



AITOUTTA ETSIMÄSSÄ

Realismin illuusio elokuvassa

Jenni Kaunisto

Opinnäytetyö

Toukokuu 2012

Viestinnän koulutusohjelma

Elokuva- ja televisioilmaisu

TIIVISTELMÄ

Tampereen ammattikorkeakoulu
Viestinnän koulutusohjelma
Elokuva- ja televisioilmaisu

JENNI KAUNISTO
Aitous etsimässä
Realismin illuusio elokuvassa

Opinnäytetyö 73 sivua.
Toukokuu 2012

Käsittelen opinnäytetyössäni aitoutta elokuvassa ja sen vaikutusta katsojan kykyyn samastua näkemäänsä. Lisäksi pohdin millä keinoilla elokuvantekijä kykenee vaikuttamaan uskottavuuteen ja todentuntuun. Työssäni esittelen sekä elokuvatutkimuksen teorioita aiheesta että alalla työskentelevien mielipiteitä.

ABSTRACT

Tampereen ammattikorkeakoulu
Tampere University of Applied Sciences
Degree programme in Film and Television

JENNI KAUNISTO:
Looking for Authenticity
The Illusion of Realism in a Film

Bachelor's thesis 73 pages
May 2012

My thesis deals authenticity in a film and how does that affect on the viewers' ability to identify with the film and the characters. I am also pondering what are the filmmakers' ways and devices to affect on credibility and authenticity. In my thesis I am introducing some theories of traditional film study and opinions from the ones who work in the field.

Sisällys

1 Johdanto	6
2 Aitous	8
2.1 Mitä se on ja miksi sitä pitää olla elokuvassa.....	8
2.2 Miten realismin illuusio syntyy.....	8
2.3 Miten realismin illuusio pysyy yllä	9
2.4 Samastuminen suhteessa realismiin.....	11
2.5 Elokuvia todellisuudesta	15
3 Käsikirjoitus ja ohjaus	19
3.1 Todellisuus on tarua ihmeempää	19
3.2 Tapahtumaskenaarion kaavailua	23
3.3 Näyttelijää seuratessa.....	26
3.4 Muistoista ja tunteista ponnistava järjestelmä	31
4 Pukusuunnittelu ja lavastus	34
4.1 Todellisuutta jäljittelemässä	34
4.2 Mennyttä toistamassa	35
4.3 Näyttelijöitä tukemassa	37
5 Kuvaus	40
5.1 Lukevat kuvaajat.....	40
5.2 Hiukkasia vai korjattuja häiriöitä.....	41
5.3 Käsinkosketeltavaa elokuvaa.....	44
5.4 Silmälle sopivaa.....	45
5.5 Saumojen silottamista.....	48
5.6 Jatkuvaa valaisua	51
5.7 Runollista realismia.....	52
5.8 Robotteja ja askartelua	57
6 Leikkaus ja äänisuunnittelu	61

6.1	Älä häiritse katsojaa.....	61
6.2	Kaikki on valintaa.....	62
6.3	Realismin silottelua äänellä	64
7	Lopuksi.....	67
8	Lähteet.....	68

1 Johdanto

Olen ollut kiinnostunut improvisaatiometodia hyödyntävistä elokuvista koko opiskelujeni ajan. Olen paitsi katsonut, mutta ollut myös mukana tekemässä improvisaatioharjoituksia ja -elokuvia sekä kuvaajan, käsikirjoittajan että ohjaajan roolissa. Vuosien aikana on kuitenkin alkanut tuntua siltä, ettei oma kiinnostukseni rajoitukaan ainoastaan improvisaatiometodiin ja sen tuomiin mahdollisuuksiin, vaan siihen tunteeseen, jonka pienet, onnistuneet hetket improvisaatioelokuvassa tarjoavat. Kun siis ryhdyin miettimään mikä minua tässä todella kiehtoo, vastaus oli todentuntu, joka improvisoidessa syntyy. Koen että aitous lisää katsojan kykyä samaistua elokuvan henkilöihin, tapahtumiin ja miljööseen. Näin löysin opinnäytetyöni aiheen.

Tutkielmani tarkoituksena on pohtia, mistä aitous koostuu ja miten se vaikuttaa katsojaan. Miten uskottavuus, kytkökset omaan elämään ja ylipäänsä tunnistettavuus saavat ihmisen kiinnostumaan ja samastumaan? Mitkä tekijät siihen vaikuttavat, ja miten elokuvantekijä voi vaikuttaa omilla ratkaisuillaan näihin edellä mainittuihin seikkoihin?

Tarkoitukseni ei ole kehittää mitään kaavaa, jonka mukaan voidaan tuottaa erityisen aitoja elokuvia, vaan enemmänkin pohtia aitouden merkitystä elokuvantekijän kannalta. Toivon tutkimukseni antavan ajattelemisen aihetta ennen kaikkea kanssaopiskelijoilleni, jotta tekemämme elokuvat veisivät katsojan mukanaan myös tunnetasolla, eivätkä ainoastaan teknisillä kikkailuilla.

Aitoutta etsimässä – realismin illuusio elokuvassa oli haasteellinen aihe määritellä ja rajata. Lieneekin paikallaan määritellä realismi niin kuin olen sen työssäni nähnyt. Sanalla realismi tarkoitan ennen kaikkea todellisuutta, en tyyliuuntaa. Todellisuudeksi koen kaiken historiallisen, käsin kosketeltavan ja sosiaalisen tapahtuman. Realismin illuusio minulle merkitsee harhakuvaa todellisuudesta, todentuntua. Myös itse työni alkaa määritteistä. Lähdän ensin pohtimaan aitoutta, sen syntymistä ja merkitystä. Koin tarpeelliseksi nostaa esille myös hieman elokuvatutkimusta, perusteet katsojan samastumisesta ja hyvin tiiviisti myös elokuvan historiaa arjen dokumentoinnin näkökulmasta.

Tämän jälkeen käyn läpi eri elokuvan osa-alueet. Lähden käsikirjoittamisesta ja ohjaamisesta kohti pukusuunnittelua ja lavastamista, päätyen kuvaukseen, leikkaukseen ja äänisuunnitteluun. Tarkoitukseni ei ole perehtyä jokaiseen aiheeseen kainaloita myöden vaan enemmänkin antaa kevyt yleiskatsaus aiheeseen, enimmäkseen haastattelujen ja kirjallisuuden kautta. Olen kuitenkin tietoinen siitä, että taustani kuvauksen opiskelijana näkyy työssä suhteellisen laajassa kuvaus-osiossa.

Kirjallisten lähteiden lisäksi minulla oli kunnia haastatella suurta joukkoa alalla työskenteleviä ihmisiä, joilla tuntui kaikilla olevan selkeä käsitys paitsi omasta työstään myös aitouden merkityksestä elokuvalla laajemmin ajateltuna. Opinnäytetyöni olisi paljon hengettömämpi ilman haastateltaviani. Käytin työssäni myös hyväkseni havaintoja joita tein työskennellessäni making of – kuvaajana elokuvassa *Vuosaari* (2011).

Viittaan työssäni omiin projekteihini vuosien varrelta, erityisesti tanssielokuva *Sleeping Patternsiin* (2011), jossa toimin kuvaajana. Elokuvassa on fantasianomaisia elkeitä, vaikka teemat sijoittuvatkin lähemmäs arkista eloa. Valmistumisensa jälkeen elokuvaa on esitetty sekä Tampereen elokuvajuhlilla KinoTAMK-esityksessä että Loikka-tanssielokuvafestivaalilla, jossa se myös palkittiin yleisöpalkinnolla.

2 Aitous

2.1 Mitä se on ja miksi sitä pitää olla elokuvassa

Aitous on käsite, jota on vaikea määritellä, mutta joka on helppo tunnistaa. Sanakirjamääritelmän mukaan aito on ”oikea, väärentämätön, autenttinen, todellinen, puhdas. Esim. *Aito asiakirja. Aidot tunteet. Tutustua aitoihin amerikkalaisiin. Katui aidon vilpittömästi.*” (Suomisanakirjan www-sivut 25.4.2012.) Aitous ei ole siis mitään tiettyä, sitä ei voi määritellä sääntöjen kautta, eikä se tarkoita kaikille samaa. Vaikuttavana tekijänä on tietysti myös kulttuuriset erot. Suomalainen saattaa kokea amerikkalaisen jutustelun epäaidoksi ja teennäiseksi, kun taas amerikkalaisen kulttuurin mukaan kyse on tavanomaisesta kohteliaisuudesta.

Elokuvassa aitous liitetään yleensä realismiin eli siihen, tapahtuisivatko asiat samalla tavalla oikeassa elämässä, näyttäisivätkö asiat samalta ja ennen kaikkea, käyttäytyisivätkö ihmiset samalla tavoin oikeassa elämässä. Jos elokuva keskittyy johonkin tiettyyn alaan, kuten esimerkiksi balettimaailmaan sijoittuva *Black Swan* (2010), nousee aitouden tarkkailu entistä tärkeämmäksi, ainakin tietyn ammattikunnan perspektiivistä katsottuna. Valtayleisölle naispääosan esittäjän, Natalie Portmanin, balettitaidot yhdistettyinä stunttanssijoiden kuviin menivät läpi, mutta tanssiin perehtyneet parjasivat elokuvan epärealistista kuvausta paitsi tanssimaailmasta, myös itse tanssisuorituksista.

Myös sellaisissa elokuvissa, jotka näennäisesti tuntuvat olevat kaukana realismista, kuten scifi- ja fantasiaelokuvat, noudatetaan tietynlaista realismia. Kyse on elokuvan omasta todellisuudesta ja sen sisäisestä realismista. Jos fantasiaelokuvaan tuodaan liikaa elementtejä meidän todellisuudestamme, se saattaa häiritä katsojaa yhtä lailla kuin oudot elementit perinteistä realismia noudattavassa elokuvassa. Aitouden illuusio saattaa siis särkyä myös oman todellisuuden luovissa elokuvissa. Ja kun illuusio on rikki, katsojan on vaikeaa päästä enää mukaan tunnelmaan.

2.2 Miten realismin illuusio syntyy

Illuusion ylläpitäminen on siis tärkeää. Mutta miten illuusio voi ylipäänsä edes syntyä, jos me joka tapauksessa tiedämme olevan kyse näyttelijöistä, jotka lukevat käsikirjoittajan

työstämiä repliikkejä, esittävät ne ohjaajan valitsemalla tavalla, lavasteessa ja rooliasussa? Elokuvatutkija Veijo Hietala viittaa teoksessaan *Tunteesta teesiin – Johdatusta klassiseen ja uuteen elokuvateoriaan* (1994, 21-24) saksalaiseen hahmopsykologi Hugo Münsterbergiin (1863-1916) ja hänen ajatuksiinsa katsomistilanteesta. Hänen mukaansa elokuvia katsoessamme tiedostamme sen, että katsomme liikkumattomia yksiulotteisia kuvia sarjana, emmekä sekoita näkemäämme todellisuuteen. Münsterberg viittaa tällä filmiin, jossa sekunnin aikana näemme 24 kuvaa sekunnissa, mikä luo illuusion liikkeestä. Katsoessamme tätä epätodellista tapahtumasarjaa, peilaamme sitä omaan elämäämme ja kokemuksiimme, ja niin sanotusti lisäämme syvyyttä elokuvaan, jolloin katsoja on valmiiksi elokuvaan sisään kirjoitettu osa. Tätä Münsterberg kutsuu katsomistilanteen paradoksiksi (Hietala 1994, 21-24).

Münsterberg väitti, että elokuva itsessään on ihmisen psyyken prosessien jäljittelyä (Emt.¹). Hän jopa jakoi eri elokuvailmaisun osa-alueet mielen toiminnoiksi:

- 1) huomion ja katseen kohdistamisen voi rinnastaa kameratyöhön ja kuvan rajaukseen
- 2) ihmisen kuvitelmat ja muistin voi rinnastaa leikkaukseen, ja siinä tehtäviin takautumiin ja ennakoiteihin
- 3) ihmisen tunteet voi rinnastaa elokuvan tarinaan

Münsterbergin mukaan elokuva kuvaakin enemmän ihmismieltä kuin ulkomaailmaa. Ihminen samastuu elokuvan henkilöihin ja tapahtumiin ”omasta viitekehystänsä ja psykohistoriastaan käsin” (Emt.). Ihmisen elokuvassa kokemat tunteet on jaettu kahteen eri kategoriaan niihin tunteisiin, jotka syntyvät, kun katsoja seuraa elokuvaa, sekä niihin tunteisiin, jotka syntyvät katsojan omista henkilökohtaisista kokemuksista. (Emt.)

2.3 Miten realismin illuusio pysyy yllä

"How 'bout that the policemen arrive in the daylight, but now it's suddenly night?"

"What do you know? Haven't you ever heard of 'suspension of disbelief'?"

¹ Emt. eli edellä mainittu teos

Ote elokuvasta *Ed Wood* (1994)

”Todenkaltainen ei missään nimessä ole elokuvan kriteeri”, sanoo Henry Bacon, Helsingin yliopiston elokuva- ja televisiotieteen professori (Bacon, luento 13.1.2011). Hänen mukaansa elokuva määrittää itse, mikä todellisuuden aspekti on oleellinen sen ymmärtämisen kannalta. Bacon toteaa, että ihmisellä on muodon kaipuu, jonka vuoksi tahdomme uskoa, että elokuva on älyllisesti ja elämyksellisesti mielekäs kokonaisuus. Vaikka siis näkisimme jotain, mikä sotii järkeämme vastaan, hyväksymme sen, koska tahdomme uskoa illuusioon. Bacon käyttää tästä termiä motivaatioiden neliyhteys eli motivaatioiden lajit. Nämä lajit ovat:

Realistinen motivaatio – Katsoja kokee asioiden olevan samankaltaisia kuin hän on kohdannut omassa elämässään, joten hänen katsomansa on uskottavaa.

Kompositioanaalinen motivaatio – Katsoja uskoo asiat koska ne istuvat hänen katsomansa elokuvan maailmaan. Tätä keinoa käytti erityisesti Hitchcock.

Transtekstuaalinen motivaatio – Elokuvan kieli on niin kehittyntä, että sillä on vakiintuneet tavat ilmaista asioita, jotka katsoja myös tunnistaa.

Taiteellinen motivaatio – Katsoja kokee, että elokuvantekijä kertoo jotain mitä ei voi kertoa sanoin, käyttäen symboliikkaa.

(Emt.)

Samaan ajatukseen uskoi myös filosofi ja runoilija Samuel Taylor Coleridge (1772-1834). Hänen mukaansa kirjalliseen teokseen on mahdollista kirjoittaa myös epärealistisia elementtejä, mikäli lukija kiinnostuu tarinasta siinä määrin että hän lakkaa arvostelemasta sitä. Tätä hän kutsui termillä *suspension of disbelief* (Wikipedia 2012, hakusana suspension of disbelief). Teorian mukaan tämä pätee kaikenlaiseen tarinankerrontaan, ja termiä onkin sittemmin käytetty myös elokuvien yhteydessä. *Suspension of disbeliefin* arvo nousee erityisen suureksi kun kyseessä on halvasti tehdyt b-luokan elokuvat, juonessa olevat aukot, huonosti tehdyt tietokone-efektit tai kun hahmot eivät esimerkiksi kuole tai vanhene. Leikkaaja Ben Mercerin mielestä myös elokuvagenreillä on iso vaikutus tässä

asiassa: “Genret määrittävät sitä mihin katsoja virittäytyy. Aristoteles sanoi, että teatterinäytelmä alkaa jo eteisestä. Nykykatsojalle tätä voisi tarkoittaa esimerkiksi trailerin katsominen. Esimerkiksi toimintaelokuvassa on uskottavaa, että päähenkilö ei kuole millään, vaikka tarina muuten sijoittuu todellisuuteen.” (Mercer 7.3.2012)

2.4 Samastuminen suhteessa realismiin

“Voitaisiin ajatella että fiktiossa on tärkeää ‘emotionaalinen realismi’ joka mahdollistaa katsojan samastumisen elokuvan ihmisiin. Katsoja tunnistaa fiktiöhahmon epäaidon käyttäytymisen vaistomaisesti, samalla tavoin kuin musiikin seasta erottaa riitasoinnun.“ käsikirjoittaja Timo Lehti (Lehti 19.3.2012)

Elokuvaan samastuminen on oleellinen osa katsomiskokemusta. Anitta Kiviranta (2010, 8) käsittelee kyseistä ilmiötä opinnäytetyössään, jossa hän toteaa, että samastuminen on jaettu kahteen eri kategoriaan, roolihenkilön persoonaan samastumiseen ja roolihenkilön kohtaamiin tapahtumiin samastumiseen. Samastuminen itsessään on prosessina yksinkertainen; ihminen tunnistaa näkemässään jotain itsensä kaltaista tai itselle tuttua. Toki ihminen on kykeneväinen myös samastumaan tilanteeseen, jollaisessa itse ei ole ollut.

”Elokuvan – kuten minkä tahansa fiktiivisen seipitteen – seuraamista voidaan tarkastella ikään kuin eräänlaisena leikkinä tai pelinä. Elokuvantekijöiden tehtävä on saada katsojat mukaan leikkiin; katsoja on saatava hyväksymään fiktiivinen todellisuus lainalaisuuksineen ikään kuin se olisi todellinen. Samaistuminen tai sitoutuminen elokuvan tapahtumiin on ikään kuin katsojan myöntymistä elokuvalle ja sen todellisuudelle. Kyse on ’sopimuksesta’; katsoja päättää ja ikään kuin ’lupaa’ uskoa siihen, mitä elokuvassa tapahtuu. Katsojan samaistuminen on kuitenkin lunastettava elokuvassa pitkin matkaa. Epäuskottavat elementit tai esimerkiksi henkilöhahmon käytöksen vastenmielisyys saattavat rikkoa samaistumisen illusion helposti.” (Kiviranta 2010, 25.)

Myös pukusuunnittelija Tiina Kaukanen uskoo elämyksen tulevan muualta kuin täydellisestä realismin toistosta: ”Samastuminen tulee tunteen, ei tuttuuden kautta. *Happy-go-luckyssa* (2007) on täysin mahdoton päähenkilö, mutta elokuva tempaa mukaansa. Käyn elokuvissa, jotta pääsisin muualle omasta elämästäni. Maailman ei tarvi olla todentuntuinen, tunnetason täytyy. Elokuva valitsee oman totuutensa.” (Kaukanen 20.2.2012.)

Tunnetason lisäksi Kaukanen painottaa myös tyyllille ja tarinalle uskollisuutta. Hän ei pitänyt elokuvasta *Härmä* (2012), koska koki, ettei tiedä mitä elokuvaa hän katsoo. ”Härmästä on tehty satu.” Tarina on julma ja maailma elokuvassa raaka, mutta visuaalisesti elokuvassa tunnuttiin kuitenkin tavoittelevan kauneutta. ”On olemassa elokuvia, jotka rakentuvat visuaalisuuteen ja vaatteisiin, kuten *Moulin Rouge* (2001). Se kuitenkin toimii myös tunnetasolla. *Sinkkuelämää* (2008) yrittää toimia samalla tavalla visuaalisena karkkina, mutta tarina on niin tyhjä, ettei sellaista jaksata katsoa elokuvassa. Mä menen mieluummin vaatekauppaan.”(Emt.)

Myös lavastaja Sattva-Hanna Toiviainen painottaa maailman uskomista. Yksi hänen suosikeistaan on *Eternal Sunshine of the spotless mind* (2004) eli *Tahraton mieli*, joka noudattaa tyyliään realismia, lukuun ottamatta sitä seikkaa, että elokuvan maailmassa on kehitetty menetelmä jonka avulla on mahdollista poistaa mielestä ikäviä muistoja. Toiviainen ihailee erityisesti sitä, miten elokuvan lavastuksessa on hyödynnetty kotikutoisuutta. ”Jos haluaa tehdä autenttista ja oikeeta, se vaatii ihan hirveästi rahaa. Nämä ratkaisut on todella toimivia koska tasapainotellaan uskottavan köyhäilyn ja hienon rajalla.” (Toiviainen 20.2.2012.)

