lähde on pieni ikkuna, joka päästää luonnon valoa Helgen ja tämän pojan Christianin kasvoille. Jälkeenpäin katsellessa, ei voi olla ajattelematta, että tämä tumma huone on tietoinen metafora Helgen ja Christianin välillä olevalle pimeälle salaisuudelle. Voisi ajatella, että nämä valinnat ovat Dogmen -manifestia vastaan, sillä Dogmen sääntöjen luettelon jälkeen manifestissa painotetaan Dogmen ohjaajan irtautumista ”kaikesta hyvästä mausta” elokuvaa tehdessään, mikä tarkoittaa että ulkoisesti vastenmielinen ilme tulee unohtaa, eikä sitä saa yrittää tietoisesti välttää. Tämä säännös on kuitenkin monitulkintainen, sillä jokainen valinta jonka ohjaaja tekee, on tiedostamattakin esteettinen päätös, aina näyttelijävalinnoista kuvauspaikkaan.



KUVA 5 ja 6: *Dogmea* kuvattaessa kamera on luonnontarjoaman valon armoilla.

Juhlissa on myös mielenkiintoinen ratkaisu, joka tasapainottelee Dogmen kuudennen säännön kustannuksella. Vow of Chastityn kuudes kohta menee näin: ”*pinnallinen toiminta on kiellettyä, joten elokuvassa ei saa olla ”epäuskottavia tapahtumia”, murhat, aseet jne. ovat kiellettyjä*”. Vinterberg kuitenkin halusi, että Christianin itsemurhan tehnyt kaksoissisko kummitelee hotellissa. Koska Dogmen sääntö kieltää epäuskottavan toiminnan, olisivat suorat paranormaalit tapahtumat rikkoneet tätä sääntöä. Vinterberg kuitenkin näyttää katsojalle hienosti jonkin yliluonnollisen olennon läsnäolon, asettamalla heiluvan kameran katon rajaan, tai toiseen huoneeseen, josta se ikään kuin katselee vieraita ja heidän kanssakäymistään. Myös kaksoissiskon ilmestyminen Christianille tarinan lopussa tapahtuu uskottavasti unessa, jossa todellisuus ja alitajunta kietoutuvat yhteen. Nämä ratkaisut todistavat, ettei Dogme-elokuvan tarvitse olla liian arkista tai tyl-

sää, vaan ohjaajan tulee todella miettiä, kuinka juuri esimerkiksi kummittelu voidaan esittää kliseitä välttämällä. Vaikka Dogme kieltääkin esimerkiksi genrejen käytön elokuvassa, se ei pyri säätelemään elokuvan tarinallista sisältöä. Kummittelu voidaan siis esittää, jos se voidaan näyttää niin kuin se oikeassa maailmassakin tapahtuisi, eli tässä tapauksessa alitajunnan, unen sekä todellisuuden sekoituksella. Tämä ratkaisu toimii elokuvaa puistattavan kauniilla tavalla.



KUVA 7 ja 8: Siskon kummittelu esitetään *Juhlissa* selkäpiitä riipivän samaistuttavalla tavalla.

3.2. Dogme #2: Idiootit

Toinen Dogme 95 -elokuva oli Lars von Trierin Dogme #2: *Idiootit* (*Idioterne*, 1998). Se on *Juhliin* verrattuna hyvin erilainen elokuva ja myös rohkeampi. *Idiootit* ei ole tarinansa kannalta niin lineaarinen, vaan keskittyy hahmojen vaihteleviin tunnetiloihin jopa *Juhlia* enemmän. Elokuvan keskiössä on joukko nuoria aikuisia, jotka esiintyvät julkisesti kehitysvammaisena ryhmänä. Joukko aiheuttaa tahallaan hämmennystä julkisilla paikoilla, mutta tarinan edetessä joukkion johtaja Stoffer alkaa vaatimaan samanlaista teatteria myös jäsenten työpaikoilla ja kotioloissa. Stoffer selittää uudelle jäsenelle Karenille, että täydellisen vapauden voi saavuttaa vain tekemällä itsestään täydellisen idiootin. Tavaltaan *Idioottien* tarina heijastelee Dogmen ajatusmaailmaan. Tuo joukkio asettaa toiminnalleen säännöt ja protestoi yhteiskunnan auktoriteetteja vastaan. *Idiootit* on edeltäjänsä vapautuneempi elokuva, ja vaikka siitä voi selkeästi nähdä von Trierin halun alleviivata Dogme 95:n ideaa, jää se mielestäni *Juhlia* pinnallisemmalle tasolle. Ryhmän epärationaalista käytöstä on raskasta seurata ja tunnetilojen vaihtelu on ajoittain niin nopea tempoista, että esimerkiksi päähenkilön Karenin tuska lapsen menetyksestä ei tunnu merkitykselliseltä. Dogmen visuaalinen tyyli, heiluva kamera, digivideon saturoituneet

värit ja ajoittainen huonolaatuinen ääni lisäävät elokuvan sekalaisuutta ja *Idiootit* on painoitellen jopa raskasta katsottavaa. Se kuitenkin onnistui täydellisesti olemaan sellainen katseenvangitsija, jonka Dogme 95 -liike tarvitsi saadakseen kaiken huomion itseensä ja ideologiaansa. *Idiootit* oli kaikessa tuskaisuudessaan jotain sellaista mitä eurooppalainen elokuvatuotanto ei ollut koskaan aikaisemmin nähnyt ja näin ollen alleviivasi Dogmen merkitystä.

Syy elokuvan sekavuudelle voi löytyä myös siitä, että sen aihepiiri on vaikeammin lähestyttävä kuin *Idiootteja* edeltäneen Dogme-elokuvan. Jokaisella meillä on suku, ja olimme sitten läheisiä tai kaukaisia heidän kanssaan, lähes jokainen on kokenut tilanteen, jossa suku kokoontuu yhteen syystä tai toisesta. Tämän takia *Juhlien* tarina ja perheen välisten suhteiden mutkikkuus tuntuu läheisemmältä. *Idiootit* sen sijaan käsittelee aihetta, johon läheskään kaikilla ei ole minkäänlaista kosketuspintaa. Vammaisuus on edelleen tietynlaisella tavalla tabu myös pohjoismaisessa yhteiskunnassa ja on vaikea ymmärtää miksi joukko menestyneitä, keskiluokkaisia nuoria aikuisia haluaisivat esiintyä vammaisina julkisilla paikoilla. Tämä samaistuttavuuden puuttuminen on varmasti yksi iso syy sille, ettei katsoja ehkä jaksa keskittyä *Idioottien* hahmoihin tai heidän tarkoitusperiinsä. Lisäksi ryhmän pilkkaava sävy vammaisuutta kohtaan on luotaantyöntävää.

