



TAISTELUKOHTAUKSEN KUVALLINEN KERRONTA

Jimi Itämäki

Opinnäytetyö
Joulukuu 2014
Viestinnän koulutusohjelma
Käsikirjoittaminen ja
kuvallinen ilmaisu

TIIVISTELMÄ

Tampereen ammattikorkeakoulu
Viestinnän koulutusohjelma
Käsitteellisyys ja kuvallinen ilmaisu

ITÄMÄKI, JIMI:

Taistelukohtauksen kuvallinen kerronta

Opinnäytetyö 40 sivua
Joulukuu 2014

Opinnäytetyön taustalla on intohimoni taistelulajeihin ja haluan erityisesti tutkia kuvausta ja dramaturgiaa elokuvissa esitetyissä taistelukohtauksissa. Monet toimintaelokuvat ovat matkineet Hongkong- ja samurai-elokuvien tyyliä taistelukohtauksissa, mutta vaikka näyttävien taistelukohtausten tekeminen on yleistynyt, niin siitä on edelleen vaikea löytää tