

LIIKEKIELEN RAKENTAMINEN KINEETTISESSÄ ELOKUVASSA

Turkka Tervonen

Opinnäytetyö
Toukokuu 2013
Elokuvan ja television
koulutusohjelma
Kuvaus

TIIVISTELMÄ

Tampereen ammattikorkeakoulu
Elokuva ja television koulutusohjelma
Kuvaus

TURKKA TERVONEN:
LIIKEKIELEN RAKENTAMINEN KINEETTISESSÄ ELOKUVASSA

Opinnäytetyö 64 sivua, josta liitteitä 4 sivua
Toukokuu 2013

Opinnäytetyöni käsittelee sitä, millä eri tavoilla liikettä voi kuvata. Kineettinen elokuva on kuvan ja leikkauksen koreografiaa, jossa liikekielellä on erityinen asema. Kaikki pyörii kahden asian välillä – kameran ja näyttelijän. Tärkeä tutkimuskysymys on se, kuinka kameran tulisi liikkua suhteessa näyttelijän liikkeeseen.

Lähestyn tutkimuskysymystäni tutkimalla kineettisten elokuvien liikekieltä. Elokuva-analyysin kautta voin hajottaa elokuvan rakenteen osiin ja sillä tavalla erotella yksittäiset liikkeet ja liikesarjat. Jaan teoriapohjani kolmeen osaan: termin määritelmään, liikkeeseen ja lähikuvaan. Lähdemateriaalina käytän elokuvia, alan kirjallisuutta ja omia päiväkirjamerkintöjäni. Elokuvat toimivat peilipintana, johon heijastan liikkeen jatkuvuuden teorioita.

Opinnäytetyöni projektiosa on lyhytelokuva *Elokuva nimeltä Kuutio*, joka kuvattiin maaliskuu–huhtikuussa 2013. Elokuvan on toiminnallinen tutkielma, joka tutkii ihmiskehon suhdetta sitä ympäröivään tilaan. Prosessin kuvauksessa sovelletaan elokuva-analyysin ja teoriapohjan antamia tuloksia.

Olettamukseni oli se, että kuvaajan tulisi valita jokin kuvaustyyli ja pysyä siinä. Joko näyttelijä liikkuu tai kamera liikkuu, mutta ei kummatkin yhtä aikaa. Alkuperäinen ajatukseni liikkeen jatkuvuuden muodostamisesta on muuttunut, koska samaan lopputulokseen voi päästä usealla tavalla.

ABSTRACT

Tampere University of Applied Sciences
Degree programme of film and television
Cinematography

TURKKA TERVONEN:
BUILDING OF THE MOVEMENT LANGUAGE IN KINETIC FILM

Bachelor's thesis 64 pages, appendices 4 pages
May 2013

My bachelor's thesis studies how the camera can express movement. Kinetic film is a seamless cohesion of cinematography and editing, in which movement language plays a very crucial part. Everything revolves around two things: the camera and the actor. In the core of my analysis is the question of how to move the camera in a relationship with the actor.

I approach the question of movement language by film analysis. Results are easier to interpret when a film is sectioned in individual movements or poses. I analyze kinetic film with three separate sections – definition, movement and close-up. My source material consists of reference movies, literature and my own dairy notes.

The theory basis of thesis work is juxtaposed with a short film called *the Cube* which deals with the issues of movement language and kinetic choreography. The film was shot in March - April 2013 and it's a functional study of human body. The Cube takes an advantage of the characteristics of the kinetic film.

My hypothesis was that a cinematographer should choose a very distinctive way of shooting and sticking to it. During the writing process, I have concluded that to maintain a continuity of a movement, there are many ways to achieve kinetic coherence.

Key words: kinetic film, movement language

SISÄLLYS

1	JOHDANTO.....	5
2	KINEETTINEN ELOKUVA	6
2.1	Red Shoes (1948) vs. Black Swan (2010)	8
2.2	Meshes of the Afternoon (1943).....	24
3	LIIKEKIELEN RAKENTAMINEN	32
3.1	Määritelmä	32
3.2	Liike	35
3.3	Lähikuva	40
4	ELOKUVA NIMELTÄ KUUTIO	43
4.1	Ennakkosuunnittelu.....	43
4.2	Kuvaukset	50
5	JOHTOPÄÄTÖKSET	56
	LÄHTEET.....	59
	LIITTEET	61
	Liite 1. Alkuperäinen käsikirjoitus	61
	Liite 2. Kuvakäsikirjoitus	64

1 JOHDANTO

Olen elokuvantekijä mutta myös aktiivinen, liikunnallinen ihminen. Liikkuminen ja liike ovat aina olleet minulle helppoja asioita. Löysin yli kymmenen vuotta sitten liikumistavan, joka vaikuttaa edelleen jokapäiväiseen elämäni. Jackie Chanin ja Jet Lin huimat wuxia-elokuvat kannustivat minua kokeilemaan huikean akrobaattista liikunta- muotoa. Opin liikuttamaan itseäni sulavasti ja päämäärätietoisesti. Tämä tapa tekemisen tapa on seurannut minua siitä asti.

Millä tavalla kuvata liikettä? Siinä kysymys, johon lähden etsimään vastauksia. Eloku- vantekijä voi valita monenlaisia lähestymistapoja kuvaustilanteeseen, mutta pääpiirteit- täin on kyse siitä, liikkuuko kamera samalla kuin näyttelijä vai ei.

Opinnäytetyöni tutkimusmateriaalina ovat kineettiset elokuvat. Termi *kineettinen* on vahvasti sidoksissa kuva- ja videotaiteeseen. Amerikkalaisen koreografan ja elokuvante- kijän Shirley Clarkin elokuvat *Dance in the Sun* (1953) ja *Bridges-Go-Round* (1958) ovat toimineet genren sisäisinä suunnannäyttäjinä. Hän kutsuu elokuviaan kuvauksen ja leikkauksen koreografiaksi. Clark sanoi myös, että jokainen hänen elokuvistaan oli tanssielokuva, koska tärkeintä on kineettinen liike ja tanssillinen kuvaus- ja leikkaustyy- li (Liikekieli 2005). Analysoin kineettisen elokuvan sisäisiä rakenteita ja sitä, kuinka ne heijastuvat omaan prosessiini.

Opinnäytetyön projektiosana on lopputyöelokuvani *Elokuva nimeltä Kuutio*, joka kuvat- tiin maalishuhtikuun vaihteessa 2013. Sen teemana on mielikuvituksen voima. Ihmisen alkukantaiset tunteet, kuten pelko ja ilo, ovat puhtaita ja peittelemättömiä. Lapsen mie- lessä kaikki tuntuu todelliselta ja käsin kosketeltavalta. Pääosan esittäjällä on päällään jänispuku, koska se toimii turvana. Puvun sisään voi vetäytyä piiloon. Tunteita käsitel- lään ja ilmennetään näyttelijän kehonkielellä. Elokuva on toiminnallinen tutkielma, joka käyttää hyväkseen tanssin ja akrobatian liikekieltä.

Lähdemateriaaleina käytän elokuvia, alan kirjallisuutta ja päiväkirjani merkintöjä. Pyrin pitämään opinnäytetyöni fokuksen kineettisen elokuvan analyysissä ja siinä, kuinka teoriapohja vertautuu omaan elokuvaani.

2 KINEETTINEN ELOKUVA

Kineettinen elokuva on nimensä mukaisesti täynnä liikettä, suuntaa ja tarkoitusta. Ennen kuin kineettisen elokuva-analyysin voi aloittaa, täytyy ensin määritellä sen suhde muuhun taiteeseen ja sitä kautta valtavirtaelokuvaan. Termillä *avant-garde* (ransk. eturintama) viitattiin alun perin 1800-luvun alun ranskalaiseen maalaustaiteeseen (O’Pray 2003, 3). Ranskalainen poliittinen kirjailija Henri de Saint-Simon julisti, että aikansa taitelijat edustivat taiteen uutta rintamaa, jonka hyökkäysvoima oli yhtä aikaa sekä poliittinen että esteettinen. Tämä taiteen uusi aura oli muuttava käsitykset taiteesta ja sen arvoista.

Avant-garde -elokuva on alusta asti ollut ajan hermolla. Sen ailahtelevainen luonne on toiminut tasapainottavana voimana valtavirtaelokuvalla. Daniel O’Pray (2003, 3) tekee karkean kahtiajaon tyyllisuunnan sisällä – avant-garde -taiteen estetiikan sisäistäjiin ja elokuvaperinteen hyväksikäyttäjiin. Ensimmäiseen kuuluvat elokuvantekijät kuten Hans Richter ja Walter Ruttmann. Toisen koulukunnan edustajia ovat esimerkiksi Maya Deren ja Shirley Clarke. Tässä kohtaavat myös kaksi hyvin erilaista lähestymistapaa, Richterin rytmitetty harmonia ja Derenin liikkeen jatkuva soljunta.

Hans Richterin *Rhythm 21* (1921) on muodon, rytmin ja tempon tutkielma animaation muodossa. Erikokoiset suorakaiteet liikkuvat pitkin kuvaruutua; välillä ne sulautuvat yhteen ja erkanevat taas muuttuen useammaksi suorakaiteeksi. Walter Ruttmannin samaisena vuonna tekemä *Lichtspiel Opus I* leikkii orgaanisilla muodoilla, mutta kummankin elokuvan tarkoituksena on sama lopputulos – elottomien esineiden henkiin herättäminen. Suorakaiteet, kolmiot ja kaarevat muodot muodostavat hypnoottisen tanssin, jossa toistolla ja rytmillä on tärkeä rooli.

Tanssillisuus on kineettisen elokuvan kantavia voimia. Tanssi voi olla esillä hyvin selvästi, kuten elokuvassa *Pina* (2011, ohjaaja Wim Wenders), joka toimii tribuuttina saksalaiselle koreografi Pina Bauschille. Valkokangas vyörytetään täyteen toistaan innovatiivisempia tanssikoreografioita. Toisaalta tanssillisuus voi myös olla viitteellisempää tai kuvakerronnallisempää. Maya Derenin *Meshes of the Afternoon* (1943) alkaa hienolla kuvalla siitä, kuinka nainen kävelee kohti ovea ja ojentaa avaimen avatakseen oven. Avain putoaa tai sitten nainen pudottaa sen maahan. Se kimmahdaa maasta kuin superpallo ja lähtee pomppimaan rappusia alas. Avain synnyttää liikeradan, jota naisen

kipittävät jalat säestävät. Kuvaan synnytetään diagonaalinen liikerata, jota liikutaan sen päästä päähän.

Liike on siis kineettisen elokuvan koossapitävä voima. Lähes yhtä tärkeää on musiikki, koska muuten liikkeet jäävät irrallisiksi eikä silloin synny ehyttä kokonaisuutta. Lars von Trierin *Dancer in the Dark* (2000) tukeutuu vahvasti *Sound of Musicin* (1965, ohjaaja Robert Wise) musiikkiin ja perintöön. Björkin roolihahmo on puolisokea tehdastyöläinen, joka kertoo kaikille olevansa kuuluisan tšekkoslovakialaisen koreografian tytär. 1960-luvun Yhdysvallat avautuu lohduttomana mutta unenomaisena paikkana, jossa koneen kolinan keskellä voi käynnistyä täysimittainen musikaaliluku. Henry Bacon sanoo kirjassaan *Seitsemäs taide* (2005, 340), että von Trier on onnistunut etäännyttämään musikaalielokuvansa kauaksi elokuvanteon perinteistä. Kun Björk kävelee mestattavaksi tanssin säestyksellä, on katsomossa tuskin kuivaa silmäkulmaa.

Liike on isossa osassa toiminnallisissa valtavirtaelokuvissa, mutta niiden liikekieli on usein pintapuolista. Liike liikkeen vuoksi ei tee elokuvasta kineettistä. On olemassa kuitenkin mainioita poikkeuksia. Hitchcockin klassikkoelokuva *Vertigo* (1958) käyttää tehokkaasti hyväksi dollyzoom-efektiä. Kun elokuvan sankaria alkaa huimata, kamera tekee samankaltaisen ajon, jossa kamera tuntuu liikkuvan eteenpäin mutta tausta taaksepäin.

Kiinalaiset *wuxia*-ohjaajat kuten Zhang Yimou ja John Woo ovat hioneet toiminnan kuvauksen huippuunsa. Vaikka kuvakoot ja kulmat ovat usein hyvin sovinnaisia, leikkaus ja kameran liike tekevät kohtauksista huikeita seurata. Elokuvan *Hiipivä tiikeri, piilotettu lohikäärme* (2000, ohjaus Ang Lee) visuaalisesti häikäisevät takaa-ajokohtaukset ovat täydellisen ryhmätyöskentelyn tulosta. Näyttelijöiden ilma-akrobatiaa hallinnoi joukko vajereiden päissä roikkuvia miehiä. Jokainen liike täytyy suunnitella tarkalleen, jotta näyttelijöiden turvallisuus on taattu. Kiinalaisissa kungfuelokuvissa nähty toiminta on viimeisen päälle koreografioitua ja hallittua: se on tanssia miekat kädessä. Vajereiden varaan nojaava kiinalainen kuvakerronta haastaa elokuvan kaksikulotteisuuden, koska tämän kaltaista tilankäyttöä ei ole aikaisemmin käytetty. Palaan *wuxia*-elokuvien liikekieleen luvussa 3.1.

Seuraavaksi käyn läpi muutaman kineettisen elokuvan ja analysoin niiden käyttämää liikekieltä.

2.1 Red Shoes (1948) vs. Black Swan (2010)

Michael Powellin ja Emeric Pressburgerin elokuva *Red Shoes* (1948) on kuvattu aikana, jolloin kaikesta oli puutetta. Juuri tästä syystä 40-luvun lopulla tarvittiin kipeästi elokuvia, jotka saisivat katsojan unohtamaan arjen ahdingon. Vuonna 1948 värielokuva oli vielä harvinaisuus.

Elokuva alkaa kohtauksella, jossa puisia ovia ryskytetään. Arvokkaan näköinen herra antaa luvan avata ovet. Lauma nuoria syöksyy rappusia ylös ja kuva pysyy paikallaan kuin odottaen vuoroaan. Parven etuosa täyttyy etuilevista ja tönivistä nuorista. He ovat tulleet katsomaan oopperaa. Esitys alkaa. Kankaalle vyörytetään lähikuvia nuokkuvista kasvoista ja käyrätorvista.

Ensimmäinen tanssi kuvataan kokokuvana, joka huipentuu diagonaaliseen liikerataan. Se kulkee oikeasta yläkulmasta vasempaan alakulmaan. Kamera seuraa liikettä kuin tylsistynyt katsoja. Liikkeen pysähtyminen saa aikaan aplodit. Tähän asti kuvakerronta on oivaltavaa mutta rauhallista. Se näyttää sen mitä pitää mutta ei mitään muuta. Seuraavassa tanssikohtauksessa elokuvan tähti Moira Shearer tanssii Tsaikovksin *Joutsenlammen*, joka toimii elokuvan vedenjakajana (kuva 1). Tähdän kieppuessa kuva-alan läpi, kamera ”tuplaa” näyttelijän liikkeen. Se antaa viitteen ja kipinän tulevasta. Tässä on ensimmäinen yhtymäkohta Aronofskyn *Black Swanin* kanssa.



Kuva 1. Ruutukaappaus elokuvasta *Red Shoes* (1948, ohjaus Michael Powell ja Emeric Pressburger).

Elokuva lähtee kunnolla liikkeelle, kun Moira Shearerin roolihahmo miss Page saa pääroolin uudesta baletista, joka kantaa nimeä *Red Shoes*. Mahdollisuuden antaa baletin johtaja Boris Lermontov. Tarina alkaa sillä, että suutarin näyteikkunassa on punaiset balettiosut, joita kaikki halajavat (kuva 2). Tarinan sankari ihastuu niihin ensi näkemältä ja pääsee sovittamaan niitä. Suutari leikkii tossuilla lattialla ja kamera tarkkailee niitä kiinnostuneena. Valot välkkyvät antaen mystisen vaikutelman. Miss Page hyppää kenkiin ja ne sitovat itsensä nuoriin nilkkoihin.



Kuva 2. Ruutukaappaus elokuvasta *Red Shoes* (1948, ohjaus Michael Powell ja Emeric Pressburger).

Siitä alkaa iloa ja elämää pursuava näytös, jossa tyttö ja kengät tutustuvat toisiinsa. Näyttämölle vyörytetään liikettä ja tanssijoita, sirkusapinoita ja klovneja, väriä ja välikettä. Kohtaus muuttuu, kun merimiehen näköiset miehet pyörittävät Sheareria ympäri lattiaa. Piruetit johtavat kujalle, jolla sataa värillisiä kalvoja. Tanssijan edetessä kalvot tippuvat maahan kuin lakastuneet lehdet. Musiikissa ja tunnelmassa tapahtuu selkeä muutos.

Kengät ovat kuitenkin tytölle liikaa. Ne testaavat häntä. Näyttämö pimenee ja suutari piinaa nuorta naista. Pitkät varjot maalaavat maahan säännöllisiä tummia raitoja, joiden

lomassa hentoinen kukka vaeltelee puolelta toiselle. Lattiaan muodostuu kahden kouran muodostamat varjot. Niissä on selvä viittaus *Nosferatuun* (1922, ohjaaja F.W. Murnau) ja kreivi Draculaan. Kädet vetävät tyttöä luokseen. Hän yrittää turhaan päästä pakoon, mutta käsien varjot ovat kuin pihdit. Suutari syöksyy paikalle Draculan elkein (kuva 3). Trikkikuvassa Shearer liittää näyttämön poikki, jonka aikana kameran edestä lipuvat harsot ja kankaat synnyttävät vastaliikkeen näyttelijän liikkeelle. Kuin vastavirtaan, elämänjanoinen nainen lipuu vaivattomasti. Tanssijaa seuraa yksi vääjäämätön, musta varjo, joka muistuttaa kouraa.



Kuvat 3 ja 4. Ruutukaappaukset elokuvasta *Red Shoes* (1948, ohjaus Michael Powell ja Emeric Pressburger).

Miss Page laskeutuu tyhjälle näyttämölle, jota valaisee yksittäinen valokeila. Keilassa makaa paperifiguuri, joka herää henkiin (kuva 4). Figuurin muuntuu mieheksi, joka on puettu kultaan. Mies on ylväs ja suorittaa vaivattomia loikkia kuin peura. Yhden piiruetin aikana mies muuttuu suutariksi, sankarittaren kiusanhengeksi. He tempautuvat keskelle näyttämöä tanssin pyörteisiin ja värivalot pesevät lattiaa kuin pallosalama. Joutsenlampimaiset viittaukset jatkuvat. Taustalta nouseva savu levittää kuva-alaan säteittäistä hehkua, joka kehystää tanssiparin. Kamera pitäytyy kokokuvassa.

