

Tommi Lahti

TUOTTAJANA LYHYTELOKUVASSA

Viestinnän koulutusohjelma

Vuorovaikutteisen median suuntautumisvaihtoehto

2011

TUOTTAJANA LYHYTELOKUVASSA

Lahti, Tommi

Satakunnan ammattikorkeakoulu

Viestinnän koulutusohjelma

Maaliskuu 2011

Ohjaaja: Tornivuori, Mikko

Sivumäärä: 36

Asiasanat: elokuva, lyhytelokuva, tuottaminen

Opinnäytetyön aiheena oli tuottajana toimiminen lyhytelokuvaprojektissa. Tavoitteena oli etsiä tietoa sekä erilaisia keinoja ja tapoja joilla elokuvia tuotetaan. Pääpaino keskittyy tuottajan rooliin kun resurssit niin kuvausryhmän koon kuin budjetinkin suhteen ovat todella rajalliset. Työ tutkii tapoja ja keinoja joilla ratkaisimme ongelmia tehdessämme elokuvaa.

PRODUCING A SHORT FILM

Lahti, Tommi

Satakunnan ammattikorkeakoulu, Satakunta University of Applied Sciences

Degree Programme in Media and Communications

March 2011

Supervisor: Tornivuori, Mikko

Number of pages: 36

Key words: films, short films, producing

Thesis was produced by a short film project. The aim was to search for information and a variety of ways and means to produce movies. The emphasis focuses on the producer's role when resources such as the size of the film-group and budget are very limited. The work will examine ways and means to solve the problems in making the film.

SISÄLLYS

1 JOHDANTO	5
2 IDEA SYNTYY	6
2.1 Opinnäytetyö	6
2.2 Elokuvan tarina ja juoni	7
3 ZOMBIE-ELOKUVIEN HISTORIAA	8
3.1 Zombiet	9
4 ELOKUVAN TEKEMINEN	10
4.1 Tuotannon eri vaiheet.....	11
4.3 Tuottajan rooli tuotannossa.....	13
5 PROJEKTIN ETENEMINEN.....	16
5.1 Suunnittelu	16
5.2 Käsikirjoitus	17
5.3 Aikataulutus	18
5.4 Näyttelijöiden ja zombien hankkiminen	19
5.5 Kuvauspaikkojen kartoittaminen	21
5.6 Kuvauskalusto	23
5.7 Muut asiat.....	23
5.7.1 Lavastus	23
5.7.2 Maskeeraus.....	24
5.7.3 Puvustus	27
5.7.4 Tarpeisto.....	27
5.8 Jälkituotanto	28
5.8.1 Leikkaus	28
5.8.2 Värimaailma.....	29
5.8.3 Äänet	30
5.8.4 Muokkaus DVD:lle	31
5.9 Asioista luopuminen	33
6 KUVAUKSET	34
7 PÄÄTELMÄT	35
LÄHDELUETTELO.....	36
LIITTEET	

1 JOHDANTO

Jokainen tuotanto vaatii aina sen ensimmäisen kipinän, ensimmäisen idean varsinaiseen toteutumiseen. Seuraavassa kerron miten valmistui Vainajala-elokuva jossa toimin tuottajana. Kyseessä on lyhytelokuva jonka kestoksi tuli lopulta hieman yli 13 minuuttia. Työryhmä koostui pääosin Satakunnan Ammattikorkeakoulun opiskelijoista. Elokuva oli sekä minun että medianomi-opiskelija Antti Kyyrön opinnäytetyö. Antin rooli tässä projektissa oli elokuvan käsikirjoittaminen, ohjaaminen ja kuvaaminen.

Idea on alun perin lähtenyt sekä Antti Kyyrön että Kalle Saarisen ajatuksista kuvata kauhuelokuva opinnäytetyönä. Suunnittelutyön edetessä elokuvasta muokkautui zombie-elokuva jossa seurataan kahden ihmisen kamppailua zombien valloittamassa maailmassa. Suurimman taiteellisen vapauden sai Antti Kyyrö joka sai sekä minun että ohjaavan opettajan Mikko Tornivuoren kanssa käydyissä tapaamisissa palautetta käsikirjoituksesta sekä sen muokkaamisesta. Lopullisen käsikirjoituksen muokkasimme yhdessä Antin kanssa, Antin hoitaessa kirjoitustyön.

Elokuvasta tuli loppujen lopuksi aivan erilainen kuin olimme sen kuvitelleet alunperin. Lähes vuoden kestänyt projekti opetti paljon molempia. Tässä opinnäytetyössä kerron Vainajala-elokuvan tekemisestä, omasta näkökulmastani tuottajana. Työ käsittelee kaikki aiheet jotka jouduimme ottamaan huomioon elokuvaa tehdessämme.

Haluan kiittää kaikkia elokuvaan osallistuneita, ihmisiä jotka lupautuivat tulemaan tekoveret kasvoilla kuvauksiin iltapimeällä ja ilman palkkaa. Kiitokset Jussi Kososelle äänistä ja myös Satakunnan Ammattikorkeakoululle sekä erityisesti Tero Lehdelle kuvausvälineistä sekä mukana olosta.

2 IDEA SYNTYY

"Elokuvakäsikirjoituksen idea, alkusysäys, josta koko prosessi lähtee liikkeelle, voi olla äkillinen oivallus, pitkällisen pohdinnan tulos, visuaalinen yllyke tai vain dialogin katkelma." (Hyytiä, 11)

Idea koko projektiin lähti Antti Kyyrön ajatuksesta syksyllä 2009. Leikittelimme ajatuksella tehdä opinnäytetyöksi lyhytelokuvan. Genre oli alusta alkaen kauhu, lopulta vielä zombie-teemalla. Olin henkilökohtaisesti itse jo ajatellut tekeväni opinnäytetyöni eri aiheesta, mutta loppujen lopuksi elokuvan teko projektina kiinnosti niin paljon että kysyin Antilta mahtaisiko minulle olla työtä projektissa niin paljon että voisin opinnäytetyöni tehdä. Otin tuottajan roolin ja aloimme kehittää tarinaa pidemmälle.

Ensimmäinen versio käsikirjoituksesta oli valmis alkukeväällä 2010. Ideointiin lähti mukaan myös Kalle Saarinen, lähinnä avustamaan käsikirjoituksessa. Ensimmäiset tapaamiset projektin osalta pidettiin helmikuun lopulla 2010.

2.1 Opinnäytetyö

Alkuvuonna 2010 kysyin lupaa tehdä myös oma opinnäytetyöni kyseisen elokuvan parissa. Olin itsekin hieman epävarma siitä onko tuottajan rooli tarpeeksi kattava täyttämään opinnäytetyöhön vaadittavat sivut ja tutkimusmäärä. Kuulin myös että kukaan ei ole ennen tehnyt opinnäytetyötä tuottajana olemisesta Satakunnan ammattikorkeakoulussa. Olimme kuitenkin jo Kyyrön kanssa ehtineet pitkälle elokuvan suunnittelussa, joten näytti siltä että elokuva tehdään, tapahtui mitä tapahtui. Suunnitteluvaiheen aikana oma roolini tuottajana varmistui ja elokuvan tekeminen konkretisoitui.

2.2 Elokuvan tarina ja juoni

Vainajala kertoo miehestä joka menettää oman virheensä takia raskaana olevan tyttöystävänsä zombien hyökkäyksessä. Hän saa yhteyden paossa olevaan tyttöön ja päättää pelastaa tämän päästääkseen syyllisyyden taakasta. Aluksi hän ja hänen tyttöystävänsä ovat pakomatalla hakien suojapaikkaa. He yöpyvät metsässä. Päähenkilö Jussi on nukahtanut vartiovuorollaan kunnes hän herää laukaukseen. Hänen tyttöystävänsä Liisan kimppuun on hyökännyt lauma zombeja. Hän yrittää epätoivoisesti pelastaa Liisan siinä kuitenkaan onnistumatta. Alkaa pakomatka. Jussi löytää suojaisan varaston jossa syyllisyyden tunteessaan yrittää hirttäytyä. Hän kuitenkin kuulee narussa roikkuessaan radiopuhelimesta naisen avunhuutoja. Jussi pääsee irtautumaan hirrestä ja vastaa äänelle radiopuhelimeen.

Käy ilmi että tyttö on paennut zombi-hyökkäystä hylättyyn kouluun. Jussi päättää pelastaa tytön hyvittääkseen aiemman virheensä metsässä. Hän sitoo metsässä saamansa ampumahaavan ja lähtee koululle. Jussi pääsee kuin pääseekin koululle ja saa otettua tytön mukaansa. Kaikki poistumistiet ovat kuitenkin jo zombien valtaamia ja he johkaantuvat umpikujaan. Jussi päättää uhrata itsensä jotta tyttö pääsisi pakoon. Lopulta näin käy, ja aivan lopussa näemme tytön meren rannalla kun hän lähtee kuvista pois.

3 ZOMBIE-ELOKUVIEN HISTORIAA

Varsinaisena zombie-elokuvien isänä voidaan pitää yhdysvaltalaisesta George A. Romeroa. Hänen 1968 kuvaamansa elokuva *Night of the Living Dead* (Elävien kuolleiden yö) loi kauhuelokuviiin kokonaan uuden genren, zombie-elokuvat. Tosin zombeja oli esiintynyt elokuvissa jo 1940-luvulla, mutta silloin ne olivat voodooon avulla henkiinherätettyjä orjia. Romero teki niistä verenhimoisia petoja ja siirsi ne länsimaiseen kulttuuriympäristöön. Elokuva rikkoi monessa mielessä silloisen ajan elokuvan tabuja kuten äidinmurhan, kannibalismin ja ruumiiden kunnioittamisen.

"Lisäksi ensimmäistä kertaa kauhuelokuvan historiassa sankari oli musta mies ja tarina päättyy kaikkien päähenkilöiden ikävään kuolemaan, pelastumisen sijasta."(Wikipedia:George.A.Romero)

*Night of the Living Dead*in tarina on yksinkertainen: se kertoo ryhmästä ihmisiä jotka pakenevat henkiin heränneitä kuolleita vanhaan kartanoon. Romero ohjasi seuraavan 10 vuoden aikana pienen budjetin elokuvia jotka eivät kuitenkaan saaneet sellaista huomiota kuin esikoiselokuvansa. Niillä oli kuitenkin oma vakiintunut kannattajakuntansa ja Romero sai säilyttää taiteellisen vapautensa. Romero on tämän jälkeen tehnyt lähes pelkästään zombie-elokuvia. Hän jatkoi zombie-elokuvien tekemistä vuonna 1978 tehtyään jatko-osan *Night of the Living Dead*in, *Dawn of the Dead*.

Romero lisäsi väkivaltaa reilusti, mutta toi zombie-elokuvien maailmaan myös huumorin. Erona Romeron elokuvaan, *Vainajalassa* zombiet ovat sairauden saastuttamia, Romeron elokuvissa ruumiit vain jostain syystä nousevat haudoistaan. Selitys ongelmalle on jokseenkin myyttinen: Helvetin ollessa täynnä, kuolleet kävelevät maan päällä.

Vainajalassa ei kerrota mikä on nykyinen maailman tila, mistä zombiet ovat lähtöisin eikä sitä miten kaikki päättyy. Elokevasta piti alunperin tulla 10-minuuttinen, emmekä halunneet tunkea siihen liikaa selittelyä. Niinpä *Vainajala* kertoo elämästä zombie-hyökkäyksen jälkeen vain kahden ihmisen näkökulmasta.

3.1 Zombiet

Varsinkin Romeron aikaisemmat zombit ovat hitaasti laahustavia eläviä kuolleita. Vainajala-elokuvaan suunnitellut zombit kuuluivat aluksi myös tuohon kategoriaan. Nykyään zombie-elokuvissahan zombit jopa kommunikoivat keskenään ja osaavat tehdä päätelmiä ovien avaamisista ja ihmisten liikkeistä. Omien kuvauksiemme edetessä, ja avustajien vähäisen määrän takia, päätimme muuttaa omia zombejamme hieman nopeimmiksi.

Zombeja riivaa tauti joka tekee niistä zombeja. Mitä kauemmin ihmisellä on ollut tuo tauti, sitä pahempaan kuntoon ruumis menee. Pisimpään zombina olleet ovat siis luonnollisesti huonoimmassa kunnossa. Oman elokuvamme zombiet "kehittyvät" edellä mainitun kaavan mukaisesti ja annoimme muutamille avustajille luvan olla aggressiivisempia ja nopeampia kuin toisten. Kuten sanottu, alunperin ideana Vainajala-elokuvassa oli että zombiet ovat hitaita liikkeissään, niitä on toki helppo paeta, mutta niitä on joka puolella.