Idiootit sai aikanaan myös paljon kritiikkiä. Cannesissa elokuvakriitikko Mark Kermode jouduttiin poistamaan teatterista, hänen alkaessa äänekkäästi huutamaan salin perältä ”Tämä on paskaa” (Kingsley, 2012). *Idiooteissa* nähdään myös sensuroimattomana yhdyntää ja muuta seksuaalista sisältöä, mikä oli tarinallisessa elokuvassa harvinaista.



KUVA 9 ja 10: *Idiooteissa* joukko aikuisia esiintyy kehitysvammaisina. Elokuvan dvd painoksessa Dogmelle ominainen kuvasuhde 4:3 on virheellisesti korvattu 2000-luvun alkupuolen kotivideotallenteille ominaisella uudelleen rajatulla letterboxatulla kuvasuhteella.

Toki *Idiootit* on puhdas Dogme 95- elokuva, jolloin se ei tarvitsekaan olla katselukokemuksena sellainen kuin olemme klassisesta elokuvasta oppineet. Se on *Juhlien* rinnalla täydellinen esimerkki siitä, että Dogmea voidaan toteuttaa hyvin erilaisilla metodeilla. *Juhliakin* klassisemmalla tyylillä on tehty Søren Kragh-Jacobsenin DOGME #3: *Mifune* (*Mifunes sidste sang*, 1999). Kragh-Jacobsen oli kuvauksissa joutunut jatkuvasti pyytämään sekä *Juhlat*, että *Idiootit* kuvannutta Anthony Don Mantlea olemaan heiluttamatta kameraa näyttelijöiden liikkeiden mukana, kuten kahdessa ensimmäisessä Dogme-elokuvassa (Metzstein, 2000). Näin *Mifunen* kuvauksellinen tyyli on selkeästi lähempänä klassista elokuvakuvausta, tarkkaan mietittyine kompositioineen. Dogme 95 ei kuitenkaan missään vaiheessa määrittele millä tyylillä Dogme-elokuva tulisi kuvata, kädessä pidettävää kameraa lukuun ottamatta. Sen jälkeen kun ohjaaja on sisäistänyt Dogmen säännöt, voi hän alkaa miettimään millä tavalla hän voi noita sääntöjä soveltaa omaan tyyliinsä. Dogmen ei ole ollut tarkoitus luoda rykelmää identtisen näköisiä ja oloisia elokuvia minkä vuoksi katsoja, joka ei välitä *Idiooteista*, saattaa nauttia toisesta Dogme 95 -elokuvasta.

4 DOGME ELOKUVAN LÄHTÖKOHTANA

2000-luvulle siirtyessä Dogmen perustajajäsenet alkoivat keskittymään muunlaisiin tuotantoihin, eikä Dogme-elokuvien tuotanto ollut enää Lars von Trierin Zentropa tuotantoyhtiön fokuksen kohde. Lars von Trier ja Thomas Vinterberg ikään kuin vapauttivat Dogmen maailmalle, todeten etteivät he aio enää vahtia Dogmen sääntöjen toteutumista tai sitä, mitkä elokuvat lukeutuvat Dogme 95 elokuviksi (Metzstein, 2000). He molemmat siirtyivät takaisin klassisemman elokuvakerronnan pariin, eivätkä ensimmäisten Dogme-elokuviansa jälkeen ole tuottaneet uusia kyseisen tyylisuunnan elokuvia. Tosin esimerkiksi Thomas Vinterbergin vuoden 2012 elokuva *Jahti* (Jagten, 2013) hyödyntää monia Dogmen oppeja, esimerkiksi minimalistisen musiikin keinoin.

Tästä huolimatta Dogmen perinnöstä voidaan löytää monia ideologioita ja elokuvantuotantotapoja, joita voidaan hyödyntää tämänkin päivän elokuvakerronnassa.

Dogme-elokuva voi jäädä hyvinkin suppealle tasolle, jos ainut syy sen tekemiseen on pieni budjetti. Pieni budjetti voi toki olla yksi lähtökohta Dogme-elokuvan tekemiseen, mutta dogmeettisuus voi tarjota tekijälleen muitakin mahdollisuuksia, olettaen että se osataan valjastaa oikealla tavalla. Se on tapa kokeilla omia rajoja elokuvantekijänä, vaikka kokemusta elokuvan teosta ei vielä olisikaan.

Lars von Trierin sanojen mukaan elokuvan sisältö ei enää kiinnosta tekijöitä, sillä teknologiasta on tullut tavoiteltavampaa. Monille elokuvatekijöille juuri kaluston saatamattomuus on yksi ensimmäisistä kompastuskivistä, jotka sammuttavat luomisen riemun ennekuin se on kunnolla alkanutkaan. Dogme 95 on kuitenkin näyttänyt, ettei huipputeknologia ole hyvän elokuvan edellytys. Oli tärkeää, että Dogme -manifesti tuli juuri arvostetulta elokuvan tekijältä, sillä von Trier toimi itse näin sanojensa esimerkkinä tehdessään *Idiootit*. Hän todisti, että menestynyt, uskottava elokuvantekijä voi uskaltaa päästää irti tätä kannattelevasta tukiverkostosta, joka Dogmen tapauksessa olisi elokuvakalusto ja teknologia. Vaatii paljon rohkeutta tehdä jotain uutta, mikä saattaisi pahimmassa tapauksessa syöstä tuotantoyhtiön konkurssiin.