Seuraavaksi näyttämö pimenee entisestään ja kengät testaavat tyttöä yhä enemmän. Painajaismaiset zombit ympäröivät hänet. Zombeja on joka puolella ja kuvaa leikataan kokonaistilanteesta lähikuviin hirviömäisistä kasvoista. Tyttö nostetaan korkeuksiin ja vauhti kiihtyy. Kohtauksen vertautuvat mainiosti Michael Jacksonin musiikkivideoon *Thriller* (1983, ohjaus John Landis). Pääosan esittäjää piinataan kunnes tapahtuu vapautuminen.

Zombit vaihtuvat tanssisaliin ja tempo kiihtyy. Yksittäinen valokeila valaisee näyttämön etuosan. Kapellimestari astuu näyttämölle ja osuessaan valokeilaan muuttuu miss Pagen tanssipartneriksi. Samaa efektiä käytetään muutaman kerran uudestaan, jolloin hahmo muuttaa muotoaan. Kapellimestari, suutari, Lermontov. Tanssijan todelliset ja kuvitteelliset mieshahmot esiintyvät yhdessä nipussa.



Kuvat 5 ja 6. Ruutukaappaus elokuvasta *Red Shoes* (1948, ohjaus Michael Powell ja Emeric Pressburger).

Baletti huipentuu hautajaissaattueeseen (kuva 7). Tytön voimat ovat ehtymässä, mutta punaiset kengät jatkavat tanssimista. Viimeisillä voimillaan Moira raahautuu kirkon rappusille ja pyytää että punaiset kengät riisuttaisiin pois. Suutari tulee paikalle ja asettaa kengät valokeilaan. Kengät jatkavat elämäänsä ja tyttö menehtyy.



Kuva 7. Ruutukaappaus elokuvasta *Red Shoes* (1948, ohjaus Michael Powell ja Emeric Pressburger).

Kohtaus peilautuu miss Pagen henkilökohtaiseen elämään. Lermontov, joka kutsuu tyttöä Vickyksi, on kutsunut tämän luokseen. Kamera katsoo tanssijaa suoraan silmiin. Tämä kävelee kuvan poikki ja istuu tuolille. Kamera liikkuu oikealla ja antaa tilaa näyttelijöille. Mies antaa nuorelle suojatilleen karhumaisen halauksen. Asetelma voisi olla uhkaava, mutta kuvakoko pysyy maltillisen laajana.

Vickyn romanssi säveltäjä Julian Crasterin kanssa saa orastavan alkunsa oopperan esityksen aikana. Mustasukkainen Lermontov erottaa Crasterin. Vicky eroaa baletista, koska aikoo mennä Julianin kanssa naimisiin. Kohtaus huipentuu kuvaan, jossa tanssija Grisha Ljubov harjoittelee uutta balettia. Lermontov astuu näyttämölle ja sanoo, ettei uutta balettia tulla esittämään. Valokeila seuraa tanssijaa, kun tämä kieppuu johtajan ympärillä. Grisha raivoaa ja sanoo lopettavansa. Lermontovin kortit alkavat käydä vähiin. Hän pysyy kuitenkin rauhallisena (kuva 8).



Kuva 8. Ruutukaappaus elokuvasta *Red Shoes* (1948, ohjaus Michael Powell ja Emeric Pressburger).

Elokuva alkaa lähestyä loppuaan ja Lermontovin juoni alkaa paljastua – hän odottaa, että Vicky on erossa Julianista ja houkuttelee hänet taas esittämään punaisten kenkien balettia. *Laita punaiset kengät, Vicky ja tanssi meille taas*, sanoo Lermontov. Vicky suostuu.

Mrs Page valmistautuu takahuoneessa. Hän kuuntelee radiosta, kuinka hänen miehensä uuden oopperan ensi-ilta on Lontoossa. Kesken lähetyksen tulee ilmoitus, jossa sanotaan, että Craster on sairastunut eikä voi johtaa orkesteria. Samalla jostain takaa kuuluu ääni. Kuva taka-alalla ollut peili kääntyy ja se paljastaa Crasterin hahmon. Hän on tullut Monte Carloon ja vaatii Vickyä jättämään esityksen kesken. Lermontov saapuu huoneeseen. Vicky on kahden miehen puristuksissa.

Punaiset kengät ovat kuitenkin liian houkuttelevat ja Vicky valitsee tanssin. Surun murtamana hän lähtee astelemaan kohti näyttämöä. Keskellä käytävää kamera tarkentaa tanssijan jalkoihin. Kengät kylpevät taas välkkyvässä valoissa. Kengät ottavat vallan. Ne juoksevat Julianin perään. Vauhti on huima eikä Vicky voi pysähtyä. Kengät kiihdyttävät ja syöksevät Vickyn jyrkänteeltä alas. Julian löytää Vickyn raiteiden vierestä kuoleman kielissä. Vicky pyytää, että Julian riisuisi punaiset kengät. Tanssi on viimein ohi. Elokuva loppuu kohtaukseen, jossa punaisten kenkien baletti esitetään ilman tähteä (kuva 9). Lermontov sanoo sen olevan jäähyväisesitys suurelle tanssijalle, Victoria Pagelle.



Kuva 9. Ruutukaappaus elokuva *Red Shoes* (1948, ohjaus Michael Powell ja Emeric Pressburger).

Red Shoes perustuu H.C. Andersenin saman nimiseen satuun. Yhteys on melko löyhä, mutta tarinan kehykset ovat samat. On sanottu että tarinan päähenkilöt, Vicky Page ja Boris Lermontov, perustuisivat oikeisiin henkilöihin – Sergei Diaghileviin, *Ballets Russes*'n johtajaan, ja Diana Gouldiin, brittiläiseen balleriinaan (Red Shoes, Wikipedia 2013). Elokuvan juoni rakennetaan petollisten, punaisten kenkien varaan. Viaton tyttö antautuu houkutukselle ja se on hänen turmioksi.

Kuvallisesti elokuva on kekseliäs ja se on inspiroinut tulevia sukupolvia. Jos elokuvan olisi kuvattu mustavalkoisena, se olisi kadottanut viehätöksensä. Punaiset kengät ovat kirkas huomiopiste, jota säästellään tärkeisiin kohtauksiin. *Red Shoes* käyttää kuva-

suunnittelua, joka on sittemmin vakiintunut tanssielokuvissa. Toiminta näytetään kokokuvassa, koska siitä halutaan menettää mahdollisimman vähän. Kuvaa väritetään lähikuvilla, kun halutaan luoda intiimimpi tunnelma. Lähikuvilla on myös helpompi manipuloida katsojan katseen suuntaa. Kohtaukset, joissa rakennetaan roolihahmojen tarinaa ovat puolikuvien ja puolilähikuvien kuvallista kollaasia. Huomiota kiinnitetään suoja- viivaan, elokuvalliseen rytmiin ja sommitteluun. Kahden maailman, elokuvan ja tanssin, välinen rajapinta on parhaimmillaan käsityksiä muuttavaa.

Se, onko Darren Aronofsky koskaan nähnyt elokuvaa *Red Shoes*, jää epäselväksi, mutta yhtymäkohtia on useita. Vaikka *Black Swan* perustuu Joutsenlampeen, tarinoiden keskiössä on nuori, lupaava tanssija joka saa elämänsä tilaisuuden – tähtiroolin.

Elokuvan alkaa kuvalla, jossa yksinäinen tanssija seisoo keskellä valokeilaa (kuva 10). Valokeila valaisee vasemmasta ylänurkasta ja tanssija on keskellä kuvaa. Esiin astuu tummanpuhuva mies puolikuvassa. Mies muuttuu paholaiseksi. Nainen yrittää tanssia voimattomana karkuun, mutta paholaismies piirittää häntä. Kuva kieppuu heidän ympärillään.



Kuva 10. Ruutukaappaus elokuvasta *Black Swan* (2010, ohjaus Darren Aronofsky).

Seuraavassa kohtauksessa on aamu. Käsivarakamera seuraa läheltä, kuinka Nina Sayers, Natalie Portmanin esittämä roolihahmo, venyttelee lattialla (kuva 11). Kuvaan tarttuu vuorotellen käsiä ja jalkoja. Nina pukeutuu ja valmistautuu lähtemään oopperaan. Met-

rossa seurataan Ninaa käsivaralla ikkunan kautta. Taustalla välähtää jotakin. Heijastuksessa näkyy tummiin pukeutunut nuori nainen. Hän näyttää tanssijalta.



Kuva 11. Ruutukaappaus elokuvasta *Black Swan* (2010, ohjaus Darren Aronofsky).

Nina istuu pukuhuoneessa valmistautumassa päivän harjoituksiin. Toiset tanssijat puhuvat oopperan entisestä tähdestä, Bethistä. Takana istuvan pahansuovan tytön kasvot näkyvät pienen pöytäpeilin kautta (kuva 12). Ilmassa on sanatonta vihanpitoa. Mila Kunisin roolihahmo Lily pölähtää kuvaan ja laukaisee jännittyneen ilmapiirin. Tyttö on samainen hahmo metrosta (kuva 13).



Kuvat 12 ja 13. Ruutukaappaukset elokuvasta *Black Swan* (2010, ohjaus Darren Aronofsky).

Baletin johtaja Thomas Leroy saapuu paikalle. Hän kiertele tanssijoiden ympärillä ja koskettaa osaa tytöistä olkapäähän. Ooppera etsii uutta tähteä, sanoo johtaja. Kausi aloitetaan Tsaikovskin *Joutsenlammella*. Kenestä on esittämään kumpaakin joutsenta – valkoista ja mustaa, hän kysyy. Kuvassa näkyy johtajan kasvot jakautuneena kahden peilin välille.

Vanha tähti Beth riehuu huoneessaan ja lähtee ovet paukkuen. Nina menee uteliaana sisään ja kokeilee hänen tavaroitaan. Käteen osuu ensimmäisenä Bethin huulipuna. Nina vetää tulpan pois ja henkäyksen omainen ääni pääsee valloille. Se tuntuu kutsuvan häntä, joten Nina työntää huulipunaa taskuunsa ja poistuu huoneesta.

Nina valitaan koe-esiintymiseen. Johtaja kuiskaa hänen korvaansa, että rooli olisi hänen, jos etsittäisiin vain valkoista joutsenta (kuva 14). Ninan täytyisi saada yhteys pimeään puoleensa. Kuten Lermontov, Leroy vaatii tanssijoiltaan paljon. Nina aloittaa hermostuneena mustan joutsenen kohtaamisen kokokuvassa. Kamera kieppuu hänen ympärillään näyttäen yläruumiin. Lily toimii taas jännityksen lamauttajana, kun hän avaa oven kriittisellä hetkellä. Ninan piruettisarja menee sekaisin.



Kuva 14. Ruutukaappaus elokuvasta *Black Swan* (2010, ohjaus Darren Aronofsky).

Kotimatalla Nina saa maistiaisen siitä, miltä hänen pimeä puolensa näyttää. Pimeällä kujalla tulee vastaan etäisesti tuttu hahmo. Nina epäröi mutta jatkaa matkaansa. Kohdassa Nina näkee kuinka häntä vastaan kävelee hän itse – meikattuna, itsevarmana ja ilkikurisena. Siinä on kaikkea sitä, mitä Nina ei ole koskaan ollut.

Kamera seuraa Ninaa, kun hän jatkaa harjoittelua kotona. Kuvaan tulvii piruetti toisensa jälkeen. Näemme lähikuvia nilkoista, kun ne ojentuvat. Kuuluu pahaenteinen rusahtelu. Kuva hidastuu hieman, kunnes se nopeutuu ja tanssi pysähtyy. Nina istuu alas irvistäen. Varpaan kynsi on lohjennut. Epäonnistunut esiintyminen roikkuu ilmassa ja kaikki tuntuu epätoivoiselta.

On taas aamu ja Nina matkustaa metrolla. Hän laittaa salaa Bethin huulipunaa. Hän haluaa maistaa vaaraa. Nina kävelee johtajan huoneeseen ja vaatii joutsenkuningattaren roolia itselleen (kuva 15). Johtaja ei usko, että hänestä on mustan joutsenen esittäjäksi. Leroy sanoo, että hän on antanut roolin jo toiselle. Nina yrittää lähteä paikalta mutta johtaja ei päästä. Hän ei ymmärrä, miksei Nina halua roolia tosissaan. Peilit reunustavat johtajan huonetta. Hän käy Ninan käsiksi ja suutelee tätä kovaa (kuva 16). Nina karkaa paikalta.



Kuvat 15 ja 16. Ruutukaappaukset elokuvasta *Black Swan* (2010, ohjaus Darren Aronofsky).

Joutsenlammen tanssijoiden nimet ovat julkistettu. Nina on varma ettei saanut pääroolia, joten hän onnittelee pahinta kilpailijaansa, Veronicaa. Tämä ei kuitenkaan saa roolia, vaan Nina. Nina on onnesta pakahtumaisillaan ja rientää vessaan soittamaan äidilleen. Sillä aikaa joku on kirjoittanut peiliin sanan ”huora” punaisella huulipunalla. Roolivalinnat ovat selvästi aiheuttaneet pahaa verta.

Nina on illalla kotona. Hän seisoo pyyhe päällä peilin edessä. Puolikuvassa näkyy kuinka Ninan selässä on verijälki. Hän huolestuu. Ylisuojeleva äiti pitää tytärtään pihdeissään. Ilta on kuitenkin duurivoittoinen, koska äiti on ostanut Ninan roolin kunniaksi kermakakun.

Seuraavaksi nähdään tanssikohtaus puolikuvassa. Kamera kieppuu. Jalat ovat lähikuvassa. Käsivarakuva tekee tunnelmasta välittömän ja intiimin. Ninan tekniikka hipoo täydellisyyttä mutta hän ei osaa nauttia tanssista (kuva 17). Toisaalla tulokas Lilyä kuvataan pitkällä polttovälillä. Hänen tanssinsa on huolimatonta ja huoletonta. Hän lipuu tilanteesta toiseen vaivattomasti.



Kuva 17. Ruutukaappaus elokuvasta *Black Swan* (2010, ohjaus Darren Aronofsky).

Nina jakaa Bethin kanssa tämän vanhan huoneen. Tapahtuu leikkaus juhlokohtaukseen, jossa Nina esitellään balettimaailmalle. Leroy ja Nina seisovat portaissa muiden yläpuolella. Jalustalle on nostettu vanha tekijä ja uusi tulokas (kuva 17). Yleisössä näkyvät Beth ja Lily, kummatkin omalla tavallaan pilaamassa Ninan iltaa. Hänen pakkomielleensä ottaa jälleen otteen, kun hän käsienpesulla huomaa kynsinauhan repsottavan. Nina repäisee ja sormeen tulee syvä haava. Hanan alle laitettaessa sormessa ei ole mitään jälkiä (kuva 18). Persoonien erkaantuminen aiheuttaa harhoja. Lily ja Nina tapaavat vessassa ensimmäistä kertaa virallisesti. Yhteydenotto kuvataan peilin kautta. Musta ja valkoinen lyövät sirosti kättä.



Kuvat 17 ja 18. Ruutukaappaukset elokuvasta *Black Swan* (2010, ohjaus Darren Aronofsky).

Juhlatilan aulassa on patsas (kuva 19). Se on kätetön, siivekäs olento. Nina kävelee sitä kohti epävarmoin askelin. Hän ottaa muutaman askeleen sen ympärillä, kunnes pysäh-

tyy. Katse laskeutuu päästä hitaasti alas jalkoihin. Katseen korkeudella odottaa Beth joka säikäyttää Ninan pahasti. Beth on katkera ja humalassa. Hän läpyttelee mustia ja raskaita siipiään Ninan ympärillä. Sanat tihkuvat halveksuntaa ja tulenkivistä katkua. Vanha tähti ei halua luopua paikastaan.



Kuva 19. Ruutukaappaus elokuvasta *Black Swan* (2010, ohjaus Darren Aronofsky).

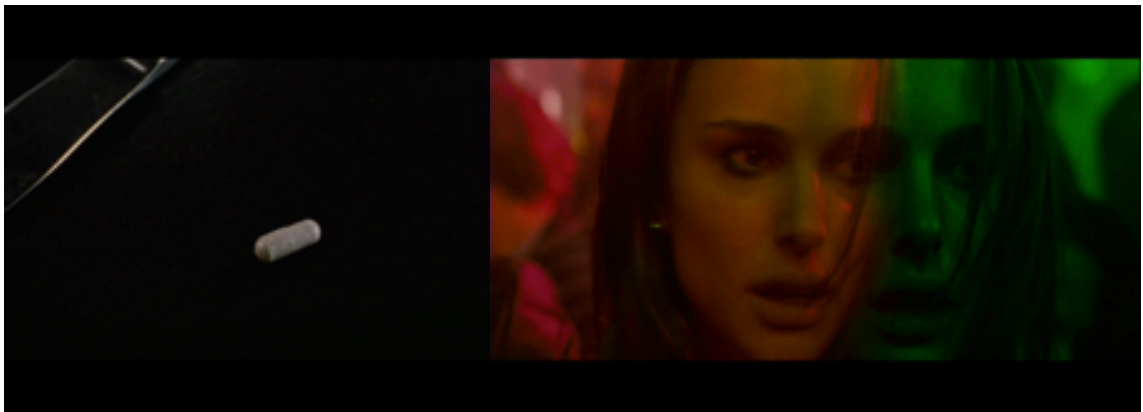
Johtaja kutsuu Ninan kotiinsa. Se on mustavalkoinen ja ehdoton kuten hänkin. Leroy kyselee Ninan seksielämästä. Nina menee hämilleen. Leroy antaa hänelle kotitehtävän: mene kotiin ja koskettele itseäsi. Seuraavana aamuna Nina tekee työtä käskettyä. Hän aloittaa ensin hellästi, sitten rajusti. Juuri ennen kliimaksia Nina huomaa äitinsä korituo- lissa. Kuvan välähtää nopeasti äidissä ja se saa tyynyn päin alla näyttämään veitseltä kädessä.

Seuraavassa tanssikohtauksessa kamera pysyy uskollisena valitsemalleen lähestymistä- valle – käsivaralla ja mahdollisimman läheltä. Leroy hiillostaa Ninaa: *unohda tekniikka ja näytä intohimoa*. Kesken lauseen valot sammuvat. Leroy tulee takaisin ja ottaa uuden lähestymistavan. Hän tulee tanssimaan Ninan kanssa. Tanssi muuttuu intohimoiseksi. Johtajan kädet juoksevat pitkin Ninan vartaloa. Nina antautuu hetkeksi. Seuraavana aa- muna tanssi ja painostus jatkuvat. Lily on sanonut Leroylle, että Ninaa ei saisi rääkätä niin kovaa. Nina suuttuu Lilylle asiasta.

Lily tulee illalla käymään Ninan luona ja pyytää anteeksi. Taka-alalla pälyilee äiti, joka ei pidä vierailijoista. Nina saa tarpeekseen ja uskaltaa vihdoinkin vastustaa äitiään. Hän

lähtee Lilyn mukaan. He menevät baariin. Lily tarjoaa Ninalle pilleriä, josta Nina aluksi kieltäytyy (kuva 20). Lily musta toppi houkuttelee niin paljon, että hän suostuu pukemaan sen päällensä. Ninalta pääsee pieni hymy.