Tahrattomassa mielessä koko näiden henkilöiden maailma on meille tuttu, tosi ja täysin uskottava. Meille esitellään jotain mihin samastumme välittömästi. Siinä vaiheessa kun meille sitten esitellään asioita, joita ei oikeasti ole olemassa, uskomme elokuvan maailman niin täysin, että sitä on valmis uskomaan lääkärin selityksen muistonpoistotekniikasta. Laitteet näyttävät hieman itse rakennetuilta ja teoriakin kuulostaa maalaisjärjellä toimivalta. Kun nämä uskottavat aineosat yhdistetään teemaan, joka koskettaa useimpia ihmisiä - rakkaan menettäminen erossa ja sen aiheuttamat kivuliaat, katkeransuloiset muistot – siitä seuraa hittielokuva.



Tahrattoman mielen teknologiaa (Kuva 1)

Samanlaista tasapainottelua katsojan uskon ylläpitämisen ja koskettavan teeman esiin tulemisen kanssa kävimme läpi yhdessä Hanna Lappalaisen kanssa tehdessämme tanssillista lyhytelokuvaa *Sleeping Patterns* (2011). Elokuvasa on pariskunta, jonka toinen osapuoli nukkuu lähes koko elokuvan ajan, samalla toisen pyörittäessä yksin tavallista arkea. Luodessamme elokuvan visuaalista ilmettä päätimme, että elokuvan on alettava aivan tavallisesti, jotta katsoja löytää siitä samastuttavan ympäristön. Emme halunneet valita mitään tiettyä aikakautta, mutta pidimme siitä, miltä 50-luvun mekot ja esineet näyttivät, joten tyyllittelimme sinne suuntaan, antamatta kuitenkaan selkeää tietoa aikakaudesta katsojalle. Kun olimme siis ensimmäisessä kuvassa ensin esitelleet niin sanotusti tavallisen ympäristön, ja hieman tyyllitellyn päähenkilömme, aloimme esitellä elokuvamme maailman omituisuuksia. Mies ei syö, vaan nukkuu pää lautasella. Hän yrittää tiskata, mutta tekee sen itse asiassa silmät kiinni astioita tiputellen. Kun elokuvan puolivälin jälkeen hahmot alkavat tanssia, se ei yllätä katsojaa; tässä maailmassa nyt vaan voi käydä näin.



Sleeping Patternsin nukkuva tiskaaja (Kuva 2)

Ohjaaja Saara Cantellin mielestä on harmillista miten vähän elokuvassa hyödynnetään mahdollisuutta venyttää todellisuuden rajoja (Cantell 27.4.2012.) ”Elokuva on jäänyt arkirealismiin vangiksi. Elokuvassa harvoin hyödynnetään esim. erikoisefektejä siihen, että voitaisiin taivuttaa maailma miksi halutaan.” (Emt.) Cantell ei myöskään pidä realismia oleellisena osana samastumisen prosessissa. ”Teatterissa luodaan illuusiota hyvin pienilläkin asioilla ja se toimii. Näin tanssielokuvassa kohtauksen, missä mies alisti toisen miehen nojaamaan seinää vasten, jonka jälkeen hän vain napsutteli tämän kalsareiden kuminauhaa. Se oli paljon väkivaltaisempaa ja kuvaavampaa kuin yksikään raiskauskohtaus jonka olen nähnyt elokuvassa.”(Emt.)

”Jos kaikki on liian tuttua, siinä ei ole mitään nähtävää. Aina on saatava jotain uutta elämään. Elokuvassa pitää kuitenkin olla elementtejä jotka ovat tuttuja. Jos niitä ei ole, me ei löydetä siitä mitään, se on meille sekasotku. Jos elokuva on avaruuteen sijoittuva, tuttua siinä meille on ainoastaan edelliset avaruuteen sijoittuvat elokuvat. *Star Warsissa* on ihmisiä, joten automaattisesti samastumme heihin, tuttuihin, sen sijaan että samastuisimme karvaisiin olioihin toiselta planeetalta. Inhimillisyys puskee ulos koska, no me ollaan ihmisiä. Me samastutaan inhimillisyyteen, vihaan ja

rakkauteen. Edes kulttuurieroilla ei ole väliä silloin kun kyse on ihmisen perustunteilla. Jos elokuvaan samastumisen laittaisi tasoihin, kulttuuri olisi asteikolla alhaalla, mutta yksinäisyys, mikä on kaikissa kulttuureissa tunnettu, vahva tunne, on asteikolla ylhäällä. Elokuvan suuret teemat ovat aina samat.” Mercer (Mercer 7.3.2012)

2.5 Elokuvia todellisuudesta

”Tietty tyyli ja ilmaisutapa ei takaa totuutta. Sitä ei takaa mitään.” Errol Morris (Helke 2006, 39.)

Robert J. Flahertyä tituleerataan usein dokumenttielokuvan isäksi, vaikka hänen elokuvansa itse asiassa olivat yhdistelmä fiktiota ja dokumentaarista elokuvaa. Flaherty teki elokuvia yhdessä vaimonsa kanssa ilman kuvausryhmää, kuvaten luonnonvalossa. Kuvassa olevat ihmiset eivät olleet näyttelijöitä, vaan usein kyläläisiä, joiden joukosta hän valitsi kiinnostavimmat hahmot. Tämän jälkeen hän seurasi päähenkilöitään, kun he elivät samankaltaista elämää kuin omansa, kuitenkin koko ajan esiintyen kameralle (dokumentti *A Boatload of Wild Irishmen* 2010). Flaherty itse kutsui työtään “kollektiivisen muistin lavastamiseksi” (Helke 2006, 21.)

Puhuttaessa varhaisista dokumenttielokuvista, usein mainitaan Flahertyn elokuva *Nanook of the North* (1922), vaikka käsitettä dokumentti ei ollut edes keksitty tuolloin ja elokuvan tekotapa oli lähempänä fiktiota kuin dokumentointia. Flaherty ohjasi kuvattaviaan, Inuitheimon jäseniä, jotka esittivät kameralle tapahtumia heidän omasta elämästään. Pääosan esittäjän nimi ei todellisuudessa ollut Nanook vaan Allakariellak, eikä elokuvassa esiintyvä nainen ollut hänen vaimonsa. Elokuvan äänet on jälkiäänitetty studiossa (dokumentti *A Boatload of Wild Irishmen* 2010). Tuolloin dokumenttielokuvaa ei ollut määritelty, eikä Flaherty kohdannut syytöksiä elokuviensa niin kutsutusta aitoudesta. Nykyään todenperäisyys sen sijaan nousee puheenaiheeksi lähes jokaisen dokumenttielokuvan kohdalla.

”Joskus on valehdeltava. Usein asioita on vääristeltävä, jotta saavuttaisi niiden todellisen hengen.” (Flaherty sit. Helke 2006, 27.)

Elokuvan todellista henkeä on havitelu historian aikana useilla erilaisilla totuutta tavoittelevilla suuntauksilla. Näitä ovat neorealismi, direct cinema, *cinéma vérité*, ranskan uusi aalto sekä dogma 95. Neorealismissa painotetaan esittämään aika ja sen kulku realistisesti. Elokuvateoreetikko André Bazin (1918-1958) kutsuu neorealismia ”tosiasioiden ja uudelleenjärjestetyn reportaasin elokuvaksi”(Helke 2006, 171). Dokumentin ja fiktion rajaa väitöskirjassaan tutkinut Susanna Helke (Emt.) kuitenkin huomauttaa, ettei ”neorealismi ole yhtenäinen liike tai selkeälinjainen tyyliuunta”, tekijöiden lähestymistapojen eroavaisuuden vuoksi. Kuuluisimpia neorealistisia elokuvia on italialaisen Vittorio De Sican *Ladri di biciclette* (1948) eli *Polkupyörävaras*.

Direct cinema on alkuperältään journalistinen hanke, se havainnoi eikä puutu kameran edessä tapahtuvaan ja sisältää harvoin kommentaaria tai haastatteluja. Suuntaa edustaa esimerkiksi yhdysvaltalainen dokumentaristi Albert Maysles ja hänen elokuvansa *Salesman* (1968). *Cinéma vérité*ssä kuvaaja taas on vuorovaikutuksessa kohteen kanssa ja elokuvanteko voi suorastaan provosoida kuvattavia puhumaan kokemastaan. Tekijää ei yritetäkään piilottaa. Esimerkkinä ranskalainen Jean Rouch ja *Chronique D'un Été* (1959) eli *Ranskalainen päiväkirja*. ”Direct cinemassa totuus löytyi tapahtumista, jotka olivat valmiiksi saatavilla kameraa varten. *Cinéma vérité* perustuu paradoksiin: keinotekoinen tilanne tuo pintaan kätkeytyjä totuuksia” luonnehtii dokumentaarisen elokuvan historioitsija Eric Barnouw näitä kahta tyyliuuntausta (Helke 2006, 62).

Ranskan uusi aalto koostuu joukosta elokuvaajia jotka painottivat ohjaajan henkilökohtaista näkemystä, *auteur*-teoriaa. He kuvasivat usein elokuvia studioiden sijaan kaduilla ja lokaatioissa, tehden elokuvia myös pienellä budjetilla (Wikipedia 2012, hakusana ranskan uusi aalto). Kuuluisimpia lajin edustajia esikoiselokuvineen ovat Jean-Luc Godard *À bout le souffle* (1960) eli *Viimeiseen hengenvetoon* sekä Francois Truffaut *Les quatre cents coups* (1959) eli *400 kepposta*. Dogma 95-suuntaus sen sijaan tavoittelee elokuvissaan ”puhtautta” keskittymällä elokuvan sisältöön. Ohjaajan tarkoitus on kertoa totuus hahmoista ja tilanteesta ilman erillistä taiteellista näkökulmaa. Dogma 95-säännöstö koostuu kymmenestä kohdasta, jotka muun muassa käskevät kuvata ja äänittää elokuvan kokonaan lokaatiossa käsivaralla ilman ylimääräistä valaisua. ”Elokuvan on tapahduttava tässä ja nyt” (Wikipedia 2012, hakusana dogma 95). Tätä tarkasti säännösteltyä suuntausta johtivat tanskalaiset Lars von Trier sekä Thomas Vinterberg, jotka kylläkin ovat viime

vuosina tehneet myös perinteisempiä fiktioelokuvia. Heidän dogma-kauden teoksiaan ovat esimerkiksi von Trierin *Idioterne* (1998) *Idiootit* sekä Vinterbergin *Festen* (1998) *Juhlat*.

Fiktio ja dokumentin rajanvetoa rikotaan elokuvatuotannoissa toistuvasti. Englantilaisesta näytelmäkirjailijasta tehdyssä dokumentissa, *The Arborissa* (2010) käytetään rinnatusten arkistomateriaalia ja filmatisoituja kohtauksia näytelmistä. Sen lisäksi kuulemme hänen tyttäriensä haastatteluja, mutta tyttärien sijaan näemme näyttelijöitä, jotka aukovat suutaan tyttärien puheen tahtiin. *The Wrestler* (2008) on fiktiivinen elokuva, mutta itse asiassa saanut innoituksensa oikeista painijoista ja toteutettu samaan tyyliin kuin aiheesta tehty dokumentti olisi saatettu toteuttaa.

Dokumentaarinen ote fiktiivisessä elokuvassa koetaan usein uskottavuutta lisääväksi seikaksi. Jos fiktiivisessä elokuvassa käytetään myös arkistomateriaalia, kuten esimerkiksi useissa holokcaustista kertovissa elokuvissa, elokuva saa uutta painoarvoa. Toisinaan tehdään jopa fiktiivisiä elokuvia, jotka jäljittelevät dokumenttia. Nämä elokuvat ovat usein humoristisia. Usein niissä pilkataan jotain tiettyä henkilöä, ryhmää tai ideologiaa ja siksi niitä kutsutaan mockumentaryiksi. Esimerkkeinä voidaan mainita tv-sarja *The Office* (2001) ja koomikko Sacha-Baron Cohenin elokuvat *Borat* (2006) ja *Brüno* (2009).

Selkeästi fiktiivisten elokuvien lisäksi on tehty myös elokuvia, joista on ilman tekijöiden lausuntoa vaikea sanoa, onko kyseessä oikea dokumentti vai fiktio. Tuorein esimerkki on Casey Affleckin ohjaama elokuva *I'm still here* (2010). Elokuvassa nimekäs näyttelijä Joaquin Phoenix aloittaa rap-uran ja käyttää reilusti huumeita. Elokuva tekeminen aloitettiin vuonna 2009, vuosi sen jälkeen, kun Phoenix ilmoitti lopettavansa näyttelämisen ja keskittyvänsä musiikin tekemiseen. Elokuvaa kuvattiin vuosi ja yhdeksän kuukautta, ja koko tämän ajan Phoenix pysyi julkisuudessa roolissaan. Elokuva tuotiin julkisuuteen dokumenttina, mutta julkaisun jälkeen Affleck myönsi elokuvan olevan fiktiivinen ja Phoenixin näyttävän. Ystävykset olivat tahtoneet tehdä elokuvan, koska olivat yllättyneitä siitä, miten ihmiset uskovat reality-televisioon aitouteen. Affleckin lausunnosta huolimatta monet ovat edelleen sitä mieltä, että kyseessä on dokumentti, ja fiktioksi väittäminen vain yritys pelastaa Phoenixin maine.

Kysyin Aaltosen mielipidettä aiheesta (Aaltonen luento 7.12.2011), ja hän totesi, että rajojen rikkominen on niin yleistä nykyään, että toisilta genreiltä lainaaminen on täysin

suotavaa. ”Autenttisuus ja totuudellisuus liittyvät rajanvetoon fiktion kanssa. Jos elokuva ilmoitetaan dokumenttielokuvaksi, sillä on merkitystä. Silloin elokuvassa esiintyvät henkilöt ovat autenttisia henkilöitä.”(Aaltonen 2006, 168.) ”Ja onhan se toki eettisesti arveluttavaa, jos katsojille esittää asioita faktoina, jotka ovat fiktiota.” (Emt.) Virpi Suutarinen on todennut, että suurin ongelma käsitteiden sekoittamisessa on se, miten se vie pohjan dokumenttielokuvan ja journalismin uskottavuudelta (Aaltonen 2006, 168). Elämme kuitenkin maailmassa, jossa lähes jokaisella ihmisellä on mahdollisuus kuvata, leikata, manipuloida ja levittää videomateriaalia. Näiden videoiden ja elokuvien kautta me näemme ja opimme uusia asioita, mutta minkään näkemämme todellisuusperäisyyttä emme voi tietää. Sen vuoksi koen, että tällaisessa maailmassa elokuvat, jotka saavat meidät kyseenalaistamaan katsomamme todenperäisyyden ja muistuttavat, että viime kädessä tulkinta on aina katsojalla, ovat arvokkaita.

”Elokuva on todellisuuden, sosiaalishistoriallisen maailman, valokuvauksellista jäljentämistä, sen ’dokumentoimista’. Siinä mielessä jokainen elokuva on myös dokumentti.” (Aaltonen 2006, 33.)

”En ole suuri seikkailukertomusten ystävä. Seikkailun jännitys estää katsojaa näkemästä kankaalla tapahtumia asioita syvemmälle. Siksi haluan aina kun mahdollista muistuttaa katsojaa siitä, että elokuva on uudelleen esitettyä todellisuutta, ei fiktiivinen seikkailu. Elokuva on tarina ihanne-minän ja todellisen itsen välisestä ristiriidasta.” Abbas Kierostami (Helke 2006, 165)

3 Käsikirjoitus ja ohjaus

3.1 Todellisuus on tarua ihmeempää

Jos elokuvan alussa on teksti, joka kertoo sen perustuvan tositarinaan, se saa meidät havahtumaan; tämä todella tapahtui jollekin. Se virittää meidät katsomaan elokuvaa erilaisella asenteella kuin jos olettaisimme katsomamme olevan puhdasta fiktiota. Eläydymme henkilöiden tuskaan, ja päivittelemme sitä, millaista olisi ollut kokea tuo kaikki. Esimerkkinä voisi mainita HBO:n *Band of Brothers* -sarjan (2001), joka kertoo toisessa maailmansodassa olevista amerikkalaissojilaisista. Jokaisen jakson alussa näemme veteraanin, joka kertoo kyseisessä jaksossa käsiteltävistä asioista. Katsoessamme jaksoa, näemme mielessämme tämän saman vanhan herran, ja kuvittelemme hänet ja hänen toverinsa jakson tilanteisiin.

Toisinaan tuntuu, että tositapahtumiin perustuva elokuva saa lisäpisteitä totuusperustasta. Olisivatko ihmiset aikoinaan liikuttuneet James Cameronin *Titanicista* (1997) niin paljon, jos tätä tunnettua onnettomuutta ei olisi sattunut, eikä katsoja ei olisi voinut bongailla yhtymäkohtia elokuvan ja historiallisten tapahtumien kanssa? Käsikirjoittaja Timo Lehdellä on asiaan vahva kanta: ” ‘Perustuu tositapahtumiin’ tai ‘based on a true story’ ovat myyntilauseita, joiden tarkoitus on herättää katsojien mielenkiinto. Tarkoitus on vihjata että tässä on kyse vahvemmassa realismista kuin noilla muilla.” (Lehti 19.3.2012.)

Tositapahtumiin viittaamisesta elokuvan alussa on tullut tehokeino myös komediassa. Esimerkkinä elokuva *500 days of Summer* (2009), jonka alussa tulee teksti:

AUTHOR'S NOTE: The following is a work of fiction.
Any resemblance to persons living or dead
is purely coincidental.

Especially you Jenny Beckman.

Bitch.

500 Days of Summer alkaa huomatuksella. (Kuvat 3-5)

Katsoja tietää edelleen, että kyseessä on fiktio, mutta nyt olemassa on myös mielikuva hieman katkeroituneesta käsikirjoittaja/ohjaajasta, joka tekee elokuvan omasta epäonnistuneesta suhteestaan.

Tämän elokuvan tapauksessa ei sillä ole väliä uskooko katsoja Jenny Beckmanin olemassaoloon vai ei, koska olkoonkin että tekstissä viitataan mahdollisiin oikeisiin tapahtumiin, mitään ei väitetä todeksi, päinvastoin. Väitetään elokuvan perustuvan tositapahtumiin tai ei, elokuvantekijällä on melko vapaat kädet muuttaa tosielämän faktoja draaman nimissä. Päähenkilön elämään saatetaan lisätä tai siitä poistaa henkilöitä. Henkilö kansallisuutta saatetaan muuttaa. Tapahtumapaikat saattavat vaihtua maasta toiseksi ja tarina saattaa jopa päättyä varsin eri tavalla kuin todellisuudessa kävi. Ja eihän sillä ole merkitystä, paino kuitenkin on sanassa *perustuu* todellisuuteen.

“Harva käsikirjoittaja yrittää maalata täysin realistista kuvaa maailmasta tai sen tapahtumista. Kyse on aina käsikirjoittajan näkemyksestä ja tulkinnasta – materiaalia joudutaan usein karsimaan, olipa sitten kyse tositapahtumasta tai kirjan adaptaatiosta. Vaikka pyrittäisiin todellisten tapahtumien täydellisen toisintoon, se olisi vaikeaa – ellei peräti mahdotonta. Fiktiivisellä elokuvalla tai tv-sarjalla ei ole samanlaista totuusarvoa kuin esim. dokumenttielokuvalla, jota katsoessaan katsoja näkee ‘todelliset ihmiset aidossa tilanteessa’. Katsoja tietää katsovansa fiktiota, hän toivottavasti heittäytyy mukaan tekijöiden luomaan maailmaan olipa se realistinen tai surrealistinen.” (Lehti 19.3.2012.)

Yhtymäkohtia tosielämään voi etsiä myös arkielämän tilanteista. Käsikirjoittaja-ohjaaja Johanna Vuoksenmaa kirjoitti tv-sarjansa *Klikkaa mua* (2011) ystävänsä inspiroimana. Hän seurasi vierestä kun ystävä tapasi mitä erilaisimpia miehiä deittisivuston kautta, ja lähetti naistenhuoneesta välillä epätoivoisia, välillä positiivisesti yllättyneitä tekstiviestejä. Kuulemma yksikään mies ei voi itseään sarjasta tunnistaa, mutta todelliset tapahtumat toimivat Vuoksenmaalla innoituksen lähteenä (Vuoksenmaa, luento 10.11.2011). Myös Lehti kokee (19.3.2012), että käsikirjoittajan on tärkeä havainnoida ympäristöään ja tunnistaa sieltä dramaattisesti kiinnostavat hetket. “Satunnainen kohtaaminen kaupungilla voi joskus avata tiettyyn hahmoon uuden puolen, mutta harvemmin kopioin mitään dialogia suoraan käsikirjoitukseen. Jos elokuvassa on sivuhenkilönä taksikuski, voisi olla silmiä avaava kokemus jutustella taksikuskien kanssa esim. Suomen

maahanmuuttajapolitiikasta. Kuluvan vuoden tammikuussa kuulin varsinaisen vuodatuksen ammattikuskin suusta, ja oli hämmäntävää huomata kuinka tärkeä ja tunteita herättävä asia se oli hänelle. Ehkä sille vielä löytyy sopiva paikka...” (Lehti, sähköpostihaastattelu 19.3.2012.)

