

Heikki Hyvänen

Jaakko Rinne

LYHYTELOKUVAN TEKEMINEN: CASE: TÄÄLLÄ
LOHIKÄÄRMEITÄ

Viestinnän koulutusohjelma

Vuorovaikutteinen media

2011

LYHYTELOKUVAN TEKEMINEN: CASE: TÄÄLLÄ LOHIKÄÄRMEITÄ

Hyvänen, Heikki, Rinne, Jaakko
Satakunnan ammattikorkeakoulu
Viestinnän koulutusohjelma
Kesäkuu 2011
Ohjaaja: Hagner, Petri, Merimaa, Henry
Sivumäärä: 41

Asiasanat: elokuva, käsikirjoitus, ohjaus, kuvaus, leikkaus, editointi, tuottaminen

Opinnäytetyönämme toteutimme fiktiivisen lyhytelokuvan. Projekti kävi läpi paljon muutoksia yli kaksi vuotta kestäneen taipaleensa aikana. Tässä kirjallisessa osuudessa tarkastelemme sen kehitystä ja valmistumista sekä sivuamme nollabudjetin elokuvien tekemistä pienellä työryhmällä kokemustemme pohjalta.

MAKING A SHORT FILM: CASE: HERE BE DRAGONS

Hyvänen, Heikki, Rinne, Jaakko

Satakunnan ammattikorkeakoulu, Satakunta University of Applied Sciences

Degree Programme in media and communications

June 2011

Supervisor: Hagner, Petri, Merimaa, Henry

Number of pages: 41

Keywords: film, cinematography, screenwriting, directing, editing, producing

As our thesis work we created a short fiction film. The project underwent a lot of changes as its production spanned over two years. In this written report we look at the development and completion of the film and - based on our experiences - discuss the creation of no budget films.

SISÄLLYS

| | | |
|-------|--|----|
| 1 | JOHDANTO..... | 5 |
| 2 | ESITUOTANTO..... | 6 |
| 2.1 | Esituotanto elokuvanteossa..... | 6 |
| 2.2 | Käsikirjoitus | 6 |
| 2.2.1 | Draama..... | 6 |
| 2.2.2 | Hahmovetoisuus..... | 7 |
| 2.2.3 | Käsikirjoituksen sisältö ja eri versiot..... | 9 |
| 2.3 | Rahoitus..... | 11 |
| 2.4 | Casting..... | 11 |
| 2.5 | Esituotanto kuvaajan näkökulmasta..... | 12 |
| 2.6 | Esituotannon tulokset..... | 16 |
| 3 | KUVAUKSET..... | 16 |
| 3.1 | Lokaatiot ja lavastus..... | 16 |
| 3.2 | Kuvaukset ohjaajan näkökulmasta..... | 20 |
| 3.2.1 | Näyttelijöiden ohjaaminen..... | 20 |
| 3.3 | Kuvaukset kuvaajan näkökulmasta..... | 22 |
| 3.3.1 | Kuvausteknisiä ajatuksia..... | 24 |
| 4 | JÄLKITUOTANTO..... | 25 |
| 4.1 | Jälkituotanto elokuvanteossa..... | 25 |
| 4.2 | Kuvaleikkaus..... | 25 |
| 4.3 | Värimääritys..... | 33 |
| 4.4 | Äänileikkaus..... | 35 |
| 4.4.1 | Dialogin jälkiäänitys..... | 36 |
| 4.4.2 | Äänitehosteet..... | 36 |
| 5 | LOPUKSI..... | 38 |
| | LÄHTEET..... | 40 |

1 JOHDANTO

Alusta asti meille oli selvää, että toteuttaisimme opinnäytetyönämme jonkin av-tuotannon - hyvin todennäköisesti elokuvan - mutta tosissaan aloimme asiaa miettiä vasta sen käydessä ajankohtaiseksi. Koko opiskelumme ajan olimme tehneet erilaisia lyhytelokuvia ja muita audiovisuaalisia projekteja sekä oppilaitoksessa että sen ulkopuolella, joten oma fiktiivinenokuva tuntui luontevalta vaihtoehdolta. Mitään ei ollut kuitenkaan suunniteltuna valmiiksi ja pöytä oli käytännössä puhdas. Tämä osoittautui sittemmin yhtä aikaa sekä kiroukseksi että siunaukseksi. Projekti kävikin läpi monta metamorfoosia ja sen luonne muuttui olosuhteiden pakosta melko paljon. Tätä raporttia kirjoitettaessa opinnäytetyön aloituksesta on kulunut yli kaksi vuotta. Henkilökohtaisesti taival oli vaikea ja välillä sen suhteen loppui motivaatio ja toisinaan aika. Näistä syistä projektin valmiiksi saattaminen venyi melkoisesti. Tämän kirjallisen osion tarkoituksena on käydä läpi kyseisen lyhytelokuvan kehitys ideasta valmiiseen lopputulokseen, keskustella tuotannon aikana ilmenneistä ongelmista sekä sivuta nollabudjetin elokuvantekoa ylipäättään. Projektin ideoimme ja suunnittelimme yhdessä, mutta tarkemmat toimenkuvat jakautuivat seuraavasti: Heikki toimi käsikirjoittajana, ohjaajana, äänityöntekijänä sekä pääasiallisena leikkaajana ja Jaakko vastasi kuvauksesta ja kuvan jälkituotannosta. Näistä asioista kertovat luvut ovat siis kukin pääosin niistä vastaavan henkilön kirjoittamia.

Alun perin lähdimme tekemään keskivertoa lyhytelokuvaa pidempää ja ”tavanomaisen” kaupallisen elokuvan konventioita rikkovaa hahmovetoista draamaa, mutta ongelmat käsikirjoituksessa sekä rahoituksessa pakottivat projektin toiseen suuntaan. Kaksi vuotta myöhemmin opinnäytteenämme valmistui 13-minuuttinen lyhytelokuva, jota ei ainakaan tätä kirjoittaessa ole ajateltu viedä julkiseen levitykseen.

2 ESITUOTANTO

2.1 Esituotanto elokuvanteossa

Elokuvan esituotanto tarkoittaa ennen varsinaista tuotantoa tapahtuvaa ennakkotyötä. Se pitää sisällään käsikirjoittamisen, rahoituksen hankkimisen, kuvauspaikkojen etsimisen ja järjestämisen, castingin eli roolivalintojen tekemisen, aikataulujen laatimisen ja ylipäätään koko tuotannon suunnittelun.

2.2 Käsikirjoitus

Opinnäytetyön käydessä ajankohtaiseksi pääni oli ideoiden osalta vaarallisen tyhjä. Olin ehtinyt jo tottumaan siihen, että edellisen projektin ollessa vielä kesken, uusi oli aina jo suunnitteilla. Vääjäämättömästi lähestynyt inspiraation ja motivaation puute iskikin pahimpaan mahdolliseen aikaan, koska opinnäytetyöhän pitäisi perinteisesti olla se tärkein työ mitä opiskelun aikana tehdään. Ne piti siis kaivaa esiin väkisin. Tämäkin osoittautui sekä kiroukseksi että siunaukseksi. Toisaalta opinnäytetyöhön myös haluaisi panostaa vähän enemmän kuin harjoitelmana tehtyyn lyhytelokuvaan, joten kriteerit ideoiden suhteen olivat tavallista korkeammalla. Ainoa asia minkä tiesin oli se, että halusin tehdä jotain mitä emme olleet Jaakon kanssa ennen tehneet. Halusin tehdä jotain hieman vakavampaa, jossa näyttelijät olivat tosissaan ja elokuvalla olisi joku sanoma. Valitettavasti minusta vaan tuntui, ettei minulla ollut mitään sanottavaa.

2.2.1 Draama

Elokuvaan kuuluu oleellisesti draaman käsite. Draaman juuret ovat antiikin Kreikassa ja siellä eläneen Aristoteleen mukaan se tarkoittaa inhimillisen toiminnan jäljitteilyä. Yleinen käsitys on, että hyvässä ja vahvassa draamassa henkilöt joutuvat tekemään ratkaisuja, jotka muuttavat usein heidän koko elämänsä. Voimakkaat tunnetilat ovatkin draamalle tunnusomaisia. (Leino 2003, 9). Tässä kohtaa minulle tuli seinä vastaan. Yleinen käsitys nimittäin on myös, että hyvässä draamassa on hyvä tarina ja hyvässä tarinassa on paljon draamaa. Ne tuntuvat ikään kuin olevan toistensa synonyymeja. Ongelma on siinä, että minä en keksi tarinoita. Ei niin, ettenkö haluaisi, olen siinä vain äärimmäisen huono. Harvoissa käsikirjoituksissa niiden sisältämä ta-

rina tietenkään tulee koskaan täysin kirjoittajasta itsestään, vaan ne ovat hyvin usein peräisin oikeasta elämästä. Tarinat ovat toki väritettyjä ja monilla tavoin muokattuja, mutta kirjoittaja on usein napannut idean sanomalehdestä, televisiouutisista tai näkemästään dokumentista. Minä kuitenkin halusin luoda nyt jotain, joka tulisi ainoastaan minusta itsestäni, mutta olin hieman ymmälläni siitä, mistä lähtisin käsikirjoituksen luomiseen hakemaan apua. Maailma on pullollaan käsikirjoitusoppaita, mutta ne painottuvat kuitenkin aina tarinaan, dramaturgiaan ja klassiseen kolmen näytöksen rakenteeseen. Niiden mukaan draamassa päähenkilön on aina tunnettava pelkoa läheslyvästä vaarasta. Katsoja on saatava samaistumaan päähenkilöön ja näin jakamaan pelon tunne sekä toivo päähenkilön selviytymisestä. Draamassa on myös oltava niin kutsuttu draaman kaari. Tarinan jännitteen on kasvettava tarinan edetessä, jotta katsoja säilyttää pelon ja säälin tunteensa. Eniten painotettu asia on kuitenkin konflikti, jota ilman draama ei toimi. Päähenkilön tielle kasataan esteitä, jotka kasvavat tarinan edetessä. Tärkein on tietenkin se isoin konflikti – ristiriita – johon koko elokuva perustuu. (Leino 2003, 11-12) En tiennyt mikä elokuvani konflikti oli aloittaessani kirjoittamaan käsikirjoitusta, enkä ollut siitä varma vielä silloinkaan kun viimeisintä versiota oltiin viemässä tuotantoon. Tämä oli yksi asia, mikä vaivasi minua koko projektin ajan. Ryhdyin kuitenkin työhön vain katsoakseni mitä siitä tulee. Inspiraatiota ei ollut aikaa jäädä odottamaan.