Huume alkaa vaikuttaa. Kuva-alan täyttää punaiset ja vihreät strobovalot (kuva 21). Lilyä ja Ninaa kuvataan lähikuvissa. Ninan vapautuminen alkaa tulvia, kun hän tuo Lilyn mukanaan kotiin. Valkoinen ja musta joutsen kietoutuvat toisiinsa. Lilyn selässä on siipitatuointi joka elää. Lilyn kasvot vaihtuvat Ninan omiksi. Tarinan päähenkilö alkaa olla pisteessä, jossa hän ei voi enää paeta pimeää puoltaan.



Kuvat 20 ja 21. Ruutukaappaukset elokuvasta *Black Swan* (2010, ohjaus Darren Aronofsky).

Aamulla Nina herää myöhässä. Hän ei löydä Lilyä huoneesta, mutta ovi on lukittuna. Oopperalla Lily tanssii Ninan tilalla. Thomas näyttää tyytymättömyytensä, kun Nina kiirehtii sisään tanssisaliin. Lilyn tanssi on edelleen viettelevää ja se saa paljon huomiota. Ninan on hereillä ja selvin päin, joten kaikki se pieni vapautuminen ja rentoutuminen jonka hän oli tavoittanut, oli taas kadoksissa. Kotona Nina tekee ratkaisevan päätöksen. Hän heittää kaikki pehmolelunsa roskakuiluun. Lapsuuden on pakko jäädä taakse.

Kenraaliharjoituksissa kaikki ovat paikalla. Nina tanssi viimeisen kohtauksen, jossa hän jättää hyvästit kaikille ja syöksyy surmaansa. Nina tekee kaikkensa, jotta kaikki menisi täydellisesti. Viimeiset askeleet korokkeelle ja sieltä heittäytyminen turvallisesti patjalle. Thomas antaa vihdoinkin hyväksyntänsä Ninan työlle kokonaisuudessaan.

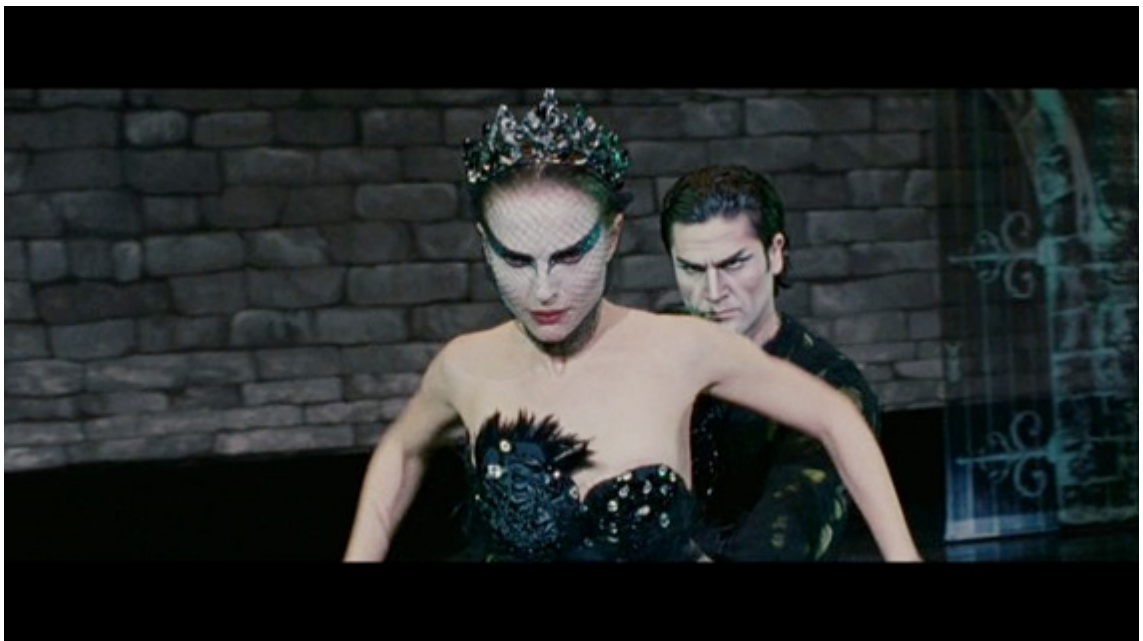
Pukusovituksessa Ninan peilikuva raapii hänen selkäänsä. Musta joutsen, joka on välillä Lily ja välillä Nina itse, valtaa alaa ja työntyy ulos jokaisesta raosta. Tanssisalissa Ninan peilikuva liikkuu eri tahdissa eikä se vilkuta takaisin. Eriaikaisuus tuon selvän viittauk-

sen siihen, että Ninan sisällä on tapahtunut muutos. Persoonat ovat jakautuneet, ja on vain ajan kysymys, milloin paha saa vallan.

Nina käy viimeisen kerran Bethin luona. Hän aikoo palauttaa varastamansa tavarat. Beth herää kesken kaiken ja alkaa riehua. Hän ottaa kynsiviilan käteensä ja lyö itseään sillä poskeen. Bethin kasvot muuttuvat hetkellisesti Ninan omiksi. Nina juoksee karuun. Verinen kynsiviila tippuu hissien lattialle. Löikö Nina Bethiä? Halusiko hän päästä lopullisesti eroon vanhasta kuningattaresta?

Ensi-iltana äiti yrittää estää Nina lähdön. Musta joutsen on jo kuitenkin nielaissut Ninan. Mikään ei enää pysäytä häntä. Leroy on luvannut Lilylle, että tämä voi tanssia Ninan puolesta. Nina sanoo, että hän tanssii. Alkaa viimeinen esitys. Ensimmäinen näytös ei mene hyvin. Nina hermoilee ja putoaa alas. Valkoinen joutsen värisee.

Väliajalla Nina huomaa Lilyn istuvan hänen huoneessaan. Hänellä on päällään mustan joutsenen asu. *Mitä jos minä tanssisin sinun puolestasi*, Lily/Nina kysyy. Nina raivostuu ja he tappelevat. Peilin palanen uppoaa syvälle Lilyn vatsaan. Nina on tappanut mustan joutsenensa. Itsevarmuutta huokuva musta Nina aloittaa seuraavan näytöksen. Kaikki menee niin kuin pitää. Nina ottaa lavan haltuun. Nina on musta joutsen (kuva 22). Käsiin kasvaa mustia sulkia. Kädet muuttuvat siiviksi. Viimeisten piruettien jälkeen Nina pysähtyy poseeraamaan mustat, valtavat siivet avonaisena.



Kuva 22. Ruutukaappaus elokuvasta *Black Swan* (2010, ohjaus Darren Aronofsky).

Viimeisen puoliajan aikana Lily tulee koputtamaan Nina oveen. Epäily herää. Kenet Nina oikein tappoi? Hän katsoo takahuoneeseen, johon raahasi verta valuvan ruumiin. Se on tyhjä. Nina tuntee heikotusta. Hänen vatsassansa on ammottava haava josta töröttää peilinpalanen. On viimeisen kohtauksen aika.

Nina lipuu pitkin lavaa. Prinssi ja herrasmies sekä kaikki pienet joutsenet ovat paikalla. Valkoinen joutsen joutuu jättämään maailman, koska hänelle siellä ei ole enää mitään jäljellä. Viimeiset askeleet kiiruhtavat korokkeelle ja Nina putoaa patjalle (kuva 23). Vatsa on täynnä verta. Nina sai maistaa täydellisyyttä. Hän oli musta joutsen ja juopui sen voimasta. Kaikki päättyy, kun kuva menee valkoisiin ja taustalta kuuluu aplo-dinosoitukset.



Kuva 23. Ruutukaappaus elokuvasta *Black Swan* (2010, ohjaus Darren Aronofsky).

Elokuva perustuu Tsaikovskin oopperaan *Joutsenlampi*. Sen päähenkilö on prinsessa Odette, jonka ilkeä noita von Rothbart taikoo joutseneksi. Hän saa ihmishahmonsa takaisin vain öisin. Prinsessa on tuomittu asumaan järvellä iäisyyden, kunnes prinssi Siegfried tapaa hänet yöllä. Nuoret rakastuvat välittömästi ja vannovat ikuista rakkautta. Tämä ikuinen rakkaus olisi vapauttava prinsessan taiasta, mutta noita huijaa Rohtbartia ja naamioi tyttärensä, Odilen, Odetteksi. Musta joutsen saapuu paikalle ja varastaa prinssin sydämen. Valkoisen joutsenen ainoa tapa paeta on surmata itsensä. (Black Swan, Wikipedia 2013.)

Ninan ja Thomasin suhde on varsin samanlainen kuin Vickyn ja Lermontovin. Kummankin tarinan miespääosaa esittää vanhempi mies, jolla on kokemusta ja karismaa. Intohimoinen suhtautuminen oopperaan ajaa miehet tekemään äärimmäisiä tekoja. Nina ja Vicky ovat molemmat nousevia tähtiä. Miesten silmissä nämä nuoret naiset ovat kuin vahaa, josta muokata mieleisensä.

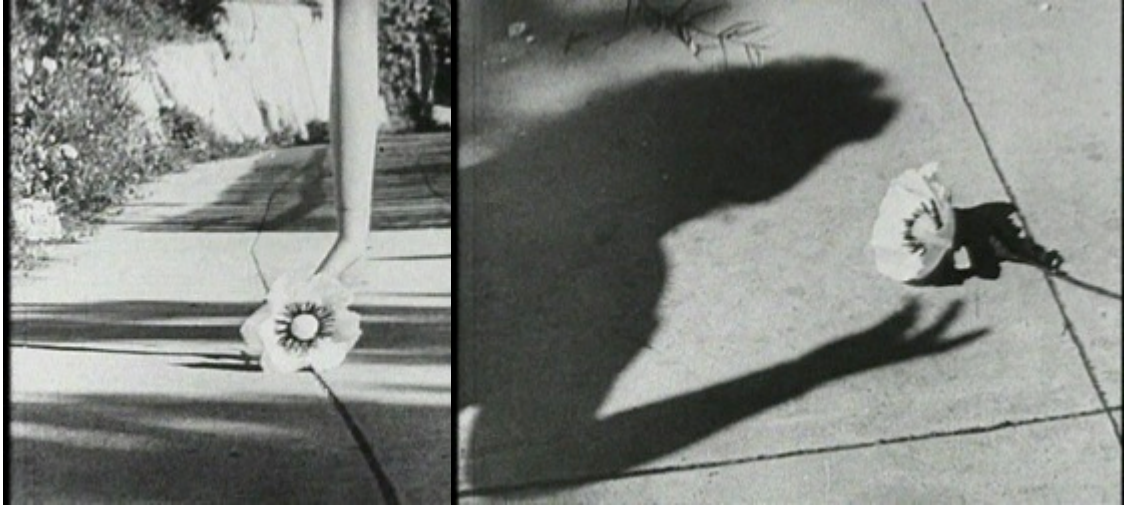
Black Swanin kuvaustyyli on hektinen – kamera pysyy paikallaan vain noin kahdessa kuvassa. Kuva on alati liikkeessä ja se tuntuu vaanivan näyttelijöitä. Tyyli ja lähestymistapa ovat täysin toisenlaiset kuin Powellin, mutta kumpikin toimii omalla tavallaan. Tanssisalissa toteutetut, hengästyttävän intensiiviset kamera-ajot antavat tilaa tanssille, mutta kamera ei suostu olemaan katsojan roolissa. Elokuvan huipennuksessa kamera pyörii villisti ja Nicole Portmanin roolihahmo löytää vihdoin sisäisen voimansa. *Black Swan* väläyttelee kauhukuvia ja tarjoilee ne suoraan ja kainostelematta.

Black Swanin liikekieli on melko perinteistä, mutta se ammentaa Derenin ja tämän hengenheimolaisten elokuvista. Tanssikohtaukset kuvataan enimmäkseen kokokuvissa tai vähintään puolikuvissa, jotta näyttelijän suoritus saisi tarpeeksi huomiota. Lähikuvilla tuodaan katsojan tietoisuuteen mm. se, kuinka tanssijan nilkat ja varpaat ovat alituisen rasituksen kohteena. Pahaenteisen kuuloiset rusahdukset säestävät vimmaisen tanssijan harjoittelua. Aronofsky käsittelee ihmiskehoa hyvin kovalla kädellä. Vaikuttaa siltä, että kehon tuhoaminen on aina mielenkiintoisempaa kuin sen kehittäminen. Rytmi uhkaavuuden ja seesteisyyden välillä rakennetaan kuvakokojen kautta.

Black Swan on alisteinen tanssille. Olennaisimmat juonenkäänteet – mustan joutsenen esiinnousu, Ninan seksuaalinen herääminen ja äidin uhmaaminen – tapahtuvat tanssialin ulkopuolella. Tanssikohtaukset peilaavat Ninan elämässä tapahtuvia muutoksia. Käsisivarakamera seuraa Natalie Portmania intiimiltä etäisyydeltä.

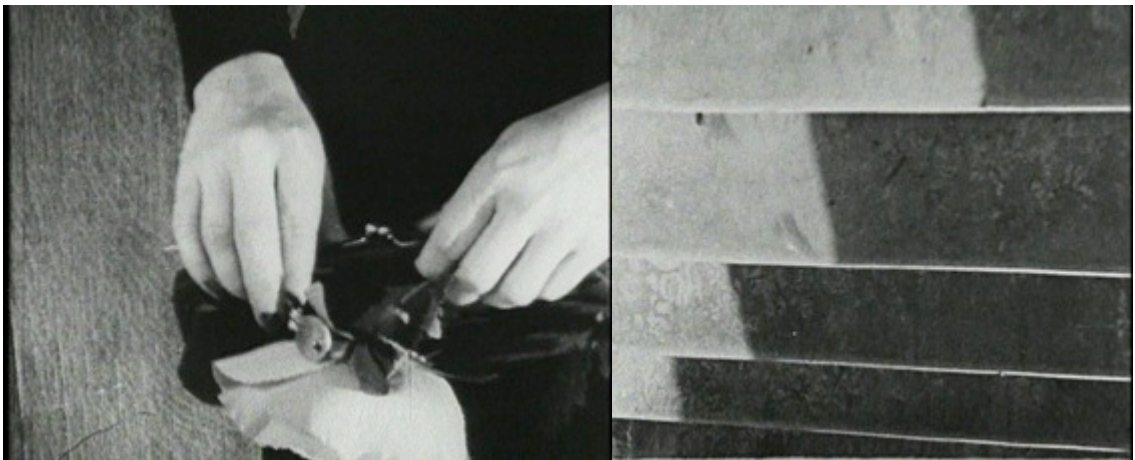
2.2 Meshes of the Afternoon (1943)

Red Shoes ja *Black Swan* ovat kumpikin tanssillisia elokuvia, mutta ne on kuvattu elokuvallisin keinoin. Seuraava esimerkki on avant-garde -elokuva, joka nojautuu enemmän kineettisen elokuvanteon tunnusomaisiin piirteisiin. *Meshes of the Afternoon* (1943) on Maya Derenin esikoisohjaus.



Kuvat 24 ja 25. Ruutukaappaukset elokuvasta *Meshes of the Afternoon* (1943, ohjaus Maya Deren).

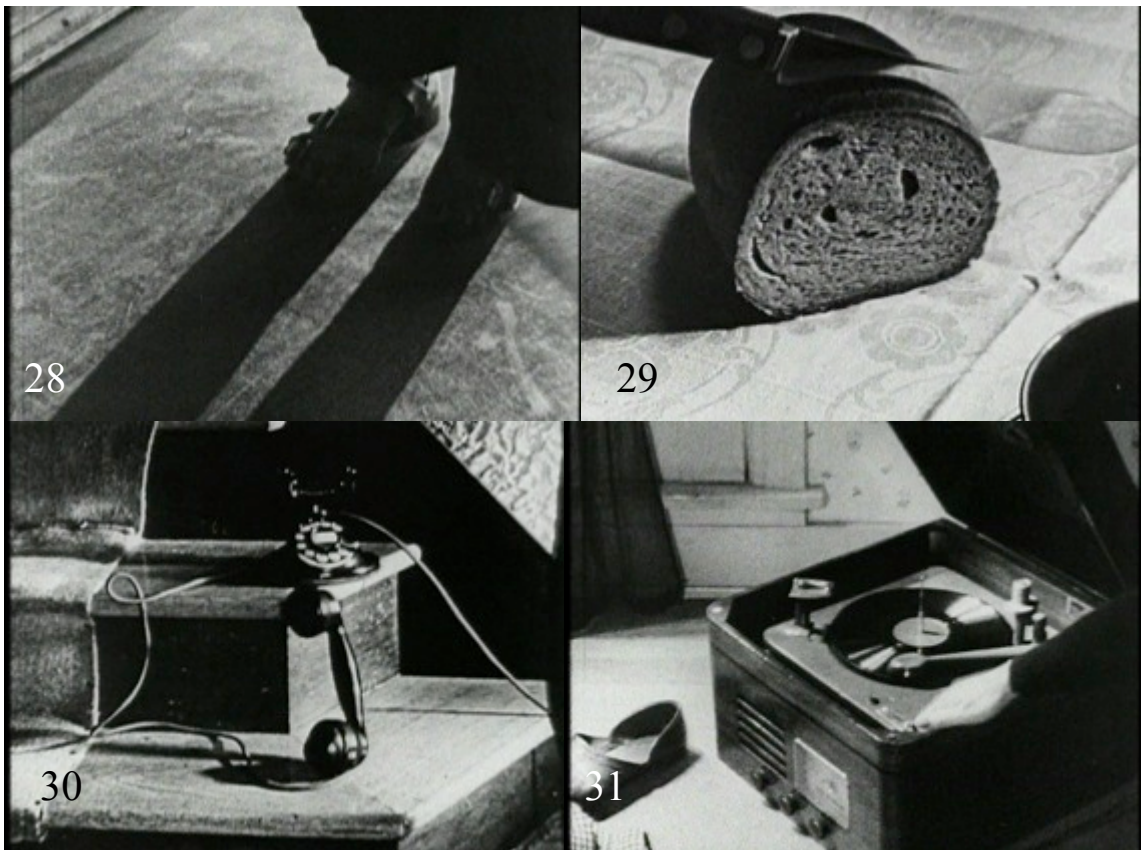
Elokuva alkaa kuvalla, jossa naisen käsi laskee kukan maahan (kuva 24). Käsi katoaa kuvansisäisellä efektillä. Kamera seuraa naisen varjoa, joka kurottaa kohti kukkaa (kuva 24). Varjo pitenee ja kuvaan ilmestyy käsi. Liike tapahtuu vasemmalta oikealle. Kuva seuraa naisen varjoa pitkin muuria. Varjo nousee portaita. Nainen seuraa perässä.



Kuvat 26 ja 27. Ruutukaappaukset elokuvasta *Meshes of the Afternoon* (1943, ohjaus Maya Deren).