Vanha sanonta “totuus on tarua ihmeellisempää” pitää kuitenkin paikkansa. Usein lukee uutisen tai kuulee tarinan, joka kuulostaa niin absurdilta, ettei sitä uskoisi tosielämässä tapahtuneeksi. Monet näistä perustuu tositarina -elokuvista pohjautuvat juuri tällaisiin tapauksiin, esimerkiksi *Catch Me If You Can* (2002), jossa nuori mies tuntuu onnistuvan mitä käsittämättömimmissä huijauksissa ja pääsevän kuin koira veräjältä jokaisesta rikkeestään. Lehti toteaaakin, että “tositapahtumasta ei välttämättä saa käsikirjoitettua uskottavaa fiktiota. Ja jos käsikirjoituksen tai jopa valmiin ohjelman tapahtuma tuntuu epäuskottavalta, perusteluksi ei riitä ‘mutku se meni just noin’.” (Emt.)

Tämän vuoksi joskus tuntuukin siltä, että elokuvantekijöiden tulisi miettiä hieman tarkemmin sitä, toimiiko elokuva paremmin fiktiona vai dokumenttina. Esimerkiksi yhdysvaltalaisesta runoilijasta Allen Ginsbergistä tehty elokuva *Howl* (2010) hämmensi minua. Elokuva pyörii Ginsbergin kirjoittaman, sensuurin kouriin joutuneen runon ympärillä. Elokuvassa seuraamme paitsi animaatioilla kuvitettua runoa, myös oikeussali-istunnon, runon lukutilaisuuden ja Ginsbergin haastattelun dramatisointia. Kaikki nämä tilanteet ovat tapahtuneet ja ehdottoman tosia. Niissä ei oikeastaan edes tapahtunut mitään täysin uskomatonta. Siitä huolimatta minulla oli katsojana vaikeuksia uskoa tätä elokuvaa, koska se mitä minä näin, oli James Francon silmälaseissa esittäen Francoa ja joukon kuuluisia näyttelijöitä esittäen oikeudenkäyntiä. Elokuva oli käsikirjoitettu niin dokumentin muotoon, että se alkoi tuntua teennäiseltä. En uskonut sitä, vaikka se olikin “totta”.

“Kaikkein tärkeintä on kuitenkin se, että käsikirjoittaja itse usko maailmaan ja ihmisiin, joista hän on kirjoittamassa. Jos käsikirjoittaja ei itse usko, kukaan muukaan tuskin usko.” (Emt.)

3.2 Tapahtumaskenaarion kaavailua

Luonteva näytteleminen on sidonnaista paitsi kulttuuriin myös aikakauteen. Ihmisten puhetyyli ja käyttäytymisetiketti on muuttunut ajan kuluessa, minkä näkee selvästi esimerkiksi eri vuosikymmeniltä olevia suomalaisia elokuvia vertailemalla. Tästä huolimatta useat ohjaavat pyrkivät työssään löytämään keinoja miten saada näyttelijät tuottamaan puhetta mahdollisimman luontevasti. Yksi suosituimmista keinoista on improvisaatio. Sana improvisaatio juontaa latinasta, termistä *improvisus*, joka tarkoittaa ennalta näkemätöntä (Koponen 2004, 18). Improvisaatiota on käytetty alun perin teatteritaiteessa, mutta sittemmin se on levinnyt laajasti myös muihin taidemuotoihin. Fiktiossa se tarkoittaa yleensä sitä, ettei tarkkoja repliikkejä sisältävää perinteistä käsikirjoitusta ole ja näyttelijät yhdessä ohjaajan kanssa luovat tarinaa sen edetessä. Tästä on olemassa lukuisia erilaisia variaatioita. Joskus käsikirjoitus voi olla hyvinkin valmis ja ainoastaan repliikit improvisoidaan. Toisinaan tarinan kaari on suunniteltu, mutta tapahtumat selviävät vasta kuvauksissa. Usein tarinan kaaren löytäminen ilman tarkempaa käsikirjoitusta on vaikeaa, ja ikävä kyllä tämä näkyy useissa improvisaatioelokuvissa jännitteen puuttumisena.

Improvisaatio ei suinkaan ole uusi keksintö, ja versioita siitä on nähty elokuvan maailmassa jo vuosikymmeniä. Improvisaatiota hyödynnettiin muun muassa Italian neorealismissa, Ranskan uudessa aallossa sekä dogma-elokuvissa. Niin sanotusti puhtaita improvisaatioelokuvan tekijöitä on vähän, näistä tunnetuimpia lienee englantilainen Mike Leigh. Hän on kuvannut useita täysipitkiä improvisaatioelokuvia, saavuttaen myös suuren yleisön suosion. Hänen elokuvansa kertovat usein tavallisista englantilaisista, ja ne voittavat katsojat puolelleen erityisesti samastuttavuudellaan. Leighin elokuvat ovat hyvin näyttelijävetoisia, itse asiassa Leigh aloittaa elokuviensa tekemisen valitsemalla näyttelijät (Raphael 2008, 24). Hän haastattelee näyttelijänsä aina yksin, ilman uhkaavaa raatia. Hän ei tapaa ketään lyhyempää aikaa kuin kahtakymmentä minuuttia, ja jos hän pitää henkilöstä, hän kutsuu tämän takaisin viettämään enemmän aikaa kanssaan. Leighin tavoitteena on tutustua ihmiseen ja kuulla tarinoita tämän oikeasta elämästä. Itse asiassa Leigh hyödyntää roolihahmoja luodessaan myös näyttelijän ympärillä olevia ihmisiä (Emt.,27). Hän pyytää jokaista näyttelijää puhumaan suuresta joukosta eri ihmisiä joita

näyttelijä tuntee. Kun Leigh ja näyttelijä ovat keskustelleet, Leigh valitsee jonkun tai joitakin henkilöitä, joiden pohjalta roolihahmoa aletaan luoda.

Mike Leigh kertoo, mitä hän sanoo ennestään tuntemattomille näyttelijöilleen ensimmäisessä yhteiskokouksessa: ”On such-and-such a date in six months’ time, we’re going to go out and make a film. Anything we do between now and then is merely preparation so that we can embark on that creative journey.” (Emt. , 23.)

Ennen virallista harjoituskautta Leigh tekee tutkimustyötä, jossa hän haluaa myös näyttelijöiden olevan mukana. Tämän tutkimusvaiheen aikana Leigh ja näyttelijät lukevat paitsi kirjallista materiaalia, myös perehtyvät käytännön tasolla elokuvan teemaan sekä aikakauteen (Hietanen 2005, 17-18). Leigh tahtoo näyttelijöiden ottavan hahmot niin isoksi osaksi itseään, että ne jäävät elämään senkin jälkeen kun kuvaukset ovat ohi. Vaikka näyttelijät ovat isossa osassa tarinan luomisessa käsikirjoitusvaiheessa, lopulta vain Leigh itse tietää mitä tarinassa todella tapahtuu.

Leigh ei käytä harjoitustensa aikana minkäänlaista käsikirjoitusta, mutta ennen kuvausten alkamista hän kyllä kirjoittaa eräänlaisen tapahtumaskenaarion (Raphael 2008, 30), joka on pituudeltaan hyvin lyhyt, ja joka ei sisällä dialogia tai yksityiskohtaista kuvailua, ainoastaan elokuvan rakenteen. Esimerkkinä *Happy-Go-Lucky*n (2007) käsikirjoituksen ensimmäinen ja viimeinen kohta:

Scene 1: Streets TBA² (Day Ext. Saturday Week 1)

Poppy on her bicycle.

Scene 50: Streets (Day Ext./Int. Saturday Week 6)

Poppy’s fifth driving lesson. Scott.

(Emt. , 373.)

² TBA tarkoittaa käsikirjoituksessa ”to be announced” eli ilmoitetaan myöhemmin. Tässä tapauksessa edes tarkka lokaatio ei ollut vielä selvillä.

Improvisaatioelokuvan ollessa kyseessä käsikirjoitus- ja ohjaamisprosessi kulkevat yleensä rinnatusten ja jatkuvat elokuvan kuvausten loppuun, joskus jopa leikkausvaiheeseen asti. Käsikirjoittamisen ja ohjaamisen erottamisesta toisistaan Leigh sanookin: ”Actually, as I say all this, I’m finding it immensely difficult to separate my two functions. They really do merge. And if you ask me how to I arrive at my decisions – that is, where they come from – I’d have to say it’s a combination of conviction, lateral thinking, logic, practical considerations, emotional recall, gut feeling, intuition, telepathy, imaginative leaps, blind panic and my sense of humour.” (Emt. , 29.)

Improvisaatiota on käytetty myös suomalaisten ohjaajien keskuudessa. Tarkkaillessani esimerkiksi Aku Louhimiehen työskentelyä, olen huomannut että vaikka hänellä onkin valmiiksi kirjoitettu käsikirjoitus, hän saattaa kuvauksissa tehdä isojakin muutoksia ja jättää käsikirjoituksen kokonaan nurkkaan. Tärkeintä on, että kohtauksen sisältö välittyy. Erityisesti vahvaa tunnelatausta vaativat kohtaukset Louhimies usein aloittaa käsikirjoituksen mukaisesti, mutta versioi kohtausta eteenpäin otto otolta, samalla kun näyttelijä pääsee rooliinsa sisälle. ”Teksti on lähtökohta. Ei otettu siitä toimintaohjeita tai repliikkejä. Siitä lähdettiin, sitten versioitiin ja kokeiltiin”, kertoo Akun kanssa työskennellyt näyttelijä Meri Nenonen (27.4.2012).

Louhimiehen uusin elokuva, *Vuosaari* (2012), on episodielokuva. Elokuvan henkilöt katsoivat kotonaan televisiosta reality-sarjaa joka imitoi *Big Brotheria*. Elokuvassa ei haluttu käyttää alkuperäistä sarjaa, vaan päätettiin kuvata oma. Työskentelin käsikirjoittajana ja avustavana ohjaajana tässä ”realityssä”, joka istutettiin elokuvan tarinaan. Yhteistyömme alkoi keskustelulla Akun kanssa siitä, mitä hän oikeastaan haluaa. Hän kertoi, että tarkoituksena olisi taltioida hauskaa pitäviä nuoria, rellestämistä ja hellyydenkaipuuta. Sovimme, että kirjoitan erilaisia lähtötilanteita kohtauksiin, jotka sitten improvisoimme tilanteessa. Tuotannon puoli auttoi näyttelijöiden löytämisessä, ja päätimmekin käyttää viiden hengen porukkaa Ilves-teatterilta. Tässä etuna oli se, että nuoret tunsivat toisensa jo ennestään, ja käyttäytyivät kuin olisivat tosiaan viettäneet pitkän ajan samaan taloon suljettuina. Lisäksi saimme yhden heille ennestään tuntemattoman pojan, mikä sopi hyvin ns. uudeksi tulokkaaksi taloon. Päätimme, ettemme kehittä valmiiksi mitään hahmoja, vaan pyydämme näyttelijöitä tulemaan paikalla omina itsenään, mutta liioiteltuina versioina.

Itse käsikirjoittamisessa etenin niin, että käsikirjoitin tapahtumakulun, jossa yksi näyttelijä kerrallaan ikään kuin äänestetään ulos. Välissä on tehtäviä ja juopottelua sekä ihmissuhdekuvia. Kaksi päivää ennen kuvauksia kävimme Akun kanssa läpi vielä käsikirjoitusta. Hän oli tyytyväinen, mutta lisäsimme taloon toimintaa ja juhlimista. Lisäksi muutin käsikirjoituksen kaaviomuotoon, jotta se olisi helpompi käsittää kiireisessä kuvausaikataulussa. Tämän kaavion avulla sitten kuvasimme neljän tunnin ajan, lopputuloksena 40 minuutin kokonaisuus, jota käytettiin hyväksi paitsi elokuvan kuvauksissa myös varsinaisessa lopputuloksessa. Koin tekotavan hyvin käytännölliseksi, koska tämän avulla kaikki pysyivät perillä siitä, mitä tarvitsimme draaman kaaren toteutumiseen, mutta meillä ei ollut mitään liian rajoittavaa tekijää, joka olisi vaikeuttanut työskentelyämme.

3.3 Näyttelijää seuratessa

Improvisaatioelokuvaa käsittelevässä opinnäytetyössään Hietanen esittelee erilaiset ohjaamisen mallit, joissa improvisaatiota pystytään hyödyntämään. Näitä malleja ovat ohjaajakeskeinen, vuorovaikutteinen sekä näyttelijäkeskeinen malli (Hietanen 2005, 11-12). Mikäli improvisaatiota käytetään ainoastaan eräänlaisena apuvälineenä harjoitusvaiheessa hahmon sisälle pääsemisessä, kutsutaan metodia ohjaajakeskeiseksi malliksi. Tällöin ohjaaja käy läpi käsikirjoitusta näyttelijöiden kanssa kokeillen harjoituksissa erilaisia lähestymistapoja kohtauksiin sekä antaen näyttelijöille liikkumavaraa repliikkien suhteen, toisinaan jopa muokaten dialogia näyttelijöiden suuhun sopivammaksi. Varsinaisissa kuvauksissa ohjaaja kuitenkin yleensä pitäytyy käsi- ja kuvakäsikirjoituksessa.

Vuorovaikutteisissa mallissa oleellista on elokuvan kehittäminen vielä harjoitusvaiheessakin. Näyttelijät saavat käsikirjoituksen vasta harjoitusten alkaessa, jolloin he eivät ole vielä ehtineet omaksua hahmoa sekä repliikkejä, vaan luovat hahmoa harjoitusten aikana. Harjoituksissa voidaan harjoitella kohtauksia käsikirjoituksesta tai sen ulkopuolelta, jolloin hahmolle kehitetään historiaa elokuvan ulkopuolelta. Yleisiä harjoituksia ovat arkiset tapahtumat, esim. kaupassa käyminen, istuminen baarissa, kuntoilu. Joskus ohjaaja saattaa pyytää näyttelijää elämään joitain tunteja, jopa päivän roolihahmonsa elämää. Käsikirjoitus muuttuu usein harjoitusprosessin aikana, ja on valmis

vasta juuri ennen kuvauksia. Kuitenkaan edes kuvauksissa ei olla täysin sidottuja käsikirjoitukseen, vaan saatetaan poiketa sivupoluille mikäli ohjaaja ja näyttelijät kokevat sen tarpeelliseksi.

Näyttelijäkeskeisessä mallissa ei lyödä mitään missään vaiheessa lukkoon. Harjoitusjakso on pitkä, ja sen aikana luodaan paitsi hahmot, myös tarina ja juonenkäänneet. Näyttelijöillä on paljon valtaa, mutta lopullinen vastuu on tietysti edelleen ohjaajalla, samoin kuin peruslähtökohdan asettaminen sekä tieto siitä, mistä elokuva lopulta kertoo. Myös dialogi on asia, jonka uskottavuudesta on pidettävä huolta, vaikka teksti ei olekaan ohjaajan kirjoittamaa. Jos sisältö ei tunnu välittyvän, ohjaajan on annettava uudenlainen ohjeistus ja pohdittava näyttelijän kanssa miten asia saataisiin kerrottua toisin. Kuvaustilanteessa tekninen ryhmä pyrkii lähinnä pysymään näyttelijöiden perässä ja tallentamaan tapahtumat.

Useimmiten ohjaajat, tekevät he sitten improvisaatioelokuvaa tai perinteistä käsikirjoitettua fiktiota, kuitenkin hyödyntävät useita eri malleja. Tavoitteena on kuitenkin tuottaa uskottavaa jälkeä. Tällöin erityisen tärkeä tekijä ohjaajan ja näyttelijän välisessä yhteistyössä on luottamus. On tärkeää, että ohjaaja ja näyttelijä pystyvät keskustelemaan sekä antamaan palautetta puolin ja toisin. Monet ohjaavat suosivat jonkinlaista improvisaatiota erityisesti silloin, kun näyttelijät ovat kokemattomia tai jopa amatöörejä. Esimerkiksi Vittorio De Sica (1901-1974) oli näyttelijäkoulutuksen saanut ohjaaja, joka oli sitä mieltä, että tavalliset ihmiset ovat näyttelijöitä ilmaisuvoimaisempia. Hän koki, että tavalliselle ihmiselle oli helpompaa opettaa näyttelemisen perusteet kuin kitkeä koulutetusta näyttelijästä turhat maneerit pois. Etsiessään pääosaesittäjää elokuvaansa *Ladri di biciclette* (1948) hän kieltäytyi ottamasta rooliin tuotantoyhtiön ehdottamaa Gary Grantia, vaan etsi mieluummin amatöörin. (Helke 2006, 170-171). Suurin osa tuotannoista, joissa itse olen työskennellyt, on toteutettu joko näyttelijäopiskelijoiden tai ammatikseen näyttelevien kanssa. Suurimman osan omista improvisaatioon perustuvista kokeiluistani ja elokuvistani olen tehnyt kanssaopiskelijani Tommi Rajalan kanssa.

Kerran teimme saman improvisaatioharjoituksen, *Kultapojat* (2011), kahdesti. Tarkoituksenamme oli nähdä, millainen ero on ammattilaisella ja niin sanotulla amatöörillä. Ensin käytimme kahta ihmistä, joista kumpikaan ei ollut aiemmin näytellyt. Seuraavana iltana kuvasimme saman harjoituksen uudestaan, mutta tällä kertaa käytimme

kahta Teakin opiskelijaa. Molemmat harjoitukset ohjattiin samalla tavalla, mutta lopputuloksessa oli eroja. Tarinan kannalta molemmat harjoitukset etenivät samoin, mutta amatöörien versio oli uskottavampi kuin näyttelijöiden. Näyttelijät pystyivät toistamaan ottoja paremmin ja muuttamaan ajatukset toiminnaksi, mutta amatöörien ilmaisu oli samastuttavampaa. Konkreettisin esimerkki tästä oli onnettomasti ihastuneen näytteleminen. Amatöörinäyttelijä loi ihastuksensa kohteeseen lumoutuneita katseita ja hymyjä aina kun tämä puhui, mutta näytti muuten onnettomalta. Juuri niin kuin rakastunut ihminen; tilanne on onneton, mutta aina kun ihastus osoittaa huomiota, maailma kirkastuu. Näyttelijä taas esitti tilanteen toisin; hahmon onnettomuuden kautta. Hän oli niin onneton, ettei juurikaan edes reagoanut ihastuksensa kohteeseen, ainoastaan omaan surkeuteensa. Tällaisessa tilanteessa katsoja samastuu ehdottomasti siihen hahmoon, jonka ihastus tuntuu olevan aitoa.





Kultapoikien ihastuneet (Kuvat 6-7)

Samaisesta harjoituksesta huomasin myös sen, miten vahvasti improvisaatio saattaa vaikuttaa näyttelijöihin itseensä. Toinen ammattinäyttelijä kertoi harjoituksen jälkeen pohtineensa vastaanäyttelijäänsä ja hetken ajan jopa kokeneensa pientä ihastuksen tunnetta, ikään kuin kaikua siitä ihastuksesta jota aiemmin näytteli ns. roolissa ollessaan. Tämä on vain yksi esimerkki improvisaation vaikutuksesta ohjaustilanteessa. Se osoitti ainakin itselleni sen, miten vahva vaikutus sillä voi olla näyttelijän olotilaan ja sitä kautta lopputuloksen uskottavuuteen.