”Danny Boylen sinällään tehokkaassa 28 Days Later:issa zombit tai zombinkaltaiset raivotautiset juoksevat, ja ne juoksevat lujaa. Samalla koko hommalta katoaa mielekkyys, jos ei nyt pohja. Laahustavien zombien idea on siinä, että kömpelyydellään ne luovat näköharhan mahdollisuudesta kukistaa ne. Se tarjoaa kasvualustan arroganssille eli jotain, johon ihminen voi kompastua. Kyllä, zombi on hidas ja tyhmä, mutta niitä on kaikkialla.”
(<http://filmgoer.fi/:blog>)

Ohjaaja Danny Boyle on kuitenkin itse sanonut, että elokuvan raivotautiset eivät ole zombeja, sellaisina kuin me ne tunnemme, vaan kuten sanottu: raivotautisia ihmisiä. Oli miten oli, yllä olevan sitaatin mukaan mekin halusimme omien zombiemme olevan hitaasti kulkevia ja runsaslukuisia. Tästä kuitenkin luovuttiin koska emme saaneet zombie-avustajia koskaan 16 ihmistä enempää paikalle. Kuvausten edetessä kerroimme muutamalle avustajalle olemaan muita hieman nopeampia ja aggressiivisimpia luodaksemme edes näin jotain jännitteitä zombien kohtaamiselle.

4 ELOKUVAN TEKEMINEN

Elokuvan teko on ryhmätyötä. Elokuvan tekeminen vaatii monen eri ammatin saumatonta yhteistyötä, tuottajan, ohjaajan, käsikirjoittajan, lavastajan, näyttelijät – kaikki ammatit ovat tärkeitä. Jonkinlainen ihannetila vallitsi 1920-luvun Hollywoodissa jossa em. roolit olivat kaikki yhtä tärkeitä. Tuottaja ja ohjaaja vuolivat moninaisista elementeistä yhtenäisen tuloksen ja erilaisia katsomuksia edustavista, eriasteisesti räjähdysalttiista työryhmän jäsenistä yhteen hiileen puhaltavan tiimin. Kullakin ammatilla oli oma kaistansa, mutta työkenttänä ei ollut vähempää kuin kokonaishahmotus. Myöhemmin ammatit ovat lokeroituneet selvemmin, käsittelen tässä työssä tuottajan ammattia.

"Elokuvan tekemisessä ei ole pieniä päätöksiä. Jokainen päätös joko edistää osaltaan hyvän lopputuloksen syntyä tai romahduttaa koko elokuvan minun niskaani kuukausien kuluttua." (Lumet, 16)

Elokuvan tekeminen on harvinaisen monimutkaista työtä, tekemisen vaikeutta ei tule ajatelleeksi kun itse elokuvia katselee. Jotta elokuvan tekeminen onnistuu ja saadaan aikaan hyvä elokuva, vaatii se monen eri tekijän ja ammattilaisen panosta sekä taustahenkilöitä jotka pitävät langat käsissään. Minulla ei ollut mitään kokemuksia tuottajan työstä saatika siitä mitä esimerkiksi lyhytelokuvan tekeminen oikeasti vaatii.

Nykyisin saatavilla oleva tekniikka ja esimerkiksi kameroiden hinta-tasot mahdollistavat elokuvien tekemisen suhteellisen pienelläkin rahalla ja lyhytelokuvia ja elokuvia yleensäkin tehdään nykyään koko ajan enemmän. Mutta jotta aikaan saataisi toimiva elokuva joka on laadukas niin juoneltaan, käsikirjoitukseltaan sekä ohjaukseltaan, tarvitaan parempia suunnitelmia kuin vain lähteä porukalla jonnekin kuvamaan "jotain".

4.1 Tuotannon eri vaiheet

Käytännössä elokuvan tekemisessä on olemassa kolme eri vaihetta:

esituotanto tuotanto jälkituotanto

Elokuvan tekeminen alkaa yleensä tuotantopäätöksestä.

"Käsikirjoituksen ja rahoitussuunnitelman pohjalta voidaan tehdä realistinen tuotantopäätös ja aloittaa elokuvatuotannon henkilöstön palkkaaminen. Elokuvan idea ja visio muuttuu konkreettiseksi taloudelliseksi toiminnaksi: Elokuvatuotannoksi." (<http://www.taik.fi/elokuvantaju>)

Tuotantopäätöksen jälkeen alkaa ehkä tuotannon tärkein vaihe, esituotanto, joka mahdollistaa mahdollisimman luontevat kuvaukset ilman uusia ongelmia. Esituotantoon kuuluu mm. taustatyö, ennakkotutkimus.

"Taustatyö on laaja yleistermi, joka kattaa paljon toimintoja ennen varsinaista tuotantoa niin elokuva-, televisio- kuin videoprojekteissakin. Kunnolla hoidettu taustatyö on olennainen osa onnistunutta dokumentti- tai fiktioelokuvaprojektia. Onnistunut taustatyö luo edellytykset varsinaisen tuotannon sujuvuudelle" (<http://www.taik.fi/elokuvantaju>)

Esituotannossa elokuva suunnitellaan niin valmiiksi kuin vain mahdollista. Hommataan näyttelijät, kuvauspaikat, suunnitellaan kuvaukset ja tehdään aikataulutus. Hyvin tehty esituotanto helpottaa itse kuvauksia, asia jonka huomasimme Vainajalaa kuvatessamme, niin hyvässä kuin pahassa.

Esituotannosta siirrytään tuotanto-vaiheeseen joka käsittää itse elokuvan kuvaamisen sekä siihen liittyvät asiat.

"Kuvaushenkilöstöön kuuluu kymmeniä eri alojen ammattilaisia, joiden taiteellinen johto on ohjaajalla ja tuotannollinen johto tuottajalla yhdessä tuotantopäällikön kanssa. Kuvausten aikana henkilöstö on jaettu ryhmiin, joista kutakin johtaa taiteellisessa vastuussa oleva henkilö (elokuvaaja, lavastaja, pukusuunnittelija, maskeeraaja jne.)" (<http://www.taik.fi/elokuvantaju>)

Alla erilaisia työtehtäviä kuvauksissa:

- Kuvauspäällikkö
- Tuotantopäällikkö
- Tuottaja
- Catering
- Kamera-assistentti
- Apulaisohjaaja
- Kuvaukset
- Kuvaaja
- Ohjaaja
- Näyttelijä
- Kuvaussihteeri

Oma elokuvamme eroaa em. työryhmistä todella paljon. Hoidimme kaikki esituotantoon, kuvauksiin sekä jälkituotantoon liittyvät asiat lähestulkoon kahdestaan.

Tärkein seikka elokuvaa suunnitellessa on ottaa huomioon kaikki mahdolliset asiat mitä luultavasti tulee hoidettavaksi. Tarvitaanko maskeerausta? Kuinka monta näyttelijää? Kuvauspaikat? Luvat kuvauksiin? Puvustus?

Listaa voisi jatkaa vaikka kuinka pitkään. Kun nuo asiat on mietitty, kannattaa pohtia pystyykö elokuvaa tekemään saatavilla olevalla ryhmällä vai pitääkö joitain asioita yksinkertaisesti poistaa käsikirjoituksesta jotta elokuva saadaan kuvattua.

Viimeinen elokuvan tuotanto-vaihe on jälkituotanto. Jälkituotanto eli jälkityöt alkavat varsinaisen tuotannon eli kuvausten jälkeen. Jälkitöihin kuuluu elokuvan leikkaaminen, äänileikkaaminen, äänten miksaus, värimääritys ja tarvittavien efektien tekeminen. Kerron lisää Vainajala-elokuvan jälkituotannosta kohdassa 5.8.

4.2 Tekijöiden roolit Vainajalassa

Aktiivinen kuvausryhmä sisälsi kolme ihmistä. Antti Kyyrö piti huolen kuvauksesta ja valaisusta, sekä ohjaamisesta. Jussi Kososen vastuulla olivat äänet, minä puolestani heiluin kuvauspaikalla yrittäen pitää pakkaa kasassa ja kaikki tyytyväisenä.

Henkilökohtaisesti harmittaa että emme saaneet kuvausryhmään enempää ihmisiä avustamaan, noin pieni porukka noinkin kunnianhimoisen projektin parissa on lähes tuomittu epäonnistumaan. Ajoittain paikalla oli onneksi myös Tero Lehti jonka kuvauskalustolla kuvasimme, hän auttoi sekä valaisussa että muissa asioissa joita eteen tuli. Päärooleja oli 3 kappaletta, zombi-avustajia saimme loppujen lopuksi kuvauksiin reilu 20 ihmistä.

Sen lisäksi että toimin Vainajala-elokuvassa tuottajana, tehtäviini kuului myös tuotantopäällikön hommat. Tuotantopäällikkö vastaa tuotannon kaikkien hallinnollisten, taloudellisten ja teknisten yksityiskohtien koordinoinnista ja valvonnasta. Hän tekee esituotantovaiheessa alustavan käsikirjoituksen purun, aikataulun ja tarkennetun budjetin. Tuotantopäällikkö neuvottelee maksu-, palkka- ja työsopimukset palvelujen tarjoajien ja (ei taiteellisesti vastaavien) työryhmän jäsenten kanssa sekä valvoo kuvauksissa kuvausryhmän toimintaa.

4.3 Tuottajan rooli tuotannossa

Tuotannossa tuottaja pitää koko pakkaa kädessään ja pitää huolen siitä että koko homma toimii. Hän on se henkilö ketä aloittaa ja lopettaa projektin. Virallisesti tuottajalla on monta eri tehtävää.

Seuraava listaus näyttää raa'an mallin tuottajan tehtävistä

- Esituotantovaiheessa tuottaja löytää ja kehittää projektin sekä järjestää rahoituksen.
- Tuottaja palkkaa käsikirjoittajan (tai käsikirjoittajat) ja valvoo käsikirjoituksen kehittelyä.

- Ennen kuvauksia tuottaja palkkaa ohjaajan, näyttelijät ja muun tuotantohenkilöstön.
- Tuottaja valvoo tuotantoa kuvausten ja leikkauksen aikana. Jälkituotannon jälkeen tuottaja voi osallistua elokuvan levitykseen ja markkinointiin

"Elokvatuottaja työskentelee usein tuotantoyhtiön toimitusjohtajana. Hän etsii aiheita elokuvatuotannoiksi ja vastaa tuotantopäätösten tekemisestä. Elokvatuottajan on hallittava taloudellisten ja teknisten asioiden lisäksi myös taiteelliset ratkaisut." (Ammattinetti.fi: Elokvatuottaja)

Tuotannon taloudellinen valvonta ja elokuvan budjetointi ovat elokvatuottajan vastuulla. Tuottaja hankkii ja hahmottaa aiheen ja kuvattavan kertomuksen sekä arvioi sen tuotantokustannukset ja käy neuvotteluja rahoittajatahojen kanssa. Hän osallistuu käsikirjoituksen kehittelyyn, kokoaa taiteellisen ja teknisen ryhmän. Elokvatuottaja rekrytoi uusia ohjaajia ja kokoaa työryhmän. Tehtäviin kuuluu huolehtia tuotantoon liittyvien sopimusten kuten työ-, kalusto- ja laboratoriosopimusten tekemisestä. Elokvatuottaja osallistuu yleensä vahvasti myös elokuvan markkinointiin.

"Tuottajan, ohjaajan ja käsikirjoittajan muodostamasta joukosta käytetään nimitystä *triangeli*." (Hyytiä, 14)

Tuottaja Riina Hyytiä esittää triangelimallin kirjassaan Ennen kuin kamera käy. Triangelimallissa tarkoituksena on tuottajan, ohjaajan ja käsikirjoittajan saumaton yhteistyö.

"Kutsun tätä joukkoa myös "kovaksi kolmikoksi". Nimitys kuvaa mielestäni hyvin tutkimukseni näkökulmaa, jonka mukaan vasta tuottajan, ohjaajan ja käsikirjoittajan *yhteinen* työskentely mahdollistaa elokuvan ennakkosuunnitelman onnistumisen" (Hyytiä, 15)

Mikäli elokvatuottaja osallistuu aktiivisesti elokuvan tekemiseen, hän saattaa taiteellista asiantuntemusta omatessaan vaikuttaa elokuvan sisällön muovautumiseen. Elokvuvan toteutuksesta keskustellaan ohjaajan ja käsikirjoittajan kanssa. Elokvatuottajan on pidettävä langat käsissään koko projektin ajan. Hän hoitaa käytännön järjestelyt ja valvoo, että asiat tulevat

tehdyiksi ja yhteistyö sujuu. Hänen on tiedettävä, mitä kalustoa tarvitaan, minkälaista lavastusta käytetään, ja tietenkin mitä kaikki maksaa.