Varjo saapuu ovelle. Käsi nousee kuvaan, koputtaa ovea kolme kertaa ja tarttuu ovenkahvaan. Ovi on lukossa. Lähikuvassa käsi kaivaa avaimen käsilaukusta, mutta avain lipeää sormien otteesta (kuva 26). Avain putoaa maahan ja alkaa pomppia portaita alas. Avaimen liikerata muodostaa diagonaalisen linjan kuva-alan läpi (kuva 27). Kamera kuvaa naisen sipsuttavia jalkoja. Avain pysähtyy portaiden alapäähän. Nainen nostaa avaimen ja palaa samaa liikerataa takaisin ylös.

Nainen avaa oven ja astuu sisään (kuva 28). Kokokuvassa näkyy asunnon eteinen, olohuone, portaat ja keittiö. Keittiön pöydällä on leipä ja siinä veitsi pystyssä. Kuva tiivistyy leipään (kuva 29). Veitsi putoaa leivältä. Kuvaa liikutetaan oikealle, kohti portaita, joiden alapäässä on puhelin. Sen luuri roikkuu maassa (kuva 30). Elokuvan tärkeimmät esineet, avain, veitsi ja puhelin, on esitelty.



Kuvat 28-31. Ruutukaappaukset elokuvasta *Meshes of the Afternoon* (1943, ohjaus Maya Deren).

Nainen nousee raput ylös. Makuuhuoneessa pyörii yksinäinen levysoitin (kuva 31). Houkutteliko musiikki naisen yläkertaan? Nainen pysäyttää levysoittimen ja palaa alakertaan. Naisen poimima kukka odottaa nojatuolilla. Hän istuu alas ja ottaa kukan syliinsä. Nainen sulkee silmänsä lähikuvassa (kuva 32). Näkymä ikkunasta sumenee samalla kun silmä menee kiinni. Tällä tavalla hämärtyy tarinan todellisuus pohja.

Kuvat 32-35. Ruutukaappaukset elokuvasta *Meshes of the Afternoon* (1943, ohjaus Maya Deren).



Seuraavassa kuvassa avautuu samainen näkymä ikkunasta (kuva 33). Kuva aukeaa, ja näemme, että kameran edessä on ollut iso suppilo. Sen läpi näkyy kuinka tummapukui-nen hahmo kävelee kadulla (kuva 34). Hahmolla on peili kasvojen tilalla, ja se on otta-nut naisen kukan (kuva 35). Nainen juoksee hahmon perään. Liike näytetään taas varjo-jen kautta. Nainen juoksee kolme kertaa kuvan poikki. Jokainen liikerata näyttää samal-ta. Lopulta jalat pysähtyvät rappusten juurella.

Nainen astuu uudestaan asuntoon sisään. Kaikki näyttää samalta lukuun ottamatta puhe-linta, jonka tilalle on ilmestynyt veitsi. Sitä näytetään lähikuvassa; sen ehdoton muoto antaa uhkaavan vaikutelman. Nainen juoksee sen yli hidastetusti. Askel on höyhenen-kevyt.

Nainen astuu kuvaan ikkunan kautta. Hän liikkuu harson läpi kuin kävelisi näyttämöllä (kuva 36). Puhelin on sängyllä. Nainen siirtää peittoa ja sen alta paljastuu veitsi. Naisen kasvot heijastuvat veitsen terästä. Uhkaava lähikuva terästä ja naisesta. Veitsi leikkaa kuvan läpi. Nainen peittää veitsen ja asettaa puhelimen luurin paikalleen. Toiminnot ovat kuin tyhjiä asentoja. Tämän jälkeen nainen imeytyy ikkunasta ulos. Kamera alkaa

pyöriä. Nainen tekee taivutuksia ja kamera myötäilee. Kuvan keskipisteessä on naisen ylävartalo ja putoamisen tunne. Kameraa piirittää naista, kuvakulmia tulee alta ja päältä (kuva 37).



Kuvat 36 ja 37. Ruutukaappaukset elokuvasta *Meshes of the Afternoon* (1943, ohjaus Maya Deren).

Nainen pääsee alakertaan. Katse harhailee pitkin asuntoa, kunnes se pysähtyy nojatuoliin. Siinä istuu nainen itse. Lattialla on levysoitin. Nainen lentää pysäyttämään soittimen ja katselee itseään nojatuolissa. Hän kävelee ikkunan luo ja näkee peilikasvoisen hahmon kävelevän. Yksi naisista juoksee perään.

Seuraavana nähdään lähikuva naisen kasvoista. Hänen suussaan on avain. Nainen ottaa sen suusta pois ja pitää sitä kämmenellään. Avainta kuvataan juuri ja juuri liian pitkään. Arkiset esineet ovat olleet muillekin elokuvantekijöille tarinan kuljettajia. David Lynchin *Mulholland Drive* (2001) käyttää avainta tarinallisena vedenjakajana.

Nainen tulee sisään asuntoon. Peilihahmo kävelee kukka kädessä yläkertaan. Nainen kiipeää portaita ylös hahmon perässä. Kuva keikkuu puolelta toiselle kuin laiva myrskyssä. Nainen pysähtyy portaisiin ja katoaa osittain kuvasta. Kameratyöskentely on orgaanista. Kuva pyörii ja näyttää väläyksenomaisesti, kuinka peilihahmo kävelee makuuhuoneeseen.

Peilihahmo laskee kukan sängylle. Näytetään lähikuva naisen kasvoista. Hän sanoo jotain äänettömästi. Kasvot ovat lähikuvassa ja ne näyttävät siltä kuin ne olisi kuvattu harson läpi. Hahmo nousee hitaasti ylös. Samalla leikataan naisen lähikuvaan, jossa hän liikkuu kohti oikeaa ylänurkkaa. Nainen hivuttautuu ylöspäin, kunnes peilihahmo kato-

aa. Nainen pysähtyy. Hän liikkuu leikkauksilla kuvassa portaat alas ja ylös. Nainen kohottaa veitsen. Kummatkin tuijottavat toisiaan. Nainen nostaa katseensa. Kamera liikkuu veitsestä nojatuolissa olevaan naiseen.

Toistuu tilanne, jossa nainen katsoo ikkunasta, kuinka nainen juoksee peilihahmon perään. Tämän jälkeen leikataan jälleen lähikuvaan, jossa naisella on avain suussa (kuva 38). Avain muuttuu tällä kertaan veitseksi (kuva 39).



Kuvat 38–41. Ruutukaappaukset elokuvasta *Meshes of the Afternoon* (1943, ohjaus Maya Deren).

Nainen tulee ovesta sisään veitsi kädessä (kuva 40). Keittiön pöydän ääressä on kaksi muuta naista (kuva 41). Alkaa viimeinen välienselvittely. Kolmas nainen istuu pöytään ja panee veitsen pöydälle. Veitsi muuttuu avaimeksi. Ensimmäinen nainen ottaa avaimen käteensä. Se ilmestyy takaisin pöydälle. Toinen nainen ottaa avaimen ja sama toistuu. Kolmannen naisen kämmen on musta. Avain muuttuu veitseksi.

Yksi naisista on siirtynyt nojatuoliin. Naisella on oudot lasit ja pahat mielessä. Väliin leikataan kuvia, jotka kuvaavat naisen matkaa kohti itseään ja kohtaloaan. Jalat tallovat

hiekkaa, ruohoa, asfalttia. Nainen nostaa veitsen ja kävelee kohti toista naista. Kasvoilla on tyhjä ilme. Tilanne on vääjäämätön. Naisen on pakko päästä eroon alter egoistaan. Veitsen terä tuodaan lähelle naisen kasvoja. Mike Myersin tavoin (Halloween 1978, ohjaaja John Carpenter) naisella on missio. Terä välähtää ja ahdistajan tilalle vaihtuu mies. Mies nostaa naisen tuolista.

Mies kantaa mukanaan kukkaa. Puhelin on taas portaiden alapäässä. Luuri on pois paikaltaan. Mies nostaa sen paikalleen ja kävelee yläkertaan. Nainen seuraa ja vilkaisee matkalla keittiöön. Pöydällä on leipä ja veitsi lepää rauhassa sen vieressä. Mies laittaa kukan sängyn päälle. Liikerata on hyvin samanlainen kuin peilikasvoisella hahmolla. Kamera kuvaa miehen kasvoja pienen peilin kautta (kuva 42). Hän huomaa peilin ja siirtää sen kuvan rajalle. Tämä ele antaa naiselle merkin liikkua sängylle. Kukka asettuu hänen ohimolleen. Lähikuva näyttää klassiselta muotokuvalta, jossa Madonna-hahmo tuijottaa suoraan katsojaa (kuva 43).



Kuvat 42 ja 43. Ruutukaappaus elokuvasta *Meshes of the Afternoon* (1948, ohjaus Maya Deren)

Miehen käsi liikkuu pitkin naisen vatsaa. Käsi pyyhkäisee rintojen päältä. Pällekäyvä mies ja rintojen kourinta ovat suoraa viittausta Luis Bunuelin ja Salvador Dalin elokuvaan *Andalusialainen koira* (1929). Lähikuva täyteläisistä huulista. Mies nojautuu eteenpäin. Kukka naisen vieressä vaihtuu veitseksi. Ahdistettu muuttuu ahdistajaksi. Nainen ottaa kiinni veitsestä ja heittää sen kohti miehen kasvoja. Kasvot hajoavat pieniksi palasiksi. Ne tippuvat meren rannalle ja aallot pyyhkivät miehen kasvot pois.

Viimeisessä kohtauksessa mies kävelee takaisin asuntoon. Kukka on maassa portaiden yläpäässä. Mies nostaa sen. Hän astuu sisään (kuva 44). Jalkojen pitkät varjot täyttävät kuvan. Lattialla on lasinsiruja. Kamera kohdentaa naiseen, joka on tehnyt itsemurhan peilin palasella. Elokuva loppuu lähikuvalla naisen elottomista kasvoista (kuva 45).



Kuvat 44 ja 45. Ruutukaappaukset elokuvasta *Meshes of the Afternoon* (1943, ohjaus Maya Deren).

Derenin elokuva pohjaa vahvasti toistoon ja liikkeen jatkuvuuteen. Yhteenkään kuvaan ei jäädä pitkäksi aikaa, vaan juonta kuljetetaan kuvien soljuvalla rytmillä. Hänen työnsä henkivät vahvaa sukulaisuutta tyyliuunnan majakan, Löie Fullerin, töihin. Kummatkin hyödynsivät töissään uusimpia kameratekniikoita. Tekniikka ei koskaan ollut pääosassa, vaan se kudottiin esteettisen kokonaisuuden tukirakenteeseen. Tätä lähestymistapaa Deren kutsui aika-tila -taiteeksi (Brannigan 2011, 100).

Kaikki Derenin elokuvista ovat mustavalkoisia, noin 15 minuuttia kestäviä kokeellisia taideteoksia. Hän ui vastavirtaan eikä suostunut taipumaan perinteisen elokuvan eikä abstraktioiden edessä. Hän kehitti oman versionsa esteettisestä tanssielokuvasta. Derenin työt olivat tutkielmia ihmishahmoista arkisissa ympäristöissä tai luonnossa. Ajan ja tilan jatkuvuuden rikkominen oli tärkeä elementti, kuten myös fragmentoituneet juonen kuljetukset ja unenomaiset toiminnot (Brannigan 2011, 103).

Deren on sanonut, että koreografia ja tanssi ovat työkaluja, joilla kehittää fyysisiä liikkeitä kohti tyyllittelyä, laajentumista ja täydellisyyttä (Brannigan 2001, 120). Liike voisi olla hajanaista, vääristynyttä, hidastettua tai jopa kömpelöä. Tärkeintä on osata yhdistää nämä palaset toisiinsa niin, että niistä koostuu ehyt ja sulava kokonaisuus. Tässä mielessä koulutettu tanssi ei ole yhtään sen arvokkaampaa kuin kouluttamaton. Jos elo-

kuvan kohteena ovat arkipäiväiset tilat ja maneerit ja niitä käsitellään kokonaisuutena, on 1920-luvulla kehitetyn ”totuudenmukaisen” liikkeen teesi hyvin edustettuna Derenin töissä. Avaan tätä teesiä tarkemmin luvussa 3.

3 LIIKEKIELEN RAKENTAMINEN

Tässä luvussa käyn läpi kineettisen elokuvan eri osa-alueita. Olen jakanut ne kolmeen osaan: määritelmään, liikkeeseen ja lähikuvaan.

3.1 Määritelmä



Kuva 46. Lōie Fuller. Miss Meadow'n blogi.

Kineettisen elokuvan juuret juontavat pitkälle kuvanteon historiaan. Eadweard Muybridgen *Laukkaava hevonen* vuodelta 1878 oli uraa uurtava teos. Muybridge pystyi ensimmäisenä dokumentoimaan ja purkamaan osiin liikkeen rakenteen. Kaksitoista kuvaa hevosesta todistavat sen, mihin muut eivät olleet aikaisemmin pystyneet – hän todisti, että myyttinen, lentävä laukka oli vain optinen illuusio (Honour 2001, 691).

Muybridge avasi ovet monelle muulle liikkeentutkijalle. Lumièren veljesten ja George Méliès'n varhaiset työt olivat ihmiskehon tutkielmia, joihin liitettiin tanssia, magiaa ja unenomaisia efektejä. Ei siis ole mikään ihme, että elokuvan ja modernin tanssin ensiaskeleet olivat yhtenevät. Kummankin läpimurto tapahtui samoihin aikoihin ja tekemistä leimasi uutuudentavoittelu ja vanhojen normien rikkominen.

Kahden taidemuodon kulminaatiopisteessä on yksi nainen, Lōie Fuller (kuva 46). Häntä pidetään modernin tanssin ja *Art Nouveau* -tyylisuunnan symbolina. Esitykset koostuivat vapaamuotoisesta tanssista, joka ottivat vaikutteita burleskista, vaudevillistä ja sirkuksesta. Fullerin uraauurtavat esitykset koostuivat valtavista silkkiasuista ja niihin kohdistetuista värivaloista. Hän omisti myös useita patenteja liittyen teatterivalaisuun ja esitystekniikkaan. Lumièren veljekset olivat näistä esityksistä erittäin vaikuttuneita ja toistivat saman taian elokuvassa nimeltä *the Serpentine Dance* (1896). Elokuvassa esiintyvää naista on usein virheellisesti luultu Fulleriksi, mutta se ei ole hän (wikipedia 2013).

Fullerin ainoa ja parhaiten tunnettu elokuva on *Le Lys de la Vie* (1920, ohjaajat Lōie Fuller ja Georgette Sorrhère). Teoksesta on säilynyt vain osa, mutta se on edelleen yksi tanssielokuvan tärkeimmistä vaikuttajista. Se on tehty aikana, jolloin tanssi ja elokuva kokivat teknisiä ja ilmaisullisia muutoksia. Erin Brannigan sanoo kirjassaan *Dancefilm: Choreography and the Moving Image* (2011, 21) että Fullerin teos on tärkeä kahdesta syystä – se palauttaa ihmiskehon merkityksen tuottajaksi ja ilmaisijaksi sekä tutkii 1900-luvun ja uuden teknologian suhdetta ihmiskehoon.

Termi *fin de siècle* tässä kontekstissa viittaa 1800- ja 1900 -lukujen vaihteeseen. Tuohon aikaan Eurooppa kuohui ja henkinen ilmapiiri kaipasi totaalista tuuletusta. Henry Bergsonin teoria modernista liikkeestä määrittelee poseerauksen rakenteen. Sen purkamisen osiin vapauttaa elämän loputtoman soljunnan (Brannigan 2011, 21). Tämänkaltaisen ajatusmalli liikkeen jatkuvuudesta ja sen suhteesta alati muuttuvaan elokuvaan innoitti ranskalaista filosofia Gilles Deleuzea kirjoittamaan merkkiteoksensa *Cinema 1: The Movement-Image* (1986).

Deleuze avaa kirjassaan Bergsonin kolmea liikkeen teesiä. Ensimmäisessä liike erotetaan sitä ympäröivästä tilasta. Sen voi jakaa lukemattomiin, liikkumattomiin osiin, mutta Bergson väittää ettei liikettä voi muodostaa uudelleen jäljentämällä liikkeen sijainteja tilassa. Tällä tavalla saadaan aikaiseksi vain valheellista liikettä (Brannigan 2001, 26). Toisin sanoen, jos pyritään toisintamaan liike, ei riitä, että kopioi sen muistijäljet. Tällöin aika on mekaanista ja universaalista, irrallaan liikkeestä. Tästä Bergson on johtanut seuraavanlaisen kaavan:

Liikkumaton osa + abstrakti aika = valheellinen liike.

Deleuze yrittää siis Bergsonin välityksellä sanoa, että aito liike ja jatkuvuus ovat saavutettavissa vain, jos tanssija tai elokuvantekijä ovat kiinni elämää ylläpitävässä virrassa, joka on alati liikkeessä ja muutoksessa. Kun tämä virta tekee meihin tarpeeksi suuren vaikutuksen, fyysisesti ja psyykkisesti, toteutuu aidon liikkeen konsepti. Tärkeintä on siis olla kiinni hetkessä ja tuntea liike itsessään.

Toisessa teesissä puhutaan kahdesta erilaisesta liikkeen illuusiosta – antiikkisesta ja modernista. Antiikkisella liikkeellä Bergson viittaa idean ja muodon ruumiillistumaan, joka on ”ikuinen ja liikkumaton” (Brannigan 2011, 27). Erin Brannigan johtaa Deleuzen Bergsonin mallista ajatusmallin, joka tuntuu loogiselta. Termi *antiikkinen* viittaa liikekokonaisuuteen, jossa tunteita välitetään asentojen kautta. Yksinkertaisesti sanottuna, tässä viitataan klassisiin tansseihin – balettiin ja hovitantsseihin.

Antiikkisella viitataan myös aatteellisesti menneeseen maailmaan. Bergson ja Ranskan symbolistit muokkasivat ja muuttivat käsityksiä siitä, miten tanssi ja elokuva mielletään nykypäivänä. Deleuze (Brannigan 2001, 28) kirjoittaa, että tanssi, baletti ja mimiikka ovat tärkeimpiä innovaation lähteitä, koska tanssijat olivat hylkäämässä asennot ja kuvat. Tällä tavalla he pystyivät vapauttamaan Bergsonin määrittelemää liikevuota. Esimerkiksi Fuller ja Isadora Duncan ruumiillistivat tätä liikkeen virtaavaa voimaa. He elivät hetkessä eivätkä nojanneet vanhoihin normeihin.