Suomessa Dogme-elokuvia ei ole tehty, joskin Aki Kaurismäki oli yksi niistä ulkomaalaisista ohjaajista, joita von Trierin Zentropa tuotantoyhtiö lähestyi haasteella tehdä Dogme-elokuva. Yksi syy, mikseivät suomalaiset ohjaajat tai tuotantoyhtiöt ottaneet

Dogmea työn alle voi olla se, että Suomessa on Tanskan tavoin pelätty näinkin kokeellisen elokuvasuuntauksen liian marginaaliseksi jääviä yleisömmääriä. Vaikka Kaurismäki tunnetaan romantisoivasta ja tarkasta kuvaustyylistään, voisivat hänen elokuvansa, kuten työläistrilogia (*Varjoja paratiisissa*, *Ariel* ja *Tulitikkutehtaan tyttö*), toimia uskottavien hahmojensa ja arkisten tarinoidensa puolesta myös Dogme-elokuvina, ja Dogmen painotus arkisista tarinoista sopisi hyvin suomalaisen taiteen piiriin.

Tuotannollisessa mielessä Suomi toimisi hyvin Dogme 95 elokuvan näyttämönä, sillä tuotantojen käytännönjärjestelyt toimivat Suomessa ensiluokkaisesti. Kuvausluvut ovat usein ilmaisia ja elokuvakomissioiden tarjoamien tuotantopalveluiden avulla lokaatioiden, logististen järjestelyiden, sekä rekrytointien hoitaminen sujuu meillä ilman suurempia ongelmia.

4.1. Dogme 95 todellisuuden rajoilla

Dogme-elokuvat ovat monella tapaa päässeet lähemmäksi sitä syytä, miksi elokuvallisista kerrontaa ylipäättänsä tarvitaan. Ne onnistuvat näyttämään meille tilanteita oikeasta maailmasta, joihin voimme samaistua ja joista voimme oppia. Vaikka elokuva on viihde-mediaa, kuuluisi elokuvien antaa meille myös uudenlaisia näkökulmia. Dokumentin tavoin fiktiivinen elokuva voi paljastaa meille asioita, joita emme koskaan omassa elämässämme joudu kohtaamaan, ja näin antaa meille mahdollisuuden ymmärtää näitä tilanteita, kun ne meille tai jollekin tuntemallemme tapahtuvat. Vaikka aika ajoin on terveellistä syventyä myös epäuskottavan fantasian pariin, on elokuvakokemus silti usein purevin todellisten, arjen valoja ja varjoja esittelevien tilanteiden äärellä. Analysoi katsoja sitten elokuvaan vieraannuttamisen tai immersion keinoin, Dogme voi tarjota mahdollisuuden näihin molempiin.

Parhaimmillaan Dogme 95 -elokuva voi toimia eräänlaisena simulaattorina elokuvassa tapahtuvien tapahtumien pariin. Esimerkiksi *Juhlat* antaa meille mahdollisuuden sukeltaa hyväksikäytön uhrin näkökulmaan, kun kukaan ei ota hänen tarinaansa todesta. Dokumenttimainen ulkoasu tekee elokuvasta uskottavan, sillä olemme tottuneet elokuvan visuaalisen toteutuksen kertovan meille onko kyseessä dokumentaatio vai fiktio. Tätä keinoa on käytetty hyödyksi useissa teoksissa. Esimerkiksi israelilainen elokuva *Waltz with Bashir* (2009), on animoitu dokumenttielokuva Libanonin sodasta vuonna 1982. Elokuva katsoessa monesti unohtaa sen olevan dokumentti, sillä olemme tottuneet ajatuksen, etteivät animaatiotekniikalla toteutetut tarinat ole totta. Lopussa animaatio kuitenkin

kin vaihtuu takaisin dokumentoituun live-kuvaan; sodasta takaisin siviilien pariin, paiska-
ten katsojan jälleen takaisin siihen todellisuuteen, että juuri näkevämme karneat sotata-
pahtumat ovat totta.

Dogme-elokuva hyödyntää omalla tavallaan tätä tottumusta. Dokumentoituun tyyli kuu-
luu spontaani, tapahtumia seuraava kamera. Hyvä Dogme-elokuva saa katsojan unoh-
tamaan, että tämä katsoo elokuvaa ja saa näin parhaimmillaan elokuvasta jopa opetta-
vaisen kokemuksen. *Idiootteja* katsoessani mietin usein, ovatkohan näyttelijät oikeasti
menneet julkisille paikoille kehitysvammaisia esittäen. Lars von Trier kuitenkin paljastaa
elokuvan olleen täysin käsikirjoitettu ja vuorosanoja myöten loppuun hiottu. (*The Idiots*,
Tartan video, DVD lisämateriaalit).

Ajatusleikki siitä, että Dogme on ikään kuin simulaatio tosielämän tapahtumista, herättää
mielenkiinnon VR-teknologian rinnastamiseen Dogme-elokuvaan. Ehkä VR:n yleisty-
essä, myös kiinnostus Dogmea kohtaan nousee jälleen pinnalle. Onhan VR- elokuvaa-
misen teknisissä aspekteissa paljon dogmemaisia pakotteita. Koska katsojalla on mah-
dollisuus nähdä ympäristönsä 360 asteisena, ei kuvauspaikassa voisi olla suurta valo-
tai äänikalustoa kuvaus hetkellä. Lisäksi katsoja on kirjaimellisesti kameran asemassa,
jolloin heidän päänsä liikkeet imitoivat käsivarakameran liikkeitä. Katsojalla on täysi va-
paus liikkua huoneessa, milloin huoneesta tulee aktiivinen osa tarinankerrontaa.

4.2. Tarinan merkitys

Elokuvan lähtökohtana on aina tarina, joka juonen avulla valjastetaan sarjaksi tapahtu-
mia. Propagandaelokuvista opetuksellisiin lasten animaatioihin, elokuvalla on voima vai-
kuttaa ihmisten ajatteluun, mielipiteisiin ja jopa tunnetiloihin. Vuosittain markkinoille tulee
satoja elokuvia, jotka fiktion avulla pureutuvat ajankohtaisiin kysymyksiin tai vaikka ker-
tovat historiallisista tapahtumista valjastamalla tositapahtumat viihdemedian raameihin.
Tarinoilla on meihin uskomaton merkitys jopa neurologisella tavalla. Vahingon kautta
1990-luvulla Italiassa löydettiin ns. peilisolut, jotka vaikuttavat ihmisen tapaan kokea tun-
teita. Tutkijat havaitsivat, että nähdessämme jonkun tekevän jotain, samat aivoalueet
aktivoituvat kuin silloin kun teemme tämän toiminnon itse (Mustakallio, 2016). Näin ollen
elokuvaa katsoessamme nämä peilisolut aktivoituvat, mikä saa meidät samaistumaan
elokuvan henkilöihin ja heidän tunnetiloihinsa. Elokuvien avulla ihmiselle voidaan karke-
asti sanottuna siis jopa syöttää tunnetiloja, olivatpa ne sitten positiivisia tai negatiivisia.
Tämä antaa elokuville uskomattoman voiman.