2.2.2 Hahmovetoisuus

Itse kuulun niihin ihmisiin, jotka eivät vaadi elokuvalta selkeää tai kiehtovaa tarinaa viihtyäkseen sen parissa useampaankin otteeseen. Olin myös varma, että varsinaista tarinaa ja selkeää juoneen perustuvaa käsikirjoitusta minusta ei irtoaisi, joten päätinkin nyt panostaa henkilöhahmoihin ja ryhtyä kirjoittamaan niin sanottua hahmovetoista elokuvaa tarinavetoisen sijaista. Kuten aiemmin totesin, käsikirjoitusoppaista ei tässä kohtaa ollut itselleni juuri apua, joten niiden läpikahlaamisen sijaan päädyin katsomaan paljon hahmovetoisia elokuvia – sellaisia, joita olisin tuohon aikaan halunnut itse tehdä. Tämänäylyisissä elokuvissa asiat tehdään monesti perinteistä käsikirjoitusoppaiden alleviivaamaa “show, don't tell” -sääntöä vastaan, joten näiden elokuvien käsikirjoituksen analyttinen tarkastelu ei sinänsä lopulta antanut mitään konkreettisia työkaluja oman käsikirjoituksen työstämiseen. Sen sijaan tein itselleni huomioita näiden elokuvien sisällöstä,

teemoista, dialogista ja näyttelijöistä sekä heidän ilmaisustaan. Miksi tietyt asiat toimivat ja toiset taas eivät. Enimmäkseen tarkastelin Wes Andersonin, Kevin Smithin ja Richard Linklaterin elokuvia.

Linklaterin elokuva *Dazed And Confused* (1993) sijoittuu Texasilaiseen pikkukaupunkiin lukuvuoden viimeiseen koulupäivään vuonna 1976, ja elokuvassa seurataan nuorten edesottamuksia yhden vuorokauden ajan, hieman samaan tyyliin kuin George Lucasin elokuvassa *American Graffiti* (1973). *Dazed and Confused*issa ei ole varsinaista tarinaa, kuten ei myöskään Kevin Smithin läpimurtoelokuvassa *Clerks* (1994). Molemmissa on vain henkilöihahmoja ja aika sekä paikka ja molemmissa puhutaan paljon. Ohjaajat ovat toistaneet kaavaa myös myöhemmissä töissään. Minua on aina kiehtonut elokuvat, jotka tapahtuvat esimerkiksi yhden vuorokauden tai lyhyemmän ajan sisällä, mutta en kuitenkaan lopulta ottanut sitä lähtökohdaksi. Dialogin runsaus kuitenkin sellaiseksi muodostui, koska jos hahmot eivät toiminnallaan kertoisi ympäröivästä maailmasta, heidän olisi tehtävä se dialogin kautta. Se mikä elokuvissa myös oli jossain määrin yhteistä, oli jonkinlainen nuorten aikuisten ikäkriisi ja eksistentiaalinen ahdistus ja näistä aineksista muodostuvatkin osaksi myös molempien elokuvien konfliktit. Tämä kiinnosti aiheena myös minua, joten päätin lähteä rakentamaan omaa käsikirjoitustani tältä pohjalta.

Ongelmana hahmovetoisen lyhytelokuvan tekemisessä on, että toimiakseen se vaatii luonnollisesti melkoisen paneutumisen itse hahmoihin ja tämä tietenkin tarkoittaa yleisen haastavuuden lisäksi myös sitä, että elokuvan kesto kasvaa huomattavasti. Jos pääosassa on tarina ja juoni, toiminta voidaan tarvittaessa tiivistää helposti ymmärrettäväksi kokonaisuudeksi jättämällä mukaan vain tärkeimmät elementit tarinan kertomiseksi. Jos taas tarkoitus on tarkastella ihmistä tarinan sijaan, elokuva vaatii huomattavasti hienovaraisempaa ja pitkäjänteisempää lähestymistapaa. Keskusteltuamme asiasta Jaakon kanssa, päätimme kuitenkin ottaa haasteen vastaan ja tässä tapauksessa myös antaa sisällön ja käsikirjoituksen sanella elokuvan keston. Elokuvasta saisi siis tulla kestoiltaan huomattavasti keskimääräistä lyhytelokuvaa pidempi, jos se sitä toimiakseen vaatisi. Tiesimme, että pystyisimme tekemään

tämänkaltaisen elokuvan pienellä budjetilla vähän pidempänäkin, mutta emme kuitenkaan täysin ilman rahaa.

2.2.3 Käsikirjoituksen sisältö ja eri versiot

Lähdin liikkeelle siitä, että elokuvassa olisi kolme eri luonteista ja eri elämäntilanteissa olevaa ystävää, joille elokuvan aikana tapahtuu joitakin asioita. Se mitä tapahtuu, miksi tapahtuu ja mitä he siitä oppivat ei ollut minulle tässä vaiheessa – jos koskaan – oleellista. Halusin vain käydä päässäni liikkuvia ajatuksia läpi näiden hahmojen avustuksella. Tämähän ei yksinkertaisimmillaan vaatisi kuin yhden tilan, missä kolme hahmoa keskustelevat koko elokuvan keston ajan, mutta en uskonut kykeneväni näillä aineksilla pitämään mielenkiintoa yllä muutamaa minuuttia kauempaa. Sitä paitsi halusin mukaan paljon erilaisia tapahtumapaikkoja ja tunnelmia, joten tämänkaltaisen ratkaisu ei tullut kysymykseen. Käsikirjoitukseen tuli mukaan myös yksi fantastinen elementti erään hahmojen rakentaman laitteen myötä, oikeastaan vain siksi, että se oli mielenkiintoinen juttu ja sen avulla hahmoja sai sotkettua mielikuvituksellisiin tilanteisiin, mutta mitään syvempää merkitystä sillä ei ollut. Tämä oli asia, jonka kanssa painiskelin paljon. Pitääkö kaikella olla syvempi merkitys ja tarkoitus, vai voiko asioita tehdä vain sen takia että se on viihdyttävää? Tietenkin voi, mutta tuskailin voiko niin tehdä juuri tässä elokuvassa, vai tuleeko koko jutusta pannukakku.

Aloin kirjoittaa käsikirjoitusta tammikuussa 2009 ja maaliskuussa valmistui 83-sivuinen virallinen ensimmäinen versio. Se syntyi lähinnä henkilökohtaisesta turhautumisesta koko tilanteeseen ja oli muodoltaan ennemminkin filosofinen ja pohdiskelleva katkelma muutaman ihmisen elämästä ilman suurempia tapahtumia tai draamaa. Liuskoista suurin osa oli dialogia, ja tästä syystä sen toteuttaminen ei olisi ollut oikeasti niin mahdotonta kuin miltä se äkkiseltään vaikutti. Kevään aikana kävimme useita keskusteluja käsikirjoituksesta Jaakon sekä opettajamme Petri Hagnerin kanssa. Näiden palaverien perusteella käsikirjoituksesta muokattiin useampia hieman erilaisia versioita, joista viimeisintä yritimme lopulta saada tuotantoon. Itse en koskaan ollut edes tähän viimeisimpään versioon tyytyväinen, koska siinä ei mielestäni ollut riittävästi järkeä, enkä ollut vielä löytänyt toimivaa balanssia päähenkilön monologiin muodossa tapahtuvan filosofisen

pohdiskelun, yleisen ”buddy movie” konseptin ja humoristisen tieteiselokuvan välille. Aikataulu kuitenkin painoi vääjämättä päälle, joten vaihtoehtoja ei juuri ollut. En avaa kyseisen käsikirjoituksen sisältöä tässä tekstissä tämän enempää, koska opinnäytetyönämme valmistunutta lyhytelokuvaa ei lopulta siitä tehty. Kesään mennessä nimittäin kävi selväksi, että emme millään pystyisi tuottamaan kyseistä käsikirjoitusta niillä hyvin vähäisillä resursseilla, jotka olimme saanut haalittua käyttöömme. Päätimme kuitenkin tehdä jotakin, vaikka siitä ei tulisikaan sellainen kuin alun perin halusimme. Parempi itkeä huonoa lopputulosta kuin sitä, että emme tehneet mitään.

Kesäkuun alussa palasin kirjoituspöydän ääreen ja aloin mietä mitä olisi järkevää ja mahdollista tehdä heittävästi hukkaan jo aiemmin tehtyä työtä. Lopulta päädyimme Jaakon kanssa siihen, että ottaisimme muutamia hahmoja ja tilanteita aiemmasta käsikirjoituksesta ja tekisimme tavallaan katkelman jostakin pidemmästä elokuvasta. Halusin kuitenkin, että elokuva toimisi myös itsenäisenä teoksena ilman tätä isomaa viitekehystä ja asiayhteyttä, joten yritin kirjoittaa siitä kokonaisuuden, jolla olisi jonkinlainen alku ja loppu. Muutaman päivän työstämisen jälkeen käsissäni oli parikymmentäsivuinen teksti, jossa oli mukana muutamia hahmoja ja tilanteita alkuperäisestä pitkästä käsikirjoituksesta. Nyt elokuvassa ei kuitenkaan ollut juonta senkään vertaa ja alun perin tavoiteltu hahmovetoisuus oli entistä mahdottomampi saada toimimaan, koska nämä pienet ja sinänsä merkityksettömän tuntuiset tapahtumat käsikirjoituksessa menettivät kontekstinsa; katsojat eivät ehtisi viettämään riittävästi aikaa hahmojen kanssa saadakseen heistä otteen. Emme silti halunneet heittää pyyhettä kokonaan kehään. Tällä pienemmälläkin tuotannolla oli kuitenkin mahdollista kokeilla ja opetella uusia asioita, sekä konkretisoida opiskeluaikanamme opitut asiat parhaiden taitojemme mukaan.

Synopsista käsikirjoituksesta ei ole koskaan tehty, koska olematonta juonta on mahdotonta tiivistää sellaiseksi. Elokuvassa kuitenkin käsitellään erään nuoren miehen eksistentiaalista ahdistusta, mutta tämän tarkemmin en sisältöä osaa tai edes halua sanoiksi pukea. Elokuvan työnimenä kulki pitkään ”Here Be Dragons” ja myöhemmin lyhyemmin ”Dragons”. Lopullinen nimi on ”Täällä lohikäärmeitä”.

Nimellä viitataan legendaan, jonka mukaan vanhoissa kartoissa kyseistä ilmaisua käytettiin merkitsemään alueita, jotka olivat tutkimattomia tai vaarallisia.

2.3 Rahoitus

Vihaamme Jaakon kanssa lähes kaikkea tuottamiseen liittyvää ja tämä ei luonnollisesti helpota asioita alkuunkaan. Oppilaitos ei rahallisesti tue opinnäytetöitä, joten rahoitus pitää hankkia muualta. Rahoituksen hankkiminen elokuvasäätiön tuen ulkopuoliseen elokuvaan tarkoittaa käytännössä apurahojen anomista ja sponsorien hankkimista. Kummatkin näistä tuntuvat meistä molemmista vastenmielisiltä asioilta. Koska SAMK ei ole elokuvakoulu, näihin asioihin ei ole oppilaitoksen puolesta muodostunut minkäänlaista käytäntöä, eikä esimerkiksi tuotanto-opiskelijoita löydy mukaan opinnäytetyötä tekemään. Länsi-Suomen tv- ja elokuvakeskus Villilässä oli kuitenkin meneillään alueellisten av-tuotantojen kehittämisen projekti, johon pääsimme osalliseksi. Laitoimme vain vähän liikaa uskoa siihen, että sen kautta asiat hoituisivat itsestään puolestamme, mitä ei tietenkään tapahtunut. Meillä oli periaatteessa Villilän resurssit käytettävissämme, mutta käytännössä tämä tarkoitti lopulta vain parin kuvauspaikan järjestymistä - josta toki olemme kiitollisia - mutta rahoituksen hankkiminen, joka oli meille ehkä tärkein prioriteetti, jäi haaveeksi. Tästäkin voi silti suurimmaksi osaksi syyttää lähinnä omaa toimettomuuttamme. Haimme myös apuraha Satakunnan kulttuurirahastolta, mutta sitä ei meille myönnetty. Tuotannon pienentyessä myöhemmin huomattavasti, isomman rahoituksen puute luonnollisesti poistui.

2.4 Casting

Vaikeudet jatkuivat roolituksen suhteen. Jos en ole tuottaja, en ole myöskään casting director, eikä ole Jaakkokaan. Parin hengen voimin tehtävässä kengännauhahudjetin amatöörielokuvassa tekijöiden kuitenkin pitäisi olla näitä kaikkia yhtä aikaa ja jos se ei sovi luonteeseen, vaikeuksia tulee. Laitoimme yhden pienimuotoisen casting calling paikalliseen levitykseen, mutta lopulta roolitus kuihtui perinteiseksi epätoivoiseksi kaveripiirin läpisoitteluksi. Asiat tietenkin helpottuivat huomattavasti käsikirjoituksen typistyessä parin kohtauksen mittaiseksi demonstraatioksi. Käsikirjoituksessa oli yhteensä seitsemän roolia, jotka lopulta saatiin kaikki täytetyksi. Kriittisimmät olivat toki kolme ”pääroolia” joiden kuvaus kuuluu

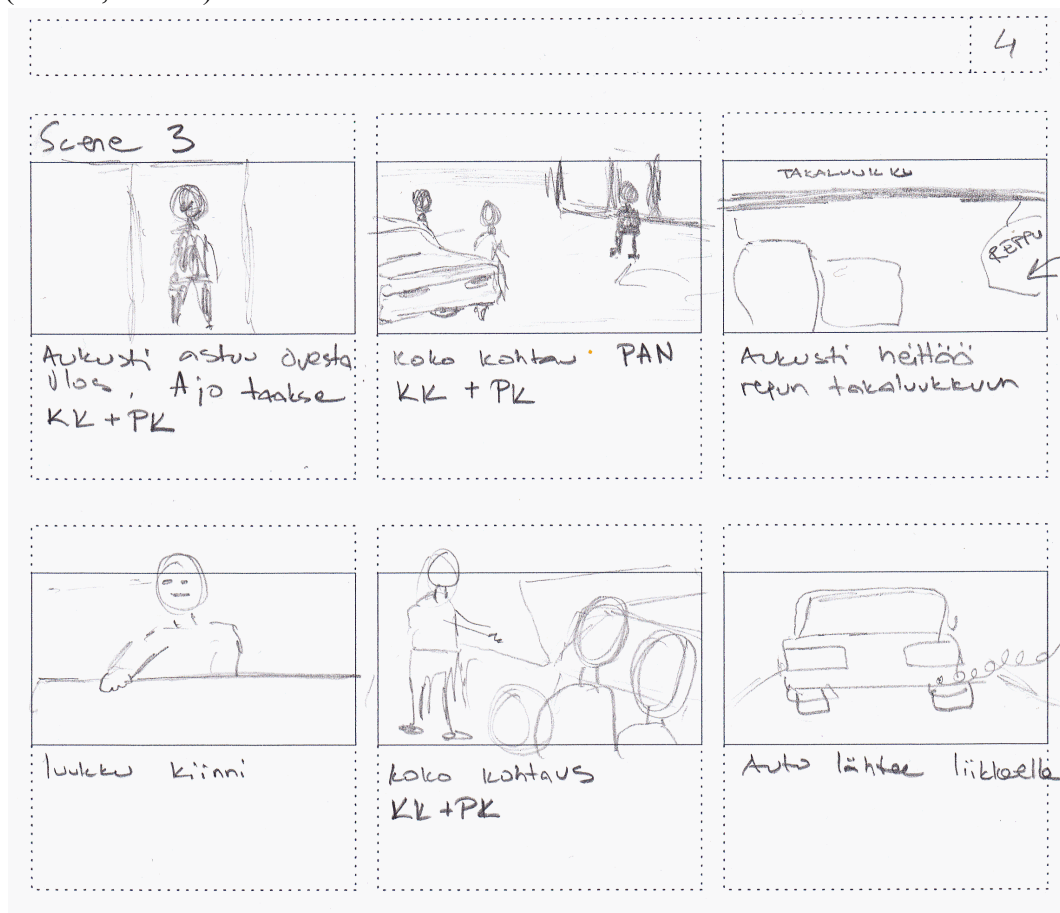
käsikirjoituksessa seuraavanlaisesti: ”Noin 24-vuotias mies nousee äkisti istumaan sängyssään. Hän on AUKUSTI, melko tavallisen näköinen nuori mies, joka ei ulkonäkönsä eikä ulosantinsa puolesta jää kovinkaan monen hänet kohtaavan ihmisen mieleen. Hän on normaalirakenteinen, kuitenkin enemmän lähempänä laihaa kuin lihaskimppua. Aukustilla on päällään hieman kauhtunut Back To The Future- t-paita. Aukusti kömpii ylös sängystään ja kävelee kurkistamaan ikkunasta ulos. Ulkona hän näkee kaksi ystäväänsä, URHON ja VÄINÖN. Urho seisoo aivan ikkunalasin takana ja Väinö taaempaan kadunvarressa tarkastelemassa autonsa kuntoa. Urho ja Väinö ovat molemmat suurin piirtein Aukustin ikäisiä. Urho on kookas ja luonnostaan komea mies. Väinö on pienikokoisempi mutta myös ihan hyvän näköinen mies, joskin hänen ulkonäkönsä on enemmän huolitellumpi ja olemuksensa hieman nörttimäinen. Aukusti heilauttaa heille kättään.”

Väinön näyttelijän olin saanut mukaan jo aikaisemmin keväällä, kun olimme vielä tekemässä pidempää elokuvaa, eli hän oli mielessä jo lyhyttä versiota kirjoitettaessa. Kaksi muuta pääroolia olivat pitkään täysiä kysymysmerkkejä. Olin kuitenkin tavannut aikaisemmin samana vuonna henkilön, jonka tiesin näyttelijäksi ja joka ulosantinsa puolesta soveltuisi riittävästi Urhon rooliin ja onneksemme hän oli käytettävissä. Aukustin näyttelijä oli vaikein roolitettava, enkä koskaan löytänyt edes yhtä sopivaa vaihtoehtoa harkittavaksi. Olosuhteiden pakosta jouduinkin itse esittämään Aukustia. En siksi, että olisin ollut sopivin rooliin, vaan koska tämä oli ainoa mahdollisuus saada elokuva kuvatuksi sen tekemiseen varatun ajan puitteissa. Viimeistään tämä muutti elokuvan ainakin omista silmissäni taideteoksesta harjoitelmaksi. Muut pienemmät roolit saatiin täytetyksi kaveripiriistä.

2.5 Esituotanto kuvaajan näkökulmasta

Cathy Greenhalghin mukaan elokuvaajan tehtävä on manipuloida visuaalista mediaa luovuutensa ja teknisten taitojensa avulla ilmaistakseen ja emotionaalisesti alleviivatakseen ohjaajan visiota. Merkittävimpien ja innovatiivisimpien elokuvataiteen teosten taustalta löytyy usein voimakas ohjaajan ja elokuvaajan välinen vuorovaikutus. (Greenhalgh 2003, 95.)

Valmistauduimme kuvatuotannon puolesta kuvauksiin laatimalla suurpiirteisen kuvasuunnitelman. (kuva 1). Heikki oli myös kerännyt pienen listan elokuvista jotka voisivat antaa vaikutteita elokuvan tyyliin, joten tutustuimme elokuviin ja keskustelimme kuvakerronnasta. (kuva 2). Halusimme elokuvaan jonkin verran valtavirrasta poikkeavaa visuaalista ilmettä, jota alustavasti päätimme tavoitella hieman epätavallisemmilla rajauksilla ja kompositioilla, mutta lopulta kuitenkin päädyimme melko maltillisiin ratkaisuihin, koska se tuntui sopivammalta. Elokuva tapahtuu yhden lämpimän kesäpäivän aikana jossakin nimettömässä pikkukaupungissa määrittelemättömänä aikakautena ja tätä illuusiota pyrittiinkin luomaan ja pitämään yllä elokuvan visuaalisen tyylin avulla. Käytännössä tämä tarkoittaa sellaisten kuvauskohteiden välttämistä, jotka kielivät pelkästään jostakin tietystä – etenkin modernista - aikakaudesta, sekä käyttämällä kuvituskuvia, jotka luovat illuusiota lämpimästä kesäpäivästä kuten aurinkoisista pihosta ja maanteistä. (kuva 3, kuva 4)



Kuva 1: Ote kuvasuunnitelmasta.



Kuva 2: Kuvakaappaus Wes Andersonin elokuvasta Bottle Rocket, jonka kuvaustyylä, rajauksia ja värimaailmaa tarkasteltiin esituotannon aikana. (<http://www.blu-ray.com>)



Kuva 3: Lämmin kesäpäivä pihalla eräästä lyhytelokuvamme kohtauksesta.



Kuva 4: Kuvituskuvaa lämpimästä kesäpäivästä eräästä elokuvamme kohtauksesta.

Elokuvaaja Michael Chapman kertoo katsoneensa ennen Taxi Driverin kuvausten alkamista ohjaaja Martin Scorsesen kanssa kymmeniä elokuvia. Tarkoituksena ei ollut löytää tyyliä elokuvalle, eikä tietoisista päätöistä tyylistä tehty, vaan tarkoitus oli löytää yhteinen kieli elokuvauksesta puhuttaessa. Taxi Driverin elokuvauksellinen tarkoitus oli esittää tietynlainen tunne tai visio New Yorkista, ei välttämättä todellisuutta. (Scafer & Salvato 1984, 105.)

Koska olemme työskennelleet Heikin kanssa yhdessä useissa projekteissa, voi olettaa yhteisen kielen olleen jo olemassa. Ja myös meidän tarkoituksemme oli esittää tunne tai visio pienestä nondeskriptiivisestä suomalaisesta kaupungista, ajassa jota ei välttämättä ole koskaan ollut.

Koska tuotannossa ei ollut budjettia, emme voineet vuokrata ylimääräistä kalustoa tuotannon käyttöön. Toisaalta tämä oli huomattava kuvakerronnallinen rajoite; elokuva sisältää useita kohtauksia liikkuvan auton sisällä, joissa riittävä vapaus kuvakompositioissa on mahdollista saavuttaa vain tehostekuvana studiossa tai erillisen kamerakiinnikerakenteen avulla. Toisaalta kuitenkin esimerkiksi valokaluston puuttumi-

nen pakottaisi tuotantotyylin lähelle dokumentaarista lähestymistapaa, joka tuotantotapana kiehtoo meitä molempia.

Saimme oppilaitokselta kuvauskäyttöön kuitenkin muutamia objektiivieja, heijastimia, jalustan sekä äänitallentimen ja puomin mikkeineen. Tuotantokameramme oli henkilökohtaisesti omistamani Canon 5D Mark II digitaalijärjestelmäkamera.

2.6 Esituotannon tulokset

Esituotannon aikana saimme selkeän käsityksen siitä, mitä kuvauksissa olisi tarkoitus tehdä, sekä edellytykset kuvausten onnistuneeseen läpiviemiseen. Kuvaussuunnitelmat tehtiin ja kalustotarve arvioitiin. Kaikki roolit saatiin täytettyä, vaikkakin osa aivan viime hetkellä. Budjetin ollessa nolla euroa, rahoitusta ei hankittu. Kuvauspaikkoja eli lokaatioita etsittiin ja järjestettiin esituotannon aikana, mutta niistä puhutaan vasta kuvauksia käsittelevän otsikon alla, kuten myös esituotannon aikana tehdystä ennakkotyöstä näyttelijöiden ohjaamisen suhteen, koska molemmat liittyvät vahvasti vasta itse kuvaustilanteeseen.

3 KUVAUKSET

3.1 Lokaatiot ja lavastus

Käsikirjoituksen muuttuessa myös tapahtumapaikkojen eli lokaatioiden määrä väheni merkittävästi. Tarvittavia lokaatioita olivat Aukustin asunnon sisä- ja ulkopuoli, kahvilan sisä- ja ulkopuoli, koulun piha sekä tie.

Aukustin asunto oli alun perin loft -tyyppinen isompi ja kenties taiteilijahenkisempi mutta kuitenkin nukkavieru huoneisto jostakin vanhasta teollisuusrakennuksesta. Alustavasti päädyimme rakentamaan sen Villilän Studioille, mutta koska projekti muuttui, muutimme myös asuntoa. Löysimme sopivan Porin kuudennesta kaupunginosasta ja sen ollessa myös yhden näyttelijämme koti, asia helpottui huomattavasti. Asunnon ulkopuoli oli myös käyttökelpoinen, joten kohtaukset saatiin oikeasti kuvat-

tua samassa lokaatiossa, mikä usein ei ole itsestäänselvää saati edes tarpeellista. Asunnon haluttiin sopivan päähenkilön tyyliin ja kertovan asioita hänestä. Huoneisto ei tarvinnut juuri lavastaa muuta kuin lisäämällä muun muassa pari julistetta ja levyä, sekä pelikonsoli ja pelejä. (kuva 5)



Kuva 5: Aukustin asunto. Kirjat ovat lisätty hyllyyn ja ”hahmolle kuuluvalla” kangaslipulla on peitetty seinällä oleva taulu. Muu irtaimisto ja sisustus kuuluvat asunnon omistajalle.

Koululle sijoittuva kohtaaminen päätettiin kuvaamaan Herralahden ala-asteen pihassa, eikä se vaatinut erityisiä järjestelyjä. Kohtausta varten tarvittava rikkinäinen olutpullokin oli valmiina pihassa. Kesäinen maantie kuvattiin Pinomäessä, eikä senkään suhteen tehty mitään lavastamista.

Elokuvan kenties tärkein tapahtumapaikka, eli kahvila pysyi mielessäni samanlaisena ensimmäisestä käsikirjoitusversioista viimeiseen, mutta valitettavasti emme onnistuneet löytämään halutunlaista lokaatiota valmiina ja interiöörin rakentaminen ja lavastaminen olisi ollut liian työlästä hinnasta puhumattakaan. Kahvila oli mielikuvissani vähemmän kiiltävä, ja vähän nuhruinen, mutta kuitenkin viihtyisä diner-tyyppinen ratkaisu, jossa olisi paljon puuta ja punatiiltä. (kuva 6) Tämänkaltaisia ei Suomesta saati sitten Porista juuri löydy. Tämä oli kyllä tiedossa, ja itse asiassa tavoiteltu asia, koska halusin tapahtumapaikkojen ja ajan olevan jotain

vaikeammin määriteltävää. Olosuhteiden pakosta päädyimme kuvaamaan Puuvillan Cafe Solossa, joka osoittautui loppujen lopuksi ihan toimivaksi kompromissiksi vieden elokuvan miljööstä vähän erilaiseen suuntaan. Lavastimme paikkaa muutamalla vintagejulisteella ja vanhalla radiolla, joilla toivoin hämärtäväni nykyhetken vaikutelmaa sekä saadakseni paikkaa enemmän oman makuni mukaiseksi.



Kuva 6: Eri elokuvista ja tv-sarjoista keräämiäni referenssikuvia kahvilaa varten.

3.2 Kuvaukset ohjaajan näkökulmasta

Elokuva kuvattiin pääosin kahden viikon aikana. Ensimmäisellä viikolla käytettävissämme oli kolme päivää näyttelijöiden kanssa, joista yksi päivä käytettiin harjoitteluun ja kaksi seuraavaa kuvauksiin. Näiden kahden päivän aikana kuvasimme autoon ja asuntoon (sekä niiden sisä- että ulkopuolelle) sijoittuvat kohtaukset. Kahvilassa tapahtuvat pidemmät kohtaukset aikataulutettiin seuraavalle viikolle ja ne kuvattiin yhden päivän aikana. Myöhemmin elokuun aikana kävimme vielä kuvaamassa kuvituskuvaa kahdestaan.

Kuvauksissa assistentteina toimivat pääosin näyttelijät, eli kuvausryhmämme oli minimaalisen pieni. Välillä tämä aiheutti ongelmia, mutta muuten pienen ryhmän kanssa toimiminen on helpompaa, etenkin jos ei ole apulaisohjaajaa tai kuvausjärjestäjää, joka ehtii keskittymään ryhmän pitämiseen kasassa ja tehokkaana. Vaikka kaikki onkin kahden henkilön harteilla, myös kaikki langat ovat heidän käsissään ja liikkuvia osasia on huomattavasti vähemmän. Itselläni ei ole edes kokemusta kovin suuren työryhmän kanssa työskentelystä, joten tunsin oloni tavallaan kotoisaksi mikä oli erittäin positiivinen asia. Käytössämme ei ollut edes erillistä äänittäjää, joten henkilö puomin varressa vaihtuikin tasaiseen tahtiin ja läheskään kaikkea dialogia ei saatu tallennettua - hyvästä laadusta puhumattakaan. Asia tiedostettiin kuitenkin jo ennen kuvauksia ja äänet valmistauduttiin tarpeen tullen tekemään kokonaan jälkikäteen.

3.2.1 Näyttelijöiden ohjaaminen

Tämänkaltaisen lyhytelokuvan ja sen sisältämien kohtausten ohjaaminen oli jotakin mitä en ollut ikinä ennen tehnyt ja juuri tästä syystä halusinkin sitä kokeilla. Päättyessäni itse näyttelemään yhtä päärooleista, homma kuitenkin mutkistui huomattavasti. Yrittäessäni keskittyä ohjaamiseen, oma näyttelijäsuoritukseni kärsi ja keskittyessäni näyttelemiseen, muiden näyttelijöiden suoritusten tarkkaileminen ohjaajan ominaisuudessa herpaantui. Näin tapahtuu oikeastaan aina, jos ohjaaja on mukana kohtauksessa näyttelijän ominaisuudessa, mutta jos näyttelijät ja ohjaaja ovat tehneet usean kuukauden mittaisen esityön yhdessä, ohjaaja saattaa jo luottaa siihen, että näyttelijä tuntee hahmonsa ja homma toimii ilman ohjaajan jatkuvaa

sekaantumista asioihin. Näin ei tietenkään ollut tämän projektin kohdalla. Ollessani mukana kohtauksessa näyttelijänä saatoinkin kuitenkin yrittää ohjata tilannetta ns. kohtauksen sisältä käsin ja tätä yritinkin vaihtelevalla menestyksellä. Pitkän esityön tehneenä minulla oli melko selkeät käsitykset kaikista hahmoista ja kohtauksista, mutta koska meillä oli vain päivä käytettävissämme harjoitteluun sekä hahmoista keskustelemiseen, keskityin vain tunnistamaan ne voimakkaimmin esiin tulevat piirteet kunkin roolin näyttelijöissä, jotka sattuiivat menemään yksiin hahmon suhteen ja pyrin vahvistamaan niitä. Yritin saada kaiken tulemaan luonnostaan näyttelijöistä itsestään, jotta toiminnasta ja interaktiosta tulisi mahdollisimman luonnollista. Muutamissa kohdin tämä toimi ja ne osat sitten päätyivät lopulliseen elokuvaan.

Judith Westonin (1999) kirjasta Näyttelijän ohjaaminen sain paljon käyttökelpoista tietoa sekä konkreettisia työkaluja näyttelijöiden kanssa työskentelemiseen. Eräs kirjassa esitelty hyväksihavaitsemani metodi oli käsikirjoituksen purkaminen osiin ja kysymysten sekä assosiaatioiden ylöskirjoittaminen jokaisesta toiminnasta ja vuorosanasta. Esimerkiksi tieto siitä, että Aukustilla on tiskivuori altaassa aiheuttaa luonnollisesti kysymyksen ”miksi”. Eikö hän vain pidä tiskaamisesta vai onko hänellä kiire, vai onko hän laiska? Käsikirjoituksessa oleva fakta ”Vaino ei halua nousta sängystä” herättää myös kysymyksen ”miksi”. Käsikirjoittaja luonnollisesti tietää, miksi hän on kohtauksen kirjoittanut ja mitä sen on tarkoitus kertoa, mutta tämän metodin onkin tarkoitus nimenomaan toimia apuna ohjaajalle ja sitä kautta näyttelijälle. Aloin suhtautua tekstiin kuin en olisi kirjoittanutkaan sitä itse, jolloin assosiaatiot saivat välillä mielikuvittellisiakin mittasuhteita. Usein ne kuitenkin pysyivät tasolla, josta oli konkreettista apua rakentaessa hahmon sisäistä maailmaa ja kommunikoidessa siitä näyttelijän kanssa. Näyttelijä ja ohjaaja voivat halutessaan tietää tarkalleen, missä kyseinen hahmo on ollut edellisenä yönä ja mitä hän on tehnyt, vaikkei sillä olisikaan mitään merkitystä juonen kannalta. Tarkoitus on auttaa näyttelijää luomaan oikea ihminen, jolla on historia ja luonne ja niiden avulla aikaansaada uskottavaa käyttäytymistä. Tein tämän työvaiheen aikoinaan eri käsikirjoituksen pohjalta, mutta koska hahmot olivat edelleen samoja ja muutamia pieniä hetkiä oli kulkeutunut myös tähän versioon, tästä tehdystä ennakkotyöstä oli suuri apu kuvausten koittaessa.

Ohjaaja voi suunnitella ja käydä kohtauksen ohjauksen etukäteen mielessään läpi lukemattomia kertoja ennen kuvauksia, mutta kun itse kuvaustilanne saapuu kohdalle, on usein syytä unohtaa kaikki ennakkokäsitykset tilanteesta. Jokainen hetki on erilainen ja pyrkiessä tallentamaan tilanne ”aitona”, mitään ei voi pakottaa. Ennen kuin kamera käy, on vain katsottava mitä käytettävissä on ja tehtävä parhaansa niillä. Tämä ei tarkoita sitä, että pitkä ennakkotyö menisi hukkaan jos tilanne ei vastaakaan suunniteltua. Huolellisesti tehty esityö nimenomaan mahdollistaa sen, että alkuperäisestä visiosta pystyy löytämään olennaisimman sisällön vaikka pintapuoli muuttuisikin. Ohjauksessa ohjenuoranani toimi lainaus Judith Westonilta: ”Ensimmäinen ja viimeinen asia, joka ohjaajan täytyy oppia ja muistaa, on aina varmistaa näyttelijöistään, kuuntelevatko he toisiaan, ovatko he aidosti vuorovaikutuksessa keskenään tässä ja nyt (in the moment), vai lausuvatko he vain vuorosanansa toisiaan kohti kuorruttaen puheensa ja liikkeensä ennalta määrätyillä, valmiiksi pureskelluilla tai kosiskelevilla asenteilla.” (Weston 1999, 46.)

3.3 Kuvaukset kuvaajan näkökulmasta

Michael Chapmanin mukaan elokuvaaminen on aina alitajuista; ei ole tarpeellista tietää miksi tietty valo tai kuvakulma vaikuttaa tunnelmaan tietyllä tavalla, olennaista on saavuttaa tavoitteeksi asetettu tunnelma. Tärkeintä on taltioida sarja kuvia, jotka herättävät uskottavasti tunteita ja kertovat tarinan. (Schaefer & Salvato 1984, 100-101.)

Vaikka olimme esituotannon yhteydessä laatineet yhdessä kuvasuunnitelmat tärkeimmistä kohtauksista, lähdimme yhteisymmärryksessä liikkeelle ajatuksesta, että luotan kuvauksissa pääasiassa vaistoon ja ”fiilikseen” kompositioiden, kuvakulmien ja kameraliikkeiden valinnassa. Kuvasuunnitelma toimikin tavallaan turvaverkkona, josta saattoi tarkistaa että kaikki suunniteltu tuli kuvatuksi, ja johon saattoi tukeutua, jos jokin ei toiminutkaan halutulla tavalla. Tällaista tilannetta ei kuitenkaan tullut vastaan.

Ennakkosuunnittelu auttoi hahmottamaan kohtaukset tehokkaasti ja koska pyrimme tekemään leikkaukselliset päätökset jo kuvauspaikalla, saimme tuotettua huomattavan määrän käyttökelpoisen laatuista kuvamateriaalia äärimmäisen pienessä ajassa.

Elokuvaaja Nestor Almendros kertoo lähtevänsä valaisussa liikkeelle realismista. ”Lähden liikkeelle tutkimuksesta, en mielikuvituksesta. Lokaatiokuvauksessa pyrin taltioimaan olemassaolevan valon, tai jos se ei riitä, pyrin vahvistamaan olemassaolevaa. Ihmisten kodeissa on hyvin harvoin suuntavalaja.” (Schaefer & Salvato 1984, 7.)

Tuotantotyylillisen valintamme sekä saatavilla olleen kaluston minimaalisen määrän vuoksi emme käytännössä valaisseet ollenkaan elokuvan otoksia. Pyrimme lähinnä hallitsemaan vallitsevaa valoa heijastimien ja verhojen avulla, sekä ajoittain sijoittamalla tavallisia sisävaloja uudelleen. Kuvausten ainoa ”studiokuva” toteutettiin ohjaajan olohuoneessa ja valaistiin muutaman pöytä- ja jalkalampun, sekä peilien avulla.

Tavoitteeksemme asetettiin siis tietyssä mielessä todellisuuden taltiointi, pyrimme kuvaamaan lokaatioissa jotka itsessään sopivat elokuvan visuaaliseen tyyliin sen sijaan, että olisimme suuremmin pyrkineet muokkaamaan lokaatioita sopiviksi. (kuva 7, kuva 8)



Kuva 7: Eräs elokuvamme kohtaus kahvilan tiskillä. Muokkaamaton lokaatio ja valitseva valo, jota on hallittu heijastimella.



Kuva 8: Eräs elokuvamme kohtaus kahvilan pöydässä. Muokkaamaton lokaatio ja vallitseva valo, jota on hallittu heijastimella.

3.3.1 Kuvausteknisiä ajatuksia

Elokuvaaja Michael Chapman sanoo: ”Toivoisin, että voisin sanoa jotain syvällisempää. Kyseessä on mekaaninen media ja mekaniikka täytyy hallita ja antaa mekaniikan tuoda esteettinen nautinto.” (Schaefer & Salvato 1984, 99.)

Koska digitaalijärjestelmäkameroita ei ole suunniteltu alun perin liikkuvan kuvan työvälineiksi, puuttuu niistä useita liikkuvan kuvan tuotannossa olennaisia työkaluja. Vastavuoroisesti kameroiden tekninen toteutus aiheuttaa muutamia rajoituksia kuva-sisällön suhteen.

Käyttämästämme Canon 5D Mark II -kamerasta kuvaushetkellä puuttuneita ominaisuuksia olivat mm. mahdollisuus hyvälaatuisen äänen taltioimiseen suoraan kameralla, zebra tai muu luotettava valotusarviontimahdollisuus, mahdollisuus muun kuin 30fps -kuvausnopeuden valitsemiseen sekä mahdollisuus ulkoiseen monitorointiin.

Tuotantokameran asettamia rajoituksia taas olivat mm. heikkolaatuinen kuvan pakkaus, CMOS-kennon aiheuttama rolling shutter -kuvavääristymä, 21 megapikselin kennon osittaisen luennan aiheuttamat kuvavirheet sekä yksinkertaisesti se, että ka-

meran uutuuden vuoksi minkäänlaisia kuvaus- tai jälkituotantokäytänteitä digitaali-järjestelmäkameroiden tuottaman videokuvan suhteen ei ollut olemassa.

Käytännössä edellämainitut puutteet ja rajoitukset aiheuttivat yli- ja alivalottuneita sekä epätarkkoja otoksia, pienempia ja suurempia kuvahäiriöitä, sekä yleistä päänvai-vaa jälkituotannossa.

Puutteistaan huolimatta kamera kuitenkin mahdollisti perinteisistä videokameroista poikkeavan lyhyen syväterävyyden, jonka koemme olevan yksi merkittävimmistä elokuvallisen tunnelman luojaista. Ja koska rahoitus vaikuttaa suoraan käytettyyn ka-lustoon, ei parempia vaihtoehtoja ollut saatavilla.

4 JÄLKITUOTANTO

4.1 Jälkituotanto elokuvanteossa

Karkeasti jaoteltuna elokuvan jälkituotannon voidaan katsoa koostuvan kahdesta pääosa-alueesta: kuvan jälkituotannosta ja äänen jälkituotannosta. Tarkemmin jaotel-tuna elokuvan jälkituotannon osa-alueet ovat kuvaleikkaus, visuaaliset tehosteet ja grafiikka, värimääritys, äänileikkaus, musiikki, miksaus, koenäytökset ja esitysko-pion valmistaminen. Kaikkia näistä ei käsitellä tässä raportissa, koska ne eivät ole opinnäytetyömme kannalta oleellisessa osassa. Elokuvamme ei myöskään näillä nä-kymin tule ainakaan toistaiseksi julkiseen levitykseen, joten siihen ei ole tehty origi-naalia musiikkia, eikä käytettyä musiikkia ole lisensoitu.

4.2 Kuvaleikkaus

Teknisesti ajateltuna, leikkaaminen on kuva- ja ääniotosten liittämistä toisiinsa ta-voitteenaan joko sujuva jatkuvuus tai selvä jatkuvuuden muutos. (Pirilä 2008, 16)

Elokuussa kaikki materiaali oli kuvattu ja se odotti kovalevyllä leikkauksen aloitta-mista. Olin leikannut lyhytelokuvia ennenkin, mutta tämä oli ensimmäinen kerta kun pääsin leikkaamaan tämänkaltaista materiaalia; näytelmäelokuvaa jossa on paljon

dialogia. Tavoitteeni leikkauksen suhteen oli saada tästä kaikesta vaihtelevantasoista materiaalista aidontuntuinen, mielenkiintoinen ja mukavasti soljuva kokonaisuus, sekä saada kuvauksissa kohtauksiin tavoittelemani tunnelmat pidettyä yllä latistumatta.

Aloitin katsomalla kaiken materiaalin läpi ja tein jonkin verran muistiinpanoja siitä, mitkä otokset olivat hyviä ja miksi. Kriteereinä toimivat ensisijaisesti näyttelijänsuorituksen laatu ja toissijaisesti kuvan toimivuus visuaalisesti. Ryhdyin asettelemaan valittuja otoksia peräkkäin välittämättä niinkään yksittäisten skarvien (leikkauskoh- tien) toimivuudesta tai edes kokonaisuudesta ylipäätään. Tässä vaiheessa palaset piti vain järjestää muotoon, mihin olin ne kuvausten aikana miettinyt. Leikkausta on ajateltu kuvakäsikirjoitusta tehdessä jo ennen kuin elokuvasta on kuvattu sekuntiakaan ja sitä ajatellaan myös kun alkuperäistä suunnitelmaa ryhdytään toteuttamaan käytännössä. Kuvauksissa kuitenkin kaikki muuttuu koko ajan ja usein ennakkosuunnitelmaa joudutaan soveltamaan melko radikaalistikin. Monesti kuitenkin se, miten ensin on kuvitellut kohtauksen ja sen leikkauksen etenevän, lukkiutuu ajatuksena päähän vaikka toteutus onkin muuttunut. Alkuperäinen idea kohtauksen leikkaukseen ei todennäköisesti toimi, mutta jostakin on kuitenkin lähdettävä liikkelle.

Leikkaajan työhuone on paikka, jossa hän jatkuvasti kokeilee erilaisia asioita etsien parasta tapaa yhdistää parhaat otokset kuvastusta materiaalista. Tämä prosessi on tavallaan kolmas ja viimeinen elokuvan uudelleenkirjoitus. Kaksi edellistä kirjoitusker- taat ovat itse käsikirjoitusprosessi ja kuvauksissa siihen tehdyt muutokset. (McGrath 2001, 9). Mainitsemani paras tapa yhdistellä otokset on tietenkin se, joka parhaiten tukee elokuvaa luoden juuri ne vaikutelmat ja reaktiot, jotka tekijät haluavat elokuvallaan aikaansaada.

Leikkaaminen on tekninen suoritus, jolla on merkittäviä taiteellisia seuraamuksia. Yleinen harhaluulo asiasta kuitenkin on, että elokuvat “tehtäisiin” leikkaushuonees- sa. Jos kuvattu materiaali on kelvotonta leikkaamoon saapuessaan, on se kelvotonta myös sieltä lähtiessään. Huonosta materiaalista ei saa leikkaamalla hyvää elokuvaa, mutta hyvän materiaalin voi kyllä pilata huonolla leikkauksella. Elokuvan voidaan sanoa olevan “kauniisti” leikattu, mutta leikkaajan lisäksi ainoastaan ohjaaja ja ku-

vaaja tietävät mitä sille on leikkausvaiheessa tehty. He ovat ainoita, jotka tuntevat kaiken kuvatun materiaalin; kukaan muu ei tiedä, mitä kaikkea leikkaamon lattialle on jäänyt. Samaten elokuva voi olla arvioijan mielestä huonosti leikattu, mutta se, että tarinasta saa ylipäättään selvän, saattaa olla pitkäällisen ja huolellisen leikkaustyön avulla aikaansaatu ihme. (Lumet 2004, 182.)

Koska lyhytelokuvassamme ei ole selvää tarinaa, sen ehdoilla leikkaustyötä ei tehty. Leikkauksen tavoitteena oli saada materiaalista aikaan edes jollakin tapaa koherentti ja sujuvasti etenevä kokonaisuus ja lopulta siinä melko hyvin onnistuttiinkin. Työ kuitenkin vaati useammankin kuukauden tullakseen onnistuneesti tehdyksi.

