



Skeittielokuva

Eilisestä huomiseen.

Medianomi
Tv- ja elokuvatuotanto
Opinnäytetyö
27.5.2010

Perttu Ruotsalainen

TIIVISTELMÄSIVU

Koulutusohjelma Medianomi		Suuntautumisvaihtoehto AV-Mediatuotanto	
Tekijä Perttu Ruotsalainen			
Työn nimi Skeittielokuva. Eilisestä huomiseen.			
Työn ohjaaja/ohjaajat Annakaisa Sukura			
Työn laji Opinnäytetyö	Aika 27.5.2010	Numeroidut sivut + liitteiden sivut 34	
TIIVISTELMÄ Rullalauta- eli skeittielokuvia on tehty lähes yhtä pitkään kuin laji on ollut olemassa. Teknologian kehittymisen myötä skeittielokuvien tekeminen on vakiinnuttanut jalansijaa harrastajien parissa, kun se ennen oli puhtaasti skeittifirmojen markkinointiväline. Toiminnallisen opinnäytetyön kirjallisessa osassa käydään läpi lyhyesti rullalautailun historiaa aina lajin syntypäiviltä nykyaikaan. Jotta skeittikulttuurista ja siihen liittyvistä ilmiöistä, kuten skeittivideoista voisi jotain ymmärtää on hyvä tietää lajin historiasta tärkeimmät pääpiirteet. Miksi skeittielokuvia sitten tehdään? Opinnäytetyö pohtii asiaa niin harrastajan kuin ammattilaisten silmin. Skeittielokuvia tehdään nykypäivänä niin paljon, että ne kuuluvat jo erottamattomasti koko skeittikulttuuriin. Monissa urheilulajeissa kilpailuista saadut voitot ovat menestyksen mittarina. Skeittauksessa suurimman arvostuksen voi saavuttaa tekemällä hyvän <i>partin</i> eli osan johonkin skeittielokuvaan. Miten skeittielokuvia tehdään? Opinnäytetyö käy läpi skeittielokuvien tavallisimpia tyyliuuntia niin kuvauksellisesti kuin leikkauksellisesti. Pohdin myös miksi tyyppillinen skeittielokuva on rakenteeltaan sellainen kuin on. Jo viiden vuosikymmenen ajan on ihminen halunnut kuvata skeittauksen kauniita liikesarjoja. Näiden vuosien aikana on koko laji mennyt huimin harppauksin eteenpäin. Kuitenkin samat kaavat skeittielokuvien toteutuksessa pitävät itsepintaisesti kiinni. Opinnäytetyössäni pohdin näitä tapoja ja kuinka skeittielokuvaa pystyisi tulevaisuudessa ohjaamaan luovempaan ja erilaisiin tyyliuuntiin. Teososa Playground on kokeilu kuinka pienillä muutoksilla voidaan skeittielokuvasta luoda täysin uudenkaltainen skeittielokuva kuitenkin tinkimättä suoriutuksien laadusta. Playgroundissa perinteinen skeittielokuvan kollaasityyppinen rakenne on murrettu yhdeksi tiiviiksi lyhytelokuvaksi.			
Teos/Esitys/Produktio Playground			
Säilytyspaikka Aralis-Kirjastokeskus			
Avainsanat Skeittielokuva, Rullalautaelokuva, Playground			

Degree Programme in Film and Television		Specialisation Production
Author Perttu Ruotsalainen		
Title Skateboarding Film. From Yesterday to Tomorrow		
Tutor(s) Annakaisa Sukura		
Type of Work Bachelor 's Thesis	Date 27 May 2010	Number of pages + appendices 34
Skateboarding films have been made almost as long as the sports has existed. Nowadays almost every skater has made a kind of a skateboarding film, even though before it was used as an advertisement for big skateboard companies. This Bachelor's Thesis studies the history and production of skateboarding films. The aim is to find out why and how skateboarding films are made? Research is conducted trough the eyes of the professional and amateur film makers. Methods of this study include several skateboarding films from the past fifty decades, web based documents and documentary films. This thesis explores the basic structure of skateboarding films that have been used since the first skatefilm and why those techniques are still used today. This thesis offers alternative ways to express this beautiful sport through filming and editing. Skateboarding is a beautiful sport and it offers many different ways to express it. There are hundreds of thousands films made by amateurs and professionals but still almost all of them look the same. Skateboarders are getting better and technology is getting better but still skateboarding film industry is developing slowly even though resources are getting better. This bachelor 's thesis contains a shortfilm <i>Playground</i> that is an example of how skateboarding films can evolve into more creative and more movie like structure. In this movie the normal collage like structure of skateboarding films have been transformed into one complete plot.		
Work / Performance / Project Playground		
Place of Storage Aralis Library and Information Centre		
Keywords Skate film, Skateboarding film, Playground		

SISÄLLYS

1 JOHDANTO.....	2
2 RULLALAUTAILUN HISTORIAN PÄÄPIIRTEET.....	3
2.1 Rullalautailun historian 1940–1960-luvut.....	3
2.2 Rullalautailun historian 1960–1980-luvut.....	4
2.3 Rullalautailun historian 1980–nykyaika.....	6
3 MIKSI JA MITEN SKEITTIELOKUVIA TEHDÄÄN?.....	8
3.1 Musiikki skeittielokuvassa.....	9
3.2 Kuvailmaisu skeittielokuvissa.....	11
3.3 Kuvasuhdeongelma: 4:3 vai 16:9?.....	16
3.4 Tyypillinen rullalautaelokuvan rakenne.....	17
4 KUINKA SKEITTIELOKUVA VOI KEHITYÄ?.....	20
4.1 Elokuvatekninen kalusto skeittielokuvissa.....	21
4.2 Rullalautaelokuva <i>Playground</i>	26
4.3 Tuotannon resurssit.....	28
5 YHTEENVETO.....	31
LÄHTEET.....	33
LIITE <i>Playground</i> elokuva	

1 JOHDANTO

Rullalautailuun eli skeittaukseen on nykymaailmassa lähes mahdotonta olla törmäämättä. Pelkästään kävelemällä kaupungilla törmää väistämättä skeittikulttuuriin liittyviin merkkeihin ja ilmiöihin. Skeittivaatteista on tullut osa katumuotia ja nykyään on jopa vaikea sanoa kuka on harrastaja ja kuka ei. Kaupungilla törmää alituisesti kynttilällä vahattuihin kivireunuksiin, joita skeittarit ovat hioneet jotta laudat luistaisivat paremmin *kurbilla* tehtävillä tempuilla.

Niin kauan kun skeittaus on ollut olemassa, on ihmiset myös aina halunneet tallentaa skeittareiden liikesarjoja filmille, videolle ja nykypäivänä jopa suoraan digitaalisesti kovalevyille. Ensimmäisistä skeittielokuvista on kulunut jo viisikymmentä vuotta, mutta silti elokuvien peruselementit ovat kestäneet vuosikymmenten muutokset. Viidessä vuosikymmenessä on nähty monenlaisia skeittielokuvia, mutta yhä edelleen skeittielokuvan peruselementit ovat samanlaisia kuin lajin syntyäpäivillä.

Opinnäytetyössäni käyn läpi rullalautailun historiaa aina lajin syntyhetkiltä nykypäivään. Jotta voisi ymmärtää skeittielokuvia on tiedettävä jotain myös lajin historiasta. Pääosin opinnäytetyöni käsittelee kuitenkin skeittielokuvien rakennetta, tyyliä ja mahdollisia tulevaisuudenkuvia.

Oma elokuvani *Playground* pyrkii murtamaan vakiintuneet ja vanhentuneet käsitykset jo vuosia vallinneesta tavasta ilmaista skeittausta audiovisuaalisesti.

Opinnäytetyöni lähteinä olen käyttänyt asiantuntijoiden julkisuudessa esittämiä ajatuksia sekä käytännön ohjeita löytämistäni lähteistä, mutta pääasiallisesti opinnäytetyö perustuu pitkälle omiin havaintoihini ja kokemuksiini skeittielokuvien parissa. Olen itse ollut tekemässä skeittielokuvia ja katsonut useita kymmeniä elokuvia eri vuosikymmeniltä.

2 RULLALAUTAILUN HISTORIAN PÄÄPIIRTEET

Valmistellessani opinnäytetyötäni olen kerännyt hyvin niukasti tarjolla ollutta informaatiota lähinnä skeittielokuvia katsellessa. Tärkein lähteeni skeittauksen historiasta on ollut erään lajin pioneerin ohjaama dokumenttielokuva. *Stacy Peralta*, yksi lajin ensimmäisistä tähdistä ohjasi dokumenttielokuvan *Dogtown and Z-boys*, (USA, 2001) joka kertoo tarinan skeittauksen syntyhetkistä nykypäivään. Stacy Peralta on itse elänyt skeittauksen historian eri aikakaudet ja oli muun muassa legendaarisen Zephyr skeittitiimin alkuperäisjäseniä. Dokumenttielokuvan lisäksi olen käyttänyt myös internetin Wikipedia sivuston artikkelia *Skateboarding*.

2.1 Rullalautailun historian 1940–1960-luvut

Skeitti eli rullalautailuelokuvia on tehty lähes yhtä pitkään kuin skeittaus on ollut olemassa. Vaikka tarkkaa lajin syntymävuotta ei tiedetä, voidaan olettaa, että rullalautailu syntyi joko 1940-luvun lopulla tai 1950-luvun alkupuolella Yhdysvaltojen Kaliforniassa paikallisten surffaajien toimesta.

Aallottomat päivät merenrannalla pakottivat surffaajat kehittämään uusia tapoja kehittää taitojaan. Aaltojen puuttuessa oli luonnollista siirtyä harjoittelemaan asfalttipäällysteisille kävelyteille.

Ensimmäiset rullalaudat syntyivätkin olosuhteiden pakosta rullaluistimen renkaista ja laudanpätkästä. Vielä 1950-luvulla rullalaudan renkaat olivat keraamisia, jotka olivat erittäin liukkaat, kovat ja epäkäytännölliset. Pienikin kivi renkaan edessä pysäytti

rullalautailijan matkan kuin seinään. Tämänkaltaiset laudanpätkät toimivat kuitenkin harjoittelumahdollisuutena kuivalla maalla ja surffaajat ryhtyivät kokeilemaan aallonharjalla toteutettuja temppuja myös rullalaudan päällä. Useimmat temput laudan päällä olivat erilaisia pyörähdyksiä ja askelluksia liikkuvan laudan päällä.

Vaikka rullalautailusta on nykyään tullut maailmanlaajuinen trendi, lähes koko rullalautailuteollisuus keskittyy suurimmaksi osaksi edelleen Kaliforniaan, missä laji sai alkunsa.