Tanssi ja elokuva ovat ihmismielen uteliaisuuden tuotteita. Liikkeen ja pysähtyneisyyden välisen eron huomaa niin alitajuisesti, että aina emme pysty edes sanomaan miksi tai miten joku liikkuu. Tiedämme ja tunnemme sen sisimmässämme. Deleuze uskoi, että elokuva on tieteellisen konjunktion viimeinen jälkeläinen (Brannigan 2011, 28). Teollinen vallankumous valjasti mekaniikan ihmiskunnan apuvälineeksi, joten kirjailijan ajatusmallia seuraamalla elokuva ja sen tekniset innovaatiot olivat tieteellisen myllerryksen huipentuma. Tämä media mahdollisti liikkeen jatkumon, joka määritteli tanssijan. Kineetiikka ja elokuva löivät ensimmäistä kertaa kättä.

Länsimaiden ulkopuolinen maailma ei ole missään nimessä jäänyt kineettisessä kehityksestä jälkeen. Kiina tuotti jo 1920-luvulla elokuvia, joiden visuaalinen kuvasto oli henkeäsalpaavaa. Silloin syntyi elokuvagenre nimeltä *wuxia pian*. Se perustui Tang-dynastian (618–907) aikaisiin tarinoinhin sankarillisista naisista ja miehistä, jotka olivat

kirkasotsaisia ja moraalisesti oikeamielisiä. Faktan ja fiktion raja hämärtyi, ja muodostui *jiang hu* eli taistelulajimaailma (Greencine 2007). Siellä sankarit suorittivat yliluonnollisia urotekoja, kuten painovoimaa uhmaavia temppuja ja kämmenistä syöksyviä tulipalloja.

Yimin Wenin *Red Heroine* (1929) on harvoja kiinalaisen mykkäkauden elokuvia, joka on säilynyt jälkipolville. Se esitteli koreografioitua taistelukohtaukset, jossa yhdistyi Pekingin oopperan opit ja räikeät esiintymisasut. Nämä muodostuivat *wuxian* määritteleviksi tekijöiksi (Greencine 2007). Liihoittelusta tuli tavaramerkki, jota hiottiin täydellisyteensä tulevana vuosikymmeninä. Elokuvien sankarit liikkuvat ketterästi ja olivat aina vastustajiaan askeleen edellä. Koreografiasta tuli itseisarvo, joka määritteli *wuxia*-elokuvien rakenteen.

King Hun *Come drink with me* (1968) muutti laajat, fantastiset taistelukohtaukset brutaaleiksi, väkivaltaisiksi välienselvittelyiksi. Shaw'n veljekset halusivat ravistella genren sisäisiä rakenteita. Elokuvista ei missään nimessä tullut realistisempia, mutta turha fantasia riisuttiin niistä pois (Metro Magazine 2006, 107). Laajoista kuvista siirryttiin puolikuviin ja lähikuviin, joka merkitsi sitä, että kungfu-sankareiksi pystyi palkkaamaan myös näyttelijöitä, joilla ei ollut taistelulajitaustaa. Toisin sanoen koulutettu liike pystyttiin vaihtamaan kouluttamattomaan. On kovin epätodennäköistä, että King Hu olisi tutustunut Maya Derenin töihin, mutta liikkeen tyylittelyn käsite näkyy miekkojen tanssissa.

3.2 Liike

Liikettä voi analysoida monin eri määrein. Bruce Blockin kirjassa *the Visual Story* (2008, 168–173) liike jaotellaan neljään eri kategoriaan: todelliseen, näennäiseen, aiheutettuun ja suhteelliseen.

Todellista liikettä tapahtuu vain oikeassa elämässä, koska se on aidosti kolmiulotteista. Kun elokuvassa halutaan imitoida todellista liikettä, tehdään se kolmen muun liikkeen muodon kautta. Kaksi liikkumatonta esinettä voivat synnyttää *näennäisen* liikkeen illuusion, jos toinen korvaa toisen paikan. Neonvalot toimivat tällä periaatteella. Nopeasti syttyvien ja sammuvien lamppujen sarja antaa vaikutelman liikkeestä (Block 2008,

168). Myös koko elokuvan taika nojautuu tähän melko yksinkertaiseen mutta tehokkaiseen optiseen efektiin.

Aiheutettua liikettä voi huomata liikenteessä. Viereiseltä kaistalta liikkeelle lähtevä bussi voi antaa tunteen siitä, että oma auto liikkuisi taaksepäin. Tämä ei ole todellista, mutta bussin liike aiheuttaa aivoissamme ja tasapainoaisteissamme vastaliikkeen tunteen (Block 2008, 169). Suuremman esineen vetovoima on helpompi tuntea oikeassa elämässä, koska sen vaikutus on välitön ja kouriintuntuva.

Esineen liikettä voi mitata sen suhteessa toiseen, liikkumattomaan esineeseen. Kun liikkuva esine vaihtaa paikkaa, paikallaan pysyvä esine määrittää liikkuvan vauhdin ja suunnan. *Jedin paluun* (1983, ohjaaja Richard Marquand) metsässä tapahtuva kiituriajo olisi tuskin ollut yhtä vaikuttava, jos se olisi kuvattu autiomaassa (kuva 47). Elokuvan maailmassa liikettä voi syntyä vain silloin, jos esine liikkuu suhteessa kuvalinjaan (Block 2008, 170).



Kuva 47. Valokuva elokuvasta *Jedin paluu* (1983). Owen R. Cheatham Grove.

Block kirjoittaa (2008, 172), että valkokankaalla liikettä voi synnyttää vain kolme asiaa: esine, kamera ja katsojan huomiopiste. Jos asiaa miettii laajemmassa kontekstissa, on vain kaksi asiaa, jotka synnyttävät liikettä. Todellisessa maailmassa esineet tai ihmiset liikkuvat suhteessa ihmisaivoihin, jotka ovat kamera ja katsojan huomiopiste. Silmät toimivat kamerana, mutta ne myös tarkentavat katseen mielenkiintoisiin asioihin.

Jokainen asia, joka liikkuu suhteessa kuvalinjaan, on liikkuva esine. Jokainen esine jättää jäljen – joko oikean tai virtuaalisen. Virtuaalinen jälki on näkymätön, mutta sellaisen voi kuvitella esimerkiksi linnulle tai liikkuvalla autolle. Esineen liike voi olla suoraa

tai kiemuraista. Jos puhutaan liikkeen laadusta yleisellä tasolla, on suora liike suoraa, aggressiivista, konservatiivista, järjestäytyntä, luonnotonta ja jäykkää. Kiemurainen liike on puolestaan epäsuoraa, passiivista, sekavaa, luontaisenkaltaista, lapsellista, romanttista, pehmeää, turvallista ja joustavaa. Täytyy kuitenkin muistaa, että tämänkaltaiset luonnehdinnat ovat vain suuntaviivoja. (Block 2008, 173.)

Katsoja huomaa kameran liikkeen, koska se välittyy kuvassa esiintyvien esineiden ja ihmisten kautta. Esineet liikkuvat päinvastaiseen suuntaan kameran kanssa. Ylös, alas, vasemmalle, oikealle. Jokainen liike välittyy esineiden kautta, joten kameran liikettä tärkeämpää on sen synnyttämä liike esineissä. Kamera voi liikkua hitaasti, sopivasti tai nopeasti. Hitaat kamera-ajot synnyttävät kuvarakenteen sukulaisuutta, koska muutokset tapahtuvat hitaasti. Nopeasti liikkuva kamera luo intensiivisen tunteen (Block 2008, 174).

Kun kamera liikkuu kaksi- tai kolmiulotteisesti, selvät visuaaliset erot näkyvät parhaiten kuva-alan eri kerroksissa. Etu-, keski- ja taka-ala välittävät liikkeen parhaiten, kun tarkastellaan vaihteluita katselukokemuksissa. Kaksiulotteisissa liikkeissä (pannaus, tiltaus ja zoomaus) kaikki esineet liikkuvat samaan aikaan. Kuvassa ei silloin ole suhteellista liikettä. Kolmiulotteisuus tuo mukanaan vaihtelua esineiden liikenopeudessa. Radalta kuvatussa kohtauksessa etuala liikkuu nopeammin kuin taka-ala. Sama tapahtuu kraana- tai dollyajossa.

Ihmissilmä voi keskittyä vain pieneen kuva-alaan kerralla. Vaikka meillä on ääreisnäköä, voimme silti kohdistaa ja tarkentaa katseemme vain pienelle alueelle. Suuressa ihmisjoukossa täytyy katsoa jokaista kasvoa erikseen, jotta löytää sen, mitä etsii. On mahdotonta keskittyä kaksiin kasvoihin yhtä aikaa. Sama ilmiö tapahtuu, kun katsomme elokuvaa. Elokuvantekijän kannalta tämä on hyvä asia, koska silloin hän voi kontrolloida tai ainakin ennustaa, mihin katsoja katseensa milloinkin kohdistaa.

Bruce Block (2008, 175) kirjoittaa, että liike on ensimmäinen asia, joka huomataan. Katsojan yleensä kiinnittää huomionsa liikkuviin esineisiin. Kirkkaus on seuraava huomiopiste. Jos kuvassa ei ole liikettä, katse hakeutuu kuvan kirkkaimpaan kohtaan. Jos liikkuva esine on myös kuvan kirkkain esine, se huomataan nopeimmin. Kun ruudulla esitetään näyttelijän kasvot, katsojan katse hakeutuu silmiin.

Suurin kontrasti, jonka liikkuva objekti voi saavuttaa, on liikkumaton tila. On mahdollista lavastaa ja suunnitella kokonainen elokuva ilman liikkuvia objekteja. Tätä kutsutaan *kuvaelmalavastamiseksi* (Block 2008, 177). Palaan tähän ilmiöön tarkemmin luvussa 4.1.

Vaakasuorassa liikkuva esine muodostaa vähiten intensiivisimmän liikeradan. Pysyvä suora liikerata on dynamisempi kuin vaakasuora, mutta voimakkaimman vaikutuksen tekee diagonaalinen liikerata. Jos kuvassa on kaksi liikkuvaa objektiä, niiden väliset vuorovaikutukset ovat samankaltaiset, lukuun ottamatta yhtä poikkeusta. Suurimman kontrastin kahden esineen välille saa, kun niiden liikeradat ovat vertikaalinen ja horisontaalinen. Diagonaali on liian samansuuntainen kahden muun suunnan kanssa.



Kuva 48. Valokuva elokuvasta *Lentävien tikarien talo* (2004). Free Man in Oxford –blogi.

Zhang Yimoun *Lentävien tikareiden talossa* (2004) on kohtaus jossa tarinan päähenkilö, sokea Xiao Mei, näyttelijänä Zhang Ziyi, esittää kaikutanssin (kuva 48). Hän seisoo suuressa salissa, jonka keskellä on ympyrä. Sen laidolle on asetettu rumpujen rivistö. Xia Mein vastaanäyttelijä, poliisipäällikö Leo, heittelee kiviä rumpujen kalvoille. Tytön tehtävänä on kuulemansa perusteella osua oikeisiin rumpuihin. Näyttelijän ja rumpujen asettamien vertikaalisten linjojen välillä sinkoilee hypnoottinen, horisontaalinen kivisaade. Mein esiintymisasun pitkät hihat muodostavat akrobaattisia linjoja pitkin kuva-alaa. Kiinalainen liikekieli on tasapainoista ja dynaamista – liikkeiden koreografointi hipoo

täydellisyyttä, mutta ne eivät ole pelkkää pintaa. *Wuxia* pyrkii näyttämään maailmaa koossapitävän liikkeen sellaisenaan kuin se on.

Suurin kontrasti liikkuvaan kameraan on liikkumaton tila. Kokonaisen elokuvan voi kuvata vain yhdellä staattisella kameralla tai alati liikkuvalla kameralla. Yksi tapa lähestyä asiaa on kuvata elokuvan vain yhdellä liikkuvalla kuvalla. Tämä yksi kuva korostaa sen kohtauksen kontrastia ja intensiteettiä. Sama pätee myös toisinpäin. Jos jatkuvasti liikkuva kuva jähmettyy hetkeksi paikalleen, herää katsojan mielenkiinto.

Elokuvan *2001: Avaruusseikkailu* (1968, ohjaus Stanley Kubrick) vaikuttavimmat kohtaukset ovat ne, jossa kamera on paikallaan mutta tilanne on elossa. Muistini sopukoihin on tallentunut lähikuva avaruuslentäjästä joka puhuu aluksen tietokoneen kanssa. Mies tuijottaa taskulamppuun, mutta tilanteen intensiteetti hakee vertaistaan (kuva 49). Pelkistetty on kaunista mutta myös usein vaikea tavoittaa. Elokuva on hyvin staattinen, mutta siinä on Shirley Clarken peräänkuuluttamaa kuvan ja leikkauksen koreografiaa. Ja kuten usein, oikein valittu musiikki tekee hyvästä elokuvasta loistavan. Johan Straussin *Tonava kaunoisen* soidessa yksittäisen astronautin askeleet muuttuvat jättimäisiksi.

Kun kamera pysyy näyttelijästä etäällä, on tilanne silloin rauhallinen ja seesteinen. Kubrickin monoliitti on uhkaava jopa yleiskuvassa, mutta se ei tunnu hyökkäävän kimppeeseen. Mitä lähempänä kamera on, sitä intensiivisemmäksi tilanne muuttuu.



Kuva 49. Valokuva elokuvasta *2001: Avaruusseikkailu*. Entropy Studio.

3.3 Lähikuva

Koska mykkäelokuvat olivat mykkiä, luottivat ne keholliseen ilmaisuun tunteiden välittäjänä. Ylikorostetut eleet ja asennot antoivat viitteen toiminnan suunnasta. Väliin leikatut tekstiplanssit toimivat selittävinä tilanjakajina. Toiminta kuvattiin kokokuvassa ensisijaisesti teknisten puutteiden vuoksi. Tiukat kuvat vaativat enemmän valaisua ja meikkiä. 1920-luvulla unkarilainen filmitoimittaja Béla Balázs tutki lähikuvan merkitystä ihmiskehon kuvaamisessa (Brannigan 2011, 42).

Lähikuva tarjosi elokuvantekijöille ja yleisölle mahdollisuuden tarkastella ihmiskehoa lähempää. Kasvon ilmeiden merkitys korostui, koska tunteet olivat silloin helpommin esitettävissä. Muunkinlaisia lähikuvia oli. Kauempaa kädessä oleva esine näytti aseelta, mutta lähemmässä tarkastelussa se paljastuu jakoavaimeksi. Lähikuva kädessä olevasta esineestä antoi tarkkaa tietoa siitä, mihin suuntaan kohtaaminen oli kehittymässä. Näin kävi D.W.Griffithin elokuvassa *Lonedale operator* vuodelta 1911 (Close-up, Wikipedia 2013).

Brannigan (2011, 42) kirjoittaa, että Balászin tekstit ovat yhtä tärkeitä mykkä- ja tanssielokuvalla, koska ne kummatkin etsivät keinoja jolla ilmaista parhaiten ihmiskehoa. Lähikuvien käyttö pakotti myös kehittämään näyttelijänilmaisua, koska enää ei voinut tarvinnut luottaa kömpelöön elekieleen. Syntyi uudenlainen tapa tehdä elokuvia.

Kun kamera ottaa suurennuslasin alle ihmiskehon, voi katsoja nähdä monenlaisia liikkeitä tanssijassa. Suuret linjat on huomattavissa laajemmissa kuvissa, mutta lähikuvassa voidaan tarkastella kehon yksittäisiä lihaksia. Hiuksen hienot muutokset selän lihasten asennossa tai sormen koukistaminen saavat aivan uusia merkityksiä, kun ne täyttävät kuvaruudun. Nämä pienet alueet voivat liikkua ja muodostaa liikettä, vaikka keho itsessään ei liiku. Brannigan (2011, 43) sanoo tätä *keskittämättömäksi mikrokoreografiaksi*.

Kasvoilla on aivan erityinen merkitys Balászin lähikuvissa. Hänen mukaansa lähikuva löysi pienten asioiden salaisen maailman ja sitä kautta paljastaa elämäkatsomuksemme syvemmän olemuksen (Brannigan 2011, 47). Periaatteessa kasvojen kautta voi siis välittää tuntemuksia sitä ympäröiviin esineisiin. Katsoja samaistuu esineisiin ja sitä kautta kasvoihin, jotka ovat kokonaisuuden ilmentymä. Balászin on kuitenkin vaikea tehdä ero kasvojen ja muiden ruumiinosien voimien välillä. Se voi johtua siitä, että vaikka kasvot

ovat ihmiskehon ilmeikkäin osa, se ei ole millään muotoa tärkeämpi kuin mikään muu kehonosa.

Balázsın kasvokeskeinen ilmaisu on hyvä lähtökohta, mutta näkisin, että jokainen yksityiskohta on yhtä tärkeä. Kuva käsivarren jännittyvistä lihaksista elää omaa elämäänsä. Jokainen joka on joskus kaatunut, tietää miltä ylösnouseminen tuntuu ja minkälaisen ponnistuksen se vaatii. Samalla tavalla *Kuutiossa* puolilähikuvassa kuvattu näyttelijä antaa aivan tietynlaisen ilmaisullisen merkityksen. Kun kuva rajataan lantiosta alaspäin, annetaan katsojalle tieto siitä, että jalkojen liikkeellä on merkitys tarinan kannalta. Kevyet loikat poikki kuva-alan kertovat että näyttelijä on notkea ja hänen liikekielensä on sulavaa. Loikilla on suunta ja tarkoitus, joka selviää seuraavassa kokokuvassa.

Tanssielokuva on kautta aikojen pitänyt esiintyjän kehoa tärkeänä instrumenttina, jonka jokainen osa on yhtä tärkeä. Katsojan mielenkiintoa voi houkutella kaikenlaisella pienellä, alueellisella liikkeellä. Tällöin lähikuva voi liikkua pitkin ihmiskehoa, mutta löytää aina jotain merkittävää. Tässä kontekstissa kasvojen korostaminen on lähes aina puuttunut nykytanssista (Brannigan 2011, 51).

Ranskalainen tanssija ja liikkeen tutkija Hubert Godard tiivistää loistavasti kehon liikekielen ytimen. Hän kirjoittaa, että aktiivisten lihasten perimmäinen tarkoitus on estää meitä kaatumasta (Brannigan 2001, 51). Kun esiintyjä haastaa tasapainopisteensa, hän ottaa yhteyden lihasmuistiin, joka vaikuttaa meihin kaikkiin. Tämä vaaran tuntu saa katsojan vaikuttumaan.

Kaikenlainen liike on aina suhteessa sitä ympäröivään tilaan. Tilassa virtaa loppumaton energia, jonka aiheuttaa fyysiset ja psyykkiset lataukset kehossa. Liikeradat käydään yleensä läpi mielessä, joten tila on jo etukäteen täyttynyt energiasta. Lähikuvassa lataus moninkertaistuu, koska katsojalle ei sallita tyhjää tilaa jossa lepuuttaa silmiä.