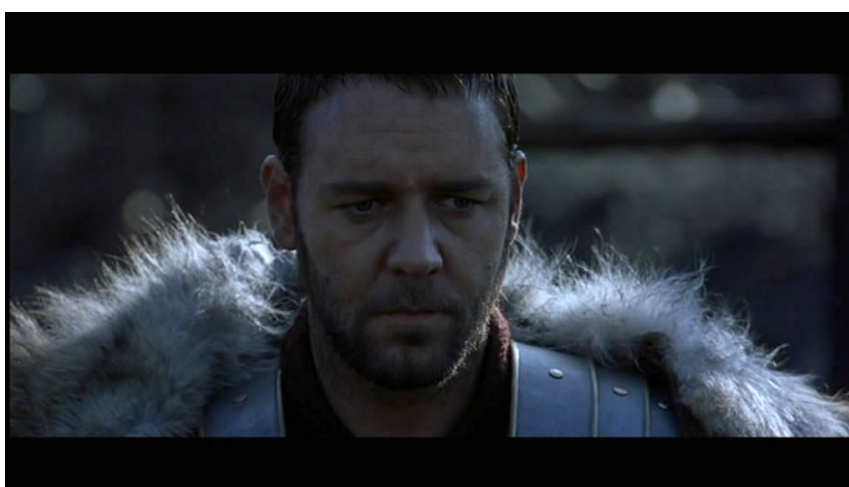
Yleisesti kokoillan elokuvaa varten kuvatun ja valmiiseen elokuvaan päätyneen materiaalin suhdeluku on keskimäärin 20:1. Tämä tarkoittaa siis kahtakymmentä ”näkemätöntä” minuuttia jokaista elokuvaan päätynyttä minuuttia kohden. Leikkaaja Walter Murch kertoo kyseisen suhdeluvun olleen *Apocalypse Now* -elokuvan kohdalla 95:1. Joistakin kohtauksista kuvapeittoa oli lähes suhteessa 100:1, kun taas toisista kohtauksista saattoi olla vain yksi master -otos, eli yksi laajempi kuva, jossa koko kohtauksen toiminta näkyy alusta loppuun. Kyseisen elokuvan kuvaleikkaus kestitkin noin vuoden verran ja äänileikkaus ja miksaus toisen vuoden. Elokuvan valmistuttua Murch laski yksittäisten leikkausten määrän leikkaajaa ja työpäivää kohden saaden luvuksi 1,47. Tämä tarkoittaa sitä, että jos leikkaajat olisivat jotenkin alusta asti tienneet, mihin suuntaan elokuva oli menossa ja miten lopputulokseen päästäisiin, he olisivat saaneet sen valmiiksi samassa ajassa, jos jokainen heistä olisi käynyt tekemässä 1,47 skarvia joka päivä. ”Normaalimman” elokuvan kohdalla luku voisi olla noin kahdeksan skarvia päivää kohden. Tämän laskutoimituksen tarkoituksena on havainnollistaa elokuvan leikkauksen olevan enemmänkin tien löytämistä kuin yksinkertaista koostamista. (Murch 2001, 3.) Kyseinen suhdeluku oman lyhytelokuvamme kohdalla oli 24:1 ja elokuvan leikkaus ”lukittiin” vasta viiden kuukauden jälkeen sen aloittamisesta.

Onko elokuvan leikkaus vain huonojen kohtien poistamista kuvatusta materiaalista? Kyllä ja ei. Elokuvan leikkaus on rakenteen määrittelyä, ajan manipulointia, dynamiikan löytämistä ja kaikkea tältä väliltä, mutta yksinkertaistettuna se todellakin

on myös huonojen kohtien poistamista. Kysymys kuuluukin, mikä tekee jostakin kohdasta huonon? Jos teknistä epäonnistumista ei oteta huomioon, kysymys ei olekaan enää kovin helppo vastattava. (Murch 2001, 10).

Hyvän ja huonon kohdan määrittäminen on hankalaa. Kohtaus vain joko toimii tai ei toimi, mutta syitä on vaikea eritellä. Henkilökohtaisesti määrittelen asian niin, että jos kohtaus tai jokin hetki kohtauksessa ei tunnu aidolta, se ei toimi. Aidolla en tarkoita realismia vaan aitoutta elokuvan oman sisäisen maailman suhteen. Kutsun näitä kohtia niin sanotuiksi “falskeiksi hetkiksi”, jotka vieraannuttavat katsojan elokuvasta. Tällaiset näkemykset ovat tietenkin subjektiivisia, mutta jos leikkaaja on samalla aallonpituudella materiaalin kanssa, hän osaa tunnistaa epäaidot hetket heti. Tämä on kenties tärkein syy, miksi pidän ohjaajan osallistumista leikkaukseen erittäin tärkeänä. Ei niinkään itse tekniseen prosessiin, vaan auttamaan leikkaajan saamaan yhteyden materiaaliin.

Kaksi leikkaajaa voidaan laittaa eri koppeihin täysin saman materiaalin kanssa ja tuloksena on kaksi erilaista elokuvaa. Molemmat tekevät omat ratkaisunsa rakenteen suhteen, eli päätökset siitä, mitä kerrotaan ja missä järjestyksessä. Tiedämmekö esimerkiksi aseiden olevan ladattu ennen kuin Rouva X istuu autoon, vai saammeko sen katsojana selville vasta myöhemmin? Jokainen valinta luo katsojalle erilaisen vaikutelman kohtauksesta. (Murch 2001, 13.) Periaatteessa samaankin lopputulokseen voidaan päästä eri tavoin, joten parhaan tavan määrittelmä on jokseenkin häilyvä. Elokuvan kannalta onkin elintärkeää, että sitä leikkaamassa on juuri oikea henkilö. Oikea henkilö on tietenkin leikkaaja, jolla on yhteys materiaaliin, hän tietää mistä materiaalissa on kyse ja mitä siitä on mahdollista saada aikaan. (kuva 9, kuva 10)



Kuva 9, kuva 10: Leikkaaja Pietro Scalia kertoo elokuvan Gladiaattori leikkauksesta: "Vaikka kyseessä on toimintaelokuva, sen sisimmässä on kyse miehestä, joka haluaa mennä kotiin. Koko elokuvan ajan viitataan Maximukseen maanläheisenä miehenä, joka haluaa palata idylliseen perhe-elämäänsä. Elokuvan piti alun perin alkaa kuvalla Russel Crowesta seisomassa taistelukentän keskellä. Loppua varten Ridley Scott kuvasi vehnäpellolla sekvenssin, jossa mies palaa kuolleen perheensä luokse tuonpuoleisessa. Sekvenssin lopussa oli kuva kädestä vehnän päällä, jonka näin erittäin voimakkaana runollisena kuvana ja joka voisi resonoida läpi koko elokuvan. Aloitinkin siis sillä kuvalla ja leikkasin vasta sen jälkeen lähikuvaan Maximuksesta. Se on hänen päässään - se on mitä hän haluaa tehdä. Elokuva kertoo miehestä, joka haluaa mennä kotiin. Näillä kahdella ensimmäisellä kuvalla esitin jo teesini elokuvasta täydellisesti." (McGrath 2001, 140).

Leikkaaja-ohjaaja Kimmo Taavila kuvailee suhtautumistaan kuvaleikkaukseen seuraavasti: “Leikkausvaiheessa kaikki käsikirjoitukseen perustuvat ratkaisut on jo tehty. Maailma on nähty, se on kaapattu ja nyt se on palasina. Kun ne palaset laittaa paikalleen, syntyy tarina, joka muistuttaa käsikirjoituksen tarinaa. Siksi käsikirjoitus on leikkausvaiheessa täysin tarpeeton asiakirja. Siitä voi tarkistaa, mitä kohtaa ei ole ymmärtänyt. Kaikki on jo. Lukeminen on liian myöhäistä. Ei ole enää kirjaimia, on kuvia.” (Pirilä 2008, 29.)

En lukenut käsikirjoitusta enää kertaakaan viimeisen kuvauspäivän jälkeen. Kuten Taavila yllä kirjoittaa, käsikirjoitus asiakirjana on tässä vaiheessa merkityksetön. Nyt sen pohjalta on syntynyt elokuvan konkreettiset rakennuspalikat, kuva- ja ääniotokset. Ne ovat kaikki mitä leikkaajalla ja ohjaajalla on nyt käsissään ja ainoastaan niillä on merkitystä. Tässä kohtaa ohjaajat saattavat tulla sokeiksi tietyille asioille. He olivat kuvauksissa ja tietävät mitä kohtauksella yritetään sanoa, mutta oikeasti sisältö ei kuitenkaan välttämättä välity katsojalle. Tästä syystä erillinen leikkaaja onkin usein hyvä asia. Tällainen henkilö pystyy tarjoamaan objektiivisen näkökulman asioihin, koska hän on useimmissa tapauksissa myös tietämätön kaikista kuvauksiin liittyneistä asioista, ja näkee ainoastaan sen mitä tavallinen katsojakin näkisi katsellessaan kuvattua materiaalia ensimmäistä kertaa. Joillekin ohjaajille kuitenkin eräänlainen auteur -tyyli, jossa he ovat sekä käsikirjoittajia, ohjaajia että leikkaajia, on ainoa tapa tehdä elokuvaa. Itse en tietääkseni kuulu näihin ihmisiin, mutta tämän kyseisen projektin luonteesta johtuen on tosiasia, että tätä elokuvaa ei olisi voinut leikata kukaan muu kuin minä.

Leikkaustyö on myös rytmin rakentamista. Elokuvan rytmi rakentuu ajan, liikkeen ja toiminnan elävästä jaksottaisuudesta, joka muuttaa metrisen ajan elämykselliseksi ajaksi. Rytmä on kuin leikkauksen sykkivä sydän. Jossain vaiheessa se lyö tiheämpään tahtiin, toisinaan taas rauhallisemmin. Sen on kuitenkin lyötävä, muuten elokuva ei elä. (Pirilä 2008, 73.)

Kohtauksen rytmin sanelevat yleensä näyttelijät, mutta monesti kohtauksen ei voi antaa toistua aivan sellaisenaan. Joskus leikkaajan pitää rakentaa näyttelijöiden suorituksia energisoimalla kohtausta, tiivistämällä aikaa ja muuttamalla tempoa.

Juuri tätä oli suurin osa lyhytelokuvamme leikkaustyöstä. Leikkausvaiheessa pystyin muuttamaan näkemyksiäni kohtauksista sekä joissain määrin korjaamaan ohjauksessa tekemiäni virheitä, eli hetkiä joissa olin ohjannut näyttelijää toiseen suuntaan kuin mitä lopputulos vaati.

Syksyn (2009) aikana pidin leikkauksesta muutamia pidempiä taukoja ja keskityin muihin asioihin. Tämä auttoi ottamaan etäisyyttä kuvattuun materiaaliin ja sen ansiosta pystyin suhtautuvaan elokuvaan enemmän leikkaajan kuin ohjaajan ominaisuudessa. Tämä tarkoitti sitä, että pystyin surutta saksimaan pois kohtia, joihin olin niitä kuvatessa ja työstäessä kiintynyt, mutta jotka eivät kuitenkaan palvelleet elokuvaa itseään. Tässä vaiheessa pyrin vielä edelleen keskittymään rakenteeseen ja rytmiin skarvien hinkkaamisen sijaan.