Lesley Manville on ollut näyttelijänä kuudessa Mike Leighin elokuvassa ja sanoo menetelmää äärimmäisen johdonmukaiseksi ja miellyttäväksi (Raphael 2008, XI). Hänen mukaansa menetelmä on pysynyt samanlaisena tuotannosta toiseen, ainoana erona on harjoitus- ja kuvausaikojen pidentyminen. Kun Leigh teki elokuvan *Grown-Ups* (1980), elokuvaa harjoiteltiin seitsemän viikkoa, ja se kuvattiin viidessä. Uudemmissa tuotannoissa sen sijaan harjoitellaan puoli vuotta ja itse kuvaukset kestävät kolme kuukautta (Emt. , XII). Lesley Manville sanoo

”There is no script, so you create a three-dimensional character from scratch, based on one or more people you know or have met. You then fill in all the bits of their lives. Slowly, slowly, through the rehearsal process, new aspects

of this person's life will be introduced. Because you've created such a thorough background for them, the process of dialogue forming and emotional exchanges taking place look after themselves. It's done very methodically and meticulously. The story – and then the film – starts to take form organically. It's a natural progression.” (Emt.)

Suomessa tämän kaltaisesta ajasta ja vapaudesta voi vaan haaveilla. Kaikki tuotannot ovat tietysti erilaisia, mutta tavanomaisesti harjoitukset mitataan tunneissa, ei viikoissa, ja pitkän elokuvan kuvausaika vaihtelee 15 päivästä 45 päivään. Vaikka aikataulut ovatkin Suomessa kovin eri luokkaa kuin esimerkiksi Leighin tuotannoissa, näyttelijät tuntuvat nauttivan improvisaation kanssa työskentelystä.

”Pidän sitä aina luottamuksen osoituksena. Silloin näyttelijä saa näyttää omaa raakaa osaamistaan kohtauksessa. Ohjaaja antaa suuntaavia neuvoja, mutta antaa näyttelijän tehdä työnsä. Välillä asia voi kääntyä väärään suuntaan, kun näyttelijä ottaa tilanteen omaan huomaansa. Tällaisissa tilanteissa ohjaajan pitäisi tuntea näyttelijänsä paremmin ja antaa käskyjä, jotta ohjaaja pysyy dominanttina kohtauksessa.” (Kuukasjärvi 25.4.2012).

Eriäviäkin mielipiteitä improvisaation hyödyllisyydestä toki löytyy. Kuvaaja Arttu Peltomaa kokee improvisaation hankalaksi valaisun kannalta ja myös kyseenalaistaa sen tuoman aitouden: “En vaan itse koe että improvisaatio olisi yhtään lähempänä realismia kuin käsikirjoitettukaan. Ei se näyttelijän hätäpäissään soveltama ole sen aidompaa kuin se että käsikirjoittaja kirjoittaisi sen. Improvisaatiolla saatetaan kyllä saavuttaa jotain mitä ei perinteisessä fiktiossa, mutta ei se mielestäni realistisuutta ole.” (Peltomaa 22.4.2012)

Saara Cantell luottaa aitouden tavoittelussa enemmän harjoitteluun kuin improvisaatioon (Cantell 27.4.2012). Hän kirjoittaa valmiiksi tapahtumat, henkilöt ja dialogin, ja harjoituksissa näyttelijöiden kanssa hiotaan sitten kaikki valmiiksi. Cantell harjoittelee Suomen mittakaavassa paljon, esimerkiksi elokuvaa *Kohtaamisia* (2008) varten harjoiteltiin muutama viikko. Cantellin mukaan harjoittelemattomuutta pidetään joskus hyvänä, ajatellaan että teksti tulee sitten kuvatessa ulos jotenkin tuoreempana ja maneerittomampana, mutta hän ei itse ole samaa mieltä. Päinvastoin. Hän uskoo, että elokuva rakennetaan harjoitusvaiheessa, ja kuvauksissa kyse on enemmän toteutuksesta

joissa ohjaajan tehtävä on tehdä valintoja ja löytää keinoja avata näyttelijä. Cantell ei juuri käytä improvisaatiota, vaan käy näyttelijöiden kanssa läpi käsikirjoituksen kohtauksia. *Kohtaamisia*-elokuvan kohtaukset toteutettiin yhdellä kuvalla, joten erityisesti silloin tarkkojen kohtausten harjoittelu oli tärkeää. (Emt.)

Näyttelijä Meri Nenonen on työskennellyt sekä Saara Cantellin että Aku Louhimiehen kanssa. ”Saaran kanssa lähdetään liikkeelle dialogisesti. Kun on valmis teksti sä voit harjoituksiin tuoda sen miten sä sitä tulkitset. Tavallaan lähdetään 'tasaveroisemmalta' pohjalta ohjaajan kanssa kun molemmat tietää mitä ollaan tekemässä. Akun kanssa enemmänkin niin, että saat siltä impulssin ja lähdet menemään. Tehdään eri tyyllisiä vetoja ja se on sitten ohjaajan tulkinta ja valinta mikä käytetään.”(Nenonen 27.4.2012). Cantell taas ei juuri harrasta versioimista, ”kyllä se tyyli on tiedossa jo etukäteen.” (Cantell 27.4.2012).

Improvisaation haasteena Nenonen pitää hallitsemattomuutta ”Improssa on paljon haavoittuvampi. Tossa (*Vuosaarella*) menttiin rajojen yli. Se on riskialtista ja sitä voi olla joskus vaikea näyttelijän toistaa. Se on palkitsevaa, mutta on vaikeaa pitää itsellä sitä kontrollia että minne asti menee. Luottamus on siinä isossa osassa, kun ei ole takeita millainen lopputulos on. Tietyt tekemisen rajat pitää siksi olla sovittuna.” (Nenonen 27.4.2012). *Vuosaaren* tapauksessa Nenonen ja Louhimies keskustelivat etukäteen läpi henkilön maailman, motiivit ja tekemisen lähtökohdat rajoineen. (Emt.)

3.4 Muistoista ja tunteista ponnistava järjestelmä

Puhuttaessa luonnollisuuden ja aitouden tavoittelusta näyttelijäntyössä, on mahdoton sivuuttaa Konstantin Stanislavskia (1863-1938). Venäläinen teatteriohjaaja ja teoreetikko kehitti ”järjestelmän”, jonka vaikutus näyttelijätyöhön on tunnettu paitsi Venäjällä, myös Euroopassa ja Yhdysvalloissa. Stanislavski (emt. , 20) onkin sanonut, että ’Järjestelmä’ ei ole hakuteos vaan kokonainen kulttuuri, johon täytyy kasvaa ja kouluttautua monien vuosien ajan.

Stanislavski kehotti näyttelijöitä tutkimaan omaa elämäänsä, muistojaan ja kokemuksiaan ja rinnastamaan ne hahmoonsa, joka heidän oli sitten tuotava mahdollisimman uskottavaksi hahmoksi. Yksi hänen kuuluisimmista hokemistaan onkin ”en usko”. Stanislavskin

mukaan tie uskottavaan näyttelemiseen kulki näyttelijän todentajun kehittämisen kautta. Hän ajatteli, että näyttelijästä ei voi tulla tämän esittämää hahmoa, mutta tämän on mahdollista kuvitella itsensä hahmon tilanteeseen (Emt. , 17-18.).

Yksi Stanislavskin kuuluisimmista käsitteistä onkin JOS. ”Inspiroidakseen itsensä luovaan toimintaan näyttämöllä näyttelijä kysyy itseltään: mitä tekisin JOS olisin tänään, tässä ja nyt vastaavassa tilanteessa kuin roolihenkilöni?” (Stanislavski 2011, 923.) Toinen tunnettu käsite on kokemisen käsite. ”Näyttelijä kokee jokaisella esityskerralla roolin mukaiset teot, ajatukset ja tunteet kuin ne olisivat hänen omiaan. Toisin sanoen näyttelijä ajattelee ja toimii loogisesti, aistii, näkee kuulee eikä vain ole kuulevinaan ja näkevinään jne. Näyttelijä luo roolin joka esityksessä uudelleen, jolloin tuloksena on aktiivista, luovaa, improvisaattorista – elävää teatteria.” (Emt.)

“Lähden yleensä aina käyttämään omia tunteita ja tunnemuistoja. Ja käytän yleensä aika samantyyppistä JOS -ajattelua kuin Stanislavski. JOS minä olisin syntynyt samana vuonna ja JOS minulla olisi samat olosuhteet kuin roolihenkilöllä miten käyttäytyisin? Koen sen olevan ainut keino lähteä näyttelemään kameran edessä. Jos henkilöstä ei tarvitse tulla aidon oloinen ja johon voi samaistua (kuten esimerkiksi teatterissa ei aina tarvitse), saatan lähteä fyysisen olemuksen kautta tekemään roolia.” (Annala 24.4.2012).

Stanislavski uskoi perusteelliseen harjoitteluun, ja hänen harjoituskautensa saattoivat kestää jopa yli vuoden. Yksi esimerkki hänen teettämästään harjoituksesta on tehtävä, jossa näyttelijän pitää vain istua näyttämöllä muiden edessä ja olla tekemättä mitään. Stanislavski on kirjoittanut teoksensa *Näyttelijän työ* osittain lähes kaunokirjalliseen muotoon, ja teoksessaan hän kuvaakin harjoituksen läpikäyneen näyttelijän tunteja: ”...minun oli paljon helpompaa istua näyttämöllä teatraalisen teennäisesti kuin ihmismäisen luonnollisesti. Teatraalinen valhe näyttämöllä oli minua lähempänä kuin luonnollinen totuus.” (Emt. , 79.) Stanislavskin mukaan kaikki toiminta on aina tehtävä jostain syystä, jotakin varten, sen sijaan että vain esiintyisi katsojille. Hän kuitenkin myöntää sen olevan äärimmäisen vaikeaa, jolla hän perustelee kovan opiskelun.

Stanislavskin “järjestelmä” liitetään usein termiin psykologinen realismi jossa hahmoja rakennettaessa tavoitellaan totuudenmukaisuutta. Stanislavskin tunnemuistiin perustuvan

teorian pohjalta kehittyi metodinäytteleminen. Metodinäyttelemisellä voidaan tarkoittaa lukuisia erilaisiakin menetelmiä, joiden tavoitteena on yleensä näyttelijän täydellinen oman minuuden karsiminen ja roolihenkilöön eläytyminen todenmukaisen lopputuloksen saavuttamiseksi. Usein metodinäyttelemisestä puhuttaessa nousee esiin Lee Strasbergin nimi, ja häntä pidetäänkin amerikkalaisen metodinäyttelemisen isänä. (Wikipedia 2012, hakusana Lee Strasberg). Hän oli mukana perustamassa Group Theatre-seuruetta vuonna 1931, mutta siirtyi teatterista elokuvaan vuonna 1949 aloittaessaan työnsä opettajana Actors Studiossa New Yorkissa. Hänen oppilaitaan olivat esimerkiksi Marilyn Monroe, Al Pacino, Paul Newman, James Dean, Dustin Hoffman ja Robert DeNiro. Myös Marlon Brandon nimi liitetään vahvasti metodinäyttelemiseen. Strasberg painotti opeissaan ennen kaikkea luonnollisuutta ja rooliin eläytymistä omien tunteiden pohjalta.

Suomessa metodistista lähestymistapaa on kokeillut esimerkiksi Jouko Turkka, jonka metodissa tehtiin fyysisesti ja henkisesti raskaita harjoituksia, joiden perimmäinen tarkoitus oli tulla yhdeksi roolihenkilön kanssa. Näyttelijä Meri Nenonen kertoo käyttävänsä lähes automaattisesti tunnemuistia työssään (Nenonen 28.4.2012). Kyse ei kuitenkaan ole tarkoista metodeista, ja esimerkiksi teatterikorkeakoulussa opettajilla on yleensä omat kokemuksensa näyttelemisestä minkä pohjalta he opettavat. “Se on mun mielestä vähän niin kuin lasten hoito-opas. Sitä voi lukea ja valmistautua, mutta kun se on oikeasti edessä niin sitä sitten mennään tunteella ja soveltamalla.” (Emt.) Veikkaan myös Aku Louhimiehen saaneen osansa stanilavskin “järjestelmästä” ja metodinäyttelemisestä. Työskennellessäni hänen kanssaan, huomasin hänen useasti tokaisevan oton jälkeen: “Uskotaanko me tätä?”

4 Pukusuunnittelu ja lavastus

4.1 Todellisuutta jäljittelemässä

Kun luodaan keinotekoisesti niin sanottua ”oikeaa” maailmaa, nousevat puvustus ja lavastus isoon osaan. Tämä pätee erityisesti epookkielokuvaan, mutta myös muihin ajankuvauksiin ja erikoisiin tapahtumapaikkoihin. Nykykatsoja on älykäs ja hänen yleistietonsa on laajaa. Joskus pienikin virheellinen yksityiskohta saattaa alkaa ärsyttää. Vaatiiko katsoja kuitenkin täydellistä realismia uskoakseen näkemäänsä?

Haastattelin kahta naista, jotka molemmat ovat tehneet uran siitä, että asiat näyttäisivät oikeilta: Lavastaja Sattva-Hanna Toiviaista ja puvustaja Tiina Kaukasta. Molemmilla on vuosien kokemus elokuva-alalla työskentelystä Suomessa, ja he tekivät myös yhteistyötä Louhimiehen elokuvassa *Vuosaari* (2012).

”Realismin illuusio lavastuksessa ei ole tärkeää, ei ainakaan ensisijaista. Käsikirjoitus ja dialogi ovat tärkeitä, niissä autenttisuus painottuu. Autenttisuuden pyrkiminen on siinä mielessä oleellista, epäaitous ’saattaa tökätä’. Samastuminen saattaa olla helpompaa jos aihe on realistinen, mutta se ei ole pakollista. Lavastajan pitää toimia silminä ja korvina sille mitä maailmassa on, ja noudattaa ohjaajan visiota. Lavastaja ei tee vain tilaa, vaan tuo omat havainnot maailmasta elokuvan maailmaan. Esimerkiksi *The Royal Tenenbaums* (2001) on koskettava, vaikka ei järin realistinen ja vielä kaiken lisäksi kovin tyylitelty.” (Toiviainen 20.2.2012.)

Kaukanen painottaa (20.2.2012), ettei realismin tule olla ensimmäisenä mielessä, kun lähtee suunnittelemaan elokuvan puvustusta. Tietysti katukuva ja ympyröivät ihmiset toimivat Kaukasellekin jatkuvana inspiraationa, mutta tärkeintä, ja myös vaikeinta on oman, toimivan maailman luominen. Katukuvassa näkyvien trendien kopioiminen elokuvaan ei kuulu Kaukasen tyyliin, koska muodin kiertokulku on elokuvateollisuutta nopeampaa. Elokuva tulee kuitenkin ulos vasta vuosi kuvaamisen jälkeen, joten trendejä pitää haistella vuoden verran eteenpäin. ”Eniten miellyttää ajattomasti puvustettu joka kestää. *Annie Hall* (1977). Täysin ajaton.” (Kaukanen 20.2.2012.)

Aloittaessaan uuden projektin, Kaukanen tapaa etsiä inspiraatiota myös lehdistä, valokuvista, ja erityisesti valokuvakirjoista. Näistä kuvista hän kokoaa kollaasin, joka hänen mielestään kuvaa elokuvan maailmaa. ”Ohjaajat harvoin miettivät etukäteen hahmon ulkomuotoa, tietoa pitää puristaa ulos. Tässä auttaa se, jos on valokuvia, koska niihin voi kommentoida ei tuota/just tuota-tyyliin.” (Emt.) Todelliset ihmiset toimivat hyvinä esimerkkeinä myös suunnitteluvaiheessa. Jos joku sanoo ääneen Jenni Haukion, kaikki tietävät millaisesta tyylistä on kyse. ”Elokuva on ryhmätyöläji, tarvitaan kommunikaatiovälineitä, sanoo Kaukanen (Emt.).

Toiviainen (20.2.2012) on sitä mieltä, että elokuvan kuvausaika heijastelee aina omaa aikaansa ja todellisuutta. Esimerkiksi *Kultahattu* (1974) kertoo 1920-luvusta, mutta se on kuvattu 1970-luvulla, mikä paistaa selvästi elokuvasta läpi. Inspiraation hakeminen arjesta on Toiviaiselle elinehto. ”Iphone hyvä apuväline, aina mukana. Ja aivotkin muistaa. Inspiraatiota vailla ollessa selailen vanhoja kuvia.” (Emt.)

Kaukanen painottaa, ettei sellaista asiaa kuin tosi ole olemassakaan. ”Ristiriidat sen sijaan ovat totta. Toden alleviivaaminen taas on pahinta.” Yksi esimerkki tosielämän ristiriitaisuudesta johon sekä Toiviainen että Kaukanen ovat tyytyväisiä, on *Vuosaaren* Topi-nimisen hahmon perhetausta. Tarina kertoo pienestä pojasta, jonka äiti on lievästi alkoholisoitunut, jolloin poika joutuu ottamaan ikäänsä suuremman vastuun. Tällaiset tarinat kuvitellaan usein tapahtuvan köyhemmissä perheissä, joten Toiviainen ja Kaukanen halusivat sijoittaa sen hyvin toimeentulevaan miljööseen, tuodakseen vaihtelua tarinan miljöökavalkaadiin. ”Kodeista kuitenkin näkyy ihmisten yhteiskunnallinen asema”, toteaa Toiviainen (Emt.).

4.2 Mennyttä toistamassa

Molemmat naisista painottavat ennakkosuunnittelun tärkeyttä, vaikka kokevatkin, ettei sille anneta tarpeeksi aikaa esituotantovaiheessa. Kaukanen toteaa ottavansa sen ajan silti. Hän tinkii mieluummin käytännön asioiden ratkaisusta kuin ennakkotyöstä. Toiviainen taas kieltäytyi Sofi Oksasen näytelmän, *Puhdistuksen*, elokuvaversioon lavastajan pestistä, koska ennakkosuunnittelu-aika oli liian lyhyt. ”Olisi ollut otettavana haltuun paitsi tietty aikakausi, myös vieras maa ja sen kulttuuri.” (Toiviainen 20.2.2012) *Vuosaarta* tehdessä Toiviainen tutustui alueen historiaan. Vuosaaren alueelle on ominaista niin kutsutut

hartiapankkitalot, joita rakennettiin 1960-luvun molemmin puolin. Hartiapankkirakentajat osallistuiivat itse talonsa rakentamiseen ja suorittivat työllään osan asunnon hankkimiskustannuksista. Tästä muodostui ajatus samankaltaisista, yksinkertaisista asunnoista. Asunnot päätettiin lavastaa studioon, tehdä yksi kaksio ja yksi kolmio, joihin vaihdettaisiin kuvausjaksojen mukaan eri henkilöiden koteja.

Kaukasen mielestä haastavinta on ehdottomasti tehdä epookkia; ”Kaiken pitää olla ajan mukaan, mutta myös omaa maailmaansa.” (Kaukanen 20.2.2012) Tätä kirjoittaessa Kaukanen puvustaa tekeillä olevaa *Kaappari*-elokuva, joka sijoittuu Suomeen vuonna 1978. Työtä vaikeuttavia seikkoja löytyy useampia. ”Vuodelta 1978 on paljon kuvamateriaalia ja ihmisillä on myös todellisia mielikuvia, joita elokuvan tulisi ainakin jossain mielessä toistaa. Elokuvasa kuvataan paljon vihreää chroma-kangasta vasten, joten se sulki vihreän värin oikeastaan kokonaan pois. Tuona aikana oli hirveästi kaikkea erilaista muodissa. Jos haluaisi olla aito ja ottaa sen kaiken elokuvaan, siitä tulisi sillisalaatti. Pitää valita siitä kaikesta mikä on tätä elokuva.” (Emt.) Kaukanen päätyi kuvaamaan tuon ajan tyyliä matkustaa, joka on hieman tyylikkäämpää kuin nykyajan matkustus; pooloja, turkiksia ja silmälaseja. Jonkin verran joudutaan myös teettämään. ”Epookkielokuvan tekeminen on yhtä vaatteiden haalimista, etenkin kun silloin koot olivat erilaisia kuin nykyään. 178cm pitkälle lentoemännälle on aivan turha etsiä vintage-asua joka istuisi.” (Emt.)

Uskottavuuden ylläpitämisen ja oman ilmaisun välillä tasapainoilu tuotti päänvaivaa myös Toiviaiselle *Vuosaarta* tehdessä: ”Maken ja Iiriksen asunto on suunniteltu niin, että se kertoo siitä, millaista oli elää 60-70-luvun Vuosaarella, koska tämän tarinan henkilöt eivät olleet tehneet asunnolle mitään, vaan saaneet sen perintönä.” Toiviaisella oli ajan henkeen sopivat vihreät tapetit tallessa, ja hän tiesi alusta lähtien haluavansa käyttää niitä elokuvassa, mutta pohti niiden uskottavuutta. Vahvistus tuli, kun Hanna vieraili vuosaarelaisessa asunnossa samalta aikakaudelta, ja asunnosta löytyi samanhenkiset seinät. Hanna koki saaneensa siunauksen ja käytti tapetteja. (Toiviainen, 20.2.2012.)