"Tuottajan ammatti näyttää koostuvan melko erilaisista toimenkuvista ja jokaisella tuottajalla on omat vahvuutensa." (Hyytiä, 61)

Tuottajan vahvuutena pidetään nimenomaan kykyä toimia yhteisössä ja sitä, että taiteelliset ja sisällölliset tavoitteet olivat prosessin onnistumista määrittäviä tekijöitä.

"Olennaista on tuottajan kiinnostus, joka ajaa häntä etsimään vastauksia yhtä hyvin sisällöllisiin kuin resurssikysymyksiinkin. Elokuvasa ne joka tapauksessa risteävät jossakin vaiheessa. Tuottaja ei ole passiivinen odottaja vaan aktiivinen toimija, joka yhtenä tekijöistä konkreettisesti tekee elokuvaa." (Hyytiä, 62)

Kaikkia töitä ei toki tarvitse tuottajankaan aivan itse henkilökohtaisesti tehdä, osan edellä mainituista tehtävistä voi jakaa tuotantosihteerille, tuotanto- ja/tai kuvauspäällikölle, apulaisohjaajalle tai kuvaussihteerille. Tehtävänjako määräytyy pitkälti tuotantokohtaisen työryhmän koon perusteella.

"Tuottajan persoonassa yhdistyvät taitava liikemies, diplomaatti, psykologi, kurinpitäjä, aikataulujen laatija ja kokonaisrytmin luoja." (Bagh, 11)

Kun kuvaukset ovat päättyneet, tuottajan on tarkkailtava leikkauksen ja äänitöiden edistymistä, teknisen viimeistelyn vaiheita ja mainoskampanjan rakentamista.

5 PROJEKTIN ETENEMINEN

Seuraavaksi kerron miten teimme Vainajala-elokuvan. Koska kummallakaan meistä ei ollut minkäänlaista kokemusta elokuvan tuottamisesta, piti kaikki eteen tulevat asiat oppia kantapään kautta. Luku etenee lähes kronologisesti alkaen elokuvan suunnittelusta ja päättyen sen valmiiksi saamiseen.

5.1 Suunnittelu

Elokuvan suunnittelu alkoi alkuvuonna 2010. Käsikirjoitusta muokattiin moneen otteeseen kevään aikana, ja koska jouduimme siirtämään kuvauksia syksyyn, saimme kesän aikaa suunnitella elokuvaa.

Suunnitteluvaiheessa kävimme läpi seuraavia asioita:

- Näyttelijät
- Montako zombi-avustajaa tarvitsemme
- Kuvauspaikat
- Kuvauskalusto
- Kaluston varaaminen koululta
- Kuka elokuvan leikkaa?
- Tarpeisto sekä maskit
- Mistä äänittäjä?

Suurimmaksi huoleksi koitui loppujen lopuksi näyttelijöiden saaminen sekä kuvauspaikat. Näin jälkikäteen on helppo huomata omat virheensä suunnitteluvaiheessa mutta en usko että olisimme kahdestaan voineet itse kuvauksia paremmin suunnitella. Myöhemmin kerron mitä vastoinkäymisiä meille tuli eteen mm. avustajien sekä kuvauspaikkojen hankinnassa.

"Voimme aloittaa yksityiskohtien pohtimisen, kun olemme päässeet yhteisymmärrykseen ensisijaisen tärkeästä kysymyksestä "Mistä tässä elokuvassa on kyse?" (Lumet, 42)

5.2 Käsikirjoitus

Käsikirjoitus oli Antti Kyyrön vastuulla. Hänellä oli alun perin oma ideansa elokuvasta, sen tunnelmasta sekä miten se kuvattaisiin. Ensimmäinen versio käsikirjoituksesta eroaa lopullisesta todella paljon. Siinä elokuva alkaa kuten lopullisessakin versiossa, mutta päähenkilö lukittautuu suojaan antavaan varastoon ja menettää lopulta järkensä ja elokuva päättyy zombeille antautumiseen.

"Käsikirjoituksen pitää pystyä pitämään katsoja epävarmuudessa, yllättämään, viihdyttämään, kiehtomaan ja kuitenkin loppuratkaisun hetkellä saamaan aikaan tunne, että näinhän tämän tarinan pitikin päättyä." (Lumet, 44)

Palavereissa annettujen palautteiden jälkeen Antti kirjoitti aina uuden version jota sitten taas tarpeen mukaan muokattiin. Suurin muutos käsikirjoitukseen tuli ohjaavan opettajan Mikko Tornivuoren kanssa käydyin tapaamisen jälkeen alkuvuonna 2010. Tämän jälkeen käsikirjoitukseen lisättiin muutama roolihahmo jotta saataisiin lisää jännitteitä.

"Ensin tutkitaan kaikki kohtaukset - järjestyksessä tietenkin. Edistääkö tämä kohtaus osaltaan yleistä teemaa? Miten? Edistääkö se osaltaan juonta? Onko sillä merkitystä henkilöhahmon kannalta? Eteneekö juoni jatkuvasti kasvavan jännityksen vai draaman kaareissa?" (Lumet, 43)

Kesällä oli jo aika lopettaa käsikirjoituksen muokkaus koska huomasimme ettemme pysty kuvaamaan näin pienellä porukalla niin ”isoa” elokuvaa. Käsikirjoitukseen oli jo lisätty muutama räjähdys ja puutalon polttaminenkin.

5.3 Aikataulut

Antti hioi käsikirjoitusta keväällä moneen otteeseen. Pidimme myös monta ”epävirallista” tapaamista hänen kanssaan mieltien käsikirjoitusta ja tarinaa. Alun perin suunnitelmissa oli kuvata jo toukokuun puolessavälissä, tarkoitus oli saada elokuva leikkauspöydälle siis jo ennen kesää ja jälkityöt tehtyä ennen syksyä ja julkaista elokuva syksyllä. Aikataulu oli siis todella tiukka enkä uskonut sen pitävän.

Yritimme kuitenkin hommata näyttelijöitä ja kuvausryhmää pika-aikataululla. Mikään näistä ei onnistunut, opiskelijoiden halukkuus lähteä kuvaamaan lyhytelokuvaa oli todella aneemista, en saanut kuin 3 vastausta. Näyttelijöiden suhteen meni vieläkin huonommin, ei yhtään vastausta.

"Kun kyseessä on prosessi, jossa yhden tekijän ei ole tarkoitus suoriutua koko urakasta yksin, vaan mukana on aina joukko toimijoita, ajan rooli korostuu." (Hyytiä, 182)

Toukokuun alussa kävi selväksi ettemme saa kasaan tarvittavaa määrää avustajia emmekä näyttelijöitä. Antti oli saanut erään teatteri-projektin aikana yhteyksiä näyttelijöihin joita yritimme rekrytoida kuvauksiin syksyllä. Toukokuun loppupuolella päätimme siirtää kuvaukset kesän loppupuolelle, tarvittaessa jopa syksylle.

Antti ehdotti heinäkuun loppua tai elokuun alkua mutta omasta mielestäni se olisi luultavasti huono aika koska silloin monet ovat lomalla ja omissa menoissaan. Lupauduin kuitenkin kysymään halukkaita jos voisimme kuvata elokuun toisella viikolla 2010. Vastaukset olivat odotettuja, vain muutama suostui mukaan, loput ovat kesätöissä tai lomalla.

5.4 Näyttelijöiden ja zombien hankkiminen

Näyttelijöiden saaminen tällaiseen projektiin tuntui itsestäni vaikealta tehtävältä. Kummallakaan meistä ei ollut erikoisempia suhteita esimerkiksi Porin näyttelijäpiireihin ja epäilin kenenkään täysijärkisen lähtevän kahden opiskelijan Zombi-elokuvaan näyttelemään. Tarvittavat roolit olivat ”Jussi” (30v.), ”Riikka” (30v.) ja ”Liisa” (16v.). Erilaisten ongelmien ilmetessä päätimme muuttaa kuitenkin vielä ennen kuvauksia hieman roolihahmojen ikää. Esimerkiksi Liisan rooliin emme saaneet ketään joten Riikaksi hommattu Julia Hannula siirrettiin näyttelemään Liisan rooli.

Elokuvan kuvauksissa roolinimet muuttuivat käsikirjoituksissa olleista. Pekasta tuli Jussi esittäjänsä mukaan, Riikka muuttui Liisaksi koska se oli helpompi huutaa metsässä (kts. käsikirjoitus/elokuva) ja itse Liisa jäi nimettömäksi koska hänen nimeään ei mainita missään kohtaa elokuvaa. Puhun tässä tekstissä roolihahmoista niin kuin ne ovat käsikirjoituksessa lukemisen helpottamiseksi.

Pekaksi saatiin porilaisnäyttelijä, Antti-Jussi Marjamäki. Liisan rooliin saimme puhuttua Julia Hannulan joka opiskeli myös medianomiksi Samkissa samaan aikaan kanssamme. Tiesimme hänen harrastavan teatteria joten oli luonnollista ja helppoa kysyä häntä rooliin. Riikan roolin kanssa oli ongelmia koska emme vain löytäneet siihen ketään. Rooli jäi loppujen lopuksi aika pieneksi ja päätimme pyytää myös opiskelijatuttuamme Jemiina Eskelistä näyttelemään Riikan rooli. Aikataulutimme kuvaukset niin että ne sopivat sekä Jemiinan että muiden aikatauluun ja näin olimme saaneet hommattua päänäyttelijät.

Tarvitsimme kuvauksien alussa kuvattavaan joukkokohtaukseen zombeja. Alussa ajatuksissa oli saada paikalle 50 ihmistä, ilman korvauksia tietenkin. Ihmisten paikalle saaminen tuntui alkupään palavereissa helpolta hommalta, kuka nyt ei haluaisi moiseen ryhtyä? Kevään mittaan kyselimme tutuilta ja puoli-tutuilta tulisivatko he mukaan kohtaukseen. Moni kehui tulevansa, huomasimme kuitenkin että kuvaksien lähestyessä varmoja nimiä oli alle kymmenen. Ja me tarvitsemme kymmenen zombia jo pelkästään ”luotto-zombeiksi” olemaan joka päivä kuvauspaikalla täydet maskit päällä. Oli pakko ottaa erilaisempi lähestymistapa.

Lähetin 2.5.2010 massasähköpostin kaikille Samkin Liiketalouden ja kulttuurin opiskelijoille. Sähköpostissa hain kauhuelokuvaan assistentteja. Postissa haluttiin toukokuussa kuvattavaan lyhytelokuvaan niin kuvausryhmään kuin kameran eteenkin porukkaa. Kaksi viikkoa tämän jälkeen vain 3 ihmistä oli kasassa. Vapaa-ehtoisuus koulun projekteihin ei siis ole suuri.

Facebook antaa hyvän mahdollisuuden saada sama viesti menemään monelle ihmiselle. Kirjoitin tila-päivitykseeni toukokuun alkuvuokolla kahdesti tarpeesta saada ihmisiä joukkokohtaukseen esiintymään. Vaatimuksina oli että avustaja saapuu paikalle mahdollisimman likaisissa ja risaisissa vaatteissa. Mahdollinen maskeeraus tehtäisi paikan päällä eikä kuvaukset kestäisi kuin muutamasta minuutista muutamaan tuntiin. Palkkioksi vaivannäöstä avustajat saisivat nimensä lopputeksteihin sekä tietysti mieleen jääviä kokemuksia elokuvan tekemisestä. Muutaman päivän kuluttua kasassa oli 9 ihmistä.

Kuvausten lopulta alettua suurin ongelmamme olikin tämän kyseisen kohtauksen kuvaaminen. Käytimme kaiken aikamme ja energiamme ihmisten paikalle saamiseen, eikä se tuntunut onnistuvan millään. Muutaman ihmisen kyselyjen johdosta saimme kuin saimmekin yhdeksi päiväksi paikalle tarpeeksi avustajia esittämään zombeja. Kyseisenä päivänä hommasin kaupasta leipä-tarvikkeita sekä virvokkeita taukoja piristämään. Antti osti 1,5 kg säkin irtokarkkeja pisteeksi iin päälle.

Ennen kuvauksia paikalle saapui joukko ihmisiä, opastimme heitä maskien teossa, koska emme ehtineet niitä itse tekemään. Onneksi paikalla oli monta avustajaa, heiltä maskien teko sujui nopeasti ja ilmeisesti ilman vaivaa. Juuri ennen kuvauksia muutama avustaja kävi vielä "palkkaamaassa" 4 henkilöä lisää koulun käytäviltä zombeiksi.