Vincent Plussin *Moebius Strip* (2000) vyöryttää kuvaruudulle vartaloiden ryhmän, jotka liikuttavat toisiaan. Käsi tarttuu käteen, ja asettaa uudelle paikalle. Jalat noutavat kenkiä ja asettavat niitä käsien ja polvien alle. Nainen lähtee liikkeelle kun kenkiä on asetettu maahan muutama pari (kuva 50). Hän karhunkävelee tilaan ripoteltuja kenkiä pitkin. Jalat juoksevat hänen ympärillään, kun kengät vaihtavat paikkaa. Niiden rytmi muodostaa liikkeen illuusion, jossa kengät johdattelevat naisen liikkeitä. Kenkien päältä nainen

nousee muiden tanssijoiden päälle. Tanssijat ottavat kenkien roolin. Kehot muodostavat esteitä, joiden päältä nainen kävelee. Jalat astuvat käsien päälle. Kamera seuraa naisen jalkoja, eri kuvakulmista kun hän astelee käsirivistön päälle. Tämän jälkeen kehot muodostavat tunnelin, jonka läpi nainen ryömii. Kuva täyttyy raajoista ja vartalon osista jotka liikkuvat toistensa yli ja ali.

Man Rayn *Emak Bakia* (1926) lähestyy aihetta hyvin abstraktilla tavalla. Mikrokoreografiat ovat hädän tuskin tunnistettavia, mutta niiden muodostamat liikeradat ovat kineetikassaan hypnoottisia. Alun pyörivät esineet tuovat mieleen Walter Ruttmannin ja Hans Richterin muotoanimaatiot. Myös *Irreversiblen* (2002, ohjaaja Gaspar Noé) huimaava alkumontaasi, jossa kamera kieppuu epäkeskolla liikeradalla, käyttää samaa vahvaa ja etäännyttävää kuvakerrontaa. Elottomat esineet taipuvat ja pyörivät kuin ihmiskehon lihakset. Abstraktit lähikuvat muodostavat koherentin kokonaisuuden, joka yhtä aikaa paljastaa näiden pienien asioiden salaisuudet mutta heräävät henkiin (Brannigan 2011, 59).



Kuva 50. Ruutukaappaus elokuvasta *Moebius Strip* (2000, ohjaus Vincent Pluss).

4 ELOKUVA NIMELTÄ KUUTIO

Ennakkosuunnittelun aikana kävimme läpi huolellisesti kaikki tärkeimmät osa-alueet – tarinan, kuvan, valon, musiikin, koreografian ja lavastuksen.

4.1 Ennakkosuunnittelu

Elokuva käynnistyi käytännössä lokakuussa 2012, mutta idea on muhinut päässäni jo neljän vuoden ajan. Ensimmäisenä vuotena Finlaysonin kampuksella kirjoitin tarinan kahdesta henkilöstä, jotka tapaavat kuutiossa. Tein ennakkotehtävänä elokuvakäsikirjoituksen, jossa miehen asunto täyttyi kuutioista. Sitä ennen tein puupiirroksia joissa oli kuutioita. Yläasteella piirsin ruotsin kielen tehtäväkirjan reunuksen täyteen kuutioita ja muita geometrisiä muotoja. Voi siis turvallisesti sanoa, että kuutio on pienimuotoinen pakkomielle minulle.

Käsikirjoituskurssin tuotos jäi kummittelemaan mieleeni ja se palasi ajoittain mieleen. Suljetun tilan konsepti oli houkutteleva. Aikanaan tekstissä oli mies ja nainen, mutta monen mutkan kautta kahdesta tuli yksi. Huomasin piirteleväni luentojen aikana jänishahmoja. Niiden piirtäminen oli helppoa ja niiden kautta oli vaivatonta välittää tunteita ja ajatuksia. Olin varma, että tarina kantaisi ja että kannattaisi toteuttaa. Sillä hetkellä tuntui kuitenkin tärkeämmältä olla mukana mahdollisimman monessa projektissa, joten käsikirjoitus jäi odottamaan.

Tarinan taustalla oli omakohtaisiin kokemuksiin perustuva sarjakuva, jonka Joensuun sarjakuvaseuran järjestämään kilpailuun. Sen teemana oli muuttoliikenne oli Helsingin ja Joensuun välillä. Piirsin sarjakuvan, joka kertoi jänispukuisesta miehestä joka asui harmaassa, kettujen asuttamassa kaupungissa. Häntä ahdisti, koska kaupungista ei löytynyt ainuttakaan lajitoveria. Harmaa, tylsä kaupunki kuvasti minun suhdettani Helsinkiin. Jänis oli yllättäen minä. Tarinassa jänis löytää pakokeinon kaupungista ja matkaa junalla vihreille niityille, jotka sijaitsivat aurinkoisella itärajalla. Kaikki tuntui siis helpottavan. Perillä paljastuu kuitenkin, että kaikki eivät ole niin aurinkoista.

Elokevassa ei ole dialogia, tapahtumat sijoittuvat kuutioon ja jänis pelotellaan järjettömäksi. Tarina on tanssillinen tutkielma siitä, miten valo käyttäytyy suljetussa tilassa jonka seinät ovat läpikuultavat (liite 1). Syksyllä 2012 Teemalta oli tullut tanssielokuva

nimeltä *NY Export: Opus Jazz* (2010, ohjaajat Henry Joost ja Jody Lee Lipes) joka näytti tanssia mielenkiintoisella ja raikkaalla tavalla. Tanssikohtauksille annettiin tarpeeksi kuvatilaa, joten elokuvassa oli paljon kokokuvia. Väliin leikattiin yksityiskohtia ojentuvista nilkoista ja ranteista. Se oli tanssielokuva, mutta se toteutettiin elokuvallisin keinoin. Löysin lähestymistavan joka tuntui oikealta.

Pyrin kaikessa tekemisessäni seuraamaan yhtä selkeää johtolankaa: Yksinkertainen on kaunista. Kameraa liikutetaan jos se on tarpeellista. Kuvassa tapahtuvalle liikkeelle, on kyse sitten dolly-ajosta, tiltauksesta tai panoroinnista, täytyy olla selkeä motiivi. Kuvaaajan tehtävä on suunnitella kuvia ja tilanteita, joissa on tarpeeksi liikettä ja tarkoitusta. Tällä tavalla bergsonilaista valheellista liikettä ei pääse syntymään.

Kuvauskorkeus on myös asia, jota olen miettinyt paljon. Katseenkorkeus on länsimaisittain käytetyin kuvakulma, koska silloin tilanne on mahdollisimman neutraali. Laajoihin kuvain olin suunnitellut käyttäväni lantion korkuista kuvaa, koska näyttelijä liikkuu suurimmaksi osaksi maan tasossa. Yasujirō Ozu käytti paljon lantionkorkuista kuvaa, koska japanilainen dialogi käytiin useimmiten polvi-istunnassa. Muutos jossa jänis nousee vihdoinkin nousemaan, toteutetaan dolly-ajolla. Haluan että kuva on näyttelijän tasolla. Sillä tavalla en tee minkäänlaisia päätöksiä, kuinka katsojan tulisi suhtautua jänikseen. Ylä- tai alakulma tuo kuvaan heti asenteellisen muutoksen.

Kuvia, jossa kamera liikkuu oli suunniteltu vähän, koska ajatus siitä että kameran täytyisi koko ajan olla tilanteen tasalla, on tässä kontekstissa tarpeeton. Jänis poistuu kuvasta osittain tai hetkeksi kokonaan. Näyttelijän liike antaa vihjeen siitä, minne kuva liikkuu seuraavaksi. Kuution sisällä on kovin vähän tilaa, eikä kameraa pääse karkuun kovin pitkäksi aikaa.

Kuvakäsikirjoitus syntyi luonnosten perusteella, joita piirsin pitkin syksyä ja talvea. Se on kokonaisuutena suuntaa-antava kokoelma kuvia, koska en halua piirtää liian valmiita suunnitelmia. Tärkeintä on välittää yksittäisen kuvan tai kohtauksen tunnelma. Kuvakoot löytävät paikkansa, kun kaikki muut osat loksahtavat paikoilleen (Ilite 2).

Olen aina pitänyt tiukan geometrisestä sommittelusta, ja siksi tuntui luonnolliselta yhdistää lopputyöelokuvaani kaikki rakastamani elementit. Opiskellessani kuvataidetta Pohjois-Karjalan ammattikorkeakoulussa tutustuin taiteilijoihin jotka tekivät geometri-

asta taidetta. Herrat Theo van Doesburg ja Piet Mondrian olivat perustamassa tyyliuuntaa jonka nimi oli yksinkertaisesti *de Stijl* (tyyli).

Tämä ainutlaatuinen taidesuuntaus syntyi, kun Alankomaat jäi ensimmäisen maailmansodan aikana neutraaliksi maaksi. Tämä tarkoitti käytännössä sitä, että yksikään ihminen ei poistunut maasta. Paikalliset taiteilijat halusivat pysyä aktiivisina huolimatta siitä, että heidän yhteys taiteen pyhättöön, Pariisiin, oli katkennut. Tarkkaan säädeltyyn muotokieleeseen kuului vain horisontaalisten ja vertikaalisten viivojen, neliöiden sekä suorakaiteitten käyttö. Käytettävät värit karsittiin kolmeen pääväriin (sininen, punainen, keltainen) sekä mustaan ja valkoiseen (de Stijl, wikipedia 2012)(kuva 51). Laajemmassa kontekstissa *de Stijl* yhdistyi taidekoulu Bauhausin suuntaviivoihin, joka toimii edelleen suunnannäyttäjänä modernille arkkitehtuurille ja designille.



Kuva 51. Theo van Doesburg. 1925. Composition XVI.

Bauhausin suuntaviivat sanelevat myös valon käytön. Kuution seiniä valaistaan kolmella päävärillä – sinisellä, keltaisella ja punaisella. Pohjavalo muodostetaan neutraalilla, valkoisella valolla. Lattia on musta ja kiiltävä, joten se tulee heijastamaan osan valosta. Väreillä on myös oma funktionsa kuution valaisussa. Päävärit liikkuvat ja synnyttävät kohdatessaan uusia värejä. Valkoiset seinät tummenevat ja vaalenevat, jolloin väripalettiin saadaan myös harmaan sävyjä. Värien lämpötilat vaikuttavat yleiseen tunnelmaan. Vaalea, kylmä yleisvalo vallitsee kun tapahtumat ovat rauhallisia ja kehittymässä. Vapautuksen tuo lämpimät sävyt. Keskivaiheen tunnelman muutos toteutetaan valon, varjon ja hirviön avulla.

Valon ja varjon välinen psykologinen vaikutus on mielenkiintoinen. Kun kuvassa on paljon varjoja ja vain vähän valoa, yksityiskohdat korostuvat. Kaikki mihin valo heijastuu, tuntuu moninkertaistuvan merkitykseltään. Elokuvat *Tron* (1982, ohjaaja Steven Lisberger) ja *Tron: Perintö* (2010, ohjaaja Joseph Kosinski) käyttävät nerokkaalla tavalla hyväkseen tätä efektiä. Kummatkin elokuvat sijoittuvat virtuaalimaailmaan ja ovat yleisilmeiltään tummanpuhuvia. Pienet valonhäivät muodostuvat rakennusten ja esineiden reunoihin sekä näyttelijöiden vaatteisiin (kuva 52). Elokuvien tunnelma on kylmä, kolkko ja osittain lohduton. Katsoja pystyy kuvitteleman millaista olisi olla vankina systeemissä, joka suunnittelee maailmanvalloitusta. Sellaisessa skenaariossa liha ja veri muuttuu mikrosekunnissa ykkösiksi ja nolliksi.



Kuva 52. Ruutukaappaus elokuvasta *Tron: Perintö* (2010, ohjaus Joseph Kosinski).

Seinälle manifestoituva hirviö on myös valollinen elementti. Se on paikalla heti alussa ja kuljettaa tarinaa eteenpäin. Hirviön ja näyttelijän välille syntyy vuorovaikutus, jonka varaan rakennetaan paljon. Hirviön liikuttaminen aiheutti jonkinlaisia haasteita, joten rajasimme sen liikkeen kahden seinän välille. Koska kuution seinät olivat samanlaiset, ei ollut väliä mihin hirviöt projisoitaisiin. Riitta tutustui Tampereen filmifestivaaleilla Turussa opiskelevaan animaattoriin Jouko Raudasojaan. Hän innostui ideastamme ja lupasi tehdä animaation. Saimme Joukolta nopeasti luonnoksen minun luonnokseni pohjalta. Se näytti vakuuttavalta tappajameduusalta, jolla oli ilkeät silmät. Juuri tuon kaltaisia mörköjä lymyili sänkyäni alla, kun oli 8-vuotias.

Koska elokuvan Kuutio tunneskaalalla on vain kaksi pistettä, pelko ja ilo, samankaltaista kaksijakoisuutta voi soveltaa muillekin osa-alueille. Kuution tulviva valo on kylmää tai lämmintä, riippuen siitä minkälainen tunnetila jäniksellä on. Hirviöt näkyvät hetimitäin, mutta häviävät aina kun kuutio kylpee valkoisessa valossa. Kuten Tyler Durdenin ilmentyminen elokuvassa *Fight Club* (1999, ohjaaja David Fincher) kauhut näkyvät toisinaan vain väläyksinä. Ilmassa on pieni etiäinen siitä että joku tarkkailee. Jäniksen käytöstä ohjailee valo mutta myös ääni. Miellyttävä musiikki liittyy lämpimiin sävyihin, kun taas mustavalkoisuutta korostaa korvia vihlova kakofonia. Kaikki on joko sitä tai tätä, harmaita alueita on mahdollisimman vähän. Kuutio sitoo sisäänsä kaiken pahuuden ja ilon jonka ihmismieli synnyttää. Vapautuminen tapahtuu kun jänis löytää seinästä reiän. Kaikki paljastuuikin illuusioksi. Tai siltä se ainakin näyttää.

Krzysztof Kieslowskin elokuvassa *Pieni elokuva tappamisesta* (1988) kuva-alaa pienennetään varjoilla ja optisilla filttäreillä. Metodi vaikuttaa aluksi pelkältä tehosteelta, mutta jos sitä käyttää systemaattisesti läpi koko elokuvan, tulee siitä ominaisuus. Samalla tavalla valon ja varjon välisen suhteen säätely vaikuttaa suuresti katsomuskokemukseen. Elokuvani kuutio tulee olemaan valaistuna vain siltä osin, mikä on tarinalle välttämätöntä. Varjot hallitsevat kuva-alaa. Liikkuvat valot pyyhkivät pintoja ja muodostavat mielenkiintoisen näköisiä varjoja. Valon ja varjon seassa liikkuu jänispukuinen hahmo. Samalla tavalla kuin Kieslowskin Jacek murhaa miehen yrittäessään paeta mielensä riivahenkiä, vaeltaa jänis pitkin kuution tahoja ja etsii vapautta.

Kuvasin maaliskuussa 2012 videotaideteoksen nimeltä *Tehdastanssi* (ohjaaja Essi Laurila), joka kuvattiin M-Realin hylätyllä tehdasalueella. Teos koostui monesta hitaasta kuvasta, jossa tallennettiin hylättyjä rakennuksia ja niiden henkeä. Elokuvaa varten äänisuunnittelija Johannes Valkonen oli säveltänyt urbaanin ääniraidan, joka alkoi metallisesta kolinalla mutta kehittyi kohti orgaanista trancea. Käännyin Johanneksen puoleen uudestaan, koska pidin hänen musiikistaan.

Koreografioidun elokuvan taustalla on oma liikuntataustani. Aloitin vuonna 2002 kiinalaisen taistelulajin nimeltä moderni *wushu*. Se on äärimmäisen akrobaattinen ja vauhdikas laji, jossa harjoittelu perustuu kahteen osa-alueeseen – liikesarjaharjoitteluun ja otteeluun. Ensimmäinen houkutteli minua enemmän, koska pidin siitä mitä se teki keholleni. Opin käyttämään hyväksi tasapainoani ja liikkumaan sulavasti. Wushun harjoittaminen

oli kineettistä, koska siinä pyrittiin liikkeen soljuvaan virtaan. Tätä virtaa ohjattiin terävillä nyansseilla ja käänöksillä.

Samankaltaista liikekieltä on käytössä nykytanssissa, joka sopi elokuvani tarkoituksiin vielä paremmin. Se on akrobaattista ja sujuvaa, mutta toimii paremmin improvisointitilanteissa. *Wushu* voi olla paikka paikoin hieman jäykkää ja kontrolloitua. Kuution sisällä liikkuminen vaati muuntautumiskykyä.

Materiaali josta kuutio tehtiin oli mahdollisimman kevyt ja ilmava. Puukehikko ja sen päälle pingotettu hallaharso oli yhdistelmä joka teki rakenteesta liikuteltavan ja läpi-kuultavan. Kehikon puumateriaali ei voinut olla tavallista 2x2-puuta, koska se ei kestäisi viiden metrin jänneväliä ilman tukipuita. Parhaimmaksi materiaaliksi osoittautui ker-topuu, joka on jäykkää ja kevyttä. Jotta kuution pystyssä pysyminen ei muodostuisi liian isoksi ongelmaksi, tuettiin se trussiin, joka tulisi roikkumaan kuution yläpuolella. Hallaharson kanssa tehdyt testit varmistivat, että olin valinnut oikean materiaalin. Se oli tarpeeksi ohutta, mutta sen saisi tarvittaessa valaistua tasaiseksi.

Kuution näyttämöllepano on äärimmäisen askeettinen. Näyttämönä toimii valtava kuutio. Ainoa asia, joka reagoi suhteessa kuutioon, on jänispukuinen näyttelijä. Bruce Blockin esittelemä kuvaelmalavastaminen toteutuu tässä mitä parhaimmalla tavalla. Yksi, suuri liikkumaton esine toimii elokuvan liikkuvana esineenä. Kuten luvussa 3.1 kävin läpi, myös liikkumattomuus on liikettä.

Elokuva oli saanut raamit ja värimaailman. Seuraavaksi piti löytää tuottaja, joka kiinnostuisi ideastani. Tiesin, että Julia Elomäki oli luotettava ja hänen tuotannot olivat hyvin organisoituja. Raavimme nopeasti kasaan asianmukaiset paperit ja menimme esittelemään ideani tuubikokoukseen. Palaute oli positiivista ja ideastani oltiin kiinnostuneita. Ainoa mistä oltiin huolissaan oli se, että saanko valaistua kuution mahdollisimman tasaisesti.

Tapasimme ennen joulua muutaman kerran ja puhuimme mahdollisista ohjaajista. Olin tehnyt Jani Ilomäen kanssa monta projektia, mutta halusin ohjaajan jolla oli kokemusta teatterista ja tanssista. Julia tiesi, että Riitta Ryhtä oli tehnyt teatteria ja oli kaiken lisäksi kiinnostunut tanssista. Riitta oli ollut minulla grippiassarina elokuvassa *Sing to Me* (2011, ohjaus Katti Hellman), joten ensikontakti oli jo tehty.