2.2 Rullalautailun historian 1960–1980-luvut

Skeittauksen suosion kasvaessa ilmestyivät myös ensimmäiset rullalautoja valmistavat yhtiöt markkinoille. Pelkästään vuosina 1963–1965 Makaha-niminen surffilautavalmistaja teki 10 miljoonan dollarin tulot valmistamalla pelkästään rullalautoja. Makaha ja muut valmistajat perustivat myös rullalautajoukkueita eli tiimejä, jotka kilpailivat eri kilpailuissa ympäri Yhdysvaltoja.

1960-luvulla rullalautailu oli vielä täysin erilaista, mitä olemme tänä päivänä tottuneet näkemään. Kilpailulajeina toimivat slalom sekä freestyle. Slalomissa kaksi kilpailijaa laskevat loivaa mäkeä alas pujotellen pieniä tötteröitä, kun taas freestyle perustui tasaisella maalla tehtäviin eri liikesarjoihin laudan päällä. Freestylon liikesarjoista tunnetuimmat ovat muun muassa käsilläseisonnat ja erilaiset manual-liikkeet, joissa skeittari tasapainottelee laudan päällä vain yhden tai kahden renkaan varassa.

Rullalautailun suosio kasvoi erittäin suurella vauhdilla ja vuonna 1965 Yhdysvaltojen rullalautamestaruuskisat lähetettiin valtakunnallisessa televisiossa. Samoihin aikoihin perustettiin myös valtakunnallinen rullalautailulehti *Skateboarder*.

Samoihin aikoihin, kun lajin kasvu oli huipussaan ilmestyi rullalautaelokuva *Skaterdater* (USA, 1965) jota voidaan pitää ensimmäisenä skeittielokuvana.

Elokuva on 17-minuuttinen lyhytelokuva, joka palkittiin parhaana lyhytelokuvana Cannesin elokuvafestivaaleilla vuonna 1965. Elokuvan tyyli suuntaa rakentuu elementteihin, jotka ovat vielä tänäkin päivänä rullalautaelokuvien perustana.

Elokuvassa seurataan rullalautailijaa temppuilemassa jalkakäytävillä pienen laudanpätkän päällä. Kuvaustekniikkana on käytetty rullalautaelokuville tyypillistä followcam-tekniikkaa, jossa kuvaaja kulkee laudan päällä kuvattavan kohteen vieressä kuvaten samalla kohdetta tekemässä temppujansa.

Rullalautailu koki nopean nousun jälkeen myös hyvin nopean tuhon. Rullalautailun kiinnostus maailmalla laski pitkäksi aikaa. Useat lautavalmistajat lopettivat toimintansa jo vuoteen 1966 mennessä. Myös Skateboarder-lehti joutui jättämään markkinat lajin suosion romahdettua. Kaikki vaikutti siltä, että hetkellisen suosion jälkeen rullalautailu katosi maankamaralta. Kaikessa hiljaisuudessa lajin aktiivisimmat harrastajat kuitenkin pitivät rullalautailua elossa ja kehittivät rullalautailua omalla panoksellaan kohti uusia suuntia.

1970-luvun alkupuolella rullalautailu heräsi henkiin pitkän hiljaiselon jälkeen. Keraamiset rullalaudan pyörät korvattiin uusilla pitävillä ja pehmeillä uretaanirenkailla. Uudet renkaat mahdollistivat rullalautailuun paljon nopeamman vauhdin ja paremman pidon. Tämä mahdollisti rullalautailun kehittymisen vertikaalisille¹ seinille kuten tyhjiin uima-altaisiin. Lautatehtaat alkoivat myös valmistaa uudenlaisia leveämpiä lautoja sekä rullalautoihin suunniteltuja alumiinitrukkeja, joihin renkaat kiinnitetään.

1970-luvun alussa Kaliforniaa koetteli kova kuivuus, jolloin vedensäännöstelyn takia useita uima-altaita pidettiin tyhjiillään. Parempien lautojen ja renkaiden johdosta rullalautailijat siirsivät harrastuksensa tyhjiillään oleviin uima-altaisiin.

Uima-altaissa tehdyt temput veivät lajia uuteen suuntaan alkuaikojen slalomista ja freestylestä. Erilaiset liukumiset laudan eri osilla ja altaan reunalta tehtävät hyppy eli *airit* olivat näyttäviä ja toivat lautailulle uutta huomiota. Lajin suosio nousi kohisten ja ensimmäiset rullalautailun supertähdet olivat syntyneet.

Samoihin aikoihin kun harrastajat siirtyivät skeittaamaan uima-altaita, rakensivat kaupungit rullalautailijoille harrastuspaikkoja eli *parkkeja*. Parkeissa oli vanereista rakennettuja hyppyreitä ja ramppeja.² Rampeilla temput muuttuivat yhä

¹ Rullalautatermeissä vertikaalisella tarkoitetaan suoraan ylöpäin nousevaa seinää. Useasti seinän alapuolelle on rakennettu jonkinlainen kaari mikä mahdollistaa seinälle nousemisen.

² Rampilla tarkoitetaan kahdesta vastakkaisesta kaaresta rakennettua puoliputkea, eli half-pipea. Rampin kaaren yläreunoilla on tavallisesti metalliputket joita pitkin skeittarit voivat liukua

vaarallisemmiksi ja vauhdikkaammiksi ja samaan aikaan, kun laji meni eteenpäin, kaivoi se tietämättään omaa hautaansa.

Temppujen vaarallisuus herätti vakuutusyhtiöiden kiinnostuksen ja liian suuriksi kohonneet vakuutusmaksut pakottivat monet parkit lopettamaan toimintansa. Rullalautailun suosio laski jälleen suuren yleisön silmissä, mutta lajin pioneerit pitivät huolta, ettei skeittaus enää poistuisi maailmankartalta.

2.3 Rullalautailun historian 1980–nykyaika

Rullalautailu pysyi pitkään maan alla ja kehittyi entisestään kaikessa hiljaisuudessa. Rullalautailijat rakensivat ramppeja omille takapihoilleen ja harjoittelivat kaikessa rauhassa uudenlaisia temppuja mitä maailma ei ollut ennen nähnyt.

Entinen huippurullalautailija Stacy Peralta ymmärsi rullalautailun potentiaalin ja perusti vuonna 1979 rullalautafirman nimeltä *Powell & Peralta*. Peralta kokosi kaikki lahjakkaimmat skeittarit siipiensä alle suojaan. Sen ajan lahjakkaimmista lautailjoista on mainittava erikseen muuan nuori Tony Hawk³, joka tänä päivänä on maailman tunnetuin ja arvostetuin rullalautailija. Voidaan sanoa, että tuona aikana valettiin peruskivi sille, mitä nykyrullalautailu ja rullalautaelokuvat ovat tänä päivänä.

Stacy Peralta on nykyisin palkittu elokuvantekijä, ja jo 1980-luvulla hän kunnostautui uranuurtajana juuri rullalautaelokuvien saralla. Hän ja Bones Brigade tiimi tekivät ensimmäiset skeittielokuvagenrelle tyypilliset elokuvat.

Teknologian kehittyminen loi myös alustaa skeittielokuvatuotannolle. Ensimmäisten videonauhureiden ilmestyminen kotitalouksiin 1980-luvun puolenvälin tienoilla rakensi kannattavaa pohjaa ensimmäisille skeittielokuville.

Vuonna 1984 ilmestyi ensimmäinen Bones Brigade-tiimin rullalautaelokuva *Video Show*.

laudan eri osilla. Rampilla skeittaaminen tapahtuu siten, että skeittari rullaa kaaresta toiseen ja tekee temppuja kaaren yläreunoilla.

³Tony Hawk on tämänhetken tunnetuin skeittari ympäri maailmaa. Hänen ammattilaisura alkoi jo 14 vuotiaana. Tony Hawk tunnetaan myös useiden kymmenien temppujen isänä. Nykyään hän skeittaa ja pyörittää omaa skeittifirmaa. Hän on myös Tony Hawks pro skateboarder pelisarjan keulakuva.

Vaikka nykyaikainen skeittielokuva poikkeaa Video Show 'sta tyylillisesti paljon, ei kyseisen elokuvan merkitystä skeittielokuvaan voida kiistää.

Stacy Peraltan elokuvissa oli useasti jonkinlainen juoni, jonka sisään skeittaus sisällytettiin. Esimerkiksi Stacy Peraltan seuraavassa elokuvassa *Bones Brigade : The search for Animal Chin* (USA,1987) rullalautajoukkue lähtee etsimään kadonnutta rullalautailun itämaista esi-isää. Etsintä vie ryhmän ympäri maailmaa kuuluisille rullalautakohteille ja näin elokuvassa esiteltiin skeittaus yksinkertaisen juonen avulla.

1990-luvulla videokameroiden yleistyttyä elokuvia julkaistiin yhä enemmän niin kotitekoisina kuin isojen yhtiöiden tekeminä. Elokuviin tyylisuunnat kehittyivät enemmän skeittiyleisölle suunnatuiksi, missä elokuvat keskittyivät pelkästään skeittaukseen ilman sen suurempaa juonikerrontaa.

Rakenne oli lähes poikkeuksetta rakennettu niin, että alkutunnuksia eli *introa* lukuunottamatta elokuvassa oli noin kymmenen lautailijaa, joilla jokaisella oli 3-5 minuutin osa musiikin tahtiin rytmittettynä. Elokuviin ei enää ollut tarinoita, vaan tärkeintä oli, että rullalautavalmistajat saivat sponsoroidut lautailijat näkyville parhaiden mahdollisten temppujen kera.

Skeittauksen suosio kasvoi yhä suuremmaksi 1990-luvun aikana. Suurimman maailmanlaajuisen buumin aiheutti kuitenkin 1999 julkaistu Playstation peli *Tony Hawk 's Pro Skateboarder* (USA, 1999 PlayStation). Viimeistään tämän pelin jälkeen skeittauksen suosio maailmanlaajuisesti räjähti nuoren "tietokonesukupolven" tietoisuuteen.

Skeittareiden määrä lisääntyi ja tätä mukaa myös skeittielokuvia julkaistiin uusien harrastajien tuoman rahavirran mukana. Kamerateknologian kehitys yhä pienempiin kameroihin ajoi myös skeittielokuvien kehitystä eteenpäin.

Pienemmällä kameralla kuvaaminen skeittilaudan päältä on huomattavasti helpompaa, kuin vanhanaikaisilla olkapäältä operoitavilta kameroilla. Myös pienen kameran kuljettaminen paikasta toiseen on yksinkertaisempaa, kun kuvauskalusto kulkee helposti repussa sen sijaan, että sitä pitäisi kantaa isossa erillisessä laukussa.