Elokuvan tarinan merkityksellisyyden ymmärtää hyvin pitkiä elokuvia katsellessa. Elokuvat, jotka ovat sisällöltään suppeampia, tarjoavat ihmisille vähemmän pintaa tarrata elokuvan maailmaan ja samaistua sen hahmoihin. Esimerkiksi vuonna 2016 ilmestynyt DC:n elokuvan *Batman v Superman: Dawn of Justice*, tuntui lattealta, sillä se painotti viihdearvoaan vahvasti näyttäviin toimintakohtauksiin, jättäen tarinalliset ja hahmolliset kehitykset taka-alalle. Vaikka elokuvalla oli pituutta 154 minuuttia, olisi sen juoni ja käännekohtat yksinkertaista tiivistää muutamaan lauseeseen. Sen sijaan vuoden 1988, lähes kolmituntinen elokuva *Olemisen sietämätön keveys*, piti otteessaan alusta loppuun, katsojan samaistuessa hahmoihin, heidän persooniinsa, sekä juonenkäänteisiin joihin he joutuivat. Vaikka nämä elokuvat ovatkin eri vuosikymmenien tuotosta, ovat ne molemmat yhdysvaltalaisia valtavirta elokuvia, jotka perustuvat kirjalliseen teokseen.

Vaikka vuosittain markkinoille tulee myös sekä ulkoisesti, että sisällöllisesti mielenkiintoisikiäkin elokuvia, on elokuvatuotanto jo pitkään ollut miljoonabisnes ja teattereiden lip-pukassamagneetteina toimineet yllätyksettömiä juonikaaria hyödyntävät valtavirtaelokuvat. Tämä on ymmärrettävää, sillä tuotantojen kallistuksessa on tärkeää, että elokuva houkuttaa mahdollisimman ison yleisön pariinsa. Tämän muutoksen tapahtuessa elokuvan tarina on kuitenkin kärsinyt eräänlaisen tarinallisen inflaation, jonka myötä mahtipontisuus tarkoittaa usein sisällöllistä niukkuutta. Nykyään vain harva elokuva jää mieleen yllättävien ja raikkaiden juonikuvioiden puolesta. Ennalta arvattavuus vie jännitteen kat-selukokemuksesta. Tämä ei tarkoita, että nämä elokuvat olisivat automaattisesti huonoja, mutta niiden meriitit löytyvät entistä harvemmin tunteita herättävistä tapahtumista. Syy tällä on yksinkertaisuudessaan se, että elokuvien käsikirjoitus vaiheelle ei nykypäivänä jätetä tarpeeksi aikaa tuotannon laajuuteen tai tarinan monimutkaisuuteen nähden. Tarkoitukseni ei ole sanoa, että jokainen elokuva vaatii vuosien käsikirjoitusvaiheen, ennen kuin se voidaan viedä tuotantoon, kirjoittihan Lars von Trierkin sanojensa mukaan *Idiootit* vain kolmessa päivässä (the Idiots, Tartan video, DVD), mutta Dogme 95 -elokuvien tausta-ajatuksena onkin ollut, että Dogme-elokuvat ovat hyvin yksinkertaisia ja to-dentuntuisia sisällöltään.

Lars von Trierin julistus lähtikin juuri tästä huomiosta ja Dogme 95:n pääpointti olikin elokuvien tarinankerronnan pelastamisessa tai ainakin muistuttamisessa siitä, että hyvän tarina voi olla ainut merkityksellinen osa elokuvan menestystä.

Etenkin pienissä tuotannoissa ohjaaja saattaa joutua ottamaan vastuulleen useampia tuotannontehtäviä pelkän dramaturgisen ohjauksen lisäksi. Visuaalisen tyylin arkeista-

minen antaa aikaa elokuvan muille rakennuspalasille, etenkin sen tarinallisen- ja sisällöllisen materian hiomiselle. Aikaa säästyy myös näyttelijöiden kanssa harjoitteluun, minkä tulisi olla merkittävä osa jokaisen elokuvan esituotantoa.

4.3. Audiovisuaalinen ilme

Narratiivisen tarinankerronnan lisäksi elokuvissa on aina audiovisuaalinen tarinakaari, joka paljastaa alitajuisesti tai suorasti katsojalle asioita tarinan juonesta, teemasta tai hahmoista visuaalisessa tai auditiivisessa muodossa. Dogme kuitenkin osoittaa, että elokuva, jossa visuaalinen sekä äänellinen estetiikka on viety alueelle johon emme klassisessa elokuvassa ole tottuneet, voi toimia katsojalle hyvinkin voimakkaana tarinan kertojana.

Puolipilvinen päivä lähestyy loppuaan ja kuvausryhmä kokoontuu runsas ikkunallisen sairaalan kirkkaaseen aulaan napatakseen päivän viimeisen kuvan. Näyttelijät harjoittelevat toimintansa, kamera asetetaan kiskoille ja kaikki alkaa olemaa valmista, kunnes aurinko paljastuu pilvien takaa polttaen kuvan valotuksen puhki ja luoden kasapäin epämiellyttäviä varjoja kauniiseen aulaan. Laajaksi suunniteltu otto ei tarjoa vastausta kameran uudelleen sijoittamisella, eikä rajattu kalusto mahdollista valon blokkausta. Yhtäkkiä nopeaksi suunnitellun otton ottaminen venähtää visuaalisen tyylin, ohjaajan toiveiden ja luonnonvoimien yhteyden vuoksi yli puolituntiseksi odotteluksi. Tämä tilanne on henkilökohtainen kokemukseni *Verdensør* lyhytelokuvamme kuvauksista. Elokuva kuvattessa ei olisi tullut mieleenkään, että visuaalisista tavoitteista voitaisiin joustaa tuotannon yksinkertaistamiseksi. Jos kyseessä olisi ollut Dogme-elokuva, moista pään vaivaa ei olisi ollut, sillä kohtauksen hahmojen tarjoama tarinallinen anti oli tärkeämpää, eikä näyttelijöiden löytämää oikeaa tunnetta olisi haluttu kadottaa työryhmän odottelun takia.