Kun ohjaaja oli löydetty, alkoi näyttelijän metsästys. Olin pitkään miettinyt että jänistä esittäisi mies – olihan kyseessä minun alter ego. Sarjakuvan jänis oli leimallisesti mies vaikken sitä missään varsinaisesti korostanut. Käsikirjoitusta lukiessani alkoi jänis kuitenkin vaikuttamaan enemmän ja enemmän naiselta tai nuorelta naiselta. Saisin sillä tavalla etäännytettyä hahmoa itsestäni. Puhuimme Riitan kanssa siitä kuinka jänis liikkuisi kuution sisällä. Painotin sitä ettemme ole tekemässä tanssielokuvaa. Siinä tulee olemaan tanssillisia elementtejä, mutta sen liikekieli on enemmän kineettistä kuin mihinkään valmiiseen koreografiaan sidottu teos. Pääsimme yhteisymmärrykseen siitä, että nykytanssija olisi oikeanlaisen liikekielen tulkki. Riitan tuntema näyttelijä ja tanssija Taru Huokkola oli pitkä, hoikka ja näyttävän näköinen nainen. Hän oli täydellinen jäniksen rooliin (kuva 53).



Kuva 53. Taru Huokkola harjoitustilanteessa.

18. helmikuuta. Ensimmäiset harjoitukset Tarun kanssa. Tärkeintä on saada oikeanlainen tunnelma ja rytmi kohtaukseen. Mielessäni näen diagonaalisesti liikkuvat valokuovat olisivat mahdollisimman dynaamisia ja siinä mielessä ahdistavia. Luultavasti tilanne vaatii jonkinlaista kaoottisuutta, jotta tilanteelle saa tarpeeksi suuren cliffhanger-efektin. Muut valot menevät sinne ja tänne, mutta yksi valokiila jahtaa jänistä. Valokiila liikkuu ensin hitaasti ja painostavasti, kunnes se alkaa kiihtyä ja ottaa suurempaa kontaktia. Valo on kirkas ja pistävä, se polttaa jäniksen ihoa. Kaikki kiihtyy kunnes tulee parahdus ja mennään mustiin. (Ote päiväkirjastani 18.2.2013)

Lattiaan oli teipattu 5x5 metrin kokoinen alue, johon päädyin aikaisemmissa testeissä. Mikään sitä pienempi ei olisi tullut kuuloon. Se myös saneli saman tien tilavalinnan – koulun studio oli auttamattoman pieni. Tarvitsin korkeamman tilan. Sellainen löytyi Sorin sirkukselta. Vapaita viikonloppuja oli vain pari. Voisimme kuvata joko pääsiäislomalla tai viikonloppuna sen jälkeen. Pääsiäisloma tuntui parhaimmalta ajankohdalta, koska silloin meillä olisi neljä kokonaista kuvauspäivää. Sirkuksella oli vapaita korkeustilaa noin kymmenen metriä. Tilanpuute ei tulisi olemaan ongelma.

Haluamamme kamera oli liian kallis, joten jouduimme tekemään parit testikuvaukset jotta pystyimme varmuudella luottamaan koulun Sonyn HDCAMiin ja sillä saatuun kuvamateriaaliin. Saimme testata Arri Alexaa yhden päivän, mutta materiaaleja verraessa huomasin nopeasti että pidin HDCAMin jäljestä enemmän. Alexan piirto oli vaan liian terävää. Sonyn kennon tuottama rae oli hyvin filmimäistä ja se tuntui olosuhteet huomioon ottaen parhaalta ratkaisulta. Olimme ohjaaja Riitta Ryhdän kanssa hyvin mielissämme siitä, että käsikirjoituksella opettajilla oli hyvin vähän huomautettavaa käsikirjoituksestamme.

4.2 Kuvaukset

Sorin sirkuksen tilat oli varattu meille kiirastorstaista toiseen pääsiäispäivään. Torstaina pääsimme rakentamaan vasta illalla, koska päivällä oli maneesi oli täynnä sirkusta. Olin herännyt ajatukseen siitä, että olin tekemässä lopputyöelokuvaani. Kuukausien suunnittelutyö oli vihdoinkin ohi.

Rakentaminen aloitettiin trusseista, metallisista rakenteisra, koska niiden kasaamisessa menisi pisimpään. Koska halusin Eisensteinin hengessä häärätä vähän kaiken kimpussa, olin ottanut kuution kasaamisen vastuulleni. Kertopuut olivat sahattu valmiiksi oikeaan mittaan. Kangasta oli tarpeeksi. Minulla oli työkaluja ja osasin käyttää niitä.

Olin suunnitellut piirtäväni kamerakartat samana iltana, mutta toisin kävi. Kuution kiinnitys trusseihin vei uskomattoman paljon aikaa ja energiaa. Kello oli noin kolme aamulla, kun saimme vihdoinkin kaksi seinää pystyyn ja riippumaan trussiin. Oli pakko lähteä nukkumaan ja selvittämään ajatuksia.

Seuraava aamu valkeni aurinkoisena. *Call time* eli kuvausten aloitusaika oli koululla puolelta päivin. Edellisen illan rankka virhearvio ajankäytöstä kutitteli takaraivoa. Työryhmä oli kiusallisen tietoinen siitä, että kuutio vaati vielä säätöä. Kaikki seinät saatiin edellisenä päivänä valmiiksi. Ne pitäisi vielä saada trussiin roikkumaan ja kiinni toisiinsa. Kun tästä harmista päästiin eroon, koitti vihdoinkin se hetki jota varten oltiin syöty liian monta Arnoldsin donitsia – pääsisimme vihdoinkin suunnittelemaan kuvia.

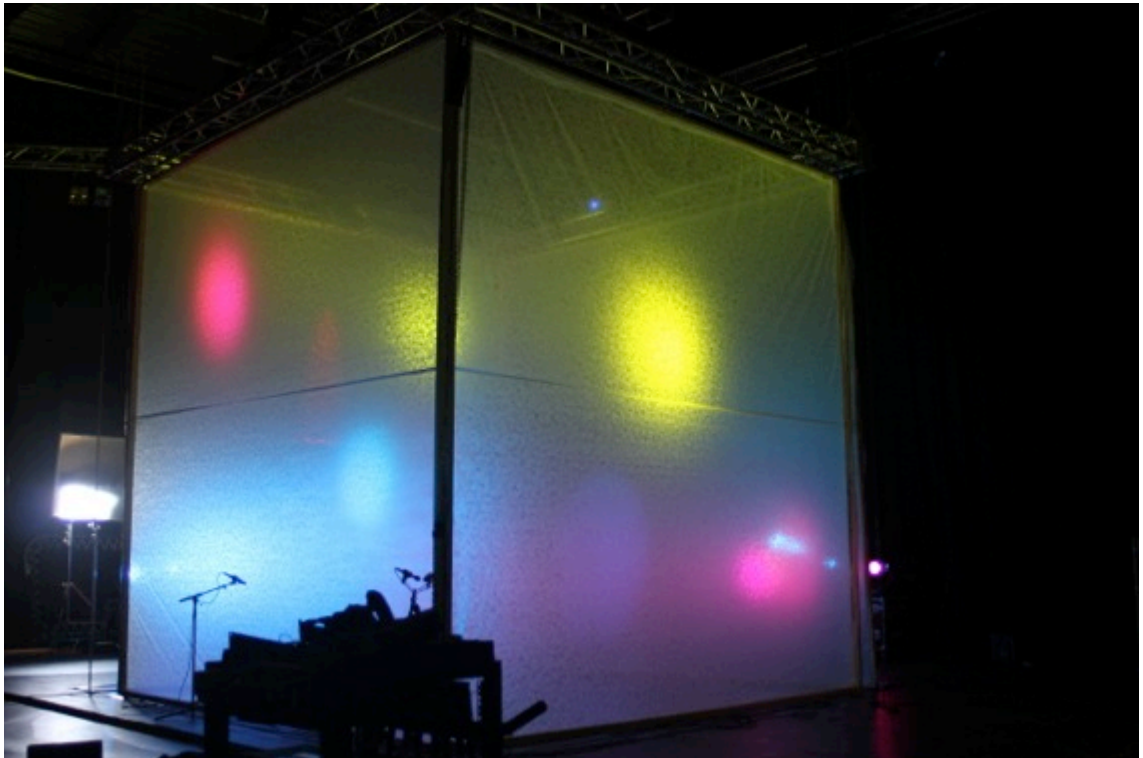
Olen ollut mukana lukuisissa koulun tuotannoissa ja nähnyt monenlaisia kuvauskohteita ja kuvausolosuhteita. Halusin alusta alkaen tehdä näistä kuvauksista edes yhdellä tapaa helpommat. Se kuvattaisiin sisätiloissa, yhdessä lokaatiossa ja siinä olisi vain yksi lavaste. Jos elättelin jossain vaiheessa toivetta siitä, että kuvaustilanteet olisivat jotenkin tavanomaista helpommat tai kevyemmät, huijasin itseäni. Pystyimme kuitenkin ydintöiden kanssa tarjoamaan miellyttävät ja kuivat kuvausolosuhteet.

Kun kaikilta alkoi loppua suurimmat ja aikaa vievimmat työt alkoi pikkusäätö, johon saa helposti hukattua viikonlopun. Siinä vaiheessa kun olisin halunnut mennä istumaan kuution sisään ja fiilistellä sen seiniä, alkoi kysymykset lennellä pitkin hallaharsoa. Oli aivan kuin kuutiota ei olisi rakennettu vain minun ilokseni. Minun piti oikeasti kuvata sen sisällä elokuva ja vielä tehdä se kutakuinkin johdonmukaisesti.

Näin jälkiviisaana olisi helppo sanoa, että olisi kannattanut tehdä kamerakartat ja levittää ne työryhmän jäsenten kesken. Asiat olivat kuitenkin Riitan ja minun päässä niin selkeät, että karttojen tarpeellisuuden kyseenalaistaminen kasvoi, mitä lähemmäksi kuvauksia päästiin. Kuvat ja kuvakulmat olivat harjoiteltu tarpeeksi moneen otteeseen näyttelijän kanssa.

Kuution valosuunnitelma oli sen sijaan tehty huolella ja ajatuksella. Jonna Rautala ja hänen oikea kätensä, Laura Siironen, olivat rakentaneet liikkuvat valot kiinni trusseihin. Niitä oli neljä ja kuution ulkopuolella oli kahdeksan lisää, kaksi per seinä. Perinteisemmän elokuvavalon tarkoitus oli valaista seinät mahdollisimman tasaisesti. Koska seinät olivat niin suuret, koulun valokaluston valoteho alkoi loppua kesken. Valon tasaisuus pystyttiin toteuttamaan puoleen seinään, joka ei ollut mikään ongelma, koska emme aikoneet kuvata kattoa.

Olin alun perin suunnitellut valojen olevan isossa osassa elokuvaa, mutta en osannut sanoa varmaksi miltä ne näyttäisivät. Monen pienen asian vuoksi pääsimme kokeilemaan liikkuvia valoja vasta sirkuksella. Ne olivat sitä mitä toivoin ja enemmän. Valot näyttivät hyvältä ulkopuolelta, mutta ne pääsivät oikeuksiinsa vasta sisäpuolella. Etukäteen antamani ohjenuorat kolmen päävärin – sinisen, punaisen ja keltaisen – käytöstä toimivat hyvin valkoisella kankaalla (kuva 54).



Kuva 54. Kuution valotesti.

Kuution lavastekankaan pinnalla tanssivat valot olivat visuaalinen elementti, jota on käytetty aivan elokuvan alkuajoista asti. Lōie Fullerin maagiset tanssiesitykset perustuvat kahteen elementtiin – kankaan liikkeeseen ja värivalojen heijastuksiin kankaassa. Minun kankaat pysyivät paikallaan, mutta niiden läpi siivilöityvä valo synnytti toisenlaisen tuloksen. Valokeilat pyyhkivät pitkin seiniä ja lattiaa. Ne loivat valopilkkuja, jotka herättivät kuution henkiin.

Näyttelijän liikekieltä oli helppo manipuloida valojen avulla, koska ne synnyttivät mielikuvan liikkuvasta ympäristöstä. Useassa otossa Taru jahtasi tai pakeni valokeiloja. Hän otti niihin kontaktia ja loi sillä tavalla itsellensä vastanäyttelijöitä. Valojen ja hirviön välinen suhde oli melko hyvässä tasapainossa. Pääsääntöisesti liikkuvat valot ja hirviöt vuorottelivat kankaalla.

Ensimmäinen lähikuva jossa jänis makaa maassa pimeän kuution sisällä toimi paremmin kuin olin suunnitellut. Punainen skannerivalo pyyhki pitkin näyttelijän kasvoja ja taustalla valot alkoivat hitaasti nousta. Taru täytti kuvan laidasta laitaan ja muodosti yhden, valtavan diagonaalisen linjan.

Kuvakulmien valinta tuli melko luontaisesti. Kuution syvyysvaikutus on suurimmillaan kun sitä kuvataan diagonaalisesti eli kulmasta kulmaan. Sivuille levittyvät seinät eivät mahtuneet kokonaan kuvaan, joten illuusio siitä että kuutio on isompi kuin miltä se näyttää, säilyi. Kameraa liikutettiin kulmasta kulmaan, riippuen toiminnasta ja näyttelijän sijoittumisesta suhteessa kuutioon.

Kuvaustilanteet rakentuivat kuten olin ne suunnitellut. Lähdimme liikkeelle kokokuvista ja siirryimme sen jälkeen tiiviimpiin kuviin, jos kuvasuunnat sen sallivat. Huomasin nopeasti, että kuvaussuunnalla ei ollut suurta merkitystä, koska jokaisen seinän sai tarvittaessa samannäköiseksi. Kuvasuuntia sääteli ainoastaan videotykkien sijoittelu. Koska tykkejä oli vain kaksi, piti toimintaa suunnitella enimmäkseen kahden seinän välille. Tanssikohtauksissa pystyimme liikkumaan vapaammin ja silloin liike oli motivoitua.

Kameran sijoittaminen kuution sisään oli ensisijaisesti tyylittelykysymys. Näyttelijää kuvattiin ensisijaisesti kokokuvassa, mutta lähikuvia varten tarvitsin linssin joka pystyy kumpaakin. Koulun HDCAMin linssi on polttoväliltään (7-105 mm) juuri sopiva tarkoitukseen. Laajassa päässä liike mahtui juuri ja juuri kuvaan. Tiukempaa kuvaa sai todella helposti.

Yksi ainoa kuva kuution sisältä suunniteltiin dolly-ajoksi. Näin myös tehtiin. Kuution ulkopuolista maailmaa kuvattiin korkealta yläkulmasta ja toisella dolly-ajolla kohti kuutiota. Vältin tietoisesti kameran liikuttamista oton aikana, koska halusin että leikkaus tekisi tarvittavat koreografiset siirtymät.

Filosofi Henry Bergsonin teesi liikkeen jatkuvuudesta on ollut mielessäni aivan alusta asti. En vain ollut silloin tietoinen, että asiaa oli tutkittu laajalti. Ajatusmallini keinotekoisien liikkeen välttämisen meni yksiin filosofin kanssa. En osaa sanoa vaikuttiko elämää ylläpitävä liikkeen jatkumo minuun kuvaustilanteissa, mutta tunsin tekeväni luonnollisia valintoja.

Ottojen aikana katsoin tilannetta kahdella tapaa – luupin läpi ja luupin yli. Ensimmäistä tapaa käytin silloin, kun kyseessä oli seuraava kuva tai se vaati tarkkaavaisuutta. Luuppi keskittää ajatukset yhteen paikkaan, jolloin se tekee minusta katsojan. Ympäröivät äänet ja häiriötekijät katoavat, kun silmämuna painautuu luupin kumia vasten. Tämän voi nähdä hyvänä ja huonona asiana. Kun silmä näkee vain rajatun ja tässä tapauksessa mustavalkoisen maailman, jää sen näkökentän ulkopuolelle asioita joita olisi hyvä tarkkailla. Toisaalta rajattu näkökenttä näyttää tilanteen mikrokoreografian, jolloin voi keskittyä vain siinä näkyviin elementteihin (kuva 55).



Kuva 55. Taru Huokkola jänispuvussa.

Luupin yli katsoessa tilanteen näkee kokonaisuutena. Kun kyseessä oli staattinen kuva, saatoin nostaa katseeni ja tarkkailla liikkuvien valojen ja hirviön suhdetta. Näin paremmin, kuinka näyttelijä reagoi pieniin muutoksiin kuution arkkitehtuurissa. Tällä tavalla kamera oli katsoja, mutta sen operoija tarkkailija.

Verrattuna moniin digijärjestelmäkameroilla kuvattuihin projekteihin, HDCamin kanssa työskentely on lineaarisempaa. Kuvaaja ja kamera-assistentti miehittävät kameran keskenään, eikä sen ympärillä hyöri ylimääräisiä ihmisiä. Kameran muodolla on myös väliä. Pitkänomaisen kameran kanssa on helpompi liikkua, koska siitä saa paremman otteen. Tanssi kameran ja kuvaajan välillä on välittömämpää.

Suhteeni kuvaamiseen on hyvin intuitiivinen. Kun kameran nauha lähtee pyörimään, keskityn vain siihen hetkeen. Tiedostan sen, että se hetki on ainutlaatuinen, koska jokainen kuva on ainutlaatuinen. Näyttelijä liikkuu joka kerta hieman eri tavalla. Liikekielen kokonaisuus pysyy ehjänä, mutta mikrokoreografioissa tapahtuu valtavia muutoksia. Niitä on kuvaustilanteessa vaikea huomata, mutta niiden vaikutukset huomaa näyttelijästä ja hänen suorituksestaan.

5 JOHTOPÄÄTÖKSET

Liikkeen syvimmän merkityksen selvittäminen on alkanut minun kohdalla noin kolmekymmentä vuotta sitten, kun piirsin ensimmäiset lentävät robottini. Paperit täyttyivät nopeasti väkivaltaisen näköisillä roboteilla, joiden liikeradat ja laseraseiden säteet piirrettiin aina paksuimmalla tussilla.

Ensimmäinen opinnäytetyöni otsikko oli *Wushu taiteen innoittajana* (PKAMK 2007). Siinä pyrin taltioimaan ihmisen tuottamaa liike-energiaa taidegrafiikan keinoin. Tein silloin kaiken mahdollisimman hankalasti – työstin puupiirroslaatat valokuvien perusteella, enkä perehtynyt alan kirjallisuuteen. Olin liian kiinni inspiraationi lähteissä eli wushussa ja kiinalaisessa taidehistoriassa. En koskaan päässyt tutkimuskysymyksieni ytimeen kiinni.

Tällä kertaa lähdin liikkeelle yksinkertaisemmin. Asetin itselleni yhden tavoitteen - selvittää, kuinka kuvata liikettä. Rajasin työni fokuksen kineettisten elokuvien analyysiin. En halunnut puhua toiminnallisista elokuvista tai toimintaelokuvista, koska ne olisivat mielestäni vieneet työtä väärään suuntaan. Sana kineettinen kuvaa tapaa, jolla lähestyä elokuvantekoa. Äärimmäisen kineettinen elokuva voi olla täysin staattisesti kuvattu. Tärkeintä on rakentaa elokuva niin, että se itsessään muodostaa tarvittavan liikkeen.