Vaikka kuvauskalusto ja skeittaus on kehittynyt nopeassa tahdissa läpi 90-luvun on skeittielokuvien visuaalinen kerronta ja tyyli pysynyt samana aina tähän päivään saakka.

3 MIKSI JA MITEN SKEITTIELOKUVIA TEHDÄÄN?

Vaikka rullalautailussa pidetään nykyään erittäin näyttäviä kilpailuja suurine rahapalkintoineen, on rullalautailun mielenkiintoinen piirre se, että lajin sisällä kilpailuvoittoa ei arvosteta niin paljoa kuin monissa muissa urheilulajeissa. Rullalautailussa suurin palkinto on aina ollut toisten rullalautailijoiden myöntämä arvostus, jonka tavallisemmin pystyy saavuttamaan hyvällä partilla eli osalla skeittielokuvassa.

Skeittielokuvat ovat rullalautabisnekselle välttämätön keino saada tuotteensa näkyviin. Rullalautailun markkinointi on niin harrastajakeskeistä, että paras mainos yhtiölle on julkaista oman skeittitiimin video. Elokuvat ovat myös lähes poikkeuksetta ainoa keino lautailijalle pysyä näkyvillä ja tätä kautta saavuttaa suosiota ja sitä kautta lisää tuloja. Näin ollen skeittikulttuurissa elokuvat ruokkivat sekä harrastajaa että valmistajaa, koska molemmat tarvitsevat elokuvaa elantonsa tekemiseen. Suurimmilta valmistajilta elokuvia odotetaan noin 2-3 vuoden välein.

Rullalautavalmistajien keskinäinen kilpailutilanne ja skeittivideoiden merkitys kehittävät myös lajia eteenpäin. Elokuissa nähdään yleensä samoja kuuluisia *spotteja* eli skeittauksen sopivia lokaatioita kuten porraskaiteita, mihin eri lautailijat yrittävät tehdä toinen toistaan haastavampia temppuja.

Rullalautailun kirjoittamattomia sääntöjä on, että jos joku on kuvannut jollain *spotilla* jonkun tempun, ei samasta lokaatiosta kannata enää julkaista heikompaa temppua. Näin ollen elokuvat ajavat myös lautailijoita kehittämään itseään ja temppujaan yhä vaikeammiksi ja isommiksi.

Rullalautabisneksen markkinoinnin mukana tuoma videoiden tekeminen on poikinut

myös skeittaukseen harrastajapohjaiset videot. Rullalautaporukoissa on lähes poikkeuksetta yksi, joka omistaa kameran ja kuvaa toisten skeittaamista. Näitä videoita linkitetään internettiin toisten nähtäväksi tai jaetaan harrastajien keskuudessa kädestä käteen periaatteella.

Harrastajapohjaisten videoiden yleistyminen on myös omalla panoksellaan muuttanut ajatusta skeittivideoista pelkkänä markkinointikeinona. Jo harrastajatasolla elokuvia pyritään toteuttamaan mahdollisimman tyylikkäästi ja huolellisesti.

Skeittivideoita ryhdyttiin tekemään alun perin puhtaasti tuotemainonnallisista syistä. Nytemmin niistä on tullut dokumenttien ja musiikkivideoiden hybridejä, joihin haetaan omaa visuaalista ilmettä. (Yle uutiset, 10.05.2010)

Vaikkei video poikisi minkäänlaisia sponsoreita, on lajin sisällä tapana julkaista jotain kuvamateriaalia ainakin kerran vuodessa toisten harrastajien nähtäväksi.

Yhdysvalloissa moni harrastaja tekee niinsanottuja *Sponsor me tapeja*, jotka ovat suoraan valmistajille suunnattuja lyhyitä yhden skeittarin videoita, missä kyseinen henkilö pyrkii esittämään osaamisensa firmalle sponsoroinnin toiveessa. Rullalautapiireissä moni ammattilainen on aloittanut ammattilaisuransa tekemällä tamänkaltaisen videon.

3.1 Musiikki skeittielokuvassa

Rullalautaelokuvat ovat taiteenlaji, joka muistuttaa hyvin paljon musiikkivideoita. Leikkauksen rytmitys perustuu usein taustalla soivaan musiikkiin.

Skeittielokuviissa musiikilla on alusta alkaen ollut suuri merkitys. Ensimmäisessä rullalautaelokuvassa *Skatedater* (USA,1965) taustalla soi koko elokuvan ajan perinteiset surffauskulttuuriin tyypilliset kappaleet. Nykypäivänä musiikin käyttö skeittielokuvassa on enemmänkin sääntö kuin poikkeus.

Musiikin käyttö helpottaa rullalautaelokuvassa kokonaisuuden sitomista yhteen. Yhden skeittarin part koostuu noin sadasta muutaman sekunnin mittaisesta klipistä, jotka on

kuvattu useassa lokaatioissa eri vuorokaudenaikoihin. Näin ollen musiikin rytmin mukaan leikkaaminen saa kokonaisuuden näyttämään ehjältä, vaikka kuvallisesti kerronta olisi hyvinkin epäloogista. Skeittielokuvia tulisi tämän takia katsoa enemmän musiikkivideoiden ja mainosten kaltaisina kollaaseina kuin juonellisena elokuvana.

Samoin kuten monissa musiikkivideoissa ei skeittielokuvissakaan ole yleensä tarinaa. Onnistuneella musiikkivalinalla on suuri merkitys myös skeittielokuvan draaman luomiseen. Kun musiikissa tulee temponvaihteluita, on myös esimerkiksi tempuista helpompi valita niihin kohtiin pidempikestoisia kuvia tai pidempikestoisia temppusarjoja eli *runeja*.

Tempon mukaista leikkaamista voi käyttää myös päinvastaisella tavalla. Kun musiikissa tulee nostatuksia tai rytmiltään nopeampia kohtia, on tempuista kannattavampaa valita esimerkiksi yksittäiset temput portaista ja portaiden käsikaiteista, koska niiden kesto ei useasti ole muutamaa sekuntia pidempi.

Oikeanlaisen musiikin valinta skeittarin temppujen ja tyylin mukaan on näin ollen erittäin tärkeässä roolissa elokuvan kokonaisuutta ajatellen. Esimerkiksi liian hidastempoinen tai rauhallinen kappalevalinta yhdistettynä nopeatempoiseen skeittaukseen voi pilata muuten hyvän kokonaisuuden. Tämä sääntö toimii myös päinvastoin. Jos skeittarin tyyli ja temput ovat rauhallisempia ja näin ollen kuvat kestävät pidemmän aikaa on syytä välttää nopearytmistä musiikkia.

Valitse kappale joka sopii sinun skeittaustyyliin. Jos skeittaat nopeaa ja aggressiivisesti (esim. droppeja ja gäpejä ym.) haluat todennäköisesti kovan ja nopean kappaleen. Jos tyylisi on rento (manuaaleja, kurbeja ja ledgejä) haluat todennäköisesti hitaan ja tunnelmallisen kappaleen. Loppukädessä valinta on kuitenkin sinun. (Secrets of skateboarding, 2008)

Nämä säännöt ovat vain ohjenuoria ja yleisesti hyväksi todettuja metodeja rakentaa toimiva kokonaisuus. Taitavalla leikkauksella ja hyvillä kuvilla voidaan nämäkin säännöt rikkoa onnistuneesti.

3.2 Kuvailmaisu skeittielokuvissa

Kuvailmaisu rullalautaelokuvissa voidaan rajoittaa muutama peruselementtiin. Tavallisin ja tunnetuin kuvaustyyli rullalautaelokuvista on followcam -tekniikaksi kutsuttu tapa kuvata toista skeittaria. Tätä tekniikkaa käyttäessä kuvaaja kulkee omalla laudallaan kuvattavan rullalautailijan perässä tai vieressä. Followcam tekniikkaa käytettäessä kameraan yleisesti vaihdetaan kalansilmäobjekti. (Kuva 1).



Kuva 1. Esimerkki skeittielokuvissa käytettävästä followcam-tekniikasta. Kuvaaja seuraa skeittaria omalla laudallaan samalla kuvaten kalansilmäobjektia käyttäen.

Kalansilmäobjektiivi on erittäin laajakulmainen linssi lyhyellä polttovälillä. Kalansilmälinssiä käytettäessä kuvaan tulee selkeää optista vääristymää, mikä saa aikaan sen, että esimerkiksi rakennukset kallistuvat sisäänpäin. Tätä kutsutaan myös tynnyrivääristymäksi. Kalansilmäobjektiivilla on mahdollista saavuttaa erittäin suuri kuvaussäde, joka on jopa 180 astetta.

Kalansilmä mahdollistaa hyvälaatuisen followcam-kuvauksen. Kalansilmäobjektia käyttäessä riittää useimmiten pelkkä kohteeseen osoittaminen kameralla. Tämä mahdollistaa sen, että rullalautailijaa on helppo seurata ahtaissakin paikoissa

suuremmilla nopeuksilla. Kalansilmän tekemä mittasuhteiden vääristäminen antaa myös sen edun kuvattavalle kohteelle, että monet temput saadaan näyttämään vauhdikkaammilta ja hypyt isommilta.

Skeittaus tapahtuu pääasiallisesti kaupunkiympäristössä, jossa on monesti ahtaita ja ruuhkaisia alueita. Näin ollen kalansilmäobjektin käyttö kuvattaessa toisen laudan päältä on perusteltua.

Kuvaajan työ helpottuu kalansilmäobjektia käyttäessä, kun useasti kuvaaja joutuu seuraamaan skeittaajaa pitkiäkin matkoja ja tekemään nopeita käännöksiä ahtaassa ympäristössä. Kuvaajan ei tarvitse jatkuvasti katsoa kameraan, vaan hän pystyy kuvaamisen ohella keskittymään oman laudan kontrollointiin ja ympäristöön reagoimiseen. Usein followcam-ajossa käytetään kameraan kiinnitettävää kahvaa, jonka tarkoituksena on vakauttaa kuvanlaatua.

Kalansilmäobjektia käytetään myös useasti kuvattaessa skeittarin hyppyjä portaista tai porraskaiteiden päälle (kuva 2). Tällöin kuvaaja pääsee kuvaamaan tempun aivan portaiden vierestä tai jopa tempun alta. Kalansilmäobjekti varmistaa näin ollen sen, että temppu saadaan kuvattua tarpeeksi läheltä ja skeittaaja näkyy kokonaisuudessaan suorituksen aikana.