Vuosaaren tapettia patinoimassa (Kuva 8)

4.3 Näyttelijöitä tukemassa

”Näyttelijäntyö luo hahmon, ei puvustus. Silti on niitä hetkiä jolloin on erityisen ylpeä työstään. Laura Birnin hahmosta tuli Vuosaassa helvetin tulehtuneen oloinen tyyppi. Sitä juhlittiin yhdessä maskeeraajaan ja näyttelijän kanssa.” (Kaukanen 20.2.2012)

Näyttelijä Meri Nenonen kokee puvustuksen, maskeerauksen ja lavastuksen olevan iso osa omaa suoritustaan. ”Kyllä ne vaatteet ja tavarat antaa ihan hirveästi mielikuvia. Ja ne kaikki välittää ohjaajan näkemystä, koska lavastaja ja pukusuunnittelija ovat keskustelleet niistä ohjaajan kanssa. Ne on tosi tärkeitä juttuja, koska ne tuo sulle konkreettisesti sen hahmon.” (Nenonen 27.4.2012)

Jos puvustaja onnistuu luomaan luottamussuhteen näyttelijään, se auttaa yhteistyötä aivan valtavasti. Puvustajan on helpompi lähteä ehdottamaan jotain tyyliä ja näyttelijän helpompaa hyväksyä se tyyli. Näyttelijää itseään käytetään harvemmin tyylin lähteenä. Kaukasen mukaan useimmat ihmiset eivät edes tunnista omaa tyyliään, vaikka se tuotaisiin heille eteen. ”Näyttelijälle annetaan vaatteet, jotta ne riisuisivat oman minänsä. Vaikka ne

vaatteet olisivat ihan samanlaisia kuin omat. Se on rituaali. Esimerkiksi Matleena Kuusniemi pääsi elokuvassa *Riisuttu mies* (2006) hahmonsa sisään, kun he päättivät yhdessä Kaukasen kanssa, että tällä hahmolla on silmälasit. Kun lasit löytyivät, löytyi muukin tyyli. (Emt.)

“Henkilökohtaisesti minulle puvustus ja lavastus antaa uudenlaiset mahdollisuudet roolin sisälle pääsemiseen. Näen omat vaatteeni kahleina, jotka pitävät minut symbolisesti minuna. Vetäessäni roolihenkilön vaatteet päälleni huomaan esimerkiksi moraalini hieman laskevan. Pystyn puvustuksen vaatteet päälläni työntymään syvemmälle rooliin.” (Kuukasjärvi 23.4.2012)

Toiviaista harmittaa, että näyttelijöillä on tavallisesti niin vähän aikaa tutustua kuvaussetteihin eli ”koteihinsa”. Hänen mukaansa näyttelijästä näkee helposti, onko hän sujut tilan suhteen ja löytääkö hän keittiön kaapeista lautaset vai ei. Elokuvassa *Carnage* (2011). Toiviainen kiinnitti huomiota Jodie Fosterin harhailevaan olemukseen, joka ei tuntunut tuntevan omaa kotiansa lainkaan. Tämän hän koki hahmoon lisää omalaatuisuutta tuovana seikkana, eikä virheenä, vaikka niinkin joskus on tapahtunut. (Toiviainen 20.2.2012.)

“Näyttelin venäläistä upseeria isossa produktiossa vuonna 2009. Ohjaaja löi käteeni balalaikan ja käski ‘rämpyttelee tätä nuotiolla’. Jäin nuotiolle istumaan balalaikan kanssa ja ihmettelemään. Onneksi nuotiolla istui myös kitaristi, jonka kanssa harjoittelimme 20 minuutissa muutaman ‘rämpyttelyn’ ja näin asia otettiin haltuun.” (Kuukasjärvi 23.4.2012)

Toiviainen toivoisi tätä kotiutumisaikaa erityisen paljon improvisaatioon pohjaavissa elokuvissa, joissa näyttelijät saattavat liikkua oloissa hyvinkin paljon asunnossa. Tällaisella tyylillä tehdyissä elokuvissa lavaste yleensä rakennetaankin kestämään 360 asteen kuvaus, jotta tila toimisi mahdollisimman hyvin näyttelijöille ja ohjaajalle. ”Se on tärkeintä.”, painottaa Toiviainen (Emt.).

”Setistä haluan ja tarvitsen sen asunnon tunteen. Mielelläni kävelen siellä ja ajattelen että nää on mun valitsemia ja mun tavaroita. Rekvisitöörit on välillä ihan jumalaisia.

Ne tuo sulle esimerkiksi päiväkirjoja ja jotain valmiiksi täytettyjä asiakirjoja jotka on tehty ajatellen just sun hahmoa. Ne on tosi makeita ja niistä saa hirveästi lisää sisältöä sen henkilön maailmaan.” (Nenonen 27.4.2012)

5 Kuvaus

5.1 Lukevat kuvaajat

“No one will ever go see a film because the cinematography is magnificent.” Raoul Cotard (Bergery, 2002. VII)

Kautta elokuvan historian kuvaajan tehtävä on ollut tallentaa ohjaajan visio elokuvasta. Elokuvan alkuaikoina se tarkoitti usein vain kameran käynnistämistä, kamera kun oli turhan painava, jotta sitä olisi edes liikuteltu. Tämän vuoksi useimmat elokuvahistorian alkupään elokuvista on kuvattu lähestulkoon kokonaan laajalla kuvalla. Myöhemmin kameratekniikan kehittyessä alettiin käyttää useampia kuvakokoja sekä kertoa tarinaa myös kameran kielellä, vaihdellen polttovälejä ja liikuttaen kameraa. Kuvaamisesta tuli yksi elokuvan kielen ilmaisumuodoista. Ilmaisumuoto, jossa on valtavat määrät eri työkaluja ja päätöksiä tehtävänä. Aitous tunnelmaa voidaan tavoitella kuvauksessa niin formaatin ja linssien valinnalla, operointitavalla sekä tietysti valaisulla. Kun puhutaan taiteenlajista, joka on näin hienovarainen ja jonka tärkein tavoite on kuitenkin tukea tarinaa, voidaan kiistellä siitä, mikä merkitys näillä kaikilla yksityiskohdilla on niin sanotulle tavalliselle katsojalle. Uskon itse ainakin siihen, että vaikka katsoja ei tiedostaisi kuvauksen merkitystä, se on siellä.

Mutta mikä merkitys on sillä että kuvaus on realistista? Kuvaaja Arttu Peltomaa sanoo että “kaikki on tietysti elokuvakohtaista, mutta yleisesti ajatellen naturalistinen realismi itsessään ei mielestäni ole tavoiteltava asia. Toki kuvauksen pitää olla uskottavaa. Mutta nämä ovat tietenkin subjektiivisia käsitteitä.” (Peltomaa 22.4.2012) Itse koen katsojana tärkeäksi sen, että näkemässäni elokuvassa on ainakin jotain visuaalisesti tuttua, vaikka se tapahtuisi sitten kivikaudessa. Muistan jo lapsuudesta sen riemun kun katsoin elokuvaa *The Flintstones* (1994), jossa monet nykyajan keksinnöt oli korvattu tuota aikaa vastaavilla elementeillä, kuten jätemylly nälkäisellä dinosauruksella. Samoin koen realistisen kuvauksen oleelliseksi, ottaen huomioon tietysti sen, mikä on kunkin elokuvan realismia.

On mielipide realismisuuteen sitten mikä tahansa, useimmat kuvaajat tuntuvat kuitenkin olevan yhtä mieltä siitä, että kaikki lähtee käsikirjoituksesta. Lukiessani Jacqueline B. Frostin teosta *Cinematography for Directors – A Guide for Creative Collaboration* (2009)

huomasin, että useat amerikkalaiset kuvaajat laittavat käsikirjoituksen arvojärjestyksessä jopa niin korkealle, että valitsevat projektinsa sen perusteella.

“Well, first it’s the script, most definitely the script. – and then you consider the situation, the director, the time you’ve got to to make the film, the schedule, who’s in it – everything has to be considered.” Roger Deakins (Emt. , 19)

“I like to get the script and clear everyone out...and read it all the way through. Because to me, it’s like sitting in the movie theater.—Once I finish and close it up, I think to myself, would I pay 15 dollars and be able to sit for two hours and enjoy this film?” John Seale (Emt. , 21)

Näin asiat siis menevät Yhdysvalloissa. Jokainen suomalainen kuvaaja jonka kanssa olen keskustellut töiden saamisesta ja valitsemisesta on todennut, että Suomen kokoisessa maassa asiat eivät mene aivan samoin. Yleensä kun joku tarjoaa pitkää elokuvaa, se otetaan, vaikka käsikirjoitus ei kuvaajaa vakuuttaisi.

5.2 Hiukkasia vai korjattuja häiriöitä

Formaatin valinta on yksi kuvaajan työn ensiaskelista. Elokuvan alkuaikoina tämä oli tietysti helppoa, koska kaikki kuvattiin filmille. Tällä hetkellä tilanne on toinen. Filmille kuvaaminen on kallista, epäekologista ja joidenkin mielestä työprosessia hidastavaa. Filmin kannattamattomuuden vuoksi esimerkiksi Suomen viimeinen filmin kehityslaboratorio Finnlab sulki ovensa maaliskuussa, ja huhutaan että kansainvälinen filmijätti Kodak olisi myös konkurssin partaalla. Huolimatta synkistä tulevaisuuden näkymistä filmille kuvataan edelleen. Filmiformaateista elokuvia kuvataan lähinnä kahdelle eri koolle: 16-milliselle ja 35-milliselle. Filmin ohella käytetään erilaisia digitaalisia formaatteja. En ala työssäni sen kummemmin erittelemään filmin eri emulsioita tai digitaalisia formaatteja, vaan jaan ne yksinkertaisesti kahteen filmityyppiin sekä digitaaliseen kuvausformaattiin.

35-millinen koetaan ensisijaisesti ihanteellisena “fiktioformaattina” pienen syväterävyytensä ja siistin rakeen vuoksi, kun taas 16-millinen filmi nähdään “dokumenttiformaattina”. Eastman Kodak lanseerasi 16-millisen filmin vuonna 1923

edullisempänä formaattina amatöörikuvaajat mielessään (Wikipedia 2012, hakusana 16mm film). Kun myös 16-millisen kamerakalusto keveni 60-luvulla, uutiskuvaajat ja dokumentaristit alkoivat käyttää sitä työssään sen käytännöllisyyden ja edullisuuden vuoksi. Sen ilme on hieman rosoisempi kuin 35-millisen, ja jos elokuvassa tavoitellaan dokumentin tunnelmaa, kuvausformaatiksi saattaa valikoitua 16-millinen, kuten esimerkiksi kahdessa Darren Afronskyn edellisessä elokuvassa *The Wrestlerissä* (2008) ja *Black Swanissa* (2010).

Tekniikka on kehittynyt valtavasti viime vuosina, ja digitaalisilla kameroilla pystytään saavuttamaan hyvin samankaltainen kuva kuin filmilläkin. On mahdollista saavuttaa sama valovoima, samat syväterävyydet ja samat optiikat soveltuvat molemmille formaateille. Siitä huolimatta elokuvien ystävistä suurin osa tuntuu edelleen pitävän filmiä valkokankaan kuninkaana, jonka kuvaan tuomaa tunnelmaa on mahdoton saavuttaa digitaalisella kameralla. Tutkija ja elokuvakriitikko Antti Alanen kirjoittaa elokuvalehti Filmihullussa (2011, 14-15):

”Fotokemiallinen filmi tavoittaa luonnostaan tunteen ilmapiiristä, siitä, että ilma ei ole tyhjyyttä, vaan täynnä hiukkasia, säteilyä, värähtelyjä, kosteutta ja lämpöä. Siitä seuraa, että se, mitä näemme, ei ole ilmakehässä milloinkaan terävää vaan mikroskooppisten häiriöiden muuttamaa. Digitaalinen kuva on lähtökohtaisesti luonnottoman terävä, koska se korjaa näkökyvyn reunalla olevat häiriöt. Siksi digitaalinen kuva näyttää siltä kuin se olisi kuvattu ulkoavaruudessa, jossa ilmakehää ei ole. Siksi se näyttää kuolleelta.”

Erona siis on ennen kaikkea filmin tekstuuri, jota voidaan toki jäljitellä digitaalisesti jälkitöissä, mutta joka ainakin Suomessa tuntuu olevan vielä lapsenkengissä. Katsojaa tämä saattaa häiritä esimerkiksi epookkielokuvissa, jotka digitaaliselle formaatille kuvattuina toisinaan näyttävät teatterimaisilta ja halvoilta, mikä tietysti syö elokuvan uskottavuutta. Tästä aiheesta on kirjoittanut myös elokuvakriitikko Kalle Kinnunen provosoivalla otsikolla “Kovaa ja kuollutta: digikuvaus on juuri nyt kotimaisen elokuvan pahin vihollinen” (Suomen kuvalehden www-sivut 2.3.2012). Hän harmittelee paitsi sitä miten suomalaiset elokuvat kuvataan digitaalisille formaateille, mutta myös sitä, miten

suomalaisista elokuvateattereista enää kourallinen käyttää filmiprojektoreita. Filmiprojisointi saattaa pehmentää myös digitaaliselle formaatille kuvatun elokuvan, kun taas digitaalinen projisointi saattaa näyttää “hyperrealismissaan omituiselta” (Kinnunen 2.3.2012). Esimerkkeiksi Kinnunen nosti kolme uutta suomalaista elokuvaa; *Varasto* (2011), *Hiljaisuus* (2011) sekä *Tähtitaivas talon yllä* (2012).

Tekstissään Kinnunen lainasi myös itse esille nostamaani kohtaa Antti Alasen artikkelista joka käsitteli digitaalisuuteen siirtymisen vaikeuksia. Alanen kommentoikin Kinnusen kirjoitusta sivuston kommenttiosiossa painottaen, ettei hänen tarkoituksenaan ollut ottaa kantaa itse digitaalisuuteen eikä elokuvantekijöiden taitoihin: ”Tällä hetkellä muutoksia ja muuttujia on niin paljon, että katsojan on mahdotonta tietää, mikä kankaalla näkyvästä kuvallisesta laadusta on kuvaajan ansiota ja mikä mahdollisesti johtuu digitaalisen jälkituotannon ominaisuuksista.” (Suomen kuvalehden www-sivut 2.3.2012)

Tätä kommentoi myös elokuvan *Tähtitaivas talon yllä* elokuvan ohjaaja Saara Cantell “Ärsyttää kun joku ajattelee että kyse on virheestä, kun todellisuudessa asia oli tutkittu ja mietitty. Se on sitten asia erikseen pitääkö siitä tyylistä vai ei.” (Cantell 27.4.2012). Cantell kirjoitti myös Kinnuselle kantansa: “Sen väittäminen, että useiden kuukausien suunnittelu- ja valmistelutyön pohjalta syntyneet tietoiset esteettiset valinnat olisivatkin vain välineen (eli tässä tapauksessa digikameran) ominaisuuksista johtuvia kömpelyyksiä on kyllä melkoista tekijöiden vähättelyä.”(Suomen kuvalehden www-sivut 2.3.2012) Tekstissään Cantell myös perustelee tekemänsä ratkaisut: “Elokuvassani *Tähtitaivas talon yllä* eräänä keskeisenä visuaalisen kerronnan lähtökohtana oli luopuminen epookkielokuvan konventioista (tai kliseistä) kuten tuunatusta värimaailmasta – ja pehmeästä valosta. Kuvaaja Marita Hällforsin kanssa pyrimme mahdollisimman puhtaaseen valoon, koska se paitsi palveli valitsemaamme (värimäärityksessä vielä korostettua) värimaailmaa myös sopi elokuvan sisältöön nostaessaan tapahtumapaikan, talon, yhdeksi päähenkilöksi.” (Emt.) Vaikka Cantell itse kuuluu siihen tekijöiden sukupolveen joka on kuvannut ennen kaikkea filmille, ei hän näe syytä itsepintaisesti haikailla niin sanotun filmimäisyyden perään. Cantell muistuttaakin, että esimerkiksi naarmut ja roskat ovat lähtökohtaisesti virheitä eivätkä filmin ominaisuuksia ja hän kokee, että niiden lisääminen kuvaan “filmimäisyyttä tavoitellen on lapsellisuuden huippu.” (Cantell 27.3.2012) Cantell kokee myös etteivät filmin ja digin erot ole niinkään formaatissa kuin savukoneella tuodussa

usvassa, valaisussa sekä värimäärityssä. (Emt.) Cantell on itse samalla kannalla kuin useimmat ohjaajat ja kuvaajat tuntuvat olevan; hän kannattaa näiden formaattien rinnakkaiseloa ja toivoo että formaatti valitaan kerronnallisen syyn, eikä tuotannollisen tai nostalgisuuden perusteella.

5.3 Käsinkosketeltavaa elokuvaa

Yksi keino tavoitella todentuntuista elokuvakokemusta on 3D-elokuvat, jotka ovat viime vuosien aikana kasvattaneet suosiotaan hurjasti, etenkin animaatioissa ja seikkailuelokuvissa. Viittasin jo käsikirjoittamista käsittelevässä luvussa James Cameronin *Titaniciin* (1997), jonka kliimaksikohta, laivan uppoaminen, perustuu oikeaan tapahtumaan. Tehdessään elokuvaa 90-luvulla Cameronin ensisijainen tavoite oli välittää tämä kokemus katsojille mahdollisimman todentuntuisena. 3D-tekniikan kehittyessä hän päätti tuoda teattereihin elokuvastaan stereoskooppisen version, päästääkseen katsojansa entistä lähemmäs *Titanicia*, ja sitä, miltä tuo kokemus on tarkoittanut laivan matkustajille. “I always believed that the best use of 3D was to more fully involve the viewer, to draw them right through the moment with the characters. “(Cameron 2012, Titanic 3D official movie site.)

Olen itse nähnyt kyseisen niin alkuperäisen kuin 3D-versionkin. Elokuva on mielestäni taidokkaasti tehty, niin tarinallisesti kuin teknisestikin, mutta en kokenut elokuvan uskottavuuden olevan yhtään suurempi 3D:n vuoksi. Kokemukseni erosi lähinnä nenääni kolme tuntia painavien lasien vuoksi. Samalla kannalla on myös kuvaaja John Seale: “I’m not too sure about 3D. It’s a bit of a show biz thing and I’d be surprised if became the norm. -- One director, I think put it best when he described the 3D being reduced until ‘it is comfortable’. Only then it could possibly become a mainstream means of film presentation.” (Zebrowski 2011, 43.)

Samaa mieltä ovat myös kuvaajat Arttu Peltomaa sekä Stephen Whitehead. Arttu kokee, että 3D:tä ei osata vielä hyödyntää sen vaatimalla tavalla. “Sen lisäksi nykyinen kuvakerronta ja leikkaus perustuvat vielä liikaa perinteiseen vastakuva-ajatteluun, mikä taas ei toimi 3D:nä, koska se on sille usein liian nopeaa.” (Peltomaa 22.4.2012). Whitehead taas kokee 3D:n tällä hetkellä enemmänkin temppuna ja rahastuskeinona kuin oikeana kerronnallisena välineenä. Hän kuitenkin myöntää, että kehittyessään se saattaa toimia

nimenomaan fantasiaelokuvissa, joissa luodaan koko maailma tyhjästä: ”So though I’m sayin 3D is a gimmic, it is entertaining. It doesn’t necessary make the film more real but it can help you to jump in to another world, like it did in Avatar.” (Whitehead 20.4.2012).