Parhaiten Dogme-elokuvan tunnistaakin sen audiovisuaalisesta tyylistä. Ajatus todentuntuisesta, raa'asta, jopa rumasta kuvasta kiehtoo minua ja se onkin mielestäni yksi Dogmen mielenkiintoisimmista osa-alueista. Tämä toki luo dogmeettisuudesta eräänlaisen estetiikanlajin, jota voidaan pitää jopa Dogmen vastaisena ajatuksena. Elokuva analysoidessa puhutaan usein kauniista kuvista ja sommitteluista, mutta tämä kauneus ei ole sattumaa, vaan tarkoin mietittyjen linssivalintojen, kompositioiden, valaisujen ja lavastuksen tulos. Tällöin ajatus tästä elokuvallisesta kauneudesta muuttuu väkinäiseksi. Kuin missikilpailussa, jossa oikea, puhdas kauneus piilotetaan meikkien, pukujen, tark-

kaan suunniteltujen liikeratojen ja asentojen taakse, myös elokuvassa pelkkään pinnalliseen miellyttämiseen pyrkivä visuaalinen kerronta alkaa helposti tuntumaan pakotetulta. Jos maailma voitaisiin näyttää meille myös elokuvassa juuri sellaisena kuin sen näemme, kaikkine vikoineen, voisimme löytää siitä myös jotain rappioromanttista, sillä todellisuuden kauneus löytyy usein odottamattomista paikoista.

Jos menestyneimpien Hollywood elokuvien visuaalista ilmettä vertaa, huomaa nopeasti, että elokuvateollisuutta ohjailevat vuosittain erilaiset muotisuuntaukset jotka osoittavat minkälainen visuaalinen ilme on kulloinkin suosiossa. Esimerkiksi pitkään on suosittu vastavärien, kuten oranssin ja sinisen käyttöä värimäärittelyssä sekä julistetateessa. Nämä muotisuuntaukset pohjaavat puhtaasti tutkimuksiin siitä, minkälainen visuaalinen ilme miellyttää parhaiten ihmissilmää. Silloin tällöin myös valtavirtaelokuvaan tulee kokeellisempia visuaalisia elokuvia, mutta nämäkin kokeilut ovat usein tarkkaan harkittuja, johonkin marginaalisempaan, mutta hyväksyttävään tekniikkaan nojaavia tapoja, eivätkä niinkään rohkeita. Vaikka nykyelokuvien ulkoinen tyyli saattaa olla hyvinkin toistuva, ei se kuitenkaan kerro elokuvan budjetista, tuotantomaasta tai tuotantoyhtiöstä juuri mitään, vaan ennemmin ohjaajan tai tuottajien näkemyksestä. Siinä missä Lars von Trier ei Dogme-elokuvassa välitä siitä, että kuvaaja tai äänittäjä näkyy kuvassa, myös muilla ohjaajilla on visuaalisen tyylin kustannuksella tehtyjä valintoja elokuvassaan. Esimerkiksi Michael Bay keskittyy elokuvissaan selkeästi 3D kuvausteknologian valjastamiseen, jättäen vähemmän painoarvoa esimerkiksi kuvasuhteen säilyttämiseen samana koko elokuvan ajan. Nämä molemmat ovat seuraamuksia ohjaajan valinnasta keskittyä hänelle merkityksellisimpään osa-alueeseen elokuvan luonnissa.

Tapahtumapaikat ja lavasteet ovat iso osa elokuvan visuaalista kerrontaa. Usein elokuvaa analysoidessa voidaan jopa seinien väristä päätellä elokuvan tarinallista sisältöä. Dogmen sääntöjen mukaan kohtausten kuvauspaikkoja ei saa lavastaa ja kaikkien kohtaustuksissa käytettävien esineiden on löydettävä lokaatiosta luonnostaan. Tällainen lokaatioiden hyödyntäminen voi olla hyvin mielenkiintoista ja parhaimmillaan kohtauksesta voi tulla hyvinkin aito, sillä kuvauspaikan todellisuutta ei ole muunneltu. Koska pienemmän kuvauskaluston myötä näyttelijät voivat vapaammin liikkua lokaatiossaan, tulee koko kuvauspaikasta aktiivinen osa elokuvan tapahtumia. Mielenkiintoiset lokaatiot kertovat tarinaansa elokuvan tapahtumista riippumattomina ja juuri tätä Dogmen sääntö ”pakottaa totuus ulos kuvauspaikoistaan” haluaa painottaa.

Vuonna 2015 ilmestynyt elokuva *The Revenant* on kuvattu suurimmaksi osaksi aidoissa, luonnon tarjoamisessa lokaatioissa sekä aidossa valossa. Elokuvaan katsoessa jää kuitenkin kaipaamaan jotain lisää. Kuvaaja Emmanuel Lubezkin kauniisti sommitellut kuvat ja linssivalinnat tuntuvat turhankin puhtailta ja harmonisilta kuvastamaan Leonardo Di Caprion näyttelijän Hugh Glassin tuskaisaa kamppailua luontoa vastaan. Ehkä kuvaan on tarkoitukselle haettu ristiriitaa sisällön ja toteutuksen välille, mutta tällainen valinta irrottaa helposti katsojan samaistumasta hahmon vaikeuksiin, kylmyyteen, likaan, kipuun ja menetykseen. Myös vuonna 1989 ilmestynyt Andrzej Żuławskin scifi-elokuva *On the Silver Globe* käyttää hyödykseen kauniita, oikeita lokaatioita, sekä luonnon tarjoamaa valaisua. Ero *the Revenantiin* on elokuvan kamera työskentely, sillä osittain Andrzej Jaroszewiczkin intensiivisesti kohtauksia seuraava kameratyöskentely tuntuu jopa dogmamiselta. Elokuva on isoksi osaksi kuvattu found-footage tyylillä, jossa olennaista on heiluva kamera, joka ilmentää kameraa pitelevän hahmon näkökenttää. Tällöin esimerkiksi juostessa kamera heiluu hahmon liikkeiden mukana, eivätkä kuvakulmat aina ole suunnitellun näköisiä. Kamera voi olla hieman vinossa, tai kuvata pitkäänkin hyvin negatiivista tilaa. Näin itse katselu kokemus suoraan heijastaa hahmojen kirjaimellista rämpimistä ongelmasta toiseen. Jylhiin maisemiin saadaan myös näin paljon uskottavampi kosketuspinta, sillä aivomme tulkitseva kameran simuloivan tasoa jolta ihminen ne oikeastikin näkisi. Dogmessakin kuvauksen taika löytyy juuri kameran sekä tapahtumien yhteisestä sävelestä; mitä energisempiä tapahtumat ruudulla ovat, sitä hurjemmassa liikkeessä myös kamera on.