Kuva 2. Kalansilmäobjektiivillä käyttämällä kuvaaja on päässyt ottamaan kuvan tarpeeksi läheltä skeittaria. Objektiivin laajuuden ansiosta skeittari mahtuu kuvaan kokonaisuudessaan. (Kuva: Janne Rantanen 2009).

Toinen yleinen kuvaustapa on laajakuva (Kuva 3.) , joissa kamera yleensä seuraa tapahtumia paikaltaan hieman kauempaa tehden korkeintaan panorointeja sivuille seuratakseen skeittaajaa.

Uudemmissa skeittielokuvissa kalansilmäobjektiivin käyttöä on pyritty vähentämään. Kalansilmällä kuvatessa kuvasta tulee vääristynyttä ja käsivaralla kuvattuna myös suhteellisen epävakaata. Nykyään vallitseva trendi on siirtymässä pidemmän polttovälin objektiiveihin. Pitkällä objektiivilla kuvattaessa voidaan kohde kuvata kauempaa ja tarkentamalla kuva lähemmäs saadaan skeittari ja temppu kohdistettua pääosaan tyylikkäämmällä kuvalla. Kuitenkaan kalansilmäobjektiivin käyttö ei todennäköisesti koskaan tule poistumaan skeittikuvauksesta. Sen edut followcam-tekniikkaa käyttäessä ovat suuremmat kuin sen haitat elokuvan visuaalisessa kokonaiskuvassa.



Kuva 3. Skeittarin temppu kuvattuna kauempaa pidemmällä objektiivilla. Laajemmat kuvat ja paikallaan oleva kamera toimivat etenkin paikoilla, joissa on näyttävää kaupunkiarkkitehtuuria

Nämä kaksi kuvaustapaa ovat jo pitkään hallineet skeittielokuvien kuvailmaisua. Nykyään skeittauksen saavutettua tukevaa jalansijaa taloudellisesti ympäri maailmaa on rullalautaelokuvien kuvailmaisussa ollut nähtävillä selkeä kehitys. Markkinat pursuavat eri valmistajien elokuvia ja firmatkin ovat huomanneet kilpailun kovenemisen ja myös kohdeyleisön valveutumisen.

Nykyään kuvaajat jopa harrastajatasolla kiinnittävät enemmän huomiota kuvauslokaatioihin. Lähes aina skeittipiireissä on vallinnut kirjoittamaton sääntö, ettei *partissa* saisi olla skeittipuistoista kuvattua materiaalia.

Kaupunkiympäristössä tapahtuvat temput ovat aina olleet suuremmassa arvossa skeittipiireissä. Kaupunkiympäristö tuo kuvaukselle myös mahdollisuuksia valita kokonaisesta kaupungista kuvattavia kohteita verrattuna skeittipuiston yksipuoliseen tarjontaan. Kaupunkiympäristössä tehdyt temput vaativat myös enemmän mielikuvitusta ja luovuutta, kun tavallisia arkipäivän kaupunkirakenteita voi käyttää skeittaukseen. Myös autot, ihmiset ja jopa vartijat tuovat oman haasteensa kaupungissa tapahtuvaan skeittaukseen.

Kuvattavat temput pyritään toteuttamaan mahdollisimman esteettisissä paikoissa kuten skeittari ja kuvaaja Teemu Korhonen sanoi Ylen uutisille antamassaan haastattelussa: ”Nykyään esimerkiksi paikoilla on tosi paljon väliä sen takia miten esteettisiä ne on. Yksinkertaisesti harmaa seinä taustalla on tylsempi kuin vaikka punainen.” Skeittielokuvien runsas tarjonta on pakottanut myös harrastajat keskittymään juuri elokuvien visuaalisen ilmeeseen entistä enemmän.

Nykyään harrastajatasollakin skeittielokuvia lähdetään kuvaamaan jopa ulkomaille asti. Esimerkiksi Shanghai on nykyään suosittu skeittikohde, koska kaupungin nykyaikatehtuuri soveltuu skeittaukseen erinomaisesti.

Skeittielokuvaan haetaan entistä enemmän eksotiikkaa esimerkiksi ulkomailta. Tämän hetken ykkösiin kuuluvat Barcelonan lisäksi muun muassa Shanghai, jossa on paljon skeittaukseen soveltuvaa uutta arkkitehtuuria. (Yle uutiset 10.05.2010)

Elokuvien rahallisesta panoksesta kertoo se, että suurimpien valmistajien elokuvissa käytetään elokuvateknistä kalustoa entistä enemmän. Kamerakalustot ovat vaihtuneet Mini DV-kameroista HD eli High Definition-tason kameroihin, ja nykyään ei ole enää harvinaista nähdä filmille kuvattua materiaalia skeittielokuvassa.

Nykyisen tekniikan kehityttyä myös harrastajaelokuvat ovat kuvailmaiseltaan kilpailukykyisiä suurien firmojen skeittielokuvien kanssa, joten skeittiyhtiöt ovat joutuneet panostamaan yhä suurempia summia erottuakseen joukosta. Ei ole ollenkaan harvinaista, että suurien skeittiyhtiöiden elokuvissa näkee tänä päivänä kallista elokuvakalustoa. Erilaisten kamera-ajolaitteiden kuten dollyn tai kraanojen käyttö on lisääntynyt. Näillä laitteilla saadaan kamera-ajoista tasaisia sekä maanpinnalta, että ilmasta käsin. Myös Hi-Speed eli ylinopeuskameroiden käyttäminen on suosittua. Ylinopeudella kuvattaessa saadaan skeittaus hidastettua erittäin hitaille nopeuksille, mikä mahdollistaa yhä tarkemman käsityksen miten temput tehdään.

Tämän kaltaisen laitteiston hankkiminen on kallista ja täten selvää, että tavallisen rullalautaharrastajan budjetilla on mahdotonta hankkia kyseistä laitteistoa.

Onko tavallisen harrastajan siis mahdollista tehdä hyvää elokuvaa pienellä rahalla?

3.3 Kuvasuhdeongelma: 4:3 vai 16:9?

Televisioiden ja kameroiden kehityksen myötä on yhä useampi audiovisuaalinen tuotanto siirtynyt käyttämään 16:9-kuvasuhdetta vanhan 4:3 sijaan. Myös skeittareiden keskuudessa asia on herättänyt erittäin kiivasta keskustelua. Moni alan pioneeri on sitä mieltä, että skeittauksessa 4:3-kuva on ainoa oikea tapa kuvata skeittausta. Monet perustelevat väitteensä viittaamalla kalansilmäobjektiivilla kuvattuun materiaaliin. Koska kalansilmäobjektiivi tekee kuvaan pyöreätä vääristymää on 4:3 sopivampi kuvasuhde kuvan rajaamisen kannalta. Monien mukaan 16:9-kuvasuhteen kuvassa kuvan reunoille jää liikaa tyhjää tilaa ja kuvan rajaamisesta tulee vaikeampaa. Etenkin followcam-tekniikkaa käyttäessä kuvan leveys verrattuna korkeuteen saa useasti aikaan sen, että kuvattavalta kohteelta saattaa kadota pää kuvan ulkopuolelle kesken kuvauksen. Skeittauksessa on aina ollut tapana kuvata followcam-kamera-ajot mahdollisimman lähellä rullaavaa skeittaria.

Mielestäni 16:9-kuvasuhdetta käyttämällä saatava lisätila kuvan reunoihin lisää mahdollisuutta rajata kuvaa kauniimmaksi. Kuvasommittelun perustana käytettävä kultainen leikkaus on helpompi toteuttaa laajemmassa kuvassa, jolloin kohde on helpompi asetella ihmisen silmää miellyttävään kohtaan. 4:3-kuvassa kuvattava kohde on lähes aina keskellä kuvaa ja silloin kuvaan ei usein mahdu mitään muuta. 16:9-kuvasuhteella kuvaaja joutuu myös enemmän pohtimaan taustalla näkyviä kohteita ja maisemia. Yleisesti ottaen 16:9-kuvasuhde saa enemmän kannatusta telekuvauksissa, jossa kohdetta kuvataan pidemmiltä etäisyyksiltä. Tällöin kuva yleensä pysyy paikallaan ja kuva on helpompi sommitella.

Hang Up niminen skeittisivusto internetissä kokoaa alan harrastajat keskustelemaan monista skeittaukseen liittyvistä ilmiöistä sivuston keskustelupalstalle. Myös skeittivideoiden kuvaus on saanut oman topiikin ja siellä kuvasuhdekeskustelu käy kuumana. Eräskin vannoutunut 4:3 kuvasuhteen käyttäjä perustelee kuvasuhdeasiaa näin: "Ite oon sietä mieltä, että vaikka se widescreeni onkin kiva juttu, ni 4:3 on kyl skedekuvuksen oikee kuvasuhde. 16:9:ssä reunoille jää liikaa tilaa tai päät katkeilee. En tiää, tottumiskysymys varmasti, mutta itellä ei oo kyllä kiirettä kuvasuhteen vaihtoon." Monien mielestä followcam-kuvauksessa skeittarin tulisi olla sommiteltuna kuvan keskelle ja näin ollen vallata lähes koko kuva. Ymmärrän, että skeittari on aina

pääosassa kuvattavassa materiaalissa ja runeja kuvattaessa kuvaan tulee 16:9-kuvasuhteella paljon epäolennaista. Reunoilla näkyvät ylimääräiset asiat siirtää huomiota kuvattavasta kohteesta. Kuitenkin followcam-tekniikkaa käyttäessä taustalla näkyvä maisema vilahtaa ohi sen verran nopeasti että ihmisen silmä ei ehdi siihen kovin paljoa kiinnittää huomiota. Näin ollen ihmisen fokus pysyy kuitenkin skeittarissa ja tämän suorituksessa, huolimatta siitä, että skeittari ei ole keskellä kuvaa. Jos kultaisen leikkauksen-sääntöä on uskomisen, sopii 16:9-kuva ihmissilmälle paremmin, juuri laajemman sommittelualan takia.