5.4 Silmälle sopivaa

Eri valmistajien linseissä on eroja, esimerkiksi valovoimassa ja piirtokyvyyssä. Koen niiden olevan lähinnä tyyllillisiä asioita sen sijaan kuin suoranaisesti todentuntuun tai aitouteen vaikuttavia tekijöitä, joten en erittele niitä sen tarkemmin. Se miten elokuvasta voi kuitenkin tehdä katsojalle niin sanotusti silmälle miellyttävämmän, todellista elämää kuvaavamman, on kuitenkin linssin polttovälin valitseminen. Kukaan meistä ei tiedä tarkalleen miten toinen ihminen näkee, mutta on olemassa summittaiset arviot siitä, mikä ihmisen silmän polttoväli on kun hän katsoo toista ihmistä tietyltä etäisyydeltä. Kuvaaja Rodrigo Prieto puhuu ohjaaja Ang Leen tarkkuudesta linssien ollessa kyseessä:

“Ang Lee has his choices of lenses: Usually he will do a master shot with a 27mm (a 25 is too wide angle); medium shots will be 50mm; close-ups, 75mm. I tried to propose in a certain part of the story going more with a long lens that was hidden. He liked the idea, but when we were shooting, it would always be the same lenses, and that’s just his way of working.” (Frost 2009, 48.)

Prieton kuvaamassa ja Ang Leen ohjaamassa *Brokeback Mountainissa* (2006) näemme nämä klassiset, silmälle sopivat kuvakoot linssivalintoineen.





Brokeback Mountainin klassiset linssivalinnat (Kuvat 9-11)

Sen sijaan esimerkiksi ohjaaja Jean Pierre Jeunet on mieltynyt hyvin laajoihinkin linssihin tiiviissäkin lähikuvissa. Se tekee hänen muutenkin persoonallisen näköisistä näyttelijöistään entistä mieleen jäävimpiä ja koomisimpia. Tässä näemme hänen tyylillensä uskollisen lähikuvan elokuvasta *Delicatessen* (1991).



Jeunetin omaleimainen tyyli (Kuva 12)

5.5 Saumojen silottamista

Ranska ja Italia olivat elokuvakulttuurin ykkösiä elokuvan ensimmäisten vuosikymmenien ajan. Toisen maailmansodan aikana Euroopan elokuvatuotanto kuitenkin väheni huomattavasti, ja Yhdysvalloista tuli johtava elokuvamaa. Kaliforniaan perustettiin Hollywood, koska siellä oli kuvaamiselle suotuisat sääolosuhteet ja tilaa rakentaa suuria elokuvastudioita. Sodan jälkeen päätä nostivat myös saksalainen ekspressionismi, neuvostoelokuvat sekä ranskalainen avantgarde, mutta amerikkalainen suurille massoille suunnattu viihteellinen elokuva vei voiton pienemmän taideyleisön elokuvasta. Amerikkalaisen elokuvan kansainvälisen yleistymisen myötä myös amerikkalainen kuvaustyyli levisi kaikkialle maailmaan.

Amerikkalaisissa mainstream-elokuvissa kuvaus on ihanteellista silloin, kun se on mahdollisimman saumatonta. Katsoja pääsee paremmin kiinni tarinaan, keskittäen täyden huomionsa siihen mitä tapahtuu, ei siihen miten se on kuvattu. Kuvauksen tulee olla jatkuvuudelle uskollista. Kuvista tulee selvitä lokaatio, ihmisten asemat ja toiminta. Kuvakoot ovat vakiot, ja kuvaussuuntia pohtiessa on syytä noudattaa katseensuuntaa sekä olla rikkomatta suojaviivaa, jolloin katsoja pysyy perillä siitä, missä näyttelijät liikkuvat

suhteessa kameraan ja sitä ympäröivään tilaan. Tavoite on, että katsoja unohtaa kameran kuvanneen elokuvan ja katsovansa valkokankaan sijaan oikeita tapahtumia. Whitehead pitää tätä lähestymistapaa hyvänä ohjeena, muttei ehdottomana sääntönä: “Seamless shooting is a goal, not to draw attention to itself. The formalistic approach would be to limit the amount of shots as minimum as possible, but I don’t believe in that. At the end of the day, the point is how good is your story.” (Whitehead 20.4.2012)



Erityisesti tanssikohtauksissa tavoiteltiin saumattomuutta (Kuva 13)

Tämä oli myös meidän tavoitteemme elokuvassa *Sleeping Patterns* (2011): Halusimme, että kaikki tarinan kannalta olennainen tulisi esille selkeästi, ilman että katsojan täytyisi ponnistella, ei juonen kannalta eikä myöskään nähdäkseen kuvassa oleelliset asiat. Kuvien tuli olla kauniita, mutta luonnollisia, jotta ne eivät nousisi turhan hallitseviksi. Kuvien tuli myös olla linjassa keskenään, toimia yhteneväisenä kokonaisuutena. Kuvausformaatiksi valittiin mustavalkofilmi sen tekstuurin ja ajattoman tunnelman vuoksi. Etuna oli myös se, etteivät värit eivät veisi huomiota tärkeimmältä: tanssijoiden liikkeeltä. Tanssielokuvia katsoessani olen kiinnittänyt huomiota siihen, että toisinaan kameran oma liike hukuttaa tanssijan liikkeen, joten kamera oli suurimmassa osissa kuvista liikkumatta. Käytin liikkuvaa kameraa ainoastaan muutamissa kuvissa, missä koin niiden kertovan enemmän

kuin staattinen kamera. Myös elokuvan valaisussa tavoiteltiin hyvin motivoitua ja realistista valoa. Myös tässä asiassa mustavalkoisuuden valinnasta oli hyötyä. Tanssijat eivät pystyneet tekemään kovin pitkiä päiviä, joten kuvasimme elokuvaa neljänä eri päivänä, joista jokaisena näimme ulos. Mustavalkoinen filmi oli kuitenkin helppo valottaa niin, ettei suuria muutoksia säässä näe lopullisessa elokuvassa.

Itse koen että saumattomalla kuvaustyylillä pystyy piilottamaan elokuvan pohjimmiltaan teknisen luonnon ja antaa katsojalle mahdollisuuden keskittyä suoraan siihen sanomaan, mitä ohjaaja tahtoo taiteellaan välittää. Se ei kuitenkaan tarkoita sitä, että se olisi ainut tapa kuvata elokuvia joihin katsoja pystyy samastumaan. Peltomaan mielestä kuvauksen tyyli voi vaihdella naturalistisesta todella absurdiin, kunhan säännöt on tehty katsojalle selväksi: "Katsojan kanssa pitää tehdä alussa sopimus. Esimerkiksi Venäläinen *Äiti ja poika* (1997) on hyvin taiteellisesti kuvattu elokuva, mutta samaan aikaan hyvin koskettava. Ei siinä seurannut vain kaunista kuvaa." (Peltomaa 22.4.2012)

Kuvaaja voi käyttää hyväkseen myös sellaisia kerronnallisia keinoja, jotka sinänsä poikkeavat hieman elokuvan tyylistä mutta ovat tulleet katsojille jo tutuiksi muiden elokuvien kautta. Esimerkiksi nähdessämme tietyn tyyppisen, hieman vääristyneen, usvaisen tai elokuvan muusta värimaailmasta poikkeavan kuvan, tiedämme kyseessä olevan uni- tai haavejakson. POV³-kuvilla pystymme asettumaan hahmon nahkoihin, toisinaan jopa siinä määrin että se käy ahdistavaksi, kuten elokuvassa *Butterfly and the Diving Bell* (2007), jonka päähenkilö saa aivohalvauksen ja on toista silmäänsä lukuun ottamatta halvaantunut. Vaikka nämä kuvalliset kerrontatavat saattavat kiinnittää katsojan huomion elokuvan kuvaukseen, se ei hämmennä katsojaa koska hän tietää mitä katsoo, koska on nähnyt sen jo aiemminkin.

Mitä tulee värimäärittelyyn, uskon samoihin periaatteisiin kuin kuvauksessa itsessään. Realistisen värimaailma on katsojan kannalta helpoiten omaksuttava, mutta mikäli jokin rajumpi värimäärittely tuntuu tulevan tarinaa ja tyyliä paremmin, ei mielestäni ole mitään syytä olettaa että ne häiritsisivät katsojaa saavuttamasta uskottavaa elokuvakokemusta.

³

POV eli point of view eli näkökulmakuva

“When a movie is shot right, the audience feels like they are participating in a story that is unfolding. It’s not watching a play with actors on a stage. In a good film the camera becomes a characters with own set of eyes.” Vilmos Zsigmond (Zebrowski, M. 2011, 36.)

5.6 Jatkuvaa valaisua

”If you want to make everything look real, you must duplicate how everything looks in real life. When audiences watch a movie, they recognize what’s real and what’s not. If there is a lamp in a corner, you should light from that corner. After studying paintings, however, one notices that nature is altered. That’s because the artist decides that some things can be done a little better. The best lighting is when the audience feel it’s real. When you compare it to nature, sometimes it’s better than the nature.” Vilmos Zsigmond (Zebrowski 2011, 34-35.)

Katsojalle aitoa valoa on tietysti valo, joka tulee luonnosta ja näkyvissä olevista valonlähteistä. Tämä kuitenkin harvoin riittää kuvaajalle, ei valon määrän suhteen eikä sen, millaista valo on tunnelmaltaan. Tämän vuoksi lähes jokaista kuvaa on valaistava. Jos kuvassa oleva valo ei noudata sitä mitä katsoja olettaa näkevänsä, jokin kuvassa saattaa tuntua oudolta. Kysyin valaisija Aki Karppiselta (21.4.2012), pitääkö realistista tyyliä tavoittelevassa elokuvassa olla myös realistinen valaisu? “Kyllähän sen pitää niin olla. Sitä voidaan pienissä määrin antaa valaisulla lisäarvoa ja voi vähän ampua yli tietyissä puitteissa. Katsoja ei saa missään nimessä kuitenkaan huomata sitä ja kiinnittää huomiota valaisuun. Lampun sijaintia ei saa tajuta.”

Sekä Peltomaa että Whitehead ovat tästä samaa mieltä Karppisen kanssa. Heidän mielestään valaisun kanssa voi irrotella paljonkin, mutta siinä pätee sama sääntö kuin kuvauksessa ylipäänsä; Elokuvan alussa on tehtävä sopimus katsojan kanssa siitä mitä ollaan tekemässä, ja sen tyylin antamissa puitteissa voi sitten toimia. Valaisun ei itsessään tarvi edes olla motivoituista lähteistä, jos sellainen valaisutapa sopii elokuvaan (Peltomaa 22.4.2012, Whitehead 20.4.2012). ”You can do anything you want if you’re consistent.” (Whitehead 20.4.2012)

Tämän suhteen Karppinen (21.4.2012) on hieman eri mieltä: ”Kaveri on oikeassa kyllä,

mutta mielestäni taitavasti toteutettuna voi kyllä revitellä elokuvan sisälläkin. Jos sulla on juuri oikea kohta ja oikea motivaatio valonlähteelle, voi siitä jatkuvuudesta poiketakin. Vaikeaa on kun ei tiedä miten kohta leikataan. Sitä voi itse mennä käsiksen lateleman järjestyksen mukana, mutta ei sitä ikinä tiedä mitä editissä tehdään, järjestys voi siellä olla ihan päinvastainen.”

Paras tapa välttää valoklaffeja onkin ”tehdä nössöjä ratkaisuja, olla ottamatta riskejä. Ja jos tarina ylipäänsä vie mukanaan, ei valoklaffeilla ole väliä. Joskus kuvaajat saattavat jopa sanoa, että tässä kohtauksessa voidaan keskittyä tekemään vaan hienoa kuvaa. Sairaalloisia klaffeja on tietysti vältettävä, esimerkiksi vuorokauden aika ei voi vaihtua tuosta vaan. Katsoja ei ehkä edes huomaa ja tiedosta että mikä häiritsee, mutta se saattaa jäädä alitajuntaan vaivaamaan. Kaikki riippuu valtavasti siitä mitä tarinaa ollaan tekemässä.” (Emt.)

5.7 Runollista realismia

Dokumentaarinen ote kuvauksessa tarkoittaa yleensä sitä, että kaikki kuvassa oleva, valaisu mukaan lukien, vaikuttaa realistiselta ja luonnolliselta. Kameratyötä tehdään usein käsivaralla, ja sen sijaan että näyttelijät asettautuisivat kameralle edullisiin paikkoihin, kamera seuraa näyttelijöitä. Dokumentaarinen kuvaustyyli koetaan usein rehellisemmäksi kuin perinteinen fiktiokuvaus, todennäköisesti siksi että katsoja liittyy sen suoraan dokumenttiin, joka on niin sanotusti oikeaa elämää.

Tätä tyyliä voidaan käyttää hienotunteisesti, kuten elokuvassa *The Wrestler* (2008), jossa kamera on enimmäkseen käsivaralla, kuvat eivät vaikuta asetelluilta, valaisu vaikuttaa tulevan motivoituista lähteistä, eivätkä henkilöt reagoi kameraan. Kuvausta voidaan käyttää myös osana elokuvan tarinaa, kuten kauhuelokuvassa *The Blair Witch Project* (1999), jossa elokuva on tehty kuin kuvaaja olisi yksi roolihenkilöistä. Tämä keino on koettu äärimmäisen tehokkaaksi muissakin toiminnallisissa elokuvissa, kuten katastrofielokuva *Cloverfieldissä* (2008), jossa seuraamme tapahtumia koko elokuvan ajan kannettavan, pienikokoisen kameran kautta. Monet kuvaajat ajattelevat että hetkessä elävä kamera tuo kuvaan jännitystä, mutta käsivarakuvauksessa on myös riskinsä: “Lately I’ve noticed some of the films today are handheld and you get to a scene where there is quite important dialogue between two people and they can’t keep the camera still. They feel they

have to walk around them in circles and they think that is visual energy. I disagree, I think in a movie that has a lot of action – that’s where you move the camera, that’s where you get your visual energy, but when you have to record plump lines, why not stop it gently and listen, so the audience is forced to listen to what the characters are saying.” John Seale (Frost 2009, 166).

Toinen keino toteuttaa henkilöitä seuraavaa visuaalista tyyliä on steadicamin käyttö. Sitä käyttäessä operoija pystyy seuraamaan näyttelijöitä vaivattomasti, mutta steadicamin ominaisuuksien ansiosta kuva on tärisevän sijasta lähes kelluvaa. Kirjassa *Cinematography for Directors – A Guide for Creative Collaboration* (Frost 2009, 178-179) useimmat kuvaajat kuitenkin sanovat etteivät juurikaan pidä siitä miltä steadicamin liike näyttää. Esimerkiksi Rodrigo Prieto käyttää sitä ainoastaan dollyn sijaisena ahtaissa paikoissa tai tilanteissa, joissa ei niiden hehtisyyden vuoksi voi mennä käsivaralla. “On *8 Mile* (2002) we did some Steadicam shots that would have been too jarring if they were handheld, so I made the steadicam look a little harder than it usually would but smoother than handheld. I had the operator hold the handle a little stronger to get more of a handheld look. (Emt.)

Harva kuvaaja kiistää käsivarakuvaukseen luomaa tunnelmaa, mutta keskustelua on herättänyt se, miten dokumentaarista tyyliä tavoitteleva elokuva tulisi valaista. Jotkut kuvaajat ovat sitä mieltä, että luonnonvalo on kaunista itsessään, kuten dokumenttikuvaaja Albert Maysles: “En käytä juuri koskaan valaistusta; minulle paras valaistus on vallitseva valaistus, koska se on todellinen. Fiktiivisen elokuvan kuvausmenetelmät etäännyttävät siitä mikä on todellista.” (Helke 2006, 40) Fiktiivisen elokuvan kuvaajista esimerkiksi Emmanuel Lubezki kuvasi elokuvan *Tree of life* (2011) lähestulkoon täysin luonnonvalossa. Kuvauksia varten rakennettiin jopa kolme samanlaista taloa perheen kodiksi, jotta kuvausryhmä voisi kuvata eri vuorokauden aikoina, hyödyntäen auringonvaloa lamppujen sijaan (B 2011, 30-39).

Toisessa ääripäässä on Vilmos Zsigmondin kaltaiset kuvaajat, jotka painottavat valon osuutta kuvaajan työssä: “In my opinion, lighting defines the cameraman. Only a few can really light – they light for exposure, but very few can light for mood.” (Zebrowski 2011, 35) Olin kansainvälisellä kuvaajien elokuvafestivaalilla Puolassa seuraamassa seminaaria jossa Zsigmond oli mukana keskustelemassa aiheesta. Hänen mukaansa pelkkä kohteen

kuvaaminen ei ole elokuvaamista, vaan aito elokuva tarvitsee valaisua. Hänen mukaansa elokuvassa on turha tavoitella realismia, koska sitä on mahdotonta saavuttaa täydellisesti ja siinä ohessa menettää myös visuaalisuuden. Hänen mielestään elokuvassa tulisi sen sijaan tavoitella poeettista realismia (Zsigmond 29.11.2011). “Jokainen päätös on leffakohtainen. Ja siis enhän mä nyt Vilmoksen kanssa voi olla eri mieltä. Ja oikeastikin, kyllähän elokuvassa on aina mietittävä sitä valoa. Mutta ei valaisua pidä tehdä valaisun vuoksi, jos luonnonvalo itsessään on aivan mahtava.” (Peltomaa 22.4.2012)

Mutta miten tätä poeettista realismia sitten voi valaista? “Pitää lähteä miettimään näyttelijöiden ja ohjaajan tilan tarvetta. Jos tilaa tarvitaan paljon, sitä tekee kauempaa ja isommalla lampulla, ikkunoiden takaa ja välttää tuomasta sisälle mitään ylimääräistä. Erona on siis tekninen toteutustapa. Toisinaan pitää varautua 360 asteisiin kuviin, mikä tietysti vaikeuttaa sitä valollista ilmaisua.”(Karppinen 21.4.2012)

Haasteita voivat tuoda myös lokaatiot. Luonnollista tyyliä tavoittelevat elokuvat kuvataan usein mieluummin oikeissa asunnoissa kuin studiossa, jolloin esimerkiksi korkeassa kerroksessa kuvattaessa mahdollisuudet asettaa lampuja ikkunan taakse saattavat vaikeutua. Elokuvassa *Brokeback Mountain* (2006) Prieto joutui kuvaamaan pienissä lokaatioissa: ”It’s always a challenge to work in tight spaces, but I really do think it helps. When you’re limited by reality the lighting feels more realistic, because that’s the way light behaves naturally. When you’re onstage and can move a wall out or put a light through at any point, it can look good, but it’s fake.” (Calhoun 2006, 65). Huolimatta siitä mitä tuotantoa Prieto on kuvaamassa, hän pyrkii pitämään tyyliä välittömänä ja realistisena. Tämän vuoksi hän valaisee paljon käyttäen prakteja eli lavastukseen kuuluvia valaisimia (Bosley 2006, 41).

Puuttumatta siihen käyttääkö kuvaaja valaisua työssään vai ei, helpolla ei dokumentaarisen tyylin tavoittelussa pääse. Vaikka valtti on luonnollisuus, se ei tarkoita etteikö kuvia suunniteltaisi. Useimmat Mike Leighin improvisaatioelokuvista kuvannut Dick Pope onkin sanonut: “Some people think that whenever we work together Mike and I just go out and wave a camera around a group of improvising actors. In fact, I used to work on documentaries, and working with Mike is the opposite: everything is really structured and incredibly disciplined. Yet he’s a genius at making things appear spontaneous and natural,

and I endeavour to achieve this for him visually.“ (Raphael 2008, 376.) Mike Leighin elokuvia katsoessa näkeekin selvän kaaren hänen ja Popen visuaalisen kerronnan kehittämisessä. Heidän varhaisimmat työnsä näyttävät paljolti siltä miltä improvisaatioelokuvan odottaakin näyttävän, mutta esimerkiksi hänen kolme viimeistä elokuvaansa ovat kauniisti valaistuja, hyvin kompositoituja ja ehjiä visuaaliselta ilmeeltään. Ja kaiken lisäksi vielä hyvin erilaisia keskenään.