Musiikilla voidaan elokuvissa syventää tunnetta, mutta se voi myös huonosti käytettynä irrottaa meidät elokuvan tapahtumissa. Dogmessa kaikki tuotettu musiikki kuuluu kohtaukseen ja on näin diegeettistä. Diegeettinen musiikki on elokuvallisessa kerronnassa selkeästi harvinaisempaa, kuin ei-diegeettinen musiikki, jota taas on musiikki joka ei kuulu elokuvakohtauksesta. Näiden kerronnallinen ero on yllättäen psykologinen. Ihminen kokee non-diegeettisen musiikin helposti uhkaavampana ja siihen tartutaan tarkemmin elokuvan tunnelmaa analysoidessa kuin diegeettiseen musiikkiin (Rantanen, 2000, 85). Pelkkää diegeettistä musiikki hyödyntävä elokuva siis helposti poistaa itseltään tämän mahdollisuuden katsojan mielialan manipulointiin. Se kuitenkin tarjoaa vastapainoksi samaistuttavuutta ja totuuden tuntua. Dogmen sääntö kieltää non-diegeettisen musiikin käytön elokuvassa, jolloin parhaiten Dogme elokuvissa kuunneltava musiikki kerroo jotain hahmoistaan, sen sijaan että se paljastaisi jotain kohtauksen tunnelmasta. *Juhlissa* Christianin veli Michael alkaa laulamaa rasistista kansanlaulua juhlayleisön säestäjänä, kun heidän siskonsa Helenen tummaihoisen, ulkomaalainen poikaystävä

Gbatokai (Gbatokai Dakinah) saapuu juhliin. Koko laulun ajan Michael tuijottaa Gbatokaita intensiivisesti, siinä missä muut juhlavieraat tuntuvat olevan ymmärtämättömiä laulun painoarvosta. Katsoja sen sijaan ymmärtää heti Christianin olevan luonteeltaan rassistinen ja tahallaan loukkaava.

4.4. Dogmen hyödyntämisen kompastuskivet

Vaikka Dogmen tuottaminen tai siitä pelkän inspiraation ammentaminen tuottaakin uskomattomia mahdollisuuksia, on näinkin tarkan ja helposti lähestyttävän tyyliuunnan toteuttamisessa lukuisia kompastuskiviä. Dogme 95 oli ja on edelleen suosittu elokuvasuuntaus erityisesti aloittelevien elokuvantekijöiden parissa ja syyt tähän ovat ilmeisiä. Elokuvantuottaminen luvan kanssa halvalla houkuttaa ja Dogmea saatetaan alkaa teemmään ajatuksella että sen luominen on helppoa. Lisäksi nuorissa tekijöissä on usein kapinaa tottuja normeja vastaan, joten von Trierin vallankumousmainen ulosanti Dogmen alkutaipaleella nostatti taisteluhenkeä niin elokuvaveteraanien kuin aloittelevienkin tekijöidenkin joukossa.

Innostuksissaan elokuvantekijät kuitenkin tekevät helposti sen virheen, etteivät he ymmärrä mikä Dogmen idean on ollut. Lars von Trier on useissa haastatteluissa painottanut, että Dogmen säännöt olivat lähinnä häntä itseään varten (Fiennes, Roman, 1998). Myös Thomas Vinterberg mainitsee haastattelussa, että von Trierin kanssa he miettivät säännöt siltä pohjalta, mitkä ovat niitä audiovisuaalisia seikkoja joita he itse yleensä elokuvissaan käyttävät (Rose, 2005). Dogme 95 oli siis von Trierin sekä Vinterbergin subjektiivinen näkemys keinoista, jotka tulee ottaa käyttöön elokuvatuotannon pelastamiseksi. Täysin Dogmen pillin mukaan kulkeminen ei siis mielenkiintoista haastetta lukuun ottamatta välttämättä tarjoa toiselle elokuvan tekijälle minkäänlaista hyötyä tai edes haastetta. Näin olleen Dogmesta parhaimman hyödyn saavat ne, jotka onnistuvat näkemään idean ideologian takana, eivätkä vain sokeasti seuraa sitä. Dogmen ajatuksen tavoin, voisi pelkkien miesnäyttelijöiden parissa työskentelevä ohjaaja kirjoittaa itsellensä säännöksi, että tarinassa saa olla vain naishahmoja. Rajoitusten asettaminen omalle tekemiselle siis antaa parhaat mahdollisuudet itsensä kehittämiseksi.

Dogmen säännöt, kuten se ettei ohjaajaa saa listata lopputeksteihin, pyrkivät irrottautumaan elokuvan auteur-teoriasta, jonka mukaan elokuva on aina ohjaajan visuaalinen ja

taiteellinen näkemys. Dogme ikään kuin pyrkii olemaan kollektiivinen ponnistus puhtaimman mahdollisen elokuvan saavuttamiseksi, mutta jos hallittavia osa-alueita on vain muutamia, tulee ohjaajasta silti helposti koko projektin kaikkivaltias. Esimerkiksi *Idiotteissa* Lars von Trier on itse toiminut kuvaajana suurimassa osassa kohtauksia, jolloin hänellä on ohjaamisen lisäksi ollut kaikki valta päättää mitä tilanteita ja hahmoja kamera seuraa. Näyttelijä Paprika Steenin mukaan von Trier myös kehotti näyttelijöitään improvisoimaan osassa kohtauksia, mutta toisto oton silti niin usein että se vastasin parhaiten hänen omaa näkemystään (Rose, 2005).