5.5 Kuvauspaikkojen kartoittaminen

Jo alkukeväällä 2010 aloimme Antin kanssa pohtimaan kuvauspaikkoja. Halusimme elokuvan olevan tunnelmaltaan kuin sodan jäljiltä, kuviin haluttiin vanhoja ränsistyneitä ja hylättyjä teollisuus-halleja, kouluja yms. tiloja. Alunperin koko elokuva piti kuvata metsässä tai metsän laitamilla. Olisimme halunneet kuvata myös kaupungissa mutta tajusimme sen olevan liian vaikeaa. Kaupunki on harvoin niin autio että olisimme haluamaamme kuvattua siellä.

Jotkut ideat piti hylätä niiden vaikean toteuttamisen takia esim. yhden kuvauspaikan (puutalo) olisi pitänyt saada polttaa tai sen olisi pitänyt saada ainakin näyttämään siltä. Kävimme mielessämme läpi erilaisia tuttujen ja puolittutujen mökkejä ja asuntoja joita voisimme ehkä käyttää kuvauspaikkoina. Teimme muutamaan otteeseen autoilu-reissuja joiden aikana piti setviä ajatuksia ja mahdollisesti löytää sopivia kuvauspaikkoja. Niitä löytyikin runsaasti. Ulvilassa oli vanhoja teollisuushalleja, Porissa Puuvillatehdas sekä Toukarissa hylätty autiotalo. Seuraavalla viikolla teimme Antin kanssa jälleen autoilureissun pitkin Poria etsien inspiraatiota käsikirjoitukseen sekä kuvauspaikkoja sisäkohtauksiin.

Saimme lopulta luvan kuvata elokuvamme Kaarisillan koululla, josta lisää myöhemmin. Antin tehtäväksi jäi päättää mitä tiloja tarvitsisimme jotta rehtori voi näyttää ne meille ennen kuvauksien alkamista. Kaikki asiat piti varmistaa moneen otteeseen ja kävimme molemmat paikan päällä katsastamassa tilat ja tietysti näyttämään naamamme rehtorille siltä varalta että asian suhteen tulee joskus epäselvyyksiä esim. aikataulujen tai vaikka koulun ovien avaamisessa kuvauksien alkaessa. Koululla oli sopivasti oma ilmaisutaidon ryhmä jossa oli innokkaita oppilaita avustamaan elokuvassamme. Kävimme pitämässä oppilaille 45 minuutin luennon omasta elokuvastamme sekä haimme samalla avustajia maskeeraamaan, näytttelemään sekä lavastamaan.

Kaikki näytti menevän nyt ajallaan mutta kyseisen koulun kanssa tulikin ongelmia, viikko ennen kuvausten suunniteltua alkamista. Koululta ilmoitettiin heidän vetäytyvän pois elokuvastamme. Olivat lukeneet käsikirjoituksen, ajatelleet asiaa ja kertoivat sen olevan liian raaka heidän ikäisilleen oppilaille! Kerroimme kyllä asiasta etukäteen, että kyseessä siis tulee olemaan ZOMBI-

elokuva. Tottakai siinä tulee olemaan hieman verta ja ehkä muutama kirosanakin. Itse asiassa, vaikka käsikirjoituksessa kiroilua onkin, ei itse elokuvaan tullut yhtään kirosanaa.

Kyseisen asian takia meillä meni koko paletti jälleen uusiksi, näyttelijät piti peruuttaa, tehdä uusi aikataulutus ja mikä tärkeintä: hommata kuvauspaikka!

Lopulta mieleen tuli kuvata oman koulun tiloissa, tarkalleen ottaen Samkin Tekniikan puolen käytävillä. Kysyin vahtimestarilta lupaa ja sen myös saimme. Jälleen oli yksi kivi pois harteilta. Saimme luvan kuvata käytävillä vapaasti klo 16-20 arki-iltaisina. Seuraavassa listattuna lopulliset kuvauspaikat:

- Samk Tekpo (käytävä-, luokka-, kellari-kohtaukset)
- Kirjurinluoto (Jussin siirtyminen koululle)
- Antin autotalli/varasto (Jussi kellarissa)
- Kallo/Mäntyluoto (Julian lopullinen pako)

Kuvauspaikkojen täydellinen läpikäynti ennen kuvauksia on todella tärkeää. Kuvauspaikkana ollut Samkin Tekniikan puolen käytävät esimerkiksi olivat valaistu vaikka ideaali-tilanne olisi tietenkin ollut että olisimme voineet itse valaista käytävät miten haluamme. Valoja ei kuitenkaan saanut pois päältä mistään joten taas oli tyytyminen muuhun kuin omaan tahtoon.

Tämä näkyy lopullisesti tietenkin itse kuvassa jossa käytävä on liian valoisa ollakseen "pelottava". Yritimme säätää kuvaa jälkitöillä paremmaksi mutta koko työn tehtyä olen tullut vakaasti siihen tulokseen että kannattaa saada jo kuvauksissa talteen mahdollisen paljon haluttu valaisu, kuva sekä ääni.

Kaiken säätäminen erilaiseksi jälkikäteen hidastaa aina projektin etenemistä eikä haluttuun lopputulokseen päästä niin helpolla, jos ollenkaan.

5.6 Kuvauskalusto

Elokuva kuvattiin Canonin EOS 5D Mark II-kameralla. Kamera tallentaa videokuvaa FULL HD-tarkkuudella. EOS 5D Mark II:ssa on täysikokoinen CMOS-kenno (36 x 24 mm). Canonin DIGIC 4 tuottaa yhdessä EOS 5D Mark II:n kuvakennon kanssa erinomaisen värintoiston ja hienot sävyliut.

Canon EOS 5D Mark II- ominaisuudet:

- 21,1 megapikselin täysikokoinen CMOS-kenno
- DIGIC 4 –prosessori
- ISO-herkkyys jopa 25 600
- Full HD–videokuvaus (1080, 30 kuvaa/s)
- 3,0” VGA-tason LCD-näyttö elävällä etsinkuvalla
- 3,9 JPEG-kuvaa/s
- 9 tarkennuspistettä + 6 aputarkennuspistettä
- magnesiumseosrunko

5.7 Muut asiat

5.7.1 Lavastus

"Elokuvan väripaletti muotoutuu luonnollisesti usein kuvauspaikkojen huolellisen valinnan myötä." (Lumet, S. Elokuvan tekemisestä, 118. 1995)

Suunnitteluvaiheessa halusimme elokuvan näyttävän syksyisen harmaalta, jopa likaisen ruosteiselta. Kävimme läpi eri teollisuusalueita ja hylättyjä asuntoja. Elokuva sijoittuu jonkinlaisen suuren maailmanmullistuksen jälkeiseen aikaan, joten sen pitikin näyttää siltä ettei kukaan enää ole hoitamassa taloja ja teitä. Elokuva kuvattiin kokonaan aidossa ympäristössä (ei studiossa), emmekä lavastaneet kohtauksia juuri ollenkaan.

Antti oli kerännyt takapihaltaan jätessäkkiin puiden lehtiä joita ripoteltiin koulukuvauksissa pitkin käytäviä, lisäksi itse kuvauksissa siirtelimme tuoleja sekä muita käytävällä ollutta tavaraa pitkin poikin saadaksemme sotkuisen tunnelman. Paikalla oli myös savukone jota käytimme surutta. Kellarikohtauksessa muunsimme autalliin kerääntyneet romut haluamallamme tavalla.

5.7.2 Maskeeraus

Elokuvan suunnitteluvaiheessa etsimme inspiraatioita zombien maskeeraamiseen internetistä sekä elokuvista. Huomasimme että kunnollisen, pelottavan zombi-maskin tekeminen on yksinkertaista, silmiin valkoiset piilolinssit sekä suun alueelle paljon sekä tuoretta että jo kuivunutta verta.

Maskeeraamisessa emme lähteneet pröystäilemään. Koska kaikki hankittava oli pois omasta taskusta ja menimme todellisella kengännauha-budjetilla, käytimme lähinnä lasten kasvovärejä. Käyttämässämme paletissa ei kylläkään ollut suoraan haluttuja värejä mutta sekoittamalla sinistä, punaista ja valkoista saimme luotua suhteellisen hyvän maskin sekä zombeille että pääosanäyttelijöillemme. Joukkokohtauseen oli tulossa enemmän ihmisiä joten tilasin käyttöömmme Grimasin valkoista kasvoväriä (Grimas Cake Make-Up 001) joka osoittautui todella mahtavaksi tavaraksi, tulos ei ollut rasvaisen kiiltävä vaan juuri sellainen kuin zombien kasvot kuvittelisi olevan. Meikkasimme muutaman zombin jonka jälkeen he saivat meikata loput. Tämä järjestely tuntui sujuvan hyvin koska maskeeraaminen itsensä näyttämään zombilta näytti olevan monen mielestä hienointa hommaa kuvauksissa.

Olimme Antin kanssa myös testailleet erilaisia tekoveri-reseptejä. Muutaman keittämis-kerran jälkeen pääsimme jo todella realistiseen lopputulokseen. Liitteessä resepti asiasta kiinnostuneille. Kyseinen tekoveri on juotavaa, vaikkakin todella pahan makuista, ja sen voi pestä vaatteista pois. Lopulta päädyimme yksinkertaisesti käyttämään mustikkakeittoa laitettavaksi näyttelijöiden suuhun ja tahrimaan muut vaatteet keittämällämme verellä. Edellä oleva Kuva01 on otettu kuvauksista, kuvaa ei ole käsitelty muuten paitsi muuttamalla silmät valkoisiksi.

Naamallani sekä lattialla kyseistä tekoverta. Kuvassa litku näyttää lähinnä ketsupilta mutta paikan päällä sävy oli tummempi, juuri sopiva.

Teimme myös erilaisia arpi- ja haava-kokeiluja. Idea tuli alunperin Tero Lehdeltä joka oli huomannu tekstiili-liiman sopivan erinomaisesti arpien tekemiseen.

Halutulta alueelta pitää poistaa kaikki ihokarvat, sen jälkeen siihen sivellään ohut kerros tekstiili-liimaa. Liiman kuivuttua se revitään keskikohdalta auki ja värjätään sopivilla väreillä.

Hoidimme maskeeraamisen Antin kanssa kuvauspaikoilla. Kun kohtaaminen oli käyty näyttelijöiden kanssa läpi, siirryimme zombien maskeeraamiseen. Yleensä muutaman maskin valmistuttua valmiit alkoivat maskeerata jäljellä olevia. Toimme kuvauspaikoille aina tarvittavat maskeeraus-välineet tekoverestä meikkeihin ja mustikkakeittoon.

Kuvausten päätyttyä oli tärkeä siivota paikat samaan kuntoon kuin ne olivat kuvausten alussa olleet, muutamana kertana esimerkiksi Samkin vessat olivat seiniä myöten tekoveressä maskeerausten jälkeen.

Kuvissa 01 sekä 02 näkyy miten aidon näköistä arpea saa aikaan käyttämällä lasten kasvo-värejä sekä 5 eurolla tehtyä tekoverta.



Kuva01



Kuva02

5.7.3 Puvustus

"Kun luodaan elokuvan tyyli eli se, miltä elokuva näyttää, kameran ohella tärkeintä on lavastus- ja puvustus-suunnittelu" (Lumet, 115)

Puvustimme näyttelijät vaatteilla joita olimme löytäneet kellareista ja ullakoilta. Antti kävi myös eräältä kirpputorilta ostamassa halpa-vaatteita joita sitten revimme palasiksi ja sotkimme teko-verellä. Pääosa-näyttelijöille hommasimme omia vanhoja vaatteita jotka kerättiin aina talteen kuvauspäivän päätyttyä. Pidimme myös kirjaa miltä kukin näytti ettei elokuvaan tulisi klaffi-virheitä (jatkuvassa tarinankerronnassa esim. näyttelijän paita vaihtuu kesken kaiken tai veriläiskä katoaa tai ilmestyy ilman syytä).

Pyysimme kaikkia avustajia ottamaan mukaansa omat vaatteensa jotka voisivat mennä kuvauksissa pilalle. Saimme ennen kuvauksia kokoon jätesäkillisen vaatteita; housuja, paitoja, puvun takkeja ja huppareita.

Useimmiten vain kierrätimme näitä samoja vaatteita useilla näyttelijöillä ja joskus he vain vaihtoivat esimerkiksi takkia keskenään ja siirryimme kuvaamaan toista kohtausta missä piti olla eri zombeja. Niin kuin maskeeraamisessa, myös puvustamisessa käytettiin paljon mielikuvitusta.