Popen suunnitelmallista kuvausta elokuvasta *Happy-Go-Lucky* (Kuva 14)

Ihailen itse erityisesti Prieton sekä Popen taitoa kuvata hyvin luonnolliselta näyttäviä elokuvia, jotka kuitenkin tekevät vaikutuksen myös visuaalisuudellaan. Olenkin yrittänyt omissa harjoituksissani ja elokuvissani hyödyntää heidän neuvojaan. Kuvasimme improvisaatioharjoitusta *Kultapojat* (2011) ilman sen kummempaa kovalistaa tai valoryhmää, näyttelijöiden keittiössä. Silti kuvasuunnittelumme oli melko tarkkaa. Alla ote dokumentista, johon olen kirjoittanut suunnitelman tammikuussa 2011:

“Halutaan säilyttää aito tunnelma, valaisussa ja tilassa. Eli ei tuoda lisää valoa, korkeintaan polttimo saatetaan vaihtaa. Tilaan voisi koittaa saada moniulotteisuutta pienellä järjestämisellä, ainakin keittiössä on iso kasvi jonka paikkaa voisi miettiä. Samoin muuta

rekvisiittaa voisi asetella niin, että se toisi täyden tuntua tilaan. Rekvisiitalla on iso merkitys, sillä voisi sanoa paljon. Esimerkkinä Wong Kar Wain *My Blueberry Nights* (2007), miten piirakan ja jäätelön yhteensulamista näytettiin symbolina rakastavaisille, jotain samankaltaista voisi käyttää tässä. Esimerkiksi alkukuvana kaksi kaljapulloa, toinen olisi kääntyneenä sivuittan (etiketti kasvoina) ja toinen nojaisi siihen. Muutenkin sitä voisi käyttää paljon kuvia ympäristöstä, yksinäisestä pizzapalasta, ja tiskikasasta ja myös mahdollisesti siitä, miten ei todellisuudessa ole enää mitään tiskattavaa. Anssi on melko paljon selin Tomiin, ja hänessä oleellisinta on torjuva olemus ja jatkuva puhe. Nämä asiat saisi ehkä laajassakin kuvassa, vaikka hän olisi ainoastaan epätarkkana taustalla. Tässä tilassa ei välttämättä päästä sellaiselle etäisyydelle, että tausta menisi täysin blurriksi, mutta Anssin voisi kyllä saada etäiseksi, jos olisi näyttämättä hänen kasvojaan lähikuvissa, ja jos ottaisi paljon POVeja Tomin paikalta, sekä paljon Tomin kasvoja. Eli alku voisi olla sarja pieniä kuvia, joissa kerrottaisiin kahdesta pojasta, jotka asuvat yhdessä, ovat olleet ulkona ja tulleet samaa kotiin ja syöneet yhdessä pizzaa. Ja sitten keskittymällä toiseen henkilöistä annettaisiin ilmi että nyt ollaan ison asian äärellä ja kyse ei ole vain krapulasta. Lopun kohtauksen toiminnasta voisi ottaa muutaman erilaisen version, eri oloissa. Tiiviimpi, hyvin seuraava kuva vain toisesta pojasta, siitä jota on koko ajan seurattu, tai jopa siitä jota aiemmin ei olla juurikaan nähty.” (Kaunisto 2011)

Toteutimme harjoituksen pitämällä keittiön tiskipöydän yläpuolella olevan loisteputken päällä, sekä lisäämällä pohjavaloa yhdellä katon kautta heijastetulla lampulla. Otimme lähikuvia edellä mainituista yksityiskohdista, mutta jätimme ne lopulta käyttämättä. Kuvasimme enemmän Tomia, pitäen hänet tiiviissä etualalla ja Anssin häärailemässä taustalle. Reagoin operoidessa näyttelijän liikkeisiin, tavoitteena saada tallennettua kaikki oleellinen jo ensimmäisessä otossa. Se onnistui. Otimme myös lähikuvan Anssista, jota käytimme lähinnä elokuvan alussa. Suunnittelun ansiosta harjoituksessa on myös kuvallista kerrontaa, sen sijaan, että olisimme vain asettaneet kameran jalustalle, ja tallentaneet harjoituksen laajassa kuvassa tai seuranneet näyttelijää heiluvan kameran varassa.



Kultapojat (Kuva 15)

5.8 Robotteja ja askartelua

“The idea is to show enough for the audience to understand the moment, but not so much so they are sitting there trying to figure out how we did it.” Dean Cundey (Fisher 1993, 40.)

Taidemuotona elokuvissa on jotain, mitä ei vaikuta olevan yhtä vahvasti läsnä muussa taiteessa: se ikääntyy. Tämä näkyy erityisesti siinä, miten ihmiset pukeutuvat ja millaisissa ympäristöissä he ovat, mutta myös tekniikassa. Valaisutyylit ovat muuttuneet vuosien aikana, samoin kameroiden tekniikka. Yksi niin sanotusti tavallisellekin katsojalle silmiin pistävä muutos ovat efektit ja niiden kehittyminen. 90-luvun green screen –kuvat näyttävät epäaidoilta, 40-luvun elokuvien trikkikuvat lähinnä huvittavat. Tietokone-efektien käytössä tuntuu olevan sellainen käytäntö, että nykytekniikka tuntuu aina uskomattoman realistiselta ja näyttää hyvältä, mutta jos samaa elokuvaa katsoo kymmenen vuoden kuluttua, se on ehdottoman vanhentunutta ja luonnotonta.

On kuitenkin kaksi elokuvaa, joiden efektit hämmästyttävät nykykatsojaa edelleen, huolimatta siitä että molemmat elokuvista tehtiin edellisellä vuosituhanella. Steven Spielberg teki jotain ennen kuulumatonta elokuvassaan *Jurassic Park* (1993), jossa hän ei käyttänyt ainoastaan tietokone-efektejä luodessaan dinosauruksia, vaan myös rakennutti

robotteja, joiden liikkuvuus näyttää edelleen karmivan aidolta. Esimerkiksi Tyrannosaurus Rexin robotti oli 5,5 metriä korkea, ja sen liikkuvuus perustui samaan tekniikkaan kuin tuon ajan lentokonesimulaattorit joilla lentokonepilotit harjoittelivat tuohon aikaan. (Fisher 1993, 42) Myös animaatiot tehtiin tavallista tarkemmin. ”It’s not just wire animation with some texture mapping. They have stretched and squashed the skin. There are moving wrinkles. There are details that you take for granted when you look at something in the real world. All of these things add to the illusion.“ kertoo *Jurassic Parkin* kuvaaja Dean Cundey. (Emt. , 39)



(Kuva 16)

Samaa tekniikka käytti myös James Cameron *Titanicissa* (1997). Tietysti osa elokuvasta on toteutettu tietokoneita ja pienoismalleja hyväksi käyttäen, mutta luodakseen aidon illuusion, todellisuudessa pituudeltaan 269 metriä ollut Titanic jälleenrakennettiin 236 metrin pituiseksi 40 hehtaarin kokoiselle alueelle Rosarito Beachille Meksikoon (Williams 1997, 36). Kaksi ylintä kantta rakennettiin yksityiskohtia myöden alkuperäistä vastaaviksi.

Myös *Vuosaari*-elokuvassa jouduttiin turvautumaan tietokone-efekteihin, esimerkiksi kohtauksessa jossa tahdottiin kuvata autossa aikuisen ja lapsen välillä käytävää keskustelua. Tämä toteutettiin perinteisellä green screen –tekniikalla. Monet elokuvassa näkyvistä asunnoista lavastettiin studioon, joista haluttiin myös näkymä ulos. Sen sijaan että tätä olisi kuitenkin toteutettu tietokone-efekteillä, päätettiin ikkunan näkymä sen sijaan kattaa taustakankaalla. Tätä varten teetettiin fondi jonka koko oli neljä kertaa kymmenen metriä. Kuvassa oli näkymä Vuosaaren ala-asteesta, ja valokuva oli otettu hieman yläkulmasta, mukaillen näkymää kerrostalon ylemmästä kerroksesta. Fondin leveyden vuoksi sitä pystyi siirtämään sivusuunnassa, ja näin näkymää sai vaihdeltua sen mukaan, kenen hahmon kodin ikkunasta sitä katseli (Toiviainen haastattelu, 20.2.2012). Fondia valaistiin vuorokauden ajan mukaan. Päiväsaikaan valaistiin enemmän valoa isommilla lampuilla jotta kangas saatiin haaleaksi, iltaisin käytettiin sitten taas pientä valomäärää, dedoja ja taskulamppuja jotta saatiin taustaa tummaksi. Fondia valaistiin sen edestä, mutta myös takaapäin, jotta saavutettaisiin mahdollisimman aito näkymä. Pieniä lamppuja asetettiin lyhtypylväiden kohdalle sekä ikkunoihin, mikä toi aidon hehkun taustaan. ”Tuotekuvamaista tekemistähän se taustafondin valaisu on. Askartelumeininkiä, sitä olisi voinut tehdä tuntikausia. Se kyllä kannatta, se toimii hienosti lopputuloksessa. Fondin kanssa tekeminen auttaa paljon siihen fiilikseen, jos vertaa sitä miltä chroma key tuntuu.” (Karppinen 21.4.2012) Aitouden tavoittelussa todellakin onnistuttiin. Elokuvan ilmestymisen jälkeen lavastaja Sattva-Hanna Toiviainen sai puhelun, jossa ohjaaja Rike Jokela soitti hänelle kysyen ”Mistä se on se fondi, ja miten se on tehty?” (Toiviainen 20.2.2012.)



Fondin kiinnitystä *Vuosaarella* (Kuva 17)

Myös Peltomaa arvostaa käsityöläisyyttä ennen tietokone-efektejä. Hänen mukaansa Suomesta kyllä löytyy tietotaitoa, mutta rahoitus tehdä hyvää jälkeä puuttuu. (Peltomaa 22.4.2012). Tätä mielipidettä tukee myös se, että toistaiseksi erikoisefektien kannalta vaikuttavin elokuva Suomessa on *Iron Sky* (2012), joka tosin ei muuten vakuuta katsojaa uskottavuudellaan.

6 Leikkaus ja äänisuunnittelu

6.1 Älä häiritse katsojaa

”An overactive editor, who changes shots too frequently, is like a tour guide who can’t stop pointing things out: ’And up there we have the Sistine Ceiling, and over here we have the Mona Lisa, and, by the way, look at these floor tiles...’ If you are on a tour, you do want the guide to point things out for you, of course, but some of the time you just want to walk around and see what *you* see” (Murch 1995, 16.)

Walter Murch on leikkaaja, jonka ideologia edustaa parhaiten amerikkalaisen mainstream-elokuvan saumatonta leikkausta. Hänen leikkausmetodinsa on tehdä mahdollisimman paljon, mahdollisimman vähällä. Murchin tavoitteena on olla häiritsemästä katsojaa turhilla leikkauksilla, vaan asettaa leikkaukset niihin kohtiin, joissa katsoja luonnostaan lepää, eli räpäyttää silmiään. Ryhdyttyään tarkkailemaan ihmisten silmien räpäyttämistä, hän huomasi, että ihminen ei räpäytä ainoastaan silloin kun sille on biologinen syy, kuten silmien kuivuminen, vaan myös kiinnostuksen ja tarkkaavaisuuden mukaan. ”Start a conversation with somebody and watch when they blink. I believe you will find that your listener will blink at the precise moment he or she ’gets’ the idea of what you are saying, not an instant earlier or later.” (Emt., 61-62.)

Tämän säännön mukaan kuvasta täytyisi leikata ulos aina kun kuva on täyttänyt funktionsa: laaja kuva näyttää usein ympäristön, kokokuva ihmiset asemoineen ja lähikuva emotiot. Tätä teoriaa soveltaen jatkuva räpäyttely elokuvan aikana taas merkitsisi sitä, että elokuva on pitkästyttävä ja itsestään selvä, ja herkeämätön tuijotus taas merkitsisi elokuvan ylläpitävän jännitystä äärimmäisen tehokkaasti. ”My hunch is that if an audience is really in the grip of a film, they are going to be thinking (and therefore blinking) with the rythm of the film.” (Emt., 70.)

Toinen Murchin (Emt. , 18-20) kuuluisa sääntö on The Rule of Six, jonka mukaan hyvässä leikkauksessa täytyvät nämä kuusi vaatimusta: tunne, tarina, rytmi, katseensuunta, suojaviiva sekä jatkuvuus. Tietenkään kaikki leikkaukset eivät aina ole täydellisiä, ja joskus jostain vaatimuksesta on tingittävä, eikä se aina edes tee leikkauksesta huonoa. Vaatimukset ovat järjestyksessä, tärkeimmästä merkityksettömimpään, elokuvan tunteen

ollessa aina ylimmäisenä prioriteettinä. ”What I’m suggesting is a list of priorities. If you have to give up something, don’t ever give up emotion before story.” (Emt. , 20.)

6.2 Kaikki on valintaa

” Se että tekee leikkauksia, ei ole todellisuuden muokkaamista, koska samalla tavalla yhden kuvan otossa on jo valintaa ja manipulointia. Ostoskeskuksessakin istuessa silmät ja korvat leikkaa, omat muistotkin on leikattuja. Ihminen valitsee oleelliset asiat. Mehän leikkaamme koko ajan, eli jos sen ottaisi pois elokuvista, elokuvat olisivat vähemmän todellisia.” (Mercer 7.3.2012)

Lähes kaikki haastattelemanii ihmiset sanovat, että vaikka kuinka tahtoisii tuoda todellisuuden valkokankaalle, sitä ei voi tuoda ihan sellaisenaan. Tai voi, mutta se ei edusta tosielämää yhtään sen paremmin kuin editoitukaan materiaali. Myös leikkaaja, Ben Mercer, on samaa mieltä tästä. Hänen mukaansa (emt.) elokuvassa ei ole todellisuutta, vaan kaikki on valintaa. Näin ollen ei voi edes sanoa, että yksi leikkaajaan eettisistä ongelmista olisi todellisuuden muokkaaminen, kaikki on kuitenkin selektiivisyyttä. Toki erityisesti tosi-tv:n yleistyttyä on nostettu esille tilanteita, joissa leikkaajia on syytetty tilanteiden manipuloinnista ja joidenkin kilpailijoiden esiinnostamisesta, mutta kun puhutaan elokuvista, tällainen syytös on järjetön. Kun kaikki kuitenkin on fiktiota, ei voi olla oikeaa tai väärää leikkausta. Elokuvaleikkaamisessa harvemmin otetaan mitään pois piilottaakseen, vaan poistaakseen turhuudet, ne hetket kun silmä on kyllästynyt näkemäänsä ja tahtoo jotain uutta. ”Tilanteen on oltava poikkeuksellinen, että sen jaksaa katsoa yhdestä kulmasta. Sellaista tapahtuu joskus kotivideoissa, kun kaikki vaan osuu paikalleen ja joku sattuu sen tallentamaan. Elokuvantekijän pitää liata kätensä. Hyvä tarina ei voi tulla kuin omena puusta.” (Emt.)

Nykyään puhutaan aina keskittymiskyvyttömästä MTV-sukupolvesta, joka vaatii jatkuvia virikkeitä ja tiheän leikkaustahdin viihtyäkseen elokuvissa. Voi hyvin olla, että meistä on tullut vuosikymmenien aikana niin sanotusti nopeammin omaksuvampia katsojia, mutta se ei tarkoita että katsojat 1950-luvulla olisivat olleet yhtään sen hitaampia ja typerämpiä. Itse asiassa luulen, että heillä on saattanut olla katsojana jopa sellaista oma-alotteisuutta jota meillä saattaa puuttua. Kuva oli usein laaja, mutta sen sijaan että katsetta oltaisiin ohjattu leikkaamalla, silmä vaelsi paikasta toiseen poimien lähikuvia. Mercerin mielestä (emt.)

esimerkiksi ranskalaisen Jaques Tatin (1907-1982) elokuvissa on paljon ”hollywoodia”; kuvassa on koko ajan jotain mikä ylläpitää kiinnostusta ja kaikki elokuvan osat ovat kytköksissä toisiinsa. Vaikka elokuvassa ei olisi määrällisesti paljon konkreettisia leikkauskohtia, siinä saattaa olla leikkauksia ilman skarveja. ”Silmä tekee skarveja ja kuvassa oleva tapahtuma tekee skarveja. Silmä seuraa kiinnostavasta tapahtumasta toiseen. Tati ei ohjaa leikkaamalla, mutta hän ohjaa katsetta, suosittelee katsomaan muualle.” (Emt.)

Skarveja voi tehdä myös kameran liikkeillä. Saara Cantell näki elokuvan *Once* (2008) ja oli vaikuttunut sen aitoudesta. ”Tuntui että siinä pysytään hetkessä eikä manipuloida aikaa.” (Cantell 27.4.2012) Hän päätti kokeilla jotain samankaltaista elokuvassaan *Kohtaamisia*, jonka kaikki kohtaukset on kuvattu yhdellä kuvalla. Leikkaamattomuuden ei kuitenkaan haluttu olevan itsetarkoituksellista, vaan katsojalle luontaista. Sen vuoksi kamera ei olekaan staattinen vaan seuraa näyttelijöitä luontevasti juuri sinne minne katse tahtoisikin mennä. ”Kokokuva nimenomaan ei vastaa ihmisen katsetta, koska ihmisen katse vaeltaa poimien lähikuvia.”(Emt.)

Käsikirjoittajia kehoitetaan yleensä kirjoittamaan tekstiinsä vain kaikki oleellinen. Ei ole syytä kirjoittaa kohtausta, jossa henkilö nousee, laittaa sukan jalkaansa, sitten toisen, alusvaatteet, jos sillä ei ole sisällöllistä merkitystä. Kehotetaan tiivistämään. Samaa mieltä on Mercer leikkauksen suhteen. Jos tahtoo kertoa arkisista asioista, ei Mannerheimintien kuvaaminen kerro arjesta yhtään sen aidommin kuin joku käsikirjoitettu elokuvaa kertoisi. ”Dokumentissa voi toimia jokin paljon arkisempi kuin fiktiossa, koska se liitetään siihen, mitä sillä dokumentilla halutaan sanoa. Jos yrittää kuvata fiktiota menemällä seisomaan kadunkulmaan, tuloksena on arkista, jokapäiväistä ja tylsää materiaalia. Jos aiheesta kuvataan dokumenttia, ja kadunkulman pulsu rinnastetaan bisnesmieheen, se on eri asia. Dokuleikkaaja ajattelee kontekstin kautta, kyse on kokonaisuudesta.” (Emt.)

Olen kysynyt kaikilta haastattelemiltani henkilöiltä miten realismin illuusiota voi heidän työroolissaan ylläpitää. Useimmiten vastaus on liittynyt työn jatkuvuuteen, tarinan tai ohjaajan vision tukemiseen. Mercer kuitenkin kokee, että leikkaajan tilanne on varsin erilainen verrattuna muihin alalla työskenteleviin. ”Leikkaus on ainut vaihe elokuvateossa, missä illuusiota voi aidosti ylläpitää. Kuvaaja voi yrittää, mutta se ei näe leikkaajan tavoin

näkee eteen ja taakse. Illusion voi rikkoa kuvauksissa niin pienellä virheellä, kuten liialla kauneudella.” (Emt.)

6.3 Realismin silottelua äänellä

”Elokuvan tekeminen on kuitenkin lähtökohtaisesti sitä, että mehän tätä tänne keksitään, kuitenkin. Dokkareissakin me keksitään. Me päätetään, me tehdään koko ajan niitä päätöksiä.” (Sainio haastattelu, 22.11.2011)

Ääni on se osa elokuvaa, jonka aitous on vaikeammin todistettavissa kuin muissa osalualueissa. Kiistämättä samastuttavuuden tärkeyttä tai realismia tyyllilajina, äänisuunnittelija Kirka Sainio (Emt.) on sitä mieltä, että aitous itsessään on toissijaista hänen työssään. ”Mä tykkään kauheasti siitä olostä, että on tehny kaiken hirveän keinotekoisesti ja joku luulee että tää on niin kuin aito.” Hyvänä esimerkkinä Sainio käyttää kärpästen surinaa. Hänen mielestään sillä, surisevatko elokuvassa oikeat kärpäset, foley-artistin kehittämä ääni vai jokin koneilla tuotettu, ole mitään merkitystä sen kanssa, kokeeko katsoja sen todeksi. Sainio uskoo, että pelkän vallitsevan äänimaiseman tallentaminen ei luo tarvittavaa tunnelmaa lopputulokseen.

”Pelkkä huntti, eli kuvauksissa talteen otettu ääni, on vajavainen lähtökohta. Kuvalle se riittää, että otetaan se tosta noin. Mutta mä oon miettiny, että onko se jotenkin sitä, että kuvalla on se fokus. Kun se tuntuu, että kuva tulee tohon ja jos ääntä ei rikastuta ylimääräisillä elementeillä, niin ääni jää jonnekin sinne taakse, siinä on perspektiivivirhe. Ääni on niin kuin se tausta siinä, ja sitten meillä on tuo hahmo siinä edessä, ja hyvin harvoin huntti tarjoaa semmosta presenssiä mitä se kuva mun mielestä vaatii.” (Emt.)