Kirjallisuus, jota löysin aiheesta, on avannut silmäni uusille tavoille katsoa elokuvia. Oli helpottavaa huomata, että elokuvallista rytmiä voi muodostaa niin monella eri tavalla. Rytmien itsensä rikkominen on yksi tehokkaimmista tavoista muodostaa rytmiä. Avantgarde taiteenmuotona on niin innovatiivinen ja intuitiivinen, että sitä kautta voi löytää joka päivä jotain uutta liikkeestä, muodosta ja rytmistä. Suuri osa elokuvallisista referensseistä oli tehty ennen toista maailmansotaa. Mielestäni mykkäelokuvan kulta-aikana keksittiin kaikki tarpeellinen. Kaikki sen jälkeen tullut on vain sen toisintoa ja uudelleen kehittämistä. Hans Richterin ja Man Rayn muodon tutkielmat ovat niin huikean visuaalisia, että niiden katsominen tekee välillä pahaa.

Liike on niin universaali määre, että sen paloittelu osiin on aina tapa saada sitä jonkinlainen käsitys. Uskoisin, että Henry Bergson on rakentanut liikkeen teoriansa tämänkaltaisen johtoajatus mielessään.

En tehnyt tietoista päätöstä sen suhteen, oliko Bergson tai Balázs mielestäni oikeassa. Lähdin analysoimaan lähdemateriaalia ja omaa elokuvaani teorioiden pohjalta. Saatoin tehdä johtopäätöksiä heidän havaintojensa pohjalta, mutta fokukseni oli koko ajan liikkeen kuvaamisessa. Kuva-analyysi on hyvä tapa löytää yksittäisen elokuvantekijän sisäisen maailman. Jokainen ohjaaja ja kuvaaja jättää elokuvaansa henkilökohtaisen mikrokoreografiansa, jota hän toistaa kuvasta ja kohtauksesta toiseen.

Miksi liike on niin kiinnostavaa? Ehkä siksi, että se on ehtymätön energian muoto. Se muuttaa muotoa ja suuntaa, mutta se ei koskaan lopu. Liikkeen jatkuvalla energialla on sähköistävä vaikutus.

Tiukan geometriset valo- ja värisuunnitelmat saivat inspiraationsa ensisijaisesti *de Stijl* -tyylisuunnasta, joka oli elinvoimainen maailmansotien välisenä aikana. Herrat van Doesburg ja Mondrian elivät eristyksissä muusta taidemaailmasta, mutta he olivat osa suurempaa kokonaisuutta. Avant-garde -aate ylitti rajat ja mursi ennakkoluuloja. Myönnän auliisti ihailevani 1920-luvun eurooppalaista taidetta ja erityisesti taidekoulu Bauhausin oppeja. Se purskahteli sinne ja tänne, etsi paikkaansa ja kokeili kaikkea mahdollista. Uusia ismejä syntyi vähä väliä. Jokainen otti vaikutteita toisistaan. Tämänkaltaisesta uuden ja jännittävän syleilystä on helppo inspiroitua.

On tärkeää tiedostaa taiteelliset lähtökohtansa, koska mielestäni kaikki luova tekeminen rakentuu tälle pohjalle. Opiskellessani kuvataidetta Joensuussa viehätyn taidegrafiikkaan, koska siihen liittyy paljon käsityötä. Metallisten, kivisten tai puisten laattojen pintaan tuotettiin eritavoilla jälkiä, joita manipuloitiin hapolla, veitsellä tai muulla terävällä esineellä. Puupiirrosten tuottamiseen liittyy paljon perinteitä, mutta tälle tekniikalle erityistä oli sen kurinalainen kuvakieli. Laattojen kaivertaminen toimi terapiana, koska siinä pystyi keskittymään vain yhteen asiaan kerralla. Pidin tekniikasta työvälineenä, mutta huomasin nopeasti että se oli vain lähtökohta. Minun piti keksiä toinen tapa asettaa itselleni rajoja.

Rajojen asettaminen voi tuntua keinotekoiselta, mutta minulle se on elinehto. Mitä tiukemmat raamit löydän, sitä kirkkaammin näen. Pidän näistä raameista kiinni niin kauan, kunnes on aika päästää niistä irti. Käsikirjoitukseni oli ahdas ja pimeä laatikko, jota sohin tikuilla. Puristin sitä kunnes siitä ei lähtenyt pihahdustakaan. Sen jälkeen päästin

siitä irti ja annoin sen jollekin toiselle tutkittavaksi. Kyse on kontrollin menettämisestä ja tunteesta joka valtaa kehon sen jälkeen.

Opinnäytetyöni projektiosuus on alusta asti liikkunut nimellä *Elokuva nimeltä Kuutio*. Se sai ensimmäiset lähtölaukauksensa noin neljä vuotta sitten, kun hain opiskelemaan Tampereen ammattikorkeakoulun elokuvan ja television koulutusohjelmaan. Kirjoitin ennakkotehtävänä käsikirjoituksen miehestä, jonka asunto täyttyi kuutioista, koska hän oli kahvinjuoja. Nykyään juon kahvia, mutta kuutioista en ole päässyt eroon. Seuraava kimmoke oli ensimmäisen vuosikurssin käsikirjoituskurssi. Sen yhtenä tehtävänä oli kirjoittaa kahden ihmisen yllättävä kohtaaminen suljetussa tilassa. Minun suljettu tila oli tietenkin kuutio ja sen sisälle panin narrin ja tytön.

Projektiosa on kulkenut alusta asti hyvin määrätietoisesti eteenpäin. Ideapaperi, ensimmäinen tuubikokous ja työryhmän kasaaminen on hoitunut omalla painollaan. Olen monesta projektista viisastuneena antanut ennakkotuotannolle tarpeeksi aikaa ja se varmaan osaltaan vaikutti siihen, että moni asia eteni kivuttomasti.

Ennen projektin alkua minulla ei ollut selkeää käsitystä siitä, miten liikettä tulisi kuvata. Tiesin, että minulle henkilökohtaisesti mielenkiintoisimmat kuvat olivat staattisia. Kameran liikuttaminen oli houkuttelevaa, mutta jos malttoi mielensä, saattoi saada mielenkiintoisia lopputuloksia. Nämä kokemukset tuoreessa muistissa lähdin tähän projektiin kahdenlaisella ohjenuoralla – kamera on mahdollisimman paikallaan, ja liikkuu vain jos sillä on selkeä motiivi. Rakensin tietoisesti väljiä kuvia, jotta näyttelijällä olisi improviisaatiovaraa.

Projektin edetessä ja lähdekirjallisuutta lukiessa huomasin, että kineettinen liikekieli on moneen taipuva. Tärkeintä on kuvallisen jatkuvuuden illuusion luominen – seuraa sitten Bergsonin/Deleuzen tai Derenin oppeja. Tutkimuskysymykseni siitä, miten kuvata liikettä, on monisyisempi kuin oletin. Pidin sitä ensisijaisesti kuvausteknisenä asiana, vaikka se pitää sisällään paljon enemmän. Kamera on toki tärkeässä asemassa, koska se tallentaa liikkeen ja sen sisältämän koreografian. Kuvat tarvitsevat myös koreografian ja siinä kohtaa leikkaus astuu esiin. Kuvien täytyy tanssia yhteen, jotta kokonaisuudesta tulee ehyt ja koskettava. Tässä mielessä jokainen liikekieltä kuvaava elokuva on tanssielokuva.

LÄHTEET

- Bacon, H. 2005. Seitsemäs taide: elokuvaa ja muut taiteet. Helsinki: Suomalaisen kirjallisuuden seura.
- Black Swan. 2010. Ohjaus: Darren Aronofsky. Tuontanto: Phoenix Pictures – Mike Medavoy.
- Black Swan, wikipedia. Luettu 22.4.2013. http://en.wikipedia.org/wiki/Black_Swan_%28film%29
- Block, B. 2008. The visual story. creating the visual structure of film, tv and digital media. Amsterdam: Elsevier / Focal Press.
- Brannigan, E. 2011. Dancefilm: choreography and the moving image. New York: Oxford University Press.
- Close-up. wikipedia. Luettu 24.4.2013. <http://en.wikipedia.org/wiki/Close-up>
- De Stijl, wikipedia. Luettu 1.3.2013. https://en.wikipedia.org/wiki/De_Stijl
- Gravestock, P. 2006. The real and the fantastic in the wuxia pian. Luettu 26.4.2013. <http://bib.fi/rrEeLw/global>
- Honour, H. 2001. Maaailman taiteen historia. Helsinki: Otava.
- Löie Fuller, wikipedia. Luettu 5.4.2013. http://en.wikipedia.org/wiki/Loie_Fuller
- Meshes of the Afternoon. 1943. Ohjaus: Maya Deren. Tuotanto: Maya Deren.
- NY Export: Opus Jazz. 2010. Ohjaus Henry Joost ja Jody Lee Lipes. Tuotanto: Bar / Suozzi Productions – Ellen Bar.
- O' Pray, M. 2003. Avant-garde film: forms, themes and passions. Lontoo: Wallflower.
- Pollard, M. 2007. Wuxia pian. Luettu 26.4.2013. <http://www.greencine.com/central/guide/wuxia>
- Red Shoes. 1948. Ohjaus: Michael Powell ja Emeric Pressburger. Tuotanto: Michael Powell ja Emeric Pressburger.
- Tron: Perintö. 2010. Ohjaus: Joseph Kosinski. Tuotanto: Sean Bailey.

Yli-honko, K. 2005. Shirley Clarke -retrospektiivi, Rotation 05 -tanssivideofestivaali, Kiasma, Helsinki 29.9.-2.10.2005. Luettu 4.4.2013.

<http://www.liikekieli.com/archives/455>

Kuvat 1 – 9. Ruutukaappaus elokuvasta *Red Shoes* (1948, ohjaus Michael Powell ja Emeric Pressburger).

Kuvat 10 – 23. Ruutukaappaus elokuvasta *Black Swan* (2010, ohjaus Darren Aronofsky).

Kuvat 24 – 45. Ruutukaappaus elokuvasta *Meshes of the Afternoon* (1943, ohjaus Maya Deren).

Kuva 46. Löie Fuller. <http://missmeadowsvintagepearls.blogspot.fi/2012/11/loie-fuller.html>

Kuva 47. Valokuva elokuvasta *Jedin paluu* (1983). Owen R. Cheatham Grove. <http://starwarsroadtrips.com/the-locations/speederbike-chase/>

Kuva 48. Valokuva elokuvasta *Lentävien tikarien talo* (2004). Free Man in Oxford. <http://fmio.blogspot.fi/2010/06/house-of-flying-daggers.html>

Kuva 49. Valokuva elokuvasta *2001: Avaruusseikkailu*. Entropy Studio. http://entropy-studio.com/?attachment_id=282

Kuva 50. Ruutukaappaus elokuvasta *Moebius Strip* (2000, ohjaus Vincent Pluss).

Kuva 51. Theo van Doesburg. 1925. Composition XVI. <http://www.wikipaintings.org/en/theo-van-doesburg/contra-composition-of-dissonances-xvi-1925>

Kuva 52. Ruutukaappaus elokuvasta *Tron: Perintö* (2010, ohjaus Joseph Kosinski).

Kuva 53. Taru Huokkola harjoitustilanteessa. Turkka Tervonen.

Kuva 54. Kuution valotesti. Turkka Tervonen.

Kuva 55. Taru Huokkola jänispuvussa. Turkka Tervonen.

LIITTEET

Liite 1. Alkuperäinen käsikirjoitus

ELOKUVA

NIMELTÄ

KUUTIO

TURKKA TERVONEN

Alussa on pimeä kuutio. Sen sisällä makaa jänispukuinen ihminen. Seinällä juoksevat valot edestakaisin villisti kieppuen. Jänispuku havahtuu ja valot rauhoittuvat. Henkilö puvun sisällä on silminnähdessä ahdistunut tai ehkä jopa peloissaan. Hän katsoo ympärilleen ja huomaa olevansa suljetussa tilassa. Se näyttäisi olevan kuutio. Satunnaiset valot pyyhkivät kuution sivuja. Jänis nousee seisomaan ja katselee hetken liikkuvia valoja. Valot pysähtyvät ja osoittavat yhteen nurkkaan. Sinne on joku piirtänyt hirviön. Se saa aikaan reaktion jäniksessä. Hän kyyristyy lattialle ja alkaa sähistä. Aika outoa käytöstä jänikseltä mutta näin käy.

Jänis on siis lattialla ja sähisee. Hirviö tuijottaa seinästä takaisin eikä sano mitään. Jäniksen suu kuivaa joten se lopettaa sähisemisen. Jänis istuu kyykyssä ja raapii korvaansa. Se kallistelee päätään puolelta toiselle ja näyttää miettivän. Hetken kuluttua se päättää lähteä liikkeelle. Se tekee sen kuitenkin varoen ja lähtee lähestymään hirviön nurkkaa matalassa kyyryssä. Jänis pysähtyy välillä odottamaan. Mitään ei tapahdu. Jänis liikkuu niin lähelle kun uskaltaa. Hirviö ei sano vielä mitään. Tarkemmin katsottuna hirviö ei edes näytä kovin pelottavalta. Jänis huojentuu. Nyt voisi olla aika neutralisoida uhka. Jänis ojentaa käpälänsä ja koskettaa hirviötä. Samalla valot sammuvat ja kuution ulkopuolelta alkaa kuulua epämiellyttäviä ääniä. Valot lähtevät taas liikkeelle ja seinä täyttyy hirviöistä. Jänis alkaa säntäillä ympäri kuutiota yrittäen väistellä valonsäteitä. Valot tuntuvat voimistuvan ja niiden vauhti kiihtyy. Äänet kiihtyvät ja jäniksen korvissa alkaa soida. Jänis heittäytyy selälle ja päästää eläimellisen huudon. Kaikki hiljenee. Valot sammuvat. Kuutioon tulee taas pimeä.


Yksittäinen valo valaisee kuution keskustan. Jänis makaa keskellä valokeilaa. Hän pysyy paikallaan. Jänis nousee nopeasti istumaan ja vetää jalat kiinni rintaan. Hän päättää heijata itseään hetken. Se tuntuu hyvältä ratkaisulta. Jäniksen selkää alkaa kuumottaa. Jänis kääntyy nopeasti ympäri ja näkee lattialla pienen kuution joka sykkii valoa. Kuutiosta tulee miellyttävää musiikkia. Se kuulostaa kovasti kirpeältä keväämmältä. Musiikki kutittaa jäniksen turkkia. Kutitus muuttuu haluksi tanssia musiikin tahtiin. Jänis lähtee liikkeelle ja kuutioon tulvii värikästä valoa ja ääntä joka puolelta. Jänis tanssii ja kuutio katselee sitä.

Pysähtyy hetkeksi hengittämään. Valot muuttuvat kylmiksi ja koviksi. Hirviöt palaavat seinille. Jänis jatkaa tanssia. Värikkäät valot ja musiikki palaavat. Jänis pysähtyy. Hirviöt. Jänis jatkaa. Värit ja musiikki. Jänis tanssii riehakkaammin. Loikkia ja hyppyjä ja ojennuksia ja taivutuksia. Kuutio on kuution keskilattialle ja se sykkii valoa. Tunnelma on hilpeä. Kuution ulkopuolelta kuuluu ääniä. Jänis ei huomaa niitä koska musiikki vie mukanaan. Joku keskeyttää musiikin ja kelaa sitä taaksepäin. Jänis yrittää liikkua takaperin mukana mutta menee sekaisin askelissa. Jänis horjahtaa ja tönäisee kuutiota. Musiikki loppuu ja värikkäät valot sammuvat.


Valot nousevat hitaasti. Kuution ulkopuolella kuhisee. Lauma jänispukuisia ihmisiä hyörii ympärillä. Kuutio on kadonnut. Hirviö on palannut nurkkaansa. Jänis peräännyty ja törmää seinään. Joku työntää jänistä selästä. Jänis pyörähtää ympäri ja tekee piruetin. Jänis näyttää leikkisältä. Jänis loikkii hirviön luo tökkää sitä silmään. Sormi menee seinästä läpi. Seinä näyttäisi olevan siitä kohti auki. Jänis työntyy ulos aukosta ja heittää ylävitokset seuraavan jänispukuisen ihmisen kanssa ja menee istumaan sohvalle. Tarjolla on keksejä ja maitoa. Seuraava jänis menee makaamaan kuution sisään ja valot sammutetaan uudestaan.

Liite 2. Kuvakäsikirjoitus


KUUTIO




ALKUKUVA YK
Hidas ajo jossa näkyy kuution kaikki valotilanteet.



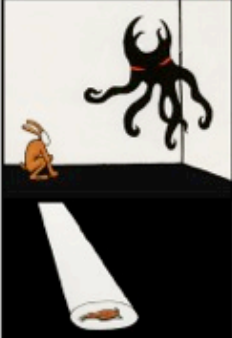
SKANNERI YLHÄLTÄ KK
Lähies pimeä kuutio (pieni pohjavalo) jossa liikkuu punainen skanneri valo.




SKANNERIVALO LK
Skanneri kulkee jäniksen pään yli ja heijastaa takaseinään hirviön. Valot nousevat hitaasti.



JÄNIS TUTKII PK
Jänis lähtee liikkeelle ja tutkii kuutiota. Valokilat liikkuvat seinillä rauhallisesti.




KOHTAAMINEN HIRVIÖN KANSSA KK
Hirviö ilmestyy nurkkaan ja jänis pelästyy. Pohjavalo ja projisointi. Seurantavalo ja liikkuvat lähtemään pyörimään kun jänis koskettaa hirviötä. Kaikki kiihtyy kunnes tulee parahdus ja mennään mustiin.




ROMAHDUKSEN JÄLKEEN KK
Valo välähtää ja jänis nähdään lattialla. Sen jälkeen syttyy yksittäinen valokela. Jänis kerää rohkeutta.



KÄSI PUKKASEE LK
Jänis alkaa liikkuttamaan rajojaan ja huomaa että voi kontrolloida hirviön liikkeitä. Rohkeus kasvaa. Ajo jillii käsivarta pitkin.



JÄNIS TANSSI PLK-KK
Jänis alkaa tanssia ja hirviö liikkuu mukana. Valot muuttuvat lämpimiksi ja ne risteleivät kuution seinillä ja lattialla. Mukana ajoja doilylla. Lopussa kuution ulkopuolelta alkaa näkyä muita jäniksiä. Jänis kävelee hirviön luo ja seinä putoaa lattialle.



LOPPUNOHTAUS YK
Kohtaus jossa nähdään kuutio ja sen ympäriltä hääräävät jänikset. Kuution astuu toinen jänis ja valot sammutetaan. Skanneri lukee ajatukset ja seinälle heijastuu kääme tai jotain muuta. Sama valotilanne kuin edellisessä skannerikohtauksessa.

TUMMA JÄNIS PK
Kuution ulkopuolella seisoo tumma jänis joka operoi skannerilaitetta. Kasvat jäävät pimentoon.