Nykyään lähes jokainen televisio tukee 16:9-kuvasuhdetta ja siksi mielestäni skeittielokuvien kuvaamisessa tulisi siirtyä suosiolla laajemman kuvan käyttöön. Nykyaikaisilla televisioilla 4:3-kuva rajautuu siten, että kuvan reunoille jää isot mustat palkit. Jos perusteena 4:3-kuvasuhteen käytölle pidetään kuvan rajaamisessa ilmeneviä ongelmia, voi olla varma, että skeittielokuvat eivät tule kehittymään eteenpäin. Nykyaikana kaikki Hollywood-elokuvat ovat myös 16:9-kuvaformaattissa ja monissa toimintakohtauksissa näkee hyvin skeittikuvauksen kaltaista kameraliikettä ja toimintaa. Kameramiehet juoksevat näyttelijöiden vieressä pitkiäkin matkoja ja kuvaavat useasti myös lähietäisyyksiltä. Jos suuria elokuvia pystytään toteuttamaan 16:9 kuvasuhteella onnistuneesti, miksei myös skeittaamista. On mahdollista, että monille kuvasuhteesta toiseen siirtyminen on enemmänkin periaatekysymys. Pienellä vaivannäöllä ja kuvaamisen huolellisella suunnittelulla 16-9 kuvasta saadaan onnistunutta materiaalia jopa followcam kuvassa.

3.4 Tyypillinen rullalautaelokuvan rakenne

Rullalautaelokuvat ovat vakiintuneet rakenteeltaan hyvin pitkälle yhteen ja samaan kaavaan. Poikkeuksiakin on joukossa, mutta tyypillisesti elokuva kulkee hyvin samankaltaisesti tekijästä riippumatta.

Tavallisin rullalautaelokuvan käsikirjoitus menee siten, että elokuvan alussa on esittelyosa jota kutsumme *introksi*. Introssa on tavallisesti hieman taiteellisempaa ilmaisuja kuvallisesti. Esimerkiksi *Lakain Fully Flared*-elokuvan alussa skeittarit hyppivät räjähtävien portaiden ja kurbien eli kivireunusten yli. Intro oli kuvattu

kokonaisuudessaan ylinopeudella, jolloin jokainen temppu ja räjähdys esitettiin superhidastettuna. Fully Flared-elokuvan introssa oli näinollen käytetty pyroteknikoita, stuntkoordinaattoreita sekä elokuvateknistä laitteistoa, mikä on hyvin epätavallista verrattuna totuttuun tapaan tehdä skeittielokuvia.

Intron kuvat eivät monissa elokuvissa edes liity skeittaukseen, vaan siellä saattaa olla kuvattuna kuvaa esimerkiksi auringonlaskusta sekä kaupunkien vilinästä *time-lapse* efektilä, jolla kamera kuvaa esimerkiksi vain neljä kuvaa viidessä sekunnissa. Tällä tavoin kuva saadaan nopeutettua siten, että auringonlasku tapahtuu muutamissa sekunneissa vaikka kuvattaessa aikaa olisi kulunut 20 minuuttia.

Useasti tämänkaltaisten kuvien joukkoon istutetaan lyhyitä välähdyksiä skeittareiden suorituksista, jotta katsoja saa edes pienen lupauksen siitä, mitä on luvassa. Kaikkea tätä tahdittaa rullalautaelokuvaan vakiintunut musiikki.

Intron jälkeen elokuvien rakenne toistaakin sitten itseään seuraavan tunnin ajan riippuen tietysti skeittareiden määrästä. Yleisesti rakenne kulkee siten, että Intron jälkeen skeittari on yleensä hieman joukkueen keskivertolautailijaa parempi. Tällä on tarkoituksena nostaa katsojan kiinnostus heti alusta seuraamaan elokuvaa mielenkiinnolla. Kyseessä on perinteinen draamankaareen verrattavissa oleva aloitus.

Kuten kaikissa elokuvissa myös rullalautaelokuvissa alku on tärkeä katsojan kiinnostuksen herättämisen kannalta. Ensimmäisen lautailijan jälkeiset lautailijat ovat yleensä tiimin keskitasoa. Partit ovat noin 3–5-minuuttisia ja ne on tahditettu eri musiikkikappaleilla, jotka yleensä pyrkivät kuvastamaan myös lautailijan persoonasta jotain. Lähes poikkeuksetta rullalautaelokuvien draamankaari päättyy tiimin parhaimman lautailijan osaan. Viimeinen part on se, mitä skeittipiireissä arvostetaan korkeimmalle. Paras osa on aina viimeisenä.

Myös partin sisällä tapahtuu lähes sama draamankaari kuin itse elokuvassa. Jokaisen skeittarin osa rakennetaan siten, että alkuun tulee lähes aina pieni esittely skeittarista.

Skeittielokuvassa *Flip Sorry* (USA, 2002) skeittarin esittely toteutettiin Sex Pistols yhtyeen jäsenen Johnny Rottenin juontamana. Häntä kuvattiin eri lokaatioissa, kun hän

kertoi humoristisella tavalla kyseisestä skeittarista. Tämä on vain yksi esimerkki, kuinka monella tavalla esittelyn voi tehdä.

Tavallisesti esittelyn jälkeen itse skeittaus alkaa jollain isolla ja vaativalla tempulla. Ison ja näyttävän tempun funktio elokuvan alussa on tärkeä, koska silloin katsojan kiinnostus skeittaria kohtaan saadaan vangittua. Kyseessä on sama ilmiö, mitä käytetään yleisesti elokuvakerronassa. Katsoja täytyy saada kiinnostumaan elokuvasta alusta lähtien.

Partin keskivaihe rakentuu tavallisesti hieman tavanomaisimpiin temppuihin.

Ihannetilanteessa part päättyy skeittarin sen hetken parhaaseen kuvattuun temppuun. Yleensä kyseessä on jotain erittäin vaativaa tai vaihtoehtoisesti temppu isoista portaista tai korkeasta pudotuksesta eli dropista. Viimeistä temppua partissa kutsutaan skeittitermeissä nimellä *ender*. Enderin tehtävänä on kruunata skeittarin osa ja lunastaa aikaisemmassa vaiheessa rakennetut odotukset.

Ei ole mitään parempaa lopettamaan video kuin jokin iso temppu. Oli se sitten isojen portaiden ländääminen, flippi gäpin yli, tai vain hyppy kurbille on hyvä, että video sisältää yhden tempun yli muiden. (Secrets of skateboarding, 2008)

Elokvien rakenne on siis käytännössä 3 minuuttia ja maksimissaan 5-minuuttisia lyhyitä osia, jossa jokaisessa on rullalautailua eripuolilta maailmaa eri musiikeilla tahditettuna. Partin pituus on hyvä määrittää musiikkikappaleen keston mukaan. Jotta katsoja ei tylsisty, partiin tulisi liittää vain sen hetken parhaimmat temput. Tarjontaa skeittielokuvista on jo usealta vuosikymmeneltä, joten jokaisen perustempun näyttäminen elokuvassa ei ole välttämätöntä.

Yleisesti hyvä part sisältää noin 3-4 minuuttia skeittausta. Et halua tylsistyttää katsojaa laittamalla videoon jokaisen tempun minkä osaat. Laita vain parhaat, jotka sopivat 3-4 minuutin sisään. On hyvä idea määrittää partin pituus kappaleen pituuden mukaan. (Secrets of skateboarding, 2008)

Tällainen tyyli on ihanteellinen lautailijan henkilökohtaista uraa ajatellen, jolloin lautailijalla on selkeästi oma osa, mihin hän panostaa. Tämä tyyli myös on helpompi katsojalle seurata, kun tietää koko ajan kenen osa on menossa. Ainoa asia mitä tämä tyyli ei palvele on tarina.

Kuitenkaan en näe erilaisia rakenteita mahdottomina skeittielokuvan kerronnassa. Mielestäni part-rakenne skeittielokuvassa ei palvele suurta yleisöä niin paljon kuin yhtenäinen elokuva.

Ajatukseni perustan pitkälti siihen, että erilaisiin tyyliuuntiin ja juoniin jouduttaisiin panostamaan entistä enemmän. Kun elokuva rakennettaisiin yhdeksi kokonaisuudeksi, jäisi elokuvasta helpommin pois kaikki heikommat tempot, joita lähes jokaisen rullalautailijan osassa on.

4 KUINKA SKEITTIELOKUVA VOI KEHITTYÄ?

Nykyinen rullalautaelokuvien rakenne (Intro–henkilö A–henkilö B–henkilö C– jne.) palvelee pitkälti vain lajin harrastajia, joille rullalautailu itsessään on kiinnostavaa katsottavaa. Harvoin kuitenkaan lajista tietämätön katsoja jaksaa tuijottaa tunnin verran pelkkää skeittausta.

Kuinka sitten tehdä rullalautailusta kiinnostavaa sekä tavalliselle katsojalle että harrastajalle? Ja onko tähän tarvetta?

Pääasiallisesti elokuvat suunnataan harrastajille, jotka ymmärtävät videossa nähtävien temppujen arvon. Tämän takia elokuvat tulisi toteuttaa kuitenkin siten, että skeittauksen laadusta ei tarvitsisi tinkiä elokuvaa tehdessä.

Nykyaikaisessa rullalautaelokuvassa voitaisiin ottaa mallia ensimmäisistä rullalautaelokuvista, joissa rullalautailun ympärille pyrittiin rakentamaan tarina. Elokuvassa ei tarvitsisi olla näyttelemistä tai mitään rullalautailun ulkopuolista, mutta jonkinlaisen punaisen langan löytäminen olisi mielenkiintoinen uudistus. Omassa opinnäytetyössäni päädyin rakentamaan elokuvaan punaista lankaa erivärisillä valoilla sekä tietynlaisilla teemäänillä. Näin pienet lisät eivät pelkästään vie elokuvaa eteenpäin, vaan ne luovat myös mukavan tunnelman elokuvan maailmaan.

Elokuvassa esitetään kolme skeittaria, kukin oman värisellä valolla. Elokuvan rakennetta pystyttiin tällä tavoin murtamaan perinteisestä kerronasta. Värivalojen ansioista jokaiselle ei tarvinnut luoda erikseen omaa osaa, vaan jokainen skeittaa elokuvassa yhdessä ilman, että katsoja menettää tiedon siitä kuka on vuorossa. Näin elokuvasta tulee yhtenäinen kertomus, ilman musiikin ja skeittarin vaihtumista. Lisäksi osien välillä ei tarvitse tulla kiusallista pysähdystä elokuvaan, mikä on tyypillisin ratkaisu perinteisessä skeittielokuvassa.

Toinen pääpiirre, johon halusin keskittyä opinnäytetyössäni oli, että halusin kertoa rullalautailusta tietämättömille lajin luonteesta ja laudan käyttäytymisestä tarkemmin. Tämä on mahdollista käyttämällä lähikuvia ja hidastuksia eri tekniikoista, kuinka lauta saadaan käyttäytymään eri tempuissa.