Toisinaan myös kuvaustilanteen äänimaailma saattaa olla hyvin erilainen kuin lopullisen teoksen tunnelma on. Sellaisia tilanteita ajatellen on hyvä, jos äänittäjä sattuu olemaan eri henkilö kuin äänisuunnittelija. Joskus saattaa nimittäin käydä niin, että sitä jää mielessään kiinni siihen, millainen äänimaisema oli itse äänitystilanteessa. ”Mua ärsyttää sellainen ajatus, että ei me voida laittaa sitä sinne, kun ei siellä paikan päällä ollut semmosta.” Sainio kertoo esimerkin tapauksesta, jossa hän ei itse toiminut äänittäjänä eikä siis tiennyt kuvaustilanteen ympäristöstä mitään. Hänen mielestään kohtaukseen sopi valtavan hyvin metelöivä valtatie. Valmiin kohtauksen kuullessaan ohjaaja oli vieroksunut äänimaisemaa,

koska kuvaustilanteessa aurinko oli paistanut ja linnut olivat laulaneet. Tässä tilanteessa todellinen äänimaailma ei kuitenkaan sopinut teoksen tunnelmaan niin hyvin kuin jälkikäteen luotu, joten ohjaaja oli lopulta todennut valtatie metelin paljon toimivammaksi ja kertovammaksi ratkaisuksi tarinan kannalta kuin pikkulinnut.

On kyse sitten fiktiosta tai dokumentista, Sainio kokee että lähtökohdat ovat samat. Vaikka kyse olisi realistisesta äänisuunnittelusta, ei se tarkoita että lopputuloksen olisi oltava täydellistä minimalistisuutta. Realismi ei sulje pois musiikkia, eikä etenkään erilaisista äänistä, kolahduksista ja esineistä koostuvaa äänimaailmaa. Sainio toimi äänisuunnittelijana elokuvassa Vuosaari. ”Mä olin ensin ajatellut että tässä ei olisi musiikkia ollenkaan, mutta nyt mä oon sitä mieltä että totta kai tässä pitää olla.” Lopullisessa elokuvassa on paitsi elokuvaa varten tehtyjä sävellyksiä, myös muita kappaleita. Syy siihen, ettei musiikkia aluksi ajateltu elokuvaan oli se, että Kirka koki käsikirjoituksessa olevan jotain sellaista, että ”sen pitäisi olla karkea, ja musiikki on helposti sellainen tasoittava ja silottava tekijä.” (Emt.)

Sainio kuitenkin sanoo, ettei karkeuden tavoittelu tietenkään sulje pois melodiasta äänimaailmaa. Kaavaillessaan musiikitonta Vuosaarta hänellä oli mielessään myös haaste itseään varten. ”Se oli myös sellainen ajatus että mitähän kävis jos koittaisi pärjätä ilman musaa. Että joutuisi keksimään myös ne hetket, joissa musiikkia yleensä on, elikkä tehdä toisin. Se olisi ollut haaste myös mulle itelleni. Koska silloin kun musiikkia on, on äänisuunnittelijan tehtävä vetäytyä ja antaa vähän tilaa hetkeksi.” (Emt.)

Myös elokuvassa *Sleeping Patterns* mietittiin musiikin ja muun äänimaailman suhdetta. Kuvaajana näin ensimmäisen leikkausversion niin, että katselutilanteessa toistettiin Wong Kar Wain elokuvasta *In the mood for love* (2000) tuttua kappaletta nimeltään Yumeji's Theme, jonka on säveltänyt Shigeru Umebayashi. Kaunis viulumusiikki tuntui tekevän elokuvasta taianomaisen kokemuksen, jossa tanssi oli äärimmäisen sulavaa ja kaunista. Myöhemmin kun kuulin äänisuunnittelun version, johon on lisätty näyttelijöiden hengitysäänet, askeleet sekä muita kolahduksia, koin äänet katsomiskokemusta häiritseviksi, elokuvan maailmasta pois herättelyksi. Musiikki teki juuri niin kuin Sainio sanoi; se silotti kuvasta karheuden pois, ja kun musiikin tasoa laskettiin, elokuvassa olikin yllättävää rosua. Elokuvan ohjaaja, Hanna Lappalainen, kirjoittaa opinnäytetyössään: ”Itse

taas en halunnut herättää tunteita musiikilla, vaan mieluummin liikkeellä, tai liikkeen ja musiikin yhteisvaikutuksella. Foley'n käyttö myös lisää painon tuntua ja realismia. En halunnut luoda elokuvaan ylikuonnollista maailmaa, jossa yli-inhimilliset tanssijat nostetaan jalustalle.”(Lappalainen 2012, 32.)

Tässä huomaa sen, miten toisinaan oikean maailman realismi tuntuu sotivan elokuvan maailman realismia vastaan. Tiedostan kyllä sen, millainen äänimaisema oli *Sleeping Patternsia* kuvatessa, vieressä oli autotie jossa kulki milloin mopoja, milloin traktoreita. Silti elokuvaa katsoessani kuvittelin elokuvan henkilöt jonkinlaiseen utopistiseen maailmaan, kaukana arjesta, vaikka elokuva itsessään kertoo arjesta ja siihen väsymisestä. Opinnäytetyössään Lappalainen (2012, 32) huomauttaa että tanssia livenä katsottaessa äänimaailma on yleensä realistinen, koska yleisö kuulee näyttelijöiden askeleet sekä hengästymisen, mikä saattaa jopa yllättää, koska se ei ole meille musikaaleista tuttua. Näin kävi itsellenikin, eihän John Travoltakaan puuskuta *Greasessa* (1978).

Toisin sanoen, jos *Sleeping Patterns* olisi jätetty ainoastaan musiikin varaan, elokuvan arkitaso olisi jäänyt kokonaan kaiken sen sulavan liikkeen alle. Jos taas musiikki olisi otettu kokonaan pois, se olisi saattanut tehdä elokuvasta liiankin arkisen. Lappalainen perustelee ratkaisuaan: ”Sleeping Patternsin musiikki on elokuvassa läsnä diegeettisenä eli tarinamaailman sisällä; se toistuu rahisevasta levysoittimesta. Myös tässä halusin säilyttää realismin tuntua ja tehdä eroa musikaalien illusionistiseen maailmaan. En myöskään halunnut musiikkia miksattavan liian kovalle, ettei se peittäisi muita arkisia ääniä alleen. Vaikka elokuva onkin kaukana arkirealismista, halusin säilyttää sen elokuvallisena, en etäännytettyinä musiikkivideona. Uskon, että tarina tulee foley'n ja diegeettisen musiikin kautta lähemmäs katsojaa.” (Lappalainen 2012, 33.)

7 Lopuksi

Tiesin jo opinnäytetyöni aihetta hahmotellessa ettei tähän aiheeseen löydy selkeitä vastauksia tai ehdottomia sääntöjä. Elokuvantekijä voi tehdä parhaansa jokaisella osalla, mutta valkokankaan toisella puolella on silti vastassa lauma yksilöitä, jokaisella taustallaan erilainen elämä, muistoinen ja tunteinen. On siis turha laskelmoida ja yrittää tehdä mitään muuta kuin kertoa sitä tarinaa mikä omaa sydäntä liikuttaa. Loppujen lopuksi kaikessa on kuitenkin kyse tarinasta. Työtä tehdessä kuitenkin opin erilaisia tapoja siitä millä tavalla sitä tarinaa kannattaa katsojalle tuoda.

”Naturalismi ja realismi edustaa enemmänkin sitä, että maailma on suuri paha. Miksi näyttää se paha, jos ei se anna mitään uutta vaan ainoastaan näyttää sen mitä on? Miksei sen sijaan kannata romanttista realismia, ajatella mitä maailma voisi olla, suhteutettuna tähän todellisuuteen?” (Mercer 7.3.2012)

Uskon edelleen aitouden merkitykseen elokuvissa ja pidän tärkeänä sitä, että katsoja tunnistaa näkemässään jotain, on se sitten tunne tai tapahtuma. Realistisuudesta sen sijaan olen valmis hellittämään otettani ja tavoittelemaan sen sijaan emotionaalista realismia. Toivoisin tulevaisuudessa pääseväni jatkamaan tämän aiheen pohtimista työssäni, fiktioiden kuvaajana sekä dokumenttien ohjaajana.

8 Lähteet

LÄHDEKIRJALLISUUS

- Aaltonen, J. 2006. Todellisuuden vangit vapauden valtakunnassa – Dokumenttielokuva ja sen tekoprosessi. Helsinki: Like.
- Alanen, A. 2011. Digitaalisella tulilinjalla – Ajatuksia siirtymäkauden estetiikasta. Filmihullu-lehti. Helmikuu 2011.
- B, B. 2011. Cosmic Questions. American Cinematographer-lehti. Elokuu 2011.
- Bergery, B. 2002. Reflections – Twenty-one cinematographers at work. California: ASC press.
- Bosley, R. 2006. Forging Connections. American Cinematographer-lehti. Marraskuu 2006.
- Calhoun, J. 2006. Peaks and Valleys. American Cinematographer-lehti. Tammikuu 2006.
- Fisher, B. 1993. When Dinosaurs Rule the Box Office. American Cinematographer-lehti. Heinäkuu 1996.
- Frost, J. 2009. Cinematography for Directors – A Guide for Creative Collaboration. California: Michael Wiese Productions.
- Helke, Susanna. 2006. Nanookin jälki – Tyyli ja metodi dokumentaarisen ja fiktiivisen elokuvan rajalla. Jyväskylä: Gummerus
- Hietanen, T. 2005. Improvisaatio elokuvanäyttelemisessä – hetken hurmio ja pitkä päivätyö. Opinnäytetyö. Tampere: Tampereen ammattikorkeakoulu, Viestinnän koulutusohjelma
- Hietala, V. 1994. Tunteesta teesiin – Johdatusta klassiseen ja uuteen elokuvateoriaan. Jyväskylä: Gummerus.
- Kiviranta, A. 2010. Sitouttamisen alkeet – samastuminen elokuvan roolihenkilöihin. Opinnäytetyö. Turku: Turun ammattikorkeakoulu, viestinnän koulutusohjelma.
- Koponen, P. 2004. Improkirja – Mitä yhteistä on filosofialla, pullopersesialla ja vapaalla pudotuksella? Helsinki: Like.
- Lappalainen, H. 2012. Liikkuen kuvassa. Opinnäytetyö. Tampere: Tampereen ammattikorkeakoulu, Viestinnän koulutusohjelma.
- Murch, W. 1995. In the Blink of an Eye – a Perspective on Film Editing. Los Angeles: Silman-James Press
- Raphael, A. 2008. Mike Leigh on Mike Leigh. Lontoo: Faber and Faber Limited.

Repo, K. 2011. Johdanto teoksessa Stanislavski, K. 2011. Näyttelijän työ. Helsinki: Tammi

Stanislavski, K. 2011. Näyttelijän työ (suom. K. Repo). Helsinki: Tammi

Williams, D. 1997. All Hands on Deck. American Cinematographer-lehti. Joulukuu1997.

Zebrowski, M. 2011. John Seale – The Lifetime Achievement Award Camerimage 2011. Bydgoszcz: International Film Festival of the Art of Cinematography.

Zebrowski, M. 2011. Vilmos Zsigmond – The Lifetime Achievement Award Camerimage 1997 (revised edition). Bydgoszcz: International Film Festival of the Art of Cinematography.

VERKKOLÄHTEET

Kinnunen, K. Kovaa ja kuollutta – digikuvaus on juuri nyt kotimaisen elokuvan pahin vihollinen. Suomen kuvalehden www-sivut 2.3.2012.
<http://suomenkuvalehti.fi/blogit/kuvien-takaa/kovaa-ja-kuollutta-digikuvaus-on-juuri-nyt-kotimaisen-elokuvan-pahin-vihollinen>

Suomisanakirja.fi, hakusana aito. Luettu 25.4.2012. <http://suomisanakirja.fi/aito>

Titanic 3D official movie site. About the film – Production – The 3D Conversation. Luettu 20.4.2010. <http://www.titanicmovie.com/#/about>

Wikipedia, hakusana lee strasberg. Luettu 21.4.2012.
http://fi.wikipedia.org/wiki/Lee_Strasberg

Wikipedia, hakusana 16mm film. Luettu 24.4.2012.
http://en.wikipedia.org/wiki/16_mm_film

Wikipedia, hakusana ranskan uusi aalto. Luettu 25.4.2012.
http://fi.wikipedia.org/wiki/Ranskalaisen_elokuvan_uusi_aalto

Wikipedia, hakusana dogma 95. Luettu 25.4.2012. http://fi.wikipedia.org/wiki/Dogma_95

Wikipedia, hakusana suspension of disbelief. Luettu 25.4.2012.
http://en.wikipedia.org/wiki/Suspension_of_disbelief

LUENNOT JA HAASTATTELUT

Aaltonen, Jouko 2011. Luento. Pirkanmaan elokuvakeskus. Elokvateatteri Niagara 7.12.2012. Tampere.

Annala, Reeta, näyttelijä. Sähköpostihaastattelu 24.4.2012.

Bacon, Henry 2012. Luento. Tampereen ammattikorkeakoulu 13.1.2012. Tampere.

Cantell, Saara, ohjaaja. Haastattelu 28.4.2012. Tampere

Karppinen, Aki, valaisija. Puhelinhaastattelu 21.4.2012. Tampere-Kerava.

Kaukanen, Tiina, puvustaja. Haastattelu 20.2.2012. Helsinki.

Kuukasjärvi, Aki, harrastelijänäyttelijä ja toimittaja. Sähköpostihaastattelu 23.4.2012.

Lehti, Timo, käsikirjoittaja. Sähköpostihaastattelu 19.3.2012.

Mercer, Benjamin, leikkaaja. Puhelinhaastattelu 7.3.2012. Tampere- Hirvensalmi.

Nenonen, Meri, näyttelijä. Puhelinhaastattelu 27.4.2012. Tampere-Helsinki

Peltomaa, Arttu, kuvaaja. Puhelinhaastattelu 22.4.2012. Tampere-Helsinki.

Sainio, Kirka, äänisuunnittelija. Haastattelu 22.11.2011. Helsinki.

Toiviainen, Sattva-Hanna, lavastaja. Haastattelu 20.2.2012. Helsinki.

Vuoksenmaa, Johanna 2011. Näkökulmana kirjoittaminen. Luento. Pirkanmaan elokuvakeskus. Elokvateatteri Niagara 10.11.2011. Tampere.

Whitehead, Stephen, kuvaaja. Puhelinhaastattelu 20.4.2012. Tampere-Toronto.

Zsigmond, Vilmos, kuvaaja. 2011. Lighting Tools and Techniques. Seminaari. Camerimage - International Film Festival of the Art of Cinematography 29.11.2011 Bydgoszcz, Puola.

MAINITUT ELOKUVAT

Black Swan. 2010. Ohjaus: Darren Aforonsky.

Ed Wood. 1994. Ohjaus: Tim Burton.

Happy-Go-Lucky. 2007. Ohjaus: Mike Leigh.

Härmä. 2012. Ohjaus: JP Siili

Moulin Rouge. 2001. Ohjaus: Baz Luhrmann.

Sinkkuelämää. 2008. Ohjaus: Michael Patrick King.

Eternal Sunshine of the Spotless mind. 2004. Ohjaus: Michel Gondry.

A Boatload of Wild Irishmen. 2010. Ohjaus: Mac Dara Ó'Curraidhín.

Nanook of the North. 1922. Ohjaus: Robert J. Flaherty.

Ladri di biciclette. 1948. Ohjaus: Vittorio De Sica.

Salesman. 1968. Ohjaus: Albert Maysles.

Chronique D'un Eté. 1959. Ohjaus: Jean Rouch.

Á bout le soufflé. 1960. Ohjaus: Jean-Luc Godard.

Les quatre cents coups. 1959. Ohjaus: Francois Truffaut.

Idioterne. 1998. Ohjaus: Lars von Trier.

Festen. 1998. Ohjaus: Thomas Vinterberg.

The Arbor. 2010. Ohjaus: Clio Barnard.

The Wrestler. 2008. Ohjaus: Darren Aforonsky.

The Office. 2001. Ohjaus: Ricky Gervais, Stephen Merchant.

Borat. 2006. Ohjaus: Larry Charles.

Brüno. 2009. Ohjaus: Larry Charles.

I'm Still Here. 2010. Ohjaus: Casey Affleck.

Band of Brothers. 2001. Ohjaus: Phil Alden Robinson, Richard Loncraine, Mikael Salomon, David Nutter, Tom Hanks, David Leland, David Frankel, Tony To.

Titanic. 2007. Ohjaus: James Cameron.

500 Days of Summer. 2009. Ohjaus: Marc Webb.

Klikkaa mua. 2011. Ohjaus: Johanna Vuoksenmaa.

Catch Me if You Can. 2002. Ohjaus: Steven Spielberg.

Howl. 2010. Ohjaus: Rop Epstein, Jeffrey Friedman.

Grown-ups. 1980. Ohjaus: Mike Leigh.

Kohtaamisia. 2008. Ohjaus: Saara Cantell.

The Royal Tenenbaums. 2001. Ohjaus: Wes Anderson.

Annie Hall. 1977. Ohjaus: Woody Allen.

Kultahattu. 1974. Ohjaus: Jack Clayton.

Riisuttu mies. 2006. Ohjaus: Aku Louhimies.

Carnage. 2011. Ohjaus: Roman Polanski.

The Flintstones. 1994. Ohjaus: Brian Levant.

Varasto. 2011. Ohjaus: Taru Mäkelä.

Hiljaisuus. 2011. Ohjaus: Sakari Kirjavainen.

Tähtitaivas talon yllä. 2012. Ohjaus: Saara Cantell.

Brokeback Mountain. 2006. Ohjaus: Ang Lee.

Delicatessen. 1991. Ohjaus: Jean Pierre Jeunet.

Äiti ja poika. 1997. Ohjaus: Alexander Sokurov.

Butterfly and the Diving Bell. 2007. Ohjaus: Julian Schnabel.

The Blair Witch Project. 1999. Ohjaus: Daniel Myrick, Eduardo Sánchez.

Cloverfield. 2008. Ohjaus: Matt Reeves.

8 Mile. 2002. Ohjaus: Curtis Hanson.

Tree of Life. 2011. Ohjaus: Terence Malick.

My Blueberry Nights. 2007. Ohjaus: Wong Kar Wai.

Jurassic Park. 1993. Ohjaus: Steven Spielberg.

Iron Sky. 2012. Ohjaus: Timo Vuorensola.

Once. 2008. Ohjaus: John Carney.

In the Mood for Love. 2000. Ohjaus: Wong Kar Wai.

Grease. 1978. Ohjaus: Randal Kleiser.

OMAT TUOTANNOT, JOIHIN VIITTAAN

Kosketusten talo- materiaalia Vuosaari-elokuvaan. 2011. Ohjaus: Aku Louhimies ja Jenni Kaunisto. Tuotanto: First Floor Productions ja Edith Films – Pauli Pentti ja Liisa Penttilä.

Sleeping Patterns. 2011. Ohjaus: Hanna Lappalainen. Tuotanto: Tampereen ammattikorkeakoulu ja Pikku-Suomi – Sanna Kantola.

Kultapojat. 2011. Ohjaus: Tommi Rajala. Tuotanto: Indie.

KUVALÄHTEET

Kuva 1: kuvakaappaus *Eternal Sunshine of the Spotless mind.*

Kuva 2: kuvakaappaus *Sleeping Patterns.*

Kuvat 3-5: kuvakaappaus *500 Days of Summer.*

Kuvat 6-7: kuvakaappaus *Kultapojat.*

Kuva 8: Jenni Kaunisto 2011.

Kuvat 9-11: kuvakaappaus *Brokeback Mountain.*

Kuva 12: kuvakaappaus *Delicatessen.*

Kuva 13: kuvakaappaus *Sleeping Patterns.*

Kuva 14: kuvakaappaus *Happy-Go-Lucky.*

Kuva 15: kuvakaappaus *Kultapojat.*

Kuva 16: http://www.kastner-delago.com/cms/images/GalleryLarge/gallery/53_Eileen%20sculpting%20T-Rex_Jurassic%20Park_2.jpg

Kuva 17: Jenni Kaunisto 2011.