Olen lukenut jostain Jean-Luc Godardin sanoneen, että elokuvassa on alku, keski-kohta ja loppu, mutta ei välttämättä siinä järjestyksessä. Tämänkaltainen ajattelu avaa suunnattomasti mahdollisuuksia elokuvan rakenteen suhteen.

Oman elokuvamme leikkauksessa rakenteeseen oli sinänsä vaikea puuttua, koska elokuvassa lähinnä vain keskustellaan eri lokaatioissa. Syy-seuraus suhteilla ei ole juuri merkitystä ja vaikka tämä sinänsä antaisikin suuremman mahdollisuuden pelata kronologialla, kohtausten järjestäminen muulla tavalla ei tuntuisi loogiselta, joskaan ei välttämättä väärältäkään. Elokuva siis etenee kronologisesti paikasta A paikkaan B, mutta sillä ei ole juonen tai tarinan kannalta merkitystä, koska niitä ei elokuvasta niiden varsinaisessa merkityksessä löydy. Sen sijaan teemojen kehittämisessä rakenteella oli merkitystä, mutta tämä asia oli käytännössä jo sisäänrakennettuna käsikirjoitukseen.

Koska käsikirjoituksesta puuttuu kokonaan dramaattiset tapahtumat, sekä juonelliset pointit, elokuvan voinee sanoa nojaavan kokonaisuutena elliptiseen kerrontaan. Elokuvan leikkauksen keskeinen ajatus on, että teokseen lopullisesti käytetyn materiaalin on pystyttävä kertomaan toiminnan ja tapahtumien ydin. Etenkin juonivetoisissa elokuvissa tämän periaatteen mukaan kaikki aineisto, joka ei olennaisesti liity juonen ydintapahtumiin on poistettavaa materiaalia. Elliptinen kehittäminen perustuu toisen-

laiseen käsitykseen, jossa luotetaan siihen, että elokuvallisin keinoin asioita voidaan kertoa vaikka olennaisin ydintapahtuma jätettäisiin kokonaan kertomatta. Ilmaisuvoima haetaan rajauksen ulkopuolisesta tilasta, sen ulkopuolilta kuuluvista äänistä sekä katsojan itsensä luomista illuusioista. Elliptisessä leikkauksessa luotetaan katsojan kykyyn muodostaa nähdyistä ja kuulluista kerrontaelementeistä omia johtopäätöksiä, mielikuvia ja illuusioita. Tällainen kerrontatapa ei riko teoksen illuusiota vaan luo mielenkiintoisen jännitteen rajauksen sisäisen ja ulkopuolisen maailman välille. Kerronta tapahtuu indeksien välityksellä: varjoilla, hahmoilla, äänitehosteilla ja musiikilla. Nähdään esimerkiksi vain savua ja kuullaan ritinää, mutta ei näytetä itse tulta. Kuvataan rakastelukohtaus, mutta ei näytetä intiimejä lähikuvia. Elliptinen kerronta perustuu siihen luottamukseen, että kokonaisuus, tarina, juoni tai asia ymmärretään vähemmälläkin, pelkkien vihjeiden avulla. (Pirilä 2008, 56.) Lyhytelokuvassamme emme esimerkiksi tiedä minne hahmot ovat menossa ja miksi, tiedämme vain että he ovat matkalla jonnekin. Hahmoista itsestään tiputellaan ympäristön, käytöksen ja dialogin kautta sen verran tietoja, että katsoja pystyy luomaan heistä jonkinlaisen kuvan. Oikeastaan tämä muodostuikin loppupeleissä lähtökohdaksi kyseisen lyhytelokuvan teossa. Koska elokuva oli kirjoitettu näin, mitään muuta ei kuvattu, joten luonnollisesti leikkauksessakaan ei ollut juuri muuta vaihtoehtoa kuin heittäytyä katsojan oman mielikuvituksen ja tulkinnan varaan.

Kuten aiemmin totesin, elokuvamme rakenne on kronologinen, joskaan sitä ei juuri pystytä tuomaan julki selkeiden syy-seuraus-suhteiden puuttuessa käsikirjoituksesta. Kronologia ei kuitenkaan missään vaiheessa ollut tavoiteltu eikä vaadittu ominaisuus rakenteessa, mutta näin elokuva kuitenkin etenee loogisimmin. Lyhytelokuvien ollessa kyseessä, leikkauksessa jää lopulta hyvin vähän pelivaraa palikoiden siirtelemiselle ja erityisesti rakenne hakataan kiveen usein jo kuvausvaiheessa. Tämä johtuu kohtausten vähyydestä ja syy-seuraus-suhteista sekä jatkuvuuden tavoittelusta.

Koska olin myös elokuvan käsikirjoittaja ja ohjaaja, minun on vaikea eritellä ratkaisuja jotka tein ainoastaan leikkaajan ominaisuudessa. Etenkin teemat ovat sellaisia, jotka luonnollisesti kumpuavat käsikirjoituksesta ja leikkausvaiheessa pyrin

vain säilyttämään ja vahvistaamaan omia näkemyksiäni niistä, mutta on vaikea sanoa mikä on leikkauksen ansiota ja mikä ei.

Nähdäkseni elokuvamme etenee sekä kohtaus- että fragmenttikerrontaa mukailleen. Kohtaukset tapahtuvat tietyssä paikassa tietyn ajan sisään, mutta kokonaisuutena elokuvan voinee sanoa olevan myös fragmentoitunut aiemmin mainitsemastani elliptiseen kerrontaan nojaavan käsikirjoituksen vuoksi.

Jos materiaali on kuvattu edes jokseenkin ammattimaisesti, sujuvasti soljuvan kuvakerronan aikaansaaminen on helppo juttu, ja tämä puoli leikkauksessa saatiinkin kuntoon erittäin hyvin. Käsikirjoituksen luonteesta johtuen sujuvasti etenevän kokonaisuuden luominen olikin sitten huomattavasti vaikeampaa, mutta mahdollisuuksien rajoissa siinäkin onnistuttiin melko hyvin.

4.3 Värimääritys

Elokuvamme värimäärityksen lähtökohtana oli lämmin kesäpäivä. Värimaailmaa pohdittiin jo esituotannosta alkaen ja kuvauspaikkavalinnoilla pyrittiin palvelemaan tätä tarkoitusta.

Heikki oli kerännyt värimääritystä silmällä pitäen samanhenkisiä kuvia pieneen kuvakirjastoon, sekä tehnyt elokuvan raakaleikkausversioihin pienimuotoista värimääritystä.

Useat elokuvaajat osoittavat haastatteluissa pettymystä tuloksiin, joissa he eivät ole osallistuneet värimääritykseen. Nestor Almendrosin kuvaama *Goin' South* kärsi ongelmasta, jossa laboratorio poisti värimäärityksen yhteydessä elokuvaajan valitseman lämmittävän värisuotimen vaikutuksen kuvasta (Schaefer & Salvato 1984, 14). Mario Tosin kuvaamassa *Carriessa* kävi vastaavasti; lämpimästi valaistu kohtaus värimäärityksellä kylmäksi (Schaefer & Salvato 1984, 240).

Tosin mukaan ongelma muodostuu siitä, että elokuvaaja käyttää aikaa ja vaivaa tietyn tunnelman luomiseen, mutta pitkän jälkityöprosessin vuoksi kuvaaja on jo seuraavan elokuvan parissa kun päästään värimääritykseen asti. Ja jos värimäärityksen

visio ei kohtaa kuvaajan visiota, voi low-key kuva päätyä high-keyksi. (Schaefer & Salvato 1984, 241.)

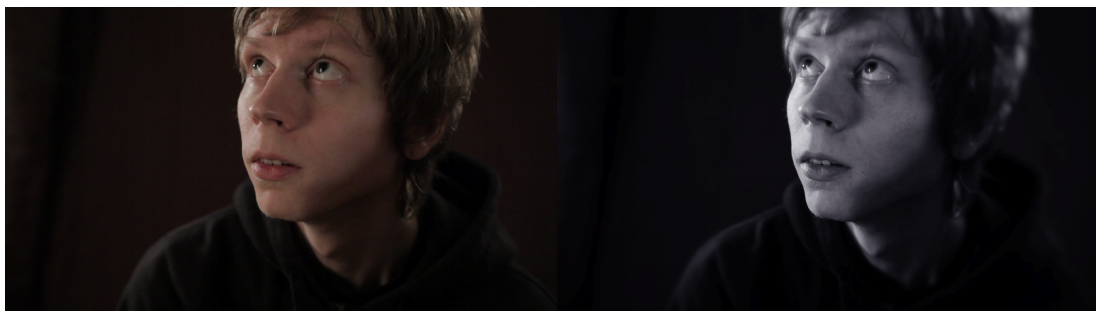
Gordon Willis muotoilee asian jyrkästi: ”Elokuvaajan täytyy voida värimäärittellä elokuva itse. Määrittelemässä ei voi olla kahtatoista, tai edes kahta ihmistä. Valokuvaus ei ole muovailuvahaa; laboratorioilla on paha tapa pyrkiä muuttamaan elokuvan ulkonäköä.” (Schaefer & Salvato 1984, 308.)

Koska tiesimme mitä elokuvan visuaaliselta tyyliltä halusimme ja koska käytössämme oli riittävä jälkituotantokapasiteetti, oli luonnollisinta värimäärittellä elokuva itse. Varsinainen värimäärittely tehtiin omassa jälkituotantoyksikössäni Helsingissä joulukuussa 2010. Kävimme elokuvan kuvakohtaisesti läpi ja etsimme sopivan ulkonäön otoksille. Alun perin jopa monotoniseksi ajateltu lookki loiventui työn edetessä ja lopulliseksi tavoitteeksemme muodostui lämmin, mutta värikäs ja voimakkaasti saturoitunut maailma.

Käytännön työn tasolla tyydyimme suurimmaksi osaksi vain lisäämään otoksiin hieman lämpöä ja saturaatiota – ajatuksena oli myös pysyä totuudellisena kuvauslokaatioille. Vain unikohtauksiin teimme jyrkempiä korjauksia vahvistaaksemme erillisyyttä elokuvan muusta todellisuudesta. (kuva 11, kuva 12)



Kuva 11: Värimäärittelyssä lisättiin otoksiin lämpöä ja saturaatiota.



Kuva 12: Unikohtaus muutettiin mustavalkoiseksi.

4.4 Äänileikkaus

Elokuvan äänellisen vaikutelman lopullista muotoa kutsutaan äänisuunnitteluksi (sound design). Äänisuunnittelu ei siis tarkoita pelkkää äänisuunnitelmaa, vaan myös sen toteuttamista. Elokuvassa ääniraitoja voi olla esimerkiksi kahdesta useaan kymmeneen ja äänisuunnittelu koostuu näiden raitojen päällekkäisestä kerrostamisesta.

Äänten ja ääniraitojen luova manipulaatio, sijoittelu, kerrostaminen, muokkaus, vastakkainasettelu ja miksaus tapahtuu jälkituotannon aikana. Jotta vapaus mahdollisimman luovaan suunnitteluun ja toteutukseen säilyy, ääni ja kuvaelementit on syytä pitää erillään mahdollisimman kauan. Näin ne eivät pääse vaikuttamaan liikaa toisiinsa rajoittavassa mielessä. Samasta syystä myös kaikki erilliset äänisuunnittelun ja elokuvan ääniraidan elementit tehdään ja pidetään erillään miksausvaiheeseen asti. (Hurbis-Cherrier 2007, 415.)