5.7.4 Tarpeisto

Elokuvan suunnittelu-vaiheessa listasimme tavaroita joita tarvitsisimme kuvauksissa. Eniten tavaraa tarvitsi tietenkin päähenkilömme Jussi jolla on mukana varustekassi joka sisältää hänen pakomatalla keräämäänsä tavaraa. Tavarahan piti olla vanhaa ja se ei saanut näyttää juuri kaupasta ostetulta.

Tärkein työkalu jolla Jussi tappaa zombeja oli alusta asti ollut vesuri. Sain hommattua eräältä tutultani itse-tehdyn vesurin jota saimme käyttää. Itse asiassa kyseessä ei edes ollut vesuri vaan valuraudasta taottu terä joka oli kiinnitetty pultein puiseen varteen. Valmistimme vesurista kaksi replikkaa käyttäen pahvia ja

ilmastointi-teippiä sekä tussia jolla koko komeus saatiin muistuttamaan etäisesti esikuvaansa.

Kiikarit ja radiopuhelimet Antti sai tutuiltaan. Kiikaritkaan eivät olleet oikeat kiikarit vaan ilmeisesti metsä-miehen erikoiset sillä linssien tilalla oli säiliö johon voisi säilöä miestä väkevämpää vaikka metsästysreissuja varten. Muuta tarpeistoa elokuvassa ei ihmeemmin ollut; muutama säilyketölkki sekä vesipullo. Hoidimme Antin kanssa myös tarpeistoa keräten kaikki tavarat aina jätessäkkiin ja reppuihin kuvauspäivän päätteeksi.

5.8 Jälkituotanto

5.8.1 Leikkaus

Alunperin elokuvan leikkaus jätettiin Kalle Saarisen tehtäväksi, itse lupauduin hoitamaan tarvittavat erikoisefektit ja värimaailman. Matkan varrella asiat muuttuivat ja Kallen käyttäminen leikkaajana olisi ollut liian vaikeaa koska hän ei oleskellut kuvausten päätyttyä enää Porissa.

Lopulta editoimme elokuvan yhdessä Antin kanssa. Jokapäiväinen reissaaminen koulun Mac-luokkaan sekä luokan aikataulusten mukaan eläminen ei kiinnostanut joten teimme elokuvan jälkityöt kokonaan omalla koneellani. Leikkaamisessa käytimme Adoben Premiere Pro CS5-ohjelmalla. Loimme uuden projektin Premiereen ja tiedostoja tuli yhteensä reilut 450 kappaletta.

Tietokoneen suorituskyky oli ajoittain kovilla koska videot olivat vielä Canonin omaa full HD-tasoa. Kuvaleikkaus muuttui moneen otteeseen ja huomasimme heti mitä kuvia olisi pitänyt vielä kuvata jotta elokuvaan saataisi lisää jännitettä. Leikkaamisen teki suurimmaksi osaksi Antti.

"Minä näen leikkaamisessa kaksi peruselementtiä: kuvien asettamisen järjestykseen ja tempon luomisen." (Lumet, 186)

5.8.2 Värimaailma

Halusimme elokuvan värimaailman olevan hieman sinisen sävyinen, kylmä. Ohjaava opettaja Mikko Tornivuori kehoitti käyttämään Applen Color-ohjelmaa värileikkauksessa. Koneeni on kuitenkin PC, enkä halunnut muokata projektia milloin Applen ja milloin Adoben ohjelmien välillä. Niinpä värileikkaus tehtiin kokonaan Premierellä. Käytetyt efektit olivat Brightness & Contrast sekä Three Way Color Correction. Feidaukset tehtiin Dip to Black-efektillä sekä kahdessa kohtaa laskemalla Brightness & Contrastin tasoja jotta kuva muuttuu asteittain mustaksi.

Tein aluksi värimäärittelyjä myös Adoben After Effects-ohjelmalla jolla oli tarkoitus tehdä elokuvaan myös tulipaloja ja mahdollisesti jokunen räjähdyskin. Lopulta luovuin Afteristä kokonaan koska en nähnyt syytä lisätä em. tulipaloja kuitenkaan elokuvaan.

Monen vaiheen jälkeen päätin myös vähentää Three Way Color Correctionin vaikutusta kuvaan. Jotkut kuvat näyttivät sen kanssa kyllä todella hyvältä mutta jotkut kuvat muuttuivat yksinkertaisesti silmiinpistävän siniseksi tai vihreäksi.

Sekä värien että äänen jälkimuokkaamisesta ei meillä kummallakaan ollut paljoa aikaisempaa kokemusta joten opimme tekemällä. Jälleen olisi helpottanut jos jälkityöt olisi tehnyt asian osaava henkilö.

5.8.3 Äänet

"Ääni on luonteeltaan kerroksellista ja laaja-alaista. Äänikerronta etenee aikaulottuvuudessa peräkkäisten, lomittaisten ja päällekkäisten ääniainesten muodostamana mattona. Näin syntyvä äänitila muodostaa kuvan kanssa ilmaisullisen kokonaisuuden." (Pirilä & Kivi. Otos. Elävä kuva - elävä ääni. 2005)

Äänistä muodostui jälkituotannossa suuri ongelma. Jotkut kuvauspaikalla äänitetyt sataset olivat täysin ruvella ja käyttökelvottomia joten jouduimme käyttämään lähes kokonaan kameran ääniä. Ajattelin vielä jälkitöiden alkuvaiheessa että tuo ei ole mikään ongelma, mutta äänien muokkaaminen jälkituotannossa olikin vaikeampaa mitä olimme kuvitelleet. Kuvattua kuvaa pystyy aina jälkitöillä parantamaan mutta ääntä ei.

Yritimme luoda äänimaailmaa äänittämällä erilaisia zombi-ääniä studiossa. Kohtauksessa jossa Tyttö karkaa lopulta koulusta, kuulemme Jussin antautuvan zombeille oven läpi. Nuo huudot on nauhoitettu Jussi Kososen olohuoneessa yhdellä mikrofonilla. Ääni kuuluu Antille. En usko että asiasta tietämätön huomaa eron kohtauksessa mutta olisimme säästäneet monta työtuntia äänittämällä kaiken kuvauspaikalla.

Noista olohuoneessa äänitetyistä pätkistä piti luoda äänet zombilaumalle joka mölyää metsässä, zombin ääni joka hyökkää ensimmäisessä kohtauksessa Jussin päälle sekä yleistä zombien äänehtimistä koulu-kohtauksiin. Muokatut äänet eivät kuitenkaan koskaan täysin vastanneet aitoja ääniä ja jouduin vielä Premierellä muokkaamaan joitain ääniä sekä yksinkertaisesti lisäämällä päälle muita ääni-efektejä tai musiikkia.

Latasin vapaasti käytössä olevaa ääni-materiaali Freesound.org-sivustolta. Kyseessä on sivusto jolle käyttäjät voivat ladata äänittämiään tiedostoja. Löysin muutaman hyvän zombi-äänien sieltä jota käytettiin Vainajalassa. Äänet lisättiin elokuvaan Adoben Premiere Pro-ohjelmistoa käyttäen.

Yhteenveto äänistä: Näin jälkiviisaana tajusin kuinka tärkeää on saada kuvauspaikalta mahdollisimman paljon ääniä. Meidänkin olisi pitänyt esimerkiksi

äänittää ensimmäiseen kohtaukseen (metsä) paljon erilaista zombien huutoa ja hyökkäysääniä. Kyseisten äänien tekeminen jälkeinpäin osoittautui äärimmäisen vaikeaksi toteuttaa saatavilla olevalla tekniikalla ja ohjelmistoilla. Kuten aiemmin olen maininnut, hyvä esituotanto helpottaa sekä kuvauksia että jälkituotantoa. Tämän saimme oppia kantapään kautta, joutuimme leikkaamaan elokuvaa lähes 3 kuukautta.

5.8.4 Muokkaus DVD:lle

Kun elokuva oli ääniltään ja kovaltaan siinä kunnossa että sen voisi julkaista, loin siitä Premierellä video-tiedoston (tiedosto-muoto: Unconverted Microsoft Avi). Leikkasin itse DVD:lle muutaman lisämateriaali-pätkäm, tiiserin sekä muutaman vaihtoehdoisen kohtauksen. Kun tiedostot oli tallennettu em. muotoon lisäsin ne Adoben After Effects-ohjelmaan. Afterillä tein jokaisesta videosta lopullisen videon joka voitaisi lisätä Adobe Encore-ohjelmaan (Encoresta myöhemmin) DVD:n tekoa varten. Periaatteessa jokaisesta videosta tehdään uusi, standardikokoinen pätkä joka sopii sekä 4:3 että 16:9 ruutuihin. Klipit tallennetaan niin että ne venyvät oikeassa suhteessa riippuen kuvakoosta. Pakkauksessa Pixel Aspect Ratio eli jokaisen pikselin leveyssuhde /pituussuhde oli 1,46 joten kuvaa voi levittää ja kaventaa ilman että kuvanlaatu kärsii. Jokainen video exportattiin MPEG2-DVD-muotoon. Näin sekä ääniraita että videoraita tallentuu erikseen jotta niitä voidaan muokata vielä myöhemmin ja niiden laatu pysyy korkeana. Videoiden koko exporttauksessa oli 720 x 526 px (ja Pixel Aspect Ratio siis 1,46) sekä 25 frames/sec.

Nyt oli siis valmiina kaikki pätkät DVD:n luontia varten. Itse DVD sekä valikot tehtiin Adoben Encore-ohjelmalla. Ohjelmalla voi luoda täydellisen DVD:n valikoineen, menuineen ja alkuvideoineen päivineen. Lisäsin luodut videot ja äänet ohjelmaan ja tein sillä tarvittavat valikot joista pääsee selailemaan sekä itse elokuvaa että siihen täytteeksi tehtyjä lisämateriaaleja.

Lisämateriaali-napista alkaa uusi video jossa myöskin on samat laukaus-efektit kuin itse päävalikkosakin. Vaihtoehtoina Lisämateriaali-osiossa on Vaihtoehtoinen alku 1 ja 2, Teaser sekä paluu päävalikkoon-nappi. Encore parissa työskentely vei muutaman päivän aikana noin 6 tuntia. Suurin aika jälkitöissä meni luonnollisesti sekä kuva- että ääni-leikkauksessa.

Koska halusin julkaista elokuvan dvd:llä, piti sille tottakai luoda myös asiaankuuluvat kannet. Kannen suunnittelun tein Adoben Photoshop CS5-ohjelmalla.

Lopputuloks oli karun yksinkertainen: kannessa Vainajala-teksti jonka päällä veriläiskä sekä alapuolella yksinäinen puu. Taka-kannessa on lyhyt kuvaus elokuvasta sekä selitys tekijöistä ja miksi elokuva tehtiin. Kansissa käytetty kuva oli free-stock-kuva jota saa vapaasti käyttää. Elokuvassa käytetty fontti on Arabic Typesetting.

Veriläiskät tehtiin Photoshopin Brush-työkalulla ja siihen ladatuilla (laillisilla) erikois-brushilla eli sudilla. Alkujaan ajattelin tehdä kannet jossa zombie karjuu ja sen suusta lentää verta mutta päädyin kuitenkin hieman rauhallisempaan versioon.

Elokuvasta julkaistiin 10 kopiota, yksi kaikille tekijöille ja loput arkistoon. Kannet käytiin tulostamassa tulostus-liikkeessä kiiltävälle valokuvapaperille ja dvd-kansina käytettiin mustia aiemmin hankittuja kansia.

5.9 Asioista luopuminen

Jouduimme rahan puutteen takia luopumaan joistain tärkeistä, suunnitteluvaiheessa listatuista asioista. Alunperin oli tarkoitus hankkia noin kymmenelle zombille asiaan kuuluvat piilolinssit mutta asiaa selvitettyämme oli selvää ettei ole järkevää laittaa n. 600 euroa kyseisiin linsseihin, ja näin suunnitelmamme zombit muuttuivat jälleen hieman erilaisiksi.

Olin puhunut meille puoleen hintaan henkilönostimen eräästä yrityksestä. Nosturia piti käyttää ensimmäisen kohtauksen kuvaamisessa. Olimme suunnitelleet kohtauksesta todella hienoa. Nosturilla piti kuvata kohtauksen alkaminen suoraan nuotion yläpuolelta ja laskeutua rauhallisesti alas. Kuvan reunoilta piti näkyä heikosti lähestyvät zombit luoden jännitystä. Odotukseni olivat todella kovat tuohon kohtaukseen ja nosturi oli pakko saada.

Luultavasti kyse oli rahasta sillä yrityksestä ei enää koskaan kuultu mitään, puhelimeen ja sähköposteihin ei vastattu eikä tietoa nosturin saamisesta luvattu kuin vasta samana päivänä jolloin nosturi-kuvat pitäisi kuvata.