Myös Dogmen sääntöä kuvata 35mm filmille on kritisoitu, sillä se nostattaa elokuvan budjettia huomattavasti, sen tarkoitus alkujaan on kuitenkin ollut minimoida kuvan manipulointi mahdollisuus, sekä taata, että elokuva voitiin aikanaan esittää mahdollisimman useassa elokuvateatterissa (www.dogme95.dk/faq). Dogme syntävuosina 35mm filmi oli yleisin käytetty filmi, ja sen toistolaitteet olivat yleisimmät. Nykypäivänä tämä sääntö toimii itseään vastaan, sillä mahdollisuus filmin esittämiselle on vain rajatuissa elokuvateattereissa,

Itse Dogme elokuvien lopuksi koitui lopulta se, että ne olivat alkaneet muistuttamaan toinen toisiaan, näin sotien omaa ideologiaansa vastaan. Dogme-veljeskunta ei kokenut Dogmen tuovan enää mitään uutta elokuvan saralla, joten he ikään kuin vapauttivat liikkeen tulkittavaksi ja toteutettavaksi niin kuin kukin haluaa (Metzstein, 2000).

5 DOGMEN PERINTÖ

Nyt kun Dogmen synnystä on kulunut aikaa jo yli kaksikymmentä vuotta ja tämä mielenkiintoinen ja ristiriitainen liike on jo tullut loppunsa eteen, voidaan tarkastella kriittisemmin sen vaikutusta nykyelokuvaan ja nykyisiin tuotantotapoihin. Tätä opinnäytetyötäni kirjoittaessa huomasin, että vain hyvin harvat alan opiskelijatkaan olivat kuulleet Dogme 95 liikkeestä, vaikka esimerkiksi Lars von Trier oli heille tuttu ohjaaja. Monia lähteitä tutkiesani huomasin kuitenkin, että Dogme on todella nostattanut ihmisissä ajatuksia, tulkintoja, kritiikkiä sekä ylistystä. Monille Dogme 95 on ollut merkityksellinen osa nykyelokuvan kehityshistoriaa ja toisille sen vaikutus manifestoituu jopa ruoka- tai arkkitehtuurikulttuurissa (Kingsley, 2012). Dogme ohjaajat ovat siirtyneet muihin aihepiireihin, mutta Dogmen vaikutteet heidän töissään ovat silmin nähden esillä. Mikä on siis Dogmen perintö?

Dogmen ei ollutkaan koskaan tarkoitus muuttaa elokuvamaailmaa pysyvästi tai edes välttämättä jättää siihen jälkeä. Se oli aikansa ajatus, jonka von Trier ja Vinterberg kirjoittivat puhtaaksi. Dogme kuitenkin onnistui herättämään aikanaan ja jollain tasolla myös nykyään monien alan tekijöiden mielenkiinnon, sekä muistutti käytännönsä siinä, että elokuvan teossa säännöt voivat olla sekä voimavara, että rasite. Dogme näytti myös sen, että pienen maan elokuvateollisuudesta voi nousta suuria, kansainvälisestikin kiinnostavia ideoita. Kapinoinnin aika ei ole ohi ja monet nuoret ohjaajat ja elokuvantekijät ovatkin saaneet Dogmesta kipinää omien taitojensa tehokkaampaan valjastamiseen ja erilaisten lähestymistapojen kehittämiseen. Tämä pieni siemen on se perintö, jonka Lars von Trierin ja Thomas Vinterbergin kaljanhuuruinen manifestin kirjoitusessio jätti.

Itselleni Dogmen tutkiminen on ollut inspiroiva ja ihailua herättävä kokemus. Ei pelkää sen ymmärtäminen, ettemme me taiteilijoina ja tuottajina ole olosuhteidemme vankeina, vaan ainoat luovuuttamme kahlitsevat osatekijät löytyvät oman päämme sisältä. Puhtaimmillaan olen ymmärtänyt paljon periaatteiden merkityksestä, niin elokuvantuotannossa kuin elämän muissakin osa-alueissa.

Koen että parhaiten Dogmen henki elää elokuvantekijöiden alitajunnassa, pienenä äänenä mielen primitiivisimmässä sopukoissa. Dogmen lisääminen jokaisen elokuvan historian opetussuunnitelmaan olisi lahja kaikille sitä opiskeleville nuorille tekijöille.

Dogme 95 ei ollut ensimmäinen elokuvanrakenteita ravisuttava liike, eikä se tule olemaan viimeinen. On vain ajankysymys kun toinen suuntaus nostaa päätään jostain päin maailmaa, jossa joku von Trierin tavoin päättää nousta lavalle, ottaa riskin ja heittää haasteen.

LÄHTEET

Analysoidut elokuva ja kuvalähteet

Ariel

Kaurismäki, A. (tuottaja ja ohjaaja). 1988.
Suomi: Villealfa Filmproductions

Batman v Superman: Dawn of Justice.

Roven, C. (tuottaja), Snyder, D. (tuottaja), Snyder, Z. (ohjaaja). 2016. Yhdysvallat: RatPac-Dune Entertainment, DC Entertainment.

The Blair Witch Project

Myrick, D. (ohjaaja), Sánchez, E. (ohjaaja), Cowie, R. (tuottaja). 1999. Yhdysvallat: Artisan Entertainment. Haxan Films.

Juhlat

Hald, B. (tuottaja), Kaufmann, M. (tuottaja), Vinterberg, T. (ohjaaja). 1998.
Tanska: Nimbus Film.

Idiootit

Windeløv, V. (tuottaja), von Trier, L. (ohjaaja). 1998.
Tanska: Zentropa Entertainments.

Jahti

Kaufman, M. (tuottaja), Vinterberg, T. (ohjaaja). 2013.
Tanska: Nordisk Film

The King is Alive.

Windeløv, V. (tuottaja), Levring, K. (ohjaaja). 2001.
Tanska: Metro Golden Mayer

Mifune

Hald, B. (tuottaja), (tuottaja), Kragh-Jacobsen, S. (ohjaaja).
Tanska: Nimbus Film.

Na srebnym globie - On the Silver Globe

Żuławskin, A. (ohjaaja). 1989.
Puola. Bridgit Folman Film Gang.

Tulitikkutehtaan tyttö.

Kaurismäki, A. (tuottaja ja ohjaaja). 1990.
Suomi: SFI Svenska Filminstitutet, Villealfa Filmproductions.

The Revenant.