Opinnäytetyöni kuvailmaisua tukemaan luotiin äänimaailma, joka pohjautuu skeittauksesta syntyviin ääniin. Ääniä tehdessä on huomioitu jokainen pienikin mahdollinen äänenlähde. Esimerkkinä pisteäänistä mainittakoon trukkikumien nitinat tai kuulalaakereiden rahinat. Halusin näillä efekteillä osoittaa rullalautailusta pieniä yksityiskohtia, joihin ei koskaan tule kiinnitettyä huomiota. Kuitenkin nämä äänet ovat olemassa ja niiden korostaminen elokuvassa loi omalla tavallaan myös haluttua tunnelmaa.

Elokuvan äänimaailmalla rakensimme myös jokaiselle lautailijalle oman teemäänen, mikä toistuu elokuvan aikana muutamaan otteeseen. Äänet valittiin lautailijoiden luonteita silmälläpitäen. Esimerkiksi aggressiivisesta tyylistään tunnettu Samppa on saanut taustallensa F-15-hävittäjän suihkumoottorien kiihdytysäänen. Luonteeltaan rauhallisen ja varman Nikon taustalla puolestaan kolisee tasaisen varma tehdaskoneisto. Näinkin pienillä asioilla pystytään murtamaan perinteisen skeittielokuvan kaavamaisuutta ja lisäämään teoksen mielenkiintoa.

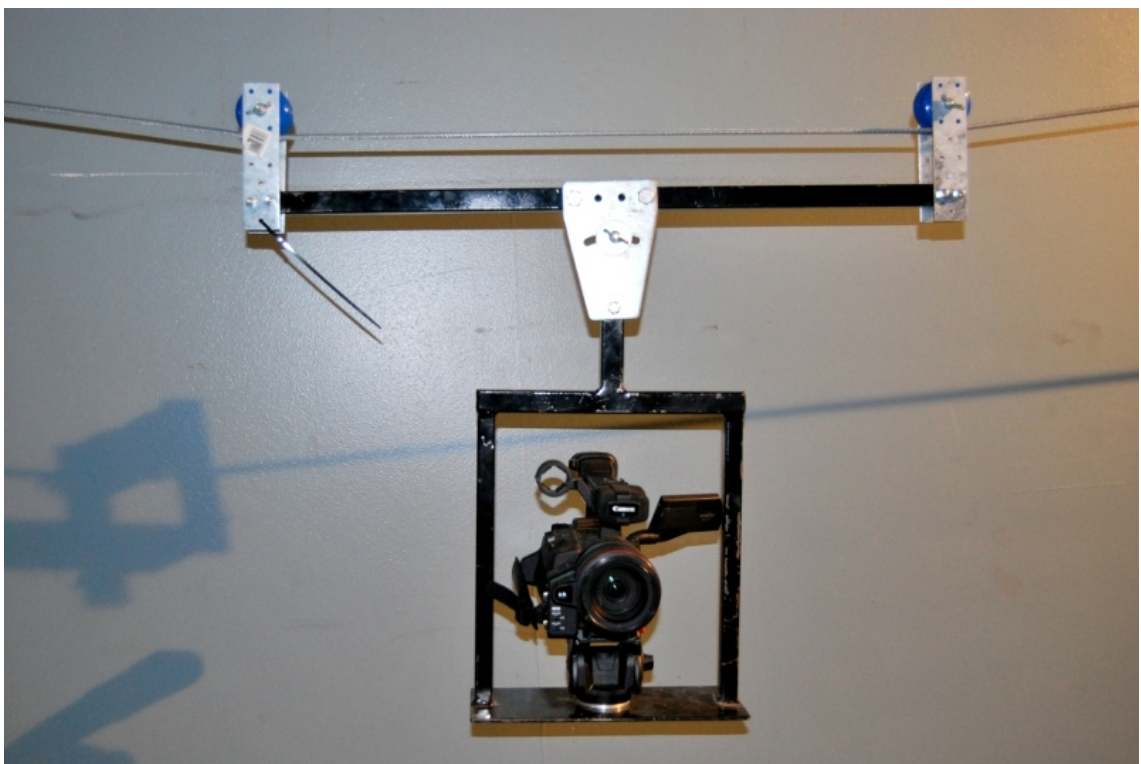
4.1 Elokuvatekninen kalusto skeittielokuvissa

Rullalautaelokuvien kuvailmaisuu on muutamassa vuodessa kehittynyt suurin harppauksin. Merkittävin tekijä kehityksessä on ollut, elokuvateknisen kaluston mukaantuominen skeittielokuvatuotantoon.

Rullalautaelokuvien tekemisellä ei Suomessa saa yksikään ihminen elantonsa ja näin ollen kalliin elokuvakaluston hankkiminen harrastajalle tuntuisi ajatuksena täysin älyttömältä. Rullalautapiireissä on kuitenkin monia aktiivisia tekijöitä, jotka haluavat kehittää lajin kuvailmaisua. Siksi moni tekijä on rakentanut täysin käyttökelpoisia välineitä rullalautakuvauksen eteenpäinviemiseen.

Rullalautakuvauksien tyypillisimmät elokuvatekniset varusteet ovat *dolly*, *cablecama* sekä *stedicam*.

Cablecam (kuva 4) eli vapaasti suomennettuna kaapelikamera on alunperin saanut ideansa suurista urheilutapahtumista, joissa suurien stadionien yläpuolella kulkee kamera neljän vaijerin varassa kuvaamassa urheilutapahtumia ylhäältäpäin. Rullalautapiireihin kaapelikameran käyttö tuli lumilautaelokuvista.



Kuva4. Kaapelikameran kehikko ja kamera. Kehikko kulkee vaijerin varassa kohteen vieressä. Kaapelikameroiden mallit vaihtelevat valmistajan mukaan. Tätä kaapelikameraa käytettiin *Playground*-elokuvan kuvauksissa.

Yksi ensimmäistä ellei ensimmäinen rullalautaelokuva, jossa kaapelikameraa käytettiin

oli *Ponkes the movie*, (Suomi, 2008), joka on HDP-filmsin tekemä yhteistyöelokuva suomalaisen rullalautaliikkeen kanssa. Elokuva sai tunnustusta kuvauksestaan ympäri maailmaa ja kaapelikameroiden sekä muunlaisen kamerakaluston käyttö on tämän elokuvan jälkeen lisääntynyt rullalautaelokuviissa räjähdysmäisesti.

Kaapelikameran perusidea on se, että kameralle tehdään oma kehikko, mihin on kiinnitetty kolmijalan kamerankiinnitysalusta. Alustan kääntyvyyden takia kamera voidaan asettaa haluttuun asentoon. Kehikossa on taas kiinni pyörät, joiden varassa kehikko liikkuu kaapelia pitkin. Opinnäytetyössäni käytetyssä kaapelikamerassa pyörät olivat rullaluistimen pyöriä jotka oli aseteltu kaksi rinnakkain, jotta kaapeli pysyi paikallaan ja pääsi kulkemaan pyörien välissä.

Kaapelikameroista saisi tehtyä pienillä lisäyksillä moottorilla kulkeviksi ja pienellä sähkötyötaidon osaamisella voisi kameroihin rakentaa kauko-ohjattavat kääntölevyt. Tästä huolimatta yleisimmät rullalautaelokuviissa käytettävät kaapelikamerat ovat manuaalikäyttöisiä.

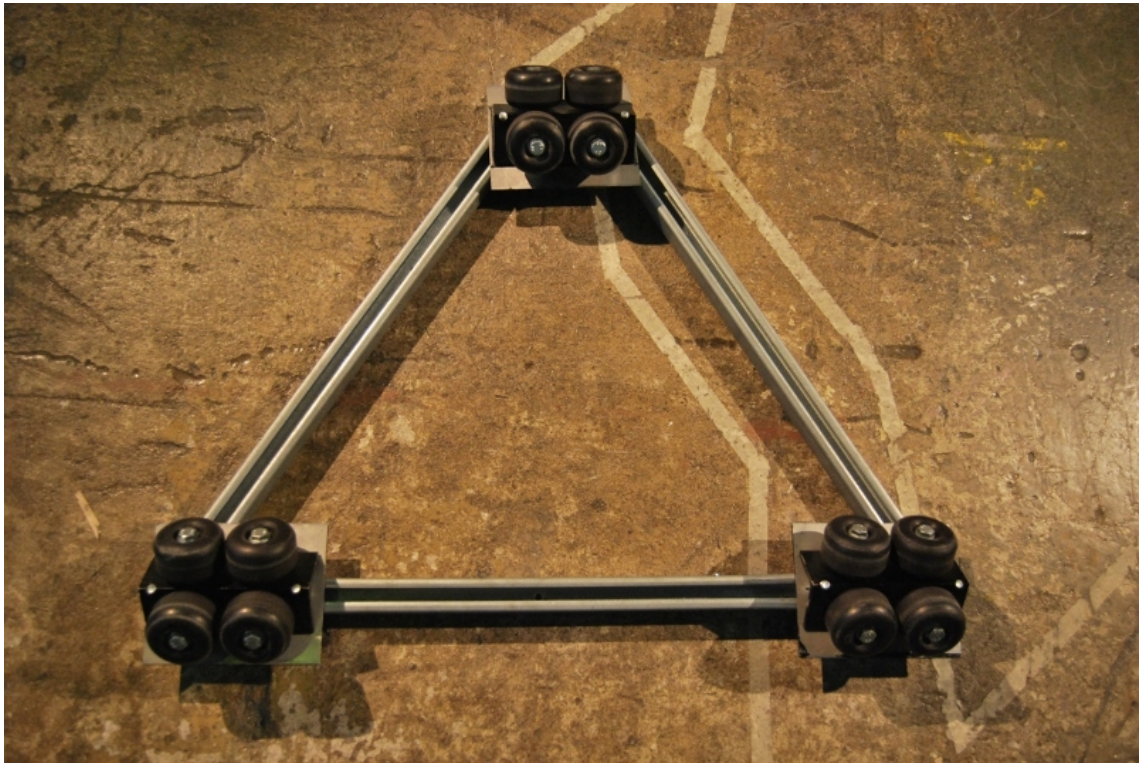
Kaapeli viritetään hieman alaspäin ja koko kehikko päästetään valumaan alas omalla painollaan turvavaijeriin kytkettynä. Kaapelikameraa käytetään tavallisesti kuvattaessa hyppyjä portaista siten, että kaapelikamera kulkee lautilijan vieressä tai takana

Toinen suosittu tee-se-itse ajolaite on dolly (Kuva 5 ja 6) . Dollylla tarkoitetaan joko renkailla tai kiskoilla kulkevaa kamera-ajolaitetta. Monissa skeittielokuviissa näkee nykyään hyvinkin tasaisia kamera-ajoja. Tavallisesti kameraa ajetaan sivusuunnassa jonkun etualan takaa. Monesti laatu on myös hyvin samankaltaista kuin kalliilla ammattidollyilla tehdessä, vaikka kyseessä on kuitenkin huomattavasti yksinkertaisempi rakennelma.