Kuvauspäivänä ei saatu ilmoitustakaan nosturin saamisesta, lähdin vielä töistä päästyäni etsimään kuumeisesti nosturia muista saman alan liikkeistä. Valitettavasti olin liian myöhässä. Soittelin kaikki alueen kilpailijat lävitse mutta mistään ei vastattu. Aikani liikkeiden pihoissa autolla kierrettyäni ajoin kuvauspaikalle. Jouduimme jälleen taipumaan ja kuvaamaan täysin erilailta miten olimme suunnitelleet.

6 KUVAUKSET

Aloitimme kuvaamisen 27.9.2010. Kuvauksiin oli varattu 5 päivää. Ensimmäinen kuvauspäivä oli todella hektinen. Paikalle oli saatu 7 henkilöä näyttelämään zombeja sekä pääosan esittäjä Antti-Jussi Marjamäki. Kuvasimme koulun kellari-käytävällä kohtauksen jossa Jussi saapuu kouluun eri reittiä mitä oli suunnitellut. Kuvauksissa oli todella kiireinen ilmapiiri. Huomasimme Antin kanssa tarvitsevamme lisää ihmisiä auttamaan elokuvan teossa. Antti hoiti kuvaamisen, valaisun ja ohjaamisen, Jussi Kosonen äänet, minä pyörin paikasta toiseen ja yritin pitää avustajat rauhallisina ja kuvaukset käynnissä. Roolijaot oli ainakin ensimmäisenä päivänä vielä kaikilta jotenkin hakusessa. Kuvasimme suurimman osan kohtauksista seuraavan kahden viikon aikana yhteensä kuutena päivänä.

Jouduimme siirtämään zombien joukkokohtauksien kuvaamista kahteen kertaan koska emme yksinkertaisesti saaneet tarpeeksi avustajia. Otin avustajien hankinnassa yhteyttä seuraaviin tahoihin: Kulttuuritalo Annankatu 6 (Annis), Facebook (monta ryhmää, tilapäivityksissä), koulun sisäinen sähköposti niin opiskelijat, vaihto-oppilaat kuin opettajatkin. Lisäksi Antti sekä muuta kuvauksissa olleet yrittivät hommata zombeja kuvauksiin. Parhaimmillaan paikalla oli 10 henkilöä.

Kuvauksien edetessä meidän molempien mielenkiinto elokuvaa kohtaan väheni johtuen asioiden vaikeudesta ja stressistä. Lähes jokaisena kuvauspäivänä jouduimme luopumaan jostain asiasta ja tiputtamaan rimaa alemmas siitä minkälaiseksi elokuva tulisi. Lopullinen valmis elokuva eroaa alkuperäisestä näkemyksestä todella paljon. Koska kaikilla oli oma aikataulunsa ja omat menonsa, emme voineet lisätä kuvauspäiviä joten meidän piti kuvata mahdollisimman monta kuvaa jokaisena päivänä. Tämä taas vaikutti kuvattuun materiaaliin, jouduimme muutamana kertana tekemään jopa kuvakäsikirjoituksen lennosta sen puuttuessa. Nämä asiat olisi voitu välttää jos työryhmässä olisi ollut tarpeeksi ihmisiä pitämään huolta tarvittavista asioista.

7 PÄÄTELMÄT

Tuottajana toimiminen tässä kyseisessä lyhyt-elokuvassa oli täysin erilaista mitä olin sen kuvitellut olevan. Hoidettavien asioiden määrä oli uskomaton, ja se sai mielestäni sekä oman että Antin mielenkiinnon laskemaan elokuvaa kohtaan. Jokaisena kuvauspäivänä toivoimme kuvauksiin lisää ihmisiä auttamaan asioiden järjestämisessä.

En halua listata seuraavia asioita omina töinäni, vaan katson että teimme asiat Antin kanssa tiiviissä yhteistyössä: hankimme näyttelijät ja avustajat, rekvisiitan, kuvauspaikat, teimme aikatauluja, suunnittelimme kuvauksia. Itse avustin kuvauspaikalla ajoittain valaisussa sekä ohjaamisessa, sekä hoidin kuvauspaikalle edes välttävän cateringin avustajien tyytyväisenä pitämiseen. Antti keskittyi lisäksi myös ohjaamiseen ja kuvaamiseen.

Kaiken tuon lisäksi hoidimme kahdestaan tavaroiden roudaamisen, avustajien zombi-vaatteiden kускаamisen sekä monen muun jo unohtuneen asian.

Kuvausten edetessä meidän piti tinkiä todella monesta asiasta ja suoraan sanottuna laskea ”taiteellista” rimaa. Uskon että meillä molemmilla oli aivan selkeä samanlainen kuva siitä millaisen elokuvan haluamme tehdä. Vastoinkäymiset esimerkiksi avustajien puutteen takia tai kuvauspaikkojen kanssa kuitenkin muuttivat monesti suunnitelmia.

Elokuvan tekeminen kuitenkin opetti meille molemmille uskomattoman paljon elokuvan tekemisestä. Saimme kantapään kautta oppia monet käytännön asiat ja näin onkin hyvä. Vaikka elokuva ei olekaan valmiina sellainen kuin vuosi sitten ajatuksissamme, on se kuitenkin mielestäni hyvä suoritus ottaen huomioon työryhmän koon ja kokemattomuuden.

LÄHDELUETTELO

Bagh, Peter Von. 2009. Salainen muisti: elokuvan tarina. WSOYPro

Hedgecoe, John. 1993. Video-kuvauksen taito. Karkkila: Kustannus-Mäkelä

Hyytiä, Riina. 2004. Ennen kuin kamera käy. Hollola: Salpausselän Kirjapaino Oy

Jones, Frederic H. 2003. Digivideoijan käsikirja. Helsinki: Edita Prima Oy

Lumet, Sidney. 1995. Elokuvan tekemisestä. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy. 2004.

Pirilä, Kari & Kivi, Erkki. 2005. OTOS: Elävä kuva - elävä ääni. Jyväskylä: Gummerus

Verkkolähteet:

Ammattinetti.fi: Elokuvaluottaja

<http://www.taik.fi/elokuvantaju>

<http://filmgoer.fi/blog/>

http://fi.wikipedia.org/wiki/George_A._Romero

KÄSIKIRJOITUS 1/9

Zombit
Kirjoittanut:
Antti Kyyrö

1 EXT. METSÄNREUNA -- YÖ

Ase laukeaa. PEKKA (30) herää maasta. Ase laukeaa uudelleen. Raskaana oleva RIIKKA (30) makaa maassa ja tähtää aseella kolmea ympärillään olevaa zombia. Zombit pitävät matalaa mölinää.

RIIKKA
Pekka! Herää!

Pekka ottaa vesurin maasta ja hyökkää zombien kimppuun. Hän lyö ensimmäistä päähän. Vesuri jää päähän kiinni. Pekka ottaa seuraavasta kiinni ja heittää tätä sivummalle. Riikka ampuu vahingossa Pekkaa vasempaan olkapäähän.

RIIKKA
Pekka!

Riikka laskee aseensa. Yksi zombi tarttuu Riikan hiuksiin ja kumartuu syömään Riikkaa. Toinen zombi menee Pekan kimppuun. Pekka kaatuu ja pakenee ryömien. Hän saa vesurin irti kuolleen päästä. Pekka lyö kimppuun kumartuvaa zombia päähän.

RIIKKA
Auta!

Metsästä tulee esiin lisää zombeja. Ne suuntaavat kohti Riikkaa. Tarttuvat Riikasta kiinni ja repivät mukanaan metsään.

Pekka nousee ylös, ottaa Riikalta pudonneen aseensa ja ampuu. Ase kilahtaa tyhjää. Leirin ympärille tulee lisää zombeja.

Pekka ottaa pistoolin, vesurin sekä reppunsa ja juoksee karkuun.

KÄSIKIRJOITUS 2/9

RIIKKA (O.S

Auttakaa!

2 EXT. TALON PIHA -- YÖ

Pekka juoksee talon pihalle. Talon AUTOTALLIN ovi on auki. Pekka menee ovesta sisään.

3 INT. AUTOTALLI -- CONT.

Pekka tutkii autotallia ovelta taskulampullaan. Keskellä huonetta roikkuu mies HIRTTÄYTYNEENÄ. Pekka vetää oven kiinni ja menee peremmälle autotalliin. Hän rojahtaa maahan itkien.

4 EXT. KOULUN PIHA -- AAMU

LIISA jouksee ZOMBILAUMAA karkuun. Koulun ovi on saranoiltaan. Liisa menee sisälle.

5 INTERCUT - KOULUN KÄYTÄVÄ/ AUTOTALLI -- CONT.

Liisa juoksee pitkin sekaista käytävää. Hän kääntyy toiselle käytävälle jossa on useita zombeja. Liisa kääntyy takaisin zombit perässään. Ulkona olleet zombit ovat tulleet sisälle. Liisa juoksee muutaman zombin ohi rappusia ylös.

Pekka makaa autotallin lattialla reppu päänsä alla, katsellen hirttäytynyttä miestä. Liisa juoksee käytävää pitkin kokeillen luokkien ovia. Yksi ovista aukeaa. Luokasta tulee kaksi zombia jotka kaatavat Liisan maahan.

Pekka nostaa ruumista ja pujottaa hirttosilmukan pois tämän kaulalta. Liisa potkii luokasta tulleita zombeja kauemmas. Nousee itse ylös ja juoksee käytävän päässä näkyvään VAHTIMESTARIN huoneeseen. Ruumis rojahtaa seinän viereen. Pekka nostaa ruumiin vierestä pienen korokkeen ja vie hirttoköyden alle. Vahtimestari makaa kuolleena maassa. Ruumiin vieressä on RADIOPUHELIN.

Liisa ottaa radiopuhelimen. Käytävälle on kerääntynyt lisää zombeja.

Liisa juoksee pois ruumiin luota.

Pekka seisoo korokkeella ja pujottaa hirttoköyden kaulaansa. Liisa juoksee ja kokeilee ovia

KÄSIKIRJOITUS 3/9

LIISA (RADIOPUHELIMEEN)

Haloo! Kuuleeko kukaan?

Pekka polkaisee korokkeen altaan. Hän jää köyden varaan. Varpaat hipovat maata. Repusta kuuluu LIISAN puhetta.

LIISA (O.S)

Haloo! Vastatkaa nyt joku!

Pekka kiinnittää katseensa reppuun. Liisa näkee AUDITORION avonaisen oven ja menee sisälle. Ovi naksahuttaa lukkoon.

Pekka sulkee silmänsä.

LIISA (O.S)

Mä olen jossakin koulussa.
Kuuleeko kukaan? Tää on täynnä
niitä.

Pekka ottaa hirttosilmukasta kiinni, mutta päästää irti.

LIISA (O.S) (jatkuu)

Mä en halua kuolla. Auttakaa
joku.

6 EXT. MERENRANTA -- PÄIVÄ

Riikka ja Pekka ovat merenrannalla. Riikan hiukset hulmuavat tuulella.

7 INT. AUTOTALLI -- CONT.

Pekka avaa silmänsä ja yrittää saada maata jalkojensa alle. Hän riuhtoo köyttä kaulaltaan. Viereisellä pöydällä on ruosteinen puukko.

Pekka kurottaa jalallaan kohti puukkoa ja saa sen pudotettua lattialle.
Hän nostaa jaloillaan puukon
käteensä ja leikkaa käyden poikki.

KÄSIKIRJOITUS 4/9

Pekka putoaa maahan. Hän haukkoo happea ja ryömii repullee.

Hän kaivaa radiopuhelimen käteensä ja yrittää puhua, mutta saa aikaiseksi vain yskää ja korinaa.

LIISA (O.S)

Onko siellä joku?

Pekka vie radiopuhelimen kiinni huuliinsa.

PEKKA (KUISKATEN)

On.

LIISA (O.S)

Mä tarvin apua! Ne syö mutkin kohta!

PEKKA (KUISKATEN)

Missä... sä olet?

LIISA (O.S)

Jossain koulussa lähellä jokea.

PEKKA (KUISKATEN)

Odota (nieleskelee) odota siellä.

8 INT. AUDITORIO -- CONT.

Liisa katsoo ikkunasta ulos. Pihalla näkyy suuri määrä zombeja.

LIISA (RADIOPUHELIMEEN)

Tää paikka on ihan täynnä niitä.

PEKKA (O.S)

Tulen... sinne. Odota.

LIISA (RADIOPUHELIMEEN)

Mä olen auditoriossa.

PEKKA (O.S)

Oletko... yksin?

Liisa latselee ikkunasta ulkona hortoilevia zombeja.

LIISA

Ne tappoi kaikki.

KÄSIKIRJOITUS 5/9

PEKKA (O.S)

Onko siellä muita?

LIISA (RADIOPUHELIMEEN)

Ei. Ei ole ketään muuta. Pidä
kiirettä.

9 INT. AUTOTALLI -- PÄIVÄ

Pekka penkoo reppua. Vasen käsi on sidottu ja kantositeessä. Hän löytää repusta KAKSI PANOSTA ja lataa ne aseeseen.

Repusta löytyy avainnippu jossa on iloinen ja lapsellinen avaimenperä. Tarkasteltuaan avaimia aikansa Pekka laittaa avaimet taskuunsa.

Hän nousee ylös ja menee ovesta ulos.

10 EXT. JOENRANTA -- ILTA

Pekka katsoo kiikareilla ja näkee kauempana edessään pienen lauman zombeja.

Hän nousee joentörmää ylös ja liukastuu. Lyö vasemman olkapäänsä ja huutaa kivusta. Zombit kääntyvät häntä kohti.

Pekka nousee ylös ja lähtee pois joelta.

11 EXT. KOULUNPIHA -- ILTA

Koulun ovella on useita zombeja. Pekka kiertää koulua kauempaa. Pekka löytää rikkiäisen ikkunan ja kiipeää sisään.

12 INT. LUOKKA -- CONT.

Pekka putoaa ikkunasta sisään ja lyö kipeän olkapäänsä.

Hän huutaa kivusta maassa maaten. Zombien mölinä nousee.

Luokan avonaisesta ovesta tulee kaksi zombia sisään. Pekka kyyristelee pulpettien takana. Olkapään haavasta valuu verta. Zombien mölinän volyyymi kasvaa. Ne suuntaavat kulkunsa kohti Pekkaa.

KÄSIKIRJOITUS 6/9

Pekka nousee juoksemaan ja sysää pulpetteja zombien tielle. Pekka pääsee luokasta käytävälle ja lyö oven kiinni.

13 INT. KOULUN KÄYTÄVÄ -- CONT.

Käytävä näyttää tyhjältä. Pekka ottaa radiopuhelimen esiin ja kävelee pitkin käytävää.

PEKKA (RADIOPUHELIMEEN)
Haloo, kuuletko sä?

LIISA (O.S)
Joo. Mä olen auditoriossa. Oletko sä jo täällä?

PEKKA (RADIOPUHELIMEEN)
Olen. Missä se auditorio on?

LIISA (O.S)
Toisessa kerroksessa.

PEKKA (RADIOPUHELIMEEN)
Selvä.

Pekka menee lähimmille rappusille. Rappusten yläpää on täynnä zombeja. Pekka perääntyy ja juoksee käytävää pitkin kunnes löytää toiset portaat. Hän nousee ne ylös.

Kaksi zombia kulkee käytävällä kauempana.

Pekka juoksee ne kiinni ja tappaa nopeasti lyömällä vesurilla päähän.

Pekka kulkee käytävää pitkin ja näkee suuren zombilauman oven edessä.

Ovessa lukee AUDITORIO.

Pekka perääntyy kulman taakse. Hän nojaa seinään.

KÄSIKIRJOITUS 7/9

PEKKA

En mä pysty. Liian monta.

Pekka laskee vesurin maahan ja lyyhistyy lattialle istumaan.

14 INT. AUDITORIO -- ILTA

Liisa on kyyristyneenä nurkassa. Zombien mölinä kuuluu oven läpi. Liisa peittää korvansa käsillään ja itkee.

LIISA

Painukaa helvettiin! jättäkää mut rauhaan!

Liisa menee ovelle ja potkii sitä.

15 INT. KOULUN KÄYTÄVÄ -- CONT.

Pekka nostaa päänsä. Hän kuulee Liisan huudon mölinän yli.

LIISA (O.S)

Antakaa mun olla!

Zombit pakkautuvat yhä lujemmin ovea päin. Ovi alkaa antamaan periksi.

PEKKA (O.S)

Hei! Tulkaa tänne! Mä olen täällä saatanan runkkarit.

Zombit kääntyvät hitaasti kohti Pekkaa. Pekka päästää yhden aivan lähelle ja lyö sitä vesurilla päähän. Useampi zombi unohtaa oven ja kääntyy kohti Pekkaa.

PEKKA

Tulkaa kaikki vaan saatana!

Zombit lähtevät kohti Pekkaa joka kääntyy ja juoksee karkuun hakaten ovia ja pitäen kovaa meteliä.

16 INT. AUDITORIO -- ILTA

Liisa seisoo oven edessä kuunnellen. Zombien mölinä kuuluu vaimesti. Hän avaa oven ja menee käytävälle.

KÄSIKIRJOITUS 8/9

17 INT. KOULUN KÄYTÄVÄ -- CONT.

Käytävä on tyhjä. Alakerrasta kuuluu meteliä. Liisaan tartutaan selästä kiinni. Se on Pekka. Pekka ottaa Liisaa kädestä.

PEKKA

Tule. Äkkiä.

Pekan selän takana kauempana käytävällä näkyy muutama zombi. Liisa ja Pekka lähtevät juoksemaan toiseen suuntaan.

He juoksevat rappuset alas. Edessä näkyy zombeja ulko-oven tukkeena. Pekka vetää Liisan mukanaan käytävän toiseen pätyyn. Käytävän päädyssä on suuri ikkuna jonka takana on suuri määrä zombeja.

PEKKA (jatkuu)

Ei ei ei! Mä en jaksa enää!
Liisa itkee. Pekka katsoo Liisaa.

PEKKA (jatkuu)

Hei. Kyllä mä jotain keksin.

Pekka katsoo ympärilleen. Hän avaa jonkin oven aukin ja työntää Liisan sinne.

PEKKA (jatkuu)

Kuuntele tarkkaan. Kun mä huudan
niin juokse ulos.

Pekka osoittaa ulko-ovea joka on zombien tukkima. Zombit lähenevät heitä.

PEKKA (jatkuu)

Kun mä huudan niin juokse ulos
tuosta ovesta.

Pekka antaa Liisalle pistoolinsa.

LIISA

Entä sinä?

KÄSIKIRJOITUS 9/9

Pekka työntää Liisan peremmälle huoneeseen ja lyö oven kiinni. Hän perääntyy kohti ikkunaa. Zombit seuraavat perässä. Zombi lauma kävelee oven ohi jonka takana Liisa on.

PEKKA

Juokse! Nyt! Juokse ulos!

Liisa avaa oven ja juoksee ulos. Zombit saavat Pekan kiinni. Pekka saa tapettua yhden ennen kuin zombit saavat Pekasta kunnolla kiinni.

18 EXT. KOULUN PIHA -- ILTA

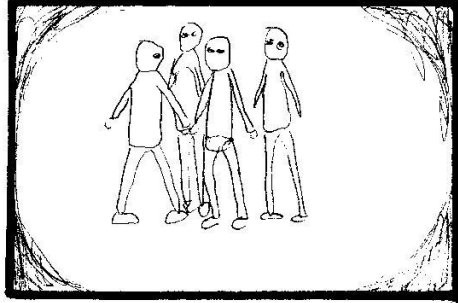
Liisa juoksee ulos koulusta pihalla on enää muutama zombi jotka eivät ehdi Liisan perään.

19 EXT. JOENRANTA -- AAMU

Liisa katselee auringon nousua

KUVAKÄSIKIRJOITUS 1/10

10/1 ZOMBEJA - LKY - (TELE)



10. ETT. JOEUNAUTA.
ILTA

10/2 PEKKA - LK



KATSOO KIIKARELUA.

10/3 PEKKA - KK



NOUSEE JA
KAATUU

10/4 PEKKA - PLK

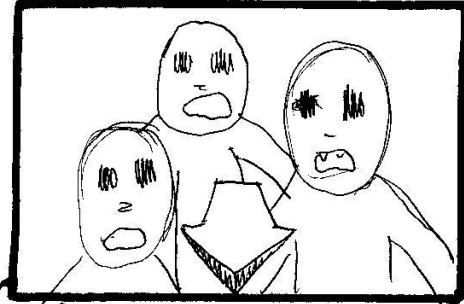


OLKAPÄÄ
KOLAHTAC

10/3b.

KUVAKÄSIKIRJOITUS 2/10

10/5 ZOMBIT - ALK



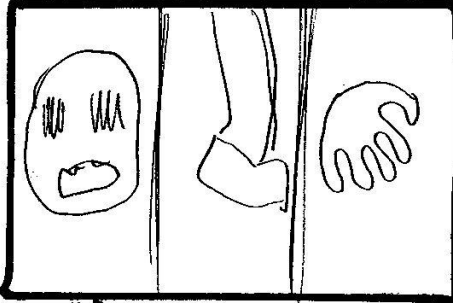
ZOMBIT KULKEE
JA KÄÄXTYY

10/6 PEKKA - LK



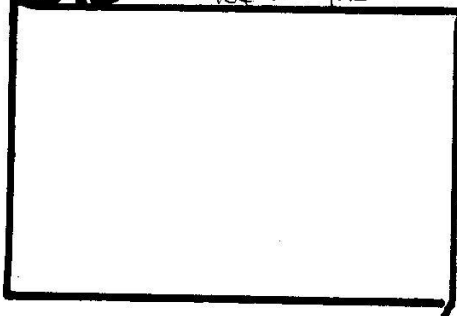
MAATEN PITELEE
HAAVAA.

10/7 ZOMBEJA - LK/ELY



ZOMBIEN KULKUA
MAAMOJA, JALKOJA
KÄSIÄ

10/8 PEKKA - KK



NOUSEE
RINTEEN
Ylös

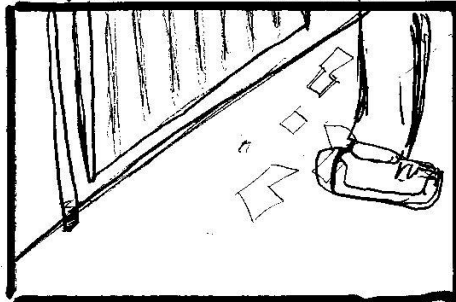
10/2

KUVAKÄSIKIRJOITUS 3/10

10. WT. LUOKKA - ILTA

12/1

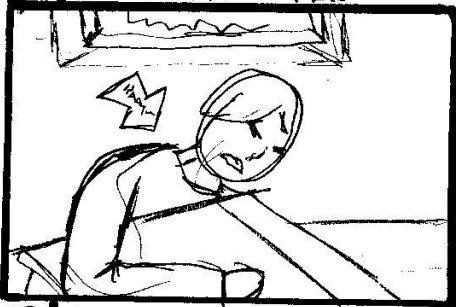
LATTIA LASIA JALAT-LK



LASIA TIPPUU
LATTIALLE.
PEKKA PERÄSSÄ

12/2

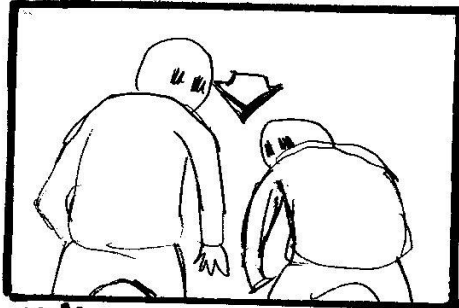
PEKKA - PLK



PEKKA KAATUU
PÄIN PULPETTIA.
OLKAPÄÄ SATUU.

12/3

ZOMBIT - PK



ZOMBIT SYÖLÄT
JA KIINNITTÄVÄT
HUOMION
PEKKAAN

12/4

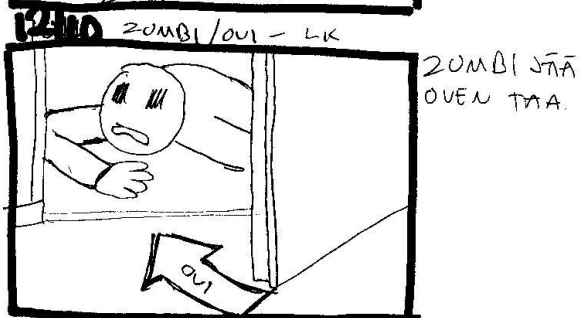
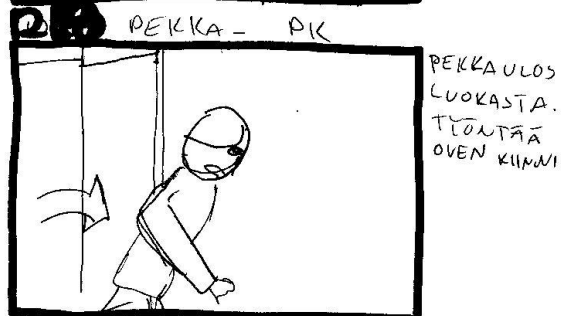
PEKKA - ELK



PEKKA
PULPETIN
TAKANA.