Milchan, A. (tuottaja), Iñárritu, A. G. (ohjaaja). 2015.
Yhdysvallat: 20th Century Fox.

Olemisen sietämätön keveys

Ohlsson, B. (tuottaja), Zaentz, P. (tuottaja), Kaufman, P. (ohjaaja). 1988.
Yhdysvallat: The Saul Zaentz Company.

Valtakunta

von Trier, L. (ohjaaja). 1994-1997.
Tanska: Zentropa Entertainment

Varjoja Paratiisissa.

Kaurismäki, M. (tuottaja), Kaurismäki, A. (ohjaaja). 1986.
Suomi: Villealfa Filmproductions.

Waltz with Bashir
Folman, A. (tuottaja ja ohjaaja). 2008.
Israel: Bridgit Folman Film Gang.

Kirjat

Hjort, M ja Scott, M. 2003. Purity and provocation Dogme 95. British Film Institute; 2003 edition (June 2, 2003)

Rantanen, J. 2000. Puhtaan illuusion puolesta – Dogme 95 elokuva liikkeen -audiovisuaalinen estetiikka. Tampereen yliopistopaino OY.

Internet

www.imdb.com; kaikki vuosiluvut.

Berman Judy. 2015. What Dogme 95 did for women directors. Viitattu 30.4.2018. <https://thedisolve.com/features/exposition/999-what-dogme-95-did-for-women-directors>.

Kingsley Patrick. 2012. How Dogme manifesto reinvented Denmark. Viitattu 8.4.2018. <https://www.theguardian.com/film/2012/nov/25/how-dogme-built-denmark>

Mustakallio Antti. 2016. Peilisolut, miksi tarinat vaikuttavat meihin niin voimakkaasti. 5.3.2018. <http://www.hyvejohtajuus.fi/aihe/peilisolut/>

Parnell Lindsay. 2016. The French new wave revolutionising cinema. Viitattu 25.4.2018. <https://theculturetrip.com/europe/france/articles/the-french-new-wave-revolutionising-cinema>.

Rose Steve. 2000. Keep it Real. Viitattu 8.4.2018. <https://www.theguardian.com/film/2005/mar/28/1>.

www.dogme95.dk/interviews/film-according-to-dogma. Viitattu 5.3.2018.

www.dogme95.dk/faq. Viitattu 5.3.2018.

Teak, julkaisusarja 55. Bertolt Brecht – Elämä, teokset ja vaikutus. Viitattu 29.4.2018. <http://disco.teak.fi/euteatteri/8-1-bertolt-brecht-elama-teokset-ja-vaikutus>.

VPRO Cinema. 2015. Thomas Vinterberg looking back on Festen (1998). Viitattu 15.4.2018. www.youtube.com/watch?v=QcveW3hH7gQ.

Dokumentti

Lars from 1-10.
Fiennes, S. (ohjaaja) Roman, S. (ohjaaja ja tuottaja). 1998.
Yhdysvallat

The Name of this Film is Dogme 95.
Metzstein, S. (ohjaaja). Jalfon, P. (tuottaja). 2000.
UK

KUVAT

Kuva 1: Virallinen Dogmesertifikaatti, The Idiots- elokuvan lisämateriaaleista.
The Idiots, Tartan video, DVD. Vibeke Windeløv (tuottaja), Lars von Trier (ohjaaja). 1998. Idioterne. Tanska: Zentrop Entertainment.

KUVA 2: Kuvassa The Idiots- elokuvan äänittäjän puomi näkyy kuvassa.
Vibeke Windeløv (tuottaja), Lars von Trier (ohjaaja). 1998. Idioterne. Tanska: Zentrop Entertainment.

KUVA 3-8: Kuvissa näyttelijä Henning Moritzen, sekä kutsuvieraita elokuvasta Festen.
Birgitte Hald (tuottaja), Morten Kaufmann (tuottaja), Thomas Vinterberg (ohjaaja). 1998. Festen. Tanska: Nimbus Film.

KUVA 9-10: Kuvat elokuvasta The Idiots.

Vibeke Windeløv (tuottaja), Lars von Trier (ohjaaja). 1998. Idioterne. Tanska: Zentrop Entertainment.

LIITTEET

DOGMA 95 – THE MANIFEST

DOGMA 95 is a collection of film directors founded in Copenhagen in spring 1995. DOGMA 95 has the expressed goal of countering “certain tendencies” in the cinema today.

DOGMA 95 is a rescue action!

In 1960 enough was enough! The movie was dead and called for resurrection. The goal was correct but the means were not! The new wave proved to be a ripple that washed ashore and turned to muck.

Slogans of individualism and freedom created works for a while, but no changes. The wave was up for grabs, like the directors themselves. The wave was never stronger than the men behind it. The anti-bourgeois cinema itself became bourgeois, because the foundations upon which its theories were based was the bourgeois perception of art. The auteur concept was bourgeois romanticism from the very start and thereby... false!

To DOGMA 95 cinema is not individual!

Today a technological storm is raging, the result of which will be the ultimate democratization of the cinema. For the first time, anyone can make movies. But the more accessible the medium becomes, the more important the avant-garde. It is no accident that the phrase “avant-garde” has military connotations. Discipline is the answer... we must put our films into uniform, because the individual film will be decadent by definition!

DOGMA 95 counters the individual film by the principle of presenting an indisputable set of rules known as THE VOW OF CHASTITY.

In 1960 enough was enough! The movie had been cosmeticized to death, they said; yet since then the use of cosmetics has exploded.

The “supreme” task of the decadent film-makers is to fool the audience. Is that what we are so proud of? Is that what the “100 years” have brought us? Illusions via which emotions can be communicated?... By the individual artist’s free choice of trickery?

Predictability (dramaturgy) has become the golden calf around which we dance. Having the characters’ inner lives justify the plot is too complicated, and not “high art”. As never before, the superficial action and the superficial movie are receiving all the praise.

The result is barren. An illusion of pathos and an illusion of love.

To DOGMA 95 the movie is not illusion!

Today a technological storm is raging of which the result is the elevation of cosmetics to God. By using new technology anyone at any time can wash the last grains of truth away in the deadly embrace of sensation. The illusions are everything the movie can hide behind.

DOGMA 95 counters the film of illusion by the presentation of an indisputable set of rules know as THE VOW OF CHASTITY.