Kuva 5. Itserakennettu dolly kiskoillaan. Kamera seisoo kolmijalalla dollyn kolmella kulmalla.

Yksinkertaisin dolly koostuu kolmesta neliönmuotoisesta alumiiniputkesta, jotka liitetään kolmeen metallilevyyn. Jokaiseen kolmeen levyyn on kiinnitetty 4 pyörää. Vaikka metalliset kiskot ovat tukevin alusta dollylle, myös helpommin kuljetettavat ja halvemmat muoviputket toimivat. Dollyn päälle asetetaan normaali kamerajalusta siten, että jokaiselle levyille tulee yksi jalka. Tämä ei ole vakain mahdollinen ajolaite, mutta toimii erinomaisesti rullalautailun kaltaisessa lajissa, jossa kalustoa täytyy pystyä siirtämään nopeasti paikasta toiseen kuvausten sijoittuessa ympäri kaupunkia päivän aikana.



Kuva 6. Itserakennetun dollyn rakenne. Kuva otettu dollyn alapuolelta.

Stedicamin tyyppisiä apuvälineitä voi myös rakentaa itse. Stedicamilla tarkoitetaan kameran vakauttajaa, jonka avulla kuvaaja voi esimerkiksi juosta kameran kanssa ilman että kuva tärisee.

Stedicamin rakentamiseen tarvitaan vain muutama levypaino, alumiiniputki sekä pieni kahva putken reunaan. Paino kiinnitetään putken alapäähän ja kahva noin puoleen väliin antamaan hyvän otteen raskaasta putkesta. Kamera sijoitetaan luonnollisesti putken yläpäähän.

Kuten helposti voi ymmärtää, ei tämä ratkaisu vakauta kuvaa aivan samankaltaisesti kuten kalliit ammattituotannon stedicamit tekevät, mutta on oiva ja riittävä lisä vakauttamaan kuvaa followcam-tekniikkaa käyttäessä.

Rullalautaelokuvien budjetit ovat tavallisesti sen verran pieniä kameratekniseltä kalustoltaan, että monet kuvaajat joutuvat lähes pakon edessä tekemään itse kalustonsa. Rullalautailussa miljoonat harrastajat eivät saa minkäänlaista korvausta suorituksistaan.

Silti kulttuuriin kuuluu vahvasti omien elokuvien tekeminen ja tämä ajaa monia kuvaajia myös harrastajatasolla rakentamaan mahdollisia laitteita laajentaakseen kuvailmaisua. Useasti kuvaajat joutuvat käyttämään luovuutta saadakseen mahdollisimman halpoja ratkaisuja.

4.2 Rullalautaelokuva *Playground*

Halusin lähteä tekemään opinnäytetyöni kirjoitetun tekstin vierelle oman rullalautaelokuvani nimeltä *Playground*. Ajatus rullalautaelokuvasta tuli lähinnä halusta päästä tekemään oma näyte siitä, miten rullalautaelokuvaa voisi mahdollisesti kehittää ja minkälainen projekti skeittielokuva on tuotannollisesti.

Ensimmäiseksi ajattelin, että poiketakseen tavallisesta skeittielokuvasta elokuvaani täytyy saada jonkinlainen juoni. En halunnut lähteä seuraamaan tyypillistä partti-rakennetta omassa työssäni.

Omaan elokuvaani halusin luoda selkeän alun, missä katsoja pääsee samantien jyvälle siitä, missä ollaan ja mitä mahdollisesti tapahtuu. Alun kuvissa näytetään maanalainen halli ja kolme ihmistä, joilla on rullalaudat kädessä. Halusin kuitenkin jättää vielä alussa poikien kasvot näyttämättä, jotta kaikkia kortteja ei paljastettaisi heti alkuun.

Playgroundissa toteutin tämän siten, että pojat kuvattiin kulkemassa pitkiä portaita alas halliin, missä elokuva on kuvattu. Alun tarkoitus on myös antaa hieman elokuvamaisempi tunnelma verrattuna tavalliseen rullalautaelokuvaan. Tämä onnistui näyttämällä tiettyjä yksityiskohtia, mutta kuitenkin paljastamatta liikaa. Elokuvan alussa myös paljastetaan elokuvan punainen lanka, kun jokainen kolmesta skeittarista esitellään jo varhaisessa vaiheessa tietyn värisen valon läpi.

Päätin tehdä erivärisillä valoilla teemat pimeään halliin, jolloin elokuvan rakennetta ei tarvitse tehdä perinteisen skeittelokuvan kaltaiseksi. Värivalot palvelivat elokuvamaista rakennetta siten, ettei lautailijoiden välillä tarvinnut pysäyttää elokuvan kerrontaa. Tällä tavoin elokuva voidaan kuljettaa alusta loppuun yhtenä elokuvana, missä jokainen lautailija on yhtäaikaan läsnä ja näin ollen elokuvaan voidaan luoda tietynlaista jännitettä ja vuorovaikutusta skeittaajien välille.

Elokuvassa ei suoranaisesti ole mitään suurta tarinallista huipentumaa. Elokuvan loppuhuipennuksessa halusin pitää skeittielokuvista tutun ender päätöksen missä viimeiseksi näytetään elokuvan paras temppu.

Kaikessa yksinkertaisuudessaan pojat tulevat hallille skeittaamaan ja pitämään hauskaa. Kun elokuva vihdoinkin loppuu, on heidän hyvä fiilis tarttunut halliin, joka on saanut uuden valaistuksen poikien tuomien värivalojen mukana.

Tyypillisesti skeittielokuvissa on jokaisen partin alussa intro. Tyypillisesti se on kuvaukseltaan ja leikkaukseltaan aivan eri maailmasta kuin itse elokuva. Omassa elokuvassani halusin rikkoa tämän tyylin ja pyrkiä kertomaan koko elokuvan samalla tyyllillä alusta loppuun ilman, että tyyliä muuttuu elokuvan sisällä useampaa kertaa.

Elokuvan toinen ajatus, millä haluaisin sen poikkeavan normaalista rullalautaelokuvasta on se, että haluan tuoda kuvauksellisesti ja äänellisesti esiin asioita, mitä normaali sivustakatsoja välttämättä koskaan ole tajunnut rullalautailua katsoessaan. Elokuvassa käytetään paljon hidastuksia ja läheltä kuvattua kuvaa näyttämään tavalliselle katsojalle tarkempaa kuvaa siitä, miten erilaiset temput tehdään ja kuinka esimerkiksi jalat liikkuvat laudan päällä tai kuinka lauta asettuu kaiteen päälle.

Kuvailmaisullisesti pyrin myös välittämään sitä fiilistä, mikä kaveriporukassa skeitatessa tulee, kun kaverit seuraavat suorituksia ja nauttivat onnistuneista suorituksista ja hakkaavat esimerkiksi lautoja maahan sen merkiksi. Elokuvassa on myös kuvattu ennen suorituksia olevia tunnetiloja. Kun skeittari lähtee yrittämään temppua alas portaista, voi hänen kasvoiltaan nähdä jännitystä ja keskittyneisyyttä. Taustalla äänet nousevat yhä suuremmalle äänentasolle, katse on keskittynyt, sormet tekevät omia hommiaan jännityksestä ja kaikesta näkee tilanteen jännitteiden aina maahatulon saakka, jolloin kasvoista näkee helpottuneisuuden ja kehon rentoutumisen onnistuneen suorituksen jälkeen.

Elokuvan äänimaailma pyrkii myös korostamaan näitä pieniä yksityiskohtia. Koko elokuvan äänimaailma rakennettiin uudestaan jälkiäänityksillä ja jälkiäänityksissä

pyrittiin huomioimaan ja nostamaan esille jokaikinen pieni asia, mistä ääniä voi skeitatessa päästä.

Jälkiäänityksen ansioista äänimaailmaa on pystytty muokkaamaan ja tuomaan selkeämmin esiin ne äänet, jotka ovat olemassa, mutta joihin ei koskaan kiinnitetä huomiota. Myös tunnelman lisäämiseksi halliin lisättiin äänimaailmalla erilaisia pieniä pisteitä taustalle. Näistä hyvänä esimerkkinä on hiljainen vesipisaroiden putoaminen, joka korostaa mielikuvaa siitä, että lautailu tapahtuu nimenomaan maan alla olevassa luolassa.

Pyrimme myös luomaan keinotekoisesti lisää tehosteääniä skeittaamiseen, kuten laudan pyörähdyksestä lähtevät viuhahdukset. Todellisessa elämässä laudan pyörähdyksestä lähtevää ääntä on mahdotonta kuulla, mutta jälkiäänityksen ansiosta voimme ainakin saada jonkin käsityksen sen olemassaolosta. Nämä lisätyt äänet tukevat elokuvan unenomaista teemaa vahvasti ja tuovat kokonaisuuteen lisää mielenkiintoa.

4.3 Tuotannon resurssit

Elokuvaa tehdessä törmäsin moniin tekijöihin, jotka määrittivät resurssit ja olosuhteet elokuvan tekemiselle. Koska opinnäytetyöni kuvattiin helmi-maaliskuun aikana kahtena viikonloppuna, oli kuvauslokaationa vain yksi ja ainoa mahdollinen paikka, joka oli Suomen suurin skeittihalli Helsingin Kontulassa. Kontulan skeittihalli on lokaationa hyvä, koska sieltä löytyy lähes kaikki mahdolliset lajiin vaadittavat esteet ja rakennelmat. Skeittihalli sisätilana on kuvauksien suhteen täysin kontrolloitavissa sääolosuhteista huolimatta. Negatiivisia asioita olivat kuitenkin hallin aukioloajat, jotka pakottivat meidät kuvaamaan elokuvamme yöaikaan. Yöaika muodostui ongelmaksi siinä vaiheessa, kun lautailijat alkoivat väsyä toinen toisensa jälkeen jo suhteellisen aikaisessa vaiheessa kuvauksia.

Väsyminen oli täysin ymmärrettävää siinä suhteessa, että elokuvani näyttelijät tekevät normaalia päivätyötä ja tekivät suorituksensa suoraan pitkän työpäivän jälkeen. Skeittarit tulivat siis käytännössä suoraan kuvauksiin ilman erillistä palautumista tai lepoa. Myös pelkkä skeittauksen fyysinen rasitus on iso tekijä, kun kuvataan

urheilusuurituksia, jotka vaativat suorittajaltaan teknisyyttä, kestävyyttä ja henkistä vahvuutta.