Elokuvan äänikokonaisuuden peruselementit jaetaan klassisesti kolmeen osaan, joita ovat dialogi, äänitehosteet ja musiikki. Dialogiraita koostuu tallennustavan mukaan niin sanotusta 100% äänestä (”satasesta”), eli kuvaustilanteessa äänitetystä äänestä sekä studiossa jälkeinpäin äänitetystä dialogista. Omassa tuotannossamme käyttökelpoista satasta oli loppujen lopuksi hyvin vähän, joten päädyin äänittämään lähes kaikki dialogit jälkikäteen. Dialogin jälkiäänitystä kutsutaan nimellä ADR (automatic dialogue replacement) tai ”looping”.

Tuotantoäänen vaihtelevan laadun vuoksi koko projektimme ääniraita oli tehtävä jälkikäteen. Tämä ei kuitenkaan ollut kovinkaan pelottava haaste, sillä kokemusta

vastaavanlaisesta työstä on kertynyt useammankin projektin osalta. Ainoastaan ADR tuntui ajatuksen tasolla haastavammalta hommalta, jota se sitten olikin, mutta siitäkin selvittiin tyydyttävästi.

4.4.1 Dialogin jälkiäänitys

ADR:ää käytetään usein, jos elokuvan kuvauspaikka on ollut meluisa tai muuten sopimaton dialogin siistiin äänittämiseen. Joskus dialogin jälkiäänityksellä myös halutaan korjata jokin tietty vuorosana tai parantaa näyttelijän suoritusta. Jotkut ohjaajat ja näyttelijät suhtautuvat varsin nihkeästi ADR:ään, koska näyttelijän saattaa olla studiossa kuvaruudulta omaa suoritusta katsellessaan erittäin vaikea päästä samaan intensiiviseen tunnetilaan ja saada ulosantiinsa samanlainen emotio, joka hänellä oli kuvaustilanteessa. Toiset näyttelijät taas ovat erittäin hyviä ADR:ssä ja äänittävät mielellään dialogiaan uusiksi parantaen jälkikäteen omaa suoritustaan.

Näistä syistä ADR oli työlästä mutta antoisaa myös omassa projektissamme. Kun saimme näyttelijöiden kanssa ns. juonesta kiinni, pystyimme keskustelemaan repliikin sisällöstä ja aivan pienilläkin sävynmuutoksilla muokkaamaan kohtauksen vaikutelmaa ja tunnelmaa haluamaamme suuntaan. Hyvin pitkälti silti noudatimme alkuperäistä ilmaisua, jonka olin leikkauksessa käytettäväksi valinnut, tyytyen vain hieman parantamaan jos parannettavaa oli. Joissakin tapauksissa dialogia myös hieman muutettiin, etenkin jos kyseessä oli off-screen ääni. Dialogin äänittäminen jälkikäteen mahdollistaa tietyissä määrin elokuvan ”uudelleenkirjoittamisen” vielä äänitöiden aikana. Omassa projektissamme tämä oli mahdollisuus, jota jonkin verran käytin. Jälkiäänitykset tehtiin pääosin entisessä asunnossani. Lopputuloksesta tuli tyydyttävä.

4.4.2 Äänitehosteet

Äänitehosteet jaotellaan lyhytkestoisiin pistetehosteisiin, pitkäkestoisiin pohja- ja taustaääniin eli atmosfääreihin sekä foley eli synkronitehosteisiin. Pisteääniksi kutsutaan äänitehosteita, jotka äänitetään erikseen ja synkronoidaan jälkikäteen vastaamaan kuvaa. Myös kuvan ulkopuoliset ei-synkronoidut tehosteet voivat olla pisteääninä. Esimerkkejä pisteäänistä ovat aseiden äänet, räjähdykset, hajoavat ikkunat, puhelimet jne. Pisteääninä äänitetään jälkituotannon aikana, mutta myös joskus jo kuvausten aikana ns. ”wild soundina”, eli ilman synkronia kuvaan. Niitä voidaan myös etsiä

valmiista äänikirjastoista. On erittäin tärkeää, että äänitehoste luo juuri sen vaikutelman, jonka tekijä haluaa sen luovan, joten mikä tahansa koiran haukunta tai aseiden laukaus ei tule kysymykseen. Oikean äänen löytymiseen ja äänittämiseen saattaa kulu runsaasti aikaa ja vaivaa. (Hurbis-Cherrier 2007, 421.)

Foley-efektit ovat tehosteita, jotka äänitetään synkronoidusti kuvan kanssa. Esimerkkejä foley-äänistä ovat muun muassa kaikenlaiset askeleet, vaatteiden kahinat sekä monet muut ihmisestä lähtöisin olevat äänet. Foley-studio on äänieristetty tila, jonne on yleensä sijoitettu paljon erilaisia esineitä ja pintoja esimerkiksi soraa, puuta ja betonia. Foley-sessioissa foley-artisti katsoo työn alla olevaa kohtausta ruudulta ja toistaa näyttelijän liikkeitä saaden näiden esineiden, pintojen ja vaatteiden avulla ääniä, jotka äänitetään ja sijoitetaan myöhemmin äänileikkaukseen. Foley-efektit ovat saaneet nimensä aikoinaan Universal elokuvayhtiön ääniosaston johdossa olleen Jack Foley'n mukaan. (Hurbis-Cherrier 2007, 421-422.)

Atmosfääri tai ambienssiäänet ovat äänitaustoja ja -pohjia, jotka muodostavat kohtauksen taustäänet. Ambianssiäänet ovat siis juuri sen ympäristön ääniä, joissa kohtaukset tapahtuvat. Esimerkkeinä atmosfääriäänistä ovat esimerkiksi kaupungin äänet, metsän äänet, ravintolan taustahäly, tehdasympäristö, kaikenlaiset ulko- ja sisätilat akustisine ominaisuuksineen. Ambianssiäänillä voidaan vaikuttaa kohtauksen tunnelmaan vahvasti. (Hurbis-Cherrier 2007, 422.)

Meille on vuosien saatossa kertynyt eri projekteista paljon erilaisia äänikirjastoja, joita käytin myös tämän projektin äänileikkauksessa. Kaikkea ei tarvinnut aloittaa tyhjästä, vaikka itse äänileikkaus puhtaalta pöydältä aloitettiin. Äänikirjastoista löytyi paljon käyttökelpoisia pistetehosteita ja atmosfäärejä mutta näiden lisäksi kierrätin jopa myös aiempiin projekteihin äänitettyjä foley-tehosteita. Vaikka liikkeet eivät olekaan samanlaisia, samat vaatteiden kahinat ja askeleet saa melko helposti leikattua sopimaan mihin tahansa kuvaan. Jonkin verran jouduin äänittämään lisää foleyta, mutta aiemmista projekteista viisastuneena pystyin välttämään paljon turhaa työtä, koska osasin jo paremmin tunnistaa mikä toiminta vaatii äänen ja mikä ei. Jokaisesta kuvassa näkyvästä liikkeestä ja toiminnasta ei tarvitse tulla ääntä vaikka sellainen sii-

tä oikeasti kuuluisikin. Äänitöissä pätee hyvin sääntö, jonka mukaan vähemmän on enemmän. Toisaalta taas joissain hyvin yksinkertaisissa kohdissa ja sinänsä huomattomissa äänissä jouduin käyttämään 3-4 erilaista ääntä saadakseni haluamani lopputuloksen.

5 LOPUKSI

Elokuvamme suunnittelu aloitettiin tammikuussa 2009. Näitä loppusanoja kirjoittaessamme elämme toukokuuta 2011. Paljon on vettä virrannut sillan alta tällä välin. Omia yhteisiä av-projekteja on tällä välin tehty kuitenkin ainoastaan kahden musiikkivideon verran.

Mitä opimme tästä projektista vai opimmeko mitään? Varmasti opimme, mutta kysymys on silti hieman haastava vastattava. Näiden kahden vuoden jälkeen olemme varmasti viisaampia monen harrastelijaelokuvantekoon liittyvän seikan suhteen, vaikka suoranaisia oppitunteja emme mistään aiheesta saaneetkaan. Emme nytkään lähteneet soitellen sotaan, mutta silti viimeistään tämän projektin jälkeen meistä tuntuu, että emme halua lähteä tekemään mitään kunnianhimoisempaa ilman täydellistä esituantoa, motivaatiota ja käsikirjoitusta. Tällä tarkoitamme kirjaimellisesti sitä, että käsikirjoituksen on oltava ehdottoman hyvä molempien mielestä ja projektissa on oltava mukana pätevä ja aikaansaava tuottaja. Kengännauhahudjetilla ja amatöörivoimin toimivaan elokuvatekoon olemme toki aina valmiita, kunhan edellämäinitut seikat täyttyvät.

Olisimme luonnollisesti halunneet opinnäytetyönä toteuttamamme elokuvan olevan sellainen, jota kohtaan saattaisimme tuntea lähes täydellistä tyytyväisyyttä, mutta kuten tekstissä todetaan, siitä ei sellaista tullut. Työryhmän, tuotantotavan, näyttelijöiden ja oikeastaan kaikkien muidenkin osasten puolesta täydellinen onnistuminen olisi ollut mahdollista, mutta selkeästi suurin syy ”epäonnistumiseen” oli ohjaajaa tyydyttävän käsikirjoituksen puute. Projektin oli kuitenkin sikäli onnistunut, että saimme sen avulla kokeiltua hahmovetoisen lyhytelokuvan tekemistä, näyttelijöiden kanssa työskentelyä ja ”astetta vakavampaa” elokuvantekoa ylipäätään. Opinnäytteenä elokuvase-

sa ei ole mitään hävettävää ja se on myös teknisesti onnistunut, mutta isoin käteen jäänyt asia on tämä koko kokemus, josta on valtaisesti hyötyä tulevaisuudessa.

LÄHTEET

Greenhalgh, C. 2003: Shooting from the Heart – Cinematographers and their Medium. Teoksessa The Federation of European Cinematographers: Making Pictures. New York: Harry N. Abrams, Incorporated.

Hurbis-Cherrier Mick 2007: Voice & Vision, A creative approach to narrative film and DV production. Elsevier Inc. Burlington MA, USA: Focal Press.

Leino, Tomi 2003: Sanoista eläviä kuvia – käsikirjoittajan opas. Keuruu: Otavan Kirjapaino Oy.

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

McGrath Declan 2001: Editing and post-production screencraft. East Sussex, UK: RotoVision.

Murch Walter 2001: In the blink of an eye. 2nd edition. Beverly Hills CA, USA: Silman-James Press.

Pirillä Kari 2008: Leikkaus, elävä kuva – elävä ääni. Keuruu: Otavan Kirjapaino Oy.

Schaefer, D. & Salvato, L. 1984: Masters of Light – Conversations with Contemporary Cinematographers. 6. painos. California: University of California Press.

Weston, Judith 1999: Näyttelijän ohjaaminen. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy

Elokuvat:

Anderson, Wes: Bottle Rocket (1996)

Linklater, Richard: Dazed And Confused (1993)

Lucas, George: American Graffiti (1973)

Smith, Kevin: Clerks (1994)