12/1

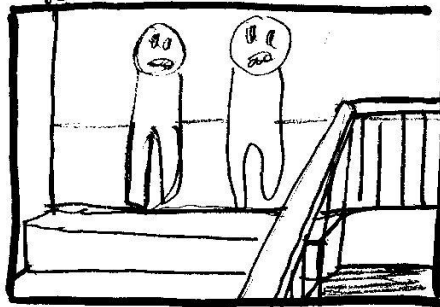
KUVAKÄSIKIRJOITUS 4/10



12/3
57

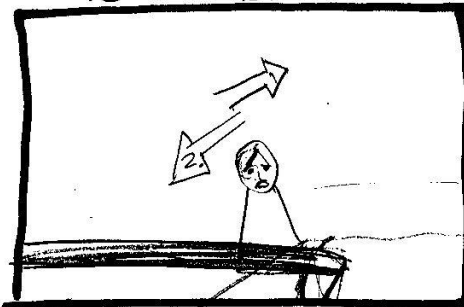
KUVAKÄSIKIRJOITUS 5/10

13/5 KK



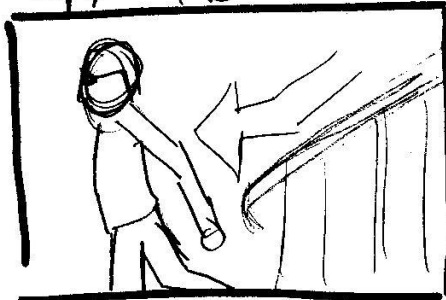
RAPPUSILLA ON
PALJON ZOMBEJA.

13/6 ZOMBEIN POU KK



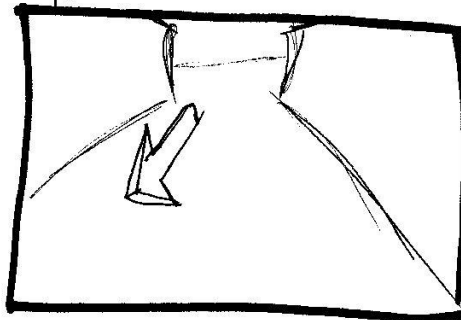
PEKKA KÄÄNTYY

13/7 PK

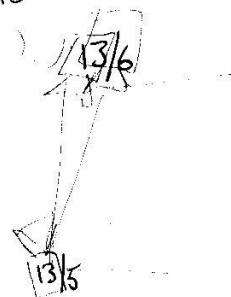


PEKKA JUOKSEE
RAPUT ALAS

13/8



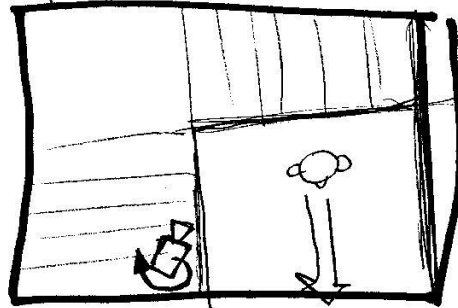
PEKKA JUOKSEE
KÄYTÄVÄLLÄ



13/2

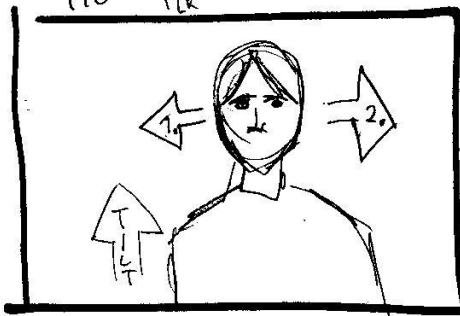
KUVAKÄSIKIRJOITUS 6/10

13/9 (POHJAPIIRROS)



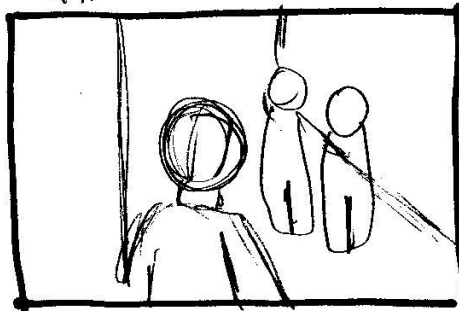
PEKKATULEE
TOISILLE RAPUILLE.
NOUSEE NE.
KAM SEURAA.

13/10 PEK



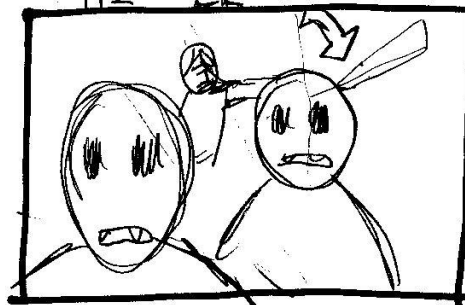
2. KERROS.
TILT PEKAN
NOUSUN MUKANA.
PEKKA KATSOO
PITKIN KÄYTÄVÄÄ.

13/11



2 ZOMBIA
SELKÄRÄIN
PEKKA

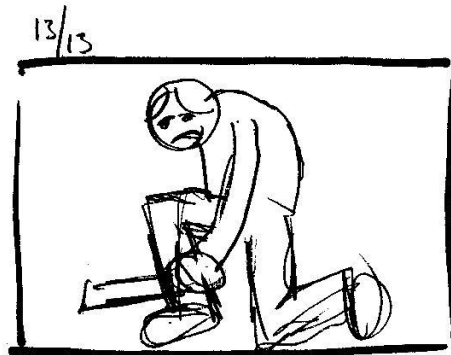
13/12 LK



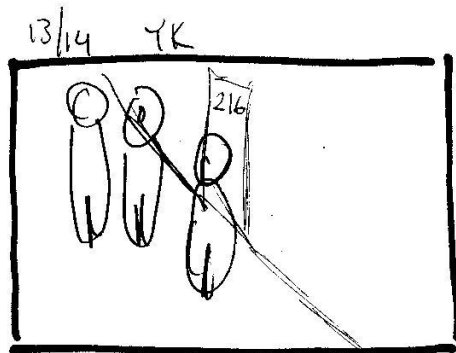
PEKKA TAPPA
ZOMBIT.

13/3

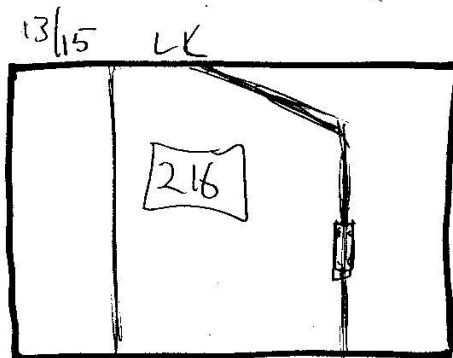
KUVAKÄSIKIRJOITUS 7/10



PEKKA POIMII
VESURIN ZOMBIN
PÄÄSTÄ JA
NÄKEKE



LADUN
ZOMBESA
LUOKAN
216 EDESSÄ



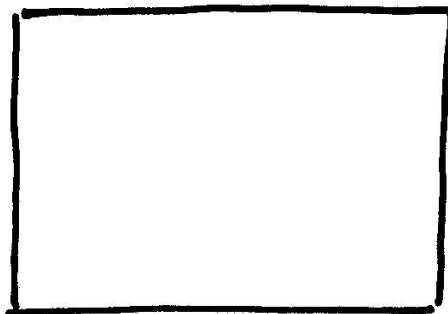
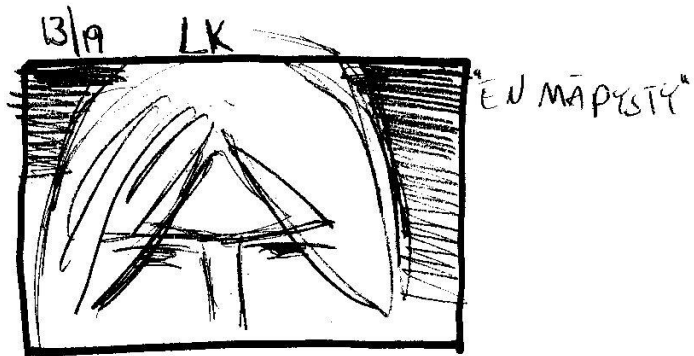
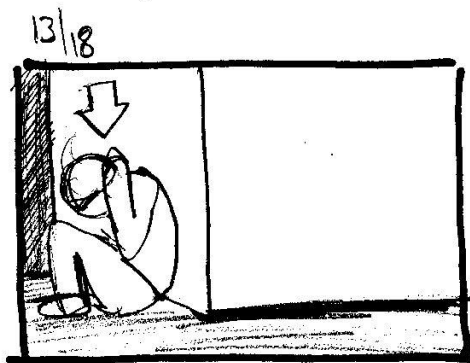
LUOKAN
NOTULI



PEKKA PERÄNTYI

13/4

KUVAKÄSIKIRJOITUS 8/10

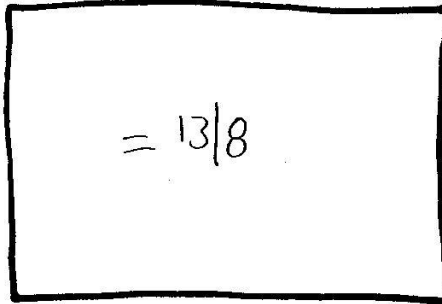


13/5

KUVAKÄSIKIRJOITUS 9/10

15/1

15. INT. KOUK.KÄYT. 2. YERS - ILTA

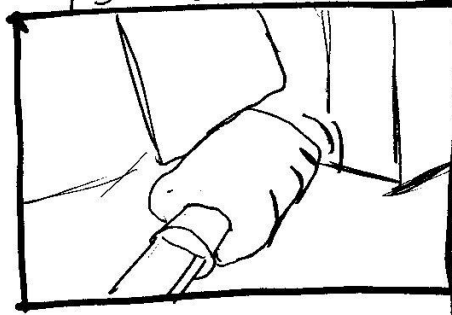


PEKKA NOSTAA
PÄÄNSÄ YLÖS.
LIISSA
"ANTAKAA MUN OLLA"

15/2

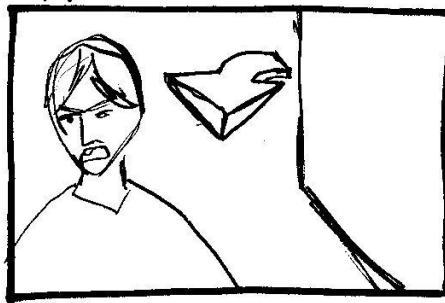


15/3 LK



KÄSITARTTUU
TIUKASTI
VESURIU.

15/4

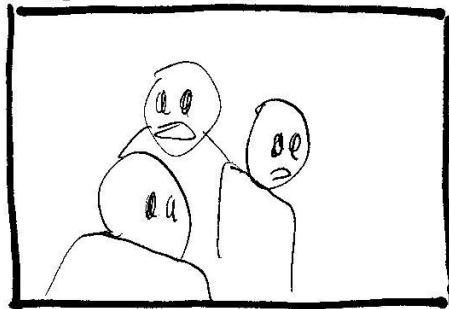


PEKKA TULEE
KULMAN
YMPÄRI.

15/1

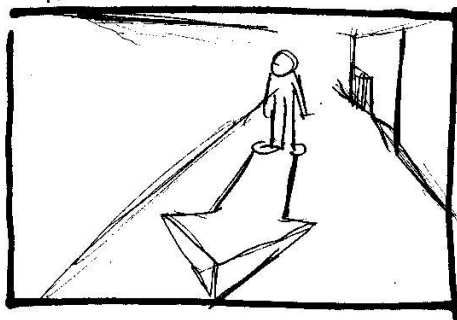
KUVAKÄSIKIRJOITUS 10/10

15/5



ZOMBIT
KÄÄNTYY
PEKAN
SUUNTAAN.

15/6



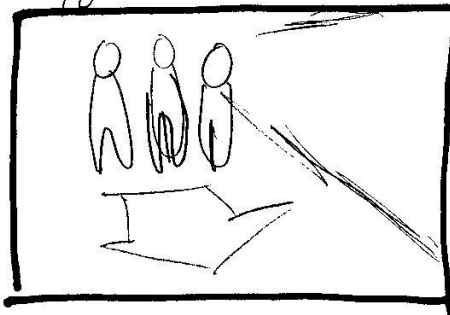
PEKKA
ROHKEANA
KOHTI ZOMBEJA

15/7 LK



PEKKA HUIHTAA

15/8



ZOMBIT
PEKAN
SUUNTAAN

15/2