Vaikka kuvasimme sisätiloissa, aiheutti valaisu meille kuitenkin usein ongelmia. Hallin täysin valkoiset epätasaiset seinät, ja korkea katto vaikeutti monesti valon rajaamista juuri siten, kuin olisin sen halunnut. Monesti juuri valojen säätäminen ja asettelu aiheutti pitkästymistä näyttelijöissä, jotka olivat tottuneet perinteiseen tapaan kuvata skeittielokuva. Valojen suhteen täytyi tehdä paljon kompromisseja pelkästään skeittareiden turvallisuudenkin takia. Monessa kohtaa jouduimme käyttämään enemmän valoa kuin olimme alunperin suunnitelleet, koska lajin vaikeustaso on korkea ja turvallisuuden vuoksi lautailijat tarvitsevat myös valoa temppujen suorittamiseen.

Valaistuksen osittaisen epäonnistumisen takia on jälkitöihin tullut rutkasti lisää tekemistä, kun valonlähteitä ja heijastuksia on jouduttu jälkitöissä piilottamaan *maskaamaalla*. Maskaamisella tarkoitetaan tapaa, jolla jälkitöissä voidaan kuvasta rajata osia ja tuoda näihin kohtiin toinen kuva taustalle.

Koska yökuvaukset ja pitkät odotukset saivat lautailijat välillä turhautumaan, oli heidän motivoimisensa suurin haaste. Ohjaajana jouduin keskittymään kuvallisen ilmaisun lisäksi skeittareiden suostuttelemiseen ja kannustamiseen. Kaikeksi onneksi näyttelijöiden kanssa saimme kuvattua lähes kaiken, mitä halusimme ja saimme tarpeeksi materiaalia työstettäväksi leikkauspöydälle.

Kamerakalusto oli tuotannossa hyvällä mallilla. Kaksi huippuluokan HD-kameraa, joista toinen oli kuvaajan oma ja toinen lainassa hyvältä ystävältä, takasivat edullisen, mutta erittäin hyvälaatuisen kuvajäljen. Kameroiden lisäksi kuvaajalla oli käytössä oma dolly sekä kaapelikamera. Näillä elementeillä pyrin rakentamaan mahdollisimman tiiviin ja ehjän kokonaisuuden.

Suurimmat ongelmat kohtasimme kuvausten aikana skeittareiden kanssa, jotka eivät olleet tottuneet kuvaamaan tämän tyyllisiä skettielokuvia. Tavallisesti skeittielokuvia ei erityisesti valaista ja kuvaus tapahtuu pääosin skeittisessiodien aikaan. Monesti pojat joutuivat istumaan ja odottamaan, että kamera ja valot on saatu oikeille kohdille. Kuvausaikamme sijoittui aikavälille 21–03 yöllä, ja näin ollen voi helposti ymmärtää,

että olosuhteet olivat räjähdysherkät.

Rullalautaelokuvaa kuvattaessa tulee ottaa huomioon monta seikkaa. Ensinnäkin lautailijat eivät ole näyttelijöitä. Heidän tehtävänsä on skeitata. Vallitsevan skeittielokuvatyylin takia on lautailijoille vaikea heittäytyä näyttelemisen maailmaan, koska yleensä kuvauksissa heidän tarvitsee vain skeitata.

Rullalautailu on laji, missä monet temput ovat teknisesti todella vaativia ja näin ollen on tärkeää, että lautailija saadaan pysymään tietyssä tilassa sekä henkisesti että fyysisesti. Oikean hetken menettämien työryhmän odottelun takia voi maksaa useita kymmeniä minuutteja aikataulun suhteen. Esimerkiksi vaativan tempun tekemiseen saattaa mennä kymmeniä yrityksiä ennen kuin suoritus on onnistunut. Jos esimerkiksi kuvaaja ei ole täysin hereillä juuri sillä hetkellä, voi uuden onnistumisen saamiseen mennä toiset kymmenen yritystä. Mitä useampia yrityksiä skeittaaja suorittaa, sitä suurempi riski on myös loukkaantumisille.

Myöhään yöllä sijoittuneet kuvaukset veivät veronsa yön viimeisillä kuvaustunneilla, kun kuuden tunnin rullauksen jälkeen poikien suoritukset alkoivat olemaan jo hyvin epävarmoja ja syynä tähän oli fyysinen rasitus. Tekniset temput vaativat lihaksistolta usein sen, että lihakset ovat lämpimänä ja mieli on valmis ja keskittynyt tekemään suorituksen.

Jos kuvauksissa joudutaan odottamaan pitkiä aikoja esimerkiksi valojen rakentamista voidaan helposti mennä skeittaajan ”täydellisen hetken” ohi. Haluttu temppu voi olla todella työn ja tuskan takana ja väsyneenä riskit loukkaantumiseen usein kasvavat.

Toinen ongelma tuli siinä, kun halusimme kuvata kohtaukset, joiden tarkoituksena oli rakentaa punaista lankaa skeittauksen ohelle. Kun skeittaajat pistetään näyttelemään he kokivat olonsa hieman kiusaantuneeksi kameran edessä. Moni on niin tottunut yleisesti vallitsevaan trendiin skeittielokuvien rakenteesta, että joskus motivointi muunlaiseen ilmaisuun voi olla vaikeaa.

Playground oli kuitenkin mielestäni onnistunut projekti, koska saimme tarvittavan määrän materiaalia työstettäväksi leikkauspöydälle. Myös yksi skeittareista on elokuvan

kuvausten jälkeen saavuttanut henkilökohtaisella tasolla menestystä ja saanut oman lautasponsorin.

5 YHTEENVETO

Skeittaus on usean vuosikymmenen ajan mennyt isoin harppauksin eteenpäin. Temput ovat isompia ja vaikeampia, palkkiot ovat suurempia, harrastajamäärät ovat suurempia. Skeittikulttuuri ei näytä väsymisen tai pysähtymisen merkkejä.

Uusia skeittielokuvia ilmestyy yhä enemmän niin ammattilaisten kuin harrastajien toimesta. Vielä tänäkin päivänä skeittielokuva tukeutuu vahvasti jo viisi vuosikymmentä sitten hyväksi havaittuihin kaavoihin. Teknologia on kehittynyt ja skeittaus menee kovaa vauhtia eteenpäin. Silti skeittielokuvien kuvailmaisuus on pysähtynyt lähes paikalleen. Ainakin sen kehitys on hidasta ottaen huomioon teknologisen vallankumouksen kuvausvälineissä. Teknologisten apuvälineiden käyttö kuvattaessa on lisääntynyt, mutta skeittielokuvien rakenne on pysynyt samanlaisena lähes aina.

Skeittielokuvien tulevaisuus näyttää valoisalta kasvavien harrastajamäärien tuoman rahavirran mukana. Nykyään harrastajatasen videot ovat laadultaan niin hyvin toteutettuja, että se ajaa myös suuremmat firmat panostamaan elokuviinsa entistä enemmän.

Nähtäväksi jää palaako skeittielokuva kerronnaltaan takaisin alkuaikojen tarinallisiin elokuviin. En näe ajatusta mahdottomana, koska Hollywood on jo tajunnut skeittauksen suosion tarjoaman potentiaalin. *Street Dreams* (USA, 2009) sekä *Lords of Dogtown* (USA, 2005) ovat täyspitkiä fiktiivisiä elokuvia, joissa nähtiin ammattiskeittareita näyttelemässä pääosissa. Elokuviin on istutettu paljon skeittausta muun tarinan ohelle. Elokuvat ovat olleet menestyksiä ja tulevaisuudessa skeittauksen suursuosioilla tullaan varmasti tekemään rahaa vielä useaan otteeseen.

Nähtäväksi jää tuleeko skeittaus vielä jossain vaiheessa kokemaan tuhon suuren nousun jälkeen. Jos historiaan on uskominen se on lähes odotettavaa. Joka kerta, kun

skeittaus on saavuttanut suuren suosion ja vakaan aseman, se on tullut yhtä nopeasti alas. Siinä vaiheessa laji painuisi taas maan alle ja vain ahkerimmat pioneerit jatkaisivat lajin kehittämistä.

Useat skeittifirmat joutuisivat lopettamaan toimintansa ja hengissä säilyneet yhtiöt joutuisivat kiristämään budjettejaan. Uskon, että tässä vaiheessa skeittielokuvaan käytettävät rahamäärät pienentyisivät ja elokuvaa jouduttaisiin kehittämään uusilla ideoilla käyttämättä niihin kuitenkaan suuria määriä rahaa.

Joissain määrin tällainen skenaario voisi olla piristysruiske koko lajille sillä joka kerta, kun laji on käynyt pohjamudissa on sieltä noustu ylös entistä suurempana.

LÄHTEET

Julkaisut

Secrets of skateboarding

<<http://www.secretsofskateboarding.com/killervideo.pdf>> (Luettu 15.05.2010.)

Skateboarding.wikipedia [Verkkodokumentti]

<<http://en.wikipedia.org/wiki/Skateboarding>> (Luettu 25.10.2009.)

Videokuvaus (skede) [Keskustelupalsta verkossa]

<<http://www.hangup.fi/forum/index.php?showtopic=280>> (Luettu 04.03.2010.)

Ylen uutiset 10.05.2010

Elokuvat

Bones Brigade -The search for animal chin (USA,1987) Stacy Peralta

Bones Brigade -Video Show (USA, 1984) Stacy Peralta

Dc Shoes – The DC video (USA,2003) Greg Hunt

Dogtown and Z-Boys (USA,2001) Stacy Peralta

E ´s footwear – Menikmati (USA,2002) Fred Mortagne

Fallen – Ride the sky (USA, 2008) Mike Gilbert, Jamie Thomas

Flip - Sorry (USA, 2002) Ewan Bowman

Lakai – Fully Flared (USA, 2007 Ty Evans, Spike Jonze, Cory Weincheque)

Lords of Dogtown (USA, 2005) Catherine Hardwicke

Ponkes – The movie (Suomi, 2008)

Skaterdater (USA, 1965) Noel Black

<[http://video.google.com/videoplay?docid=-](http://video.google.com/videoplay?docid=-3273044523822545532&q=SKATER+DATER&total=673&start=0&num=10&so=0&type=search&plindex=0#)

[3273044523822545532&q=SKATER+DATER&total=673&start=0&num=10&so=0&type=search&plindex=0#](http://video.google.com/videoplay?docid=-3273044523822545532&q=SKATER+DATER&total=673&start=0&num=10&so=0&type=search&plindex=0#)>

Street Dreams (USA, 2009) Chris Zamosciany

Zero – Dying to live (USA,2002) Jamie Thomas

Zero – Thrill of it all (USA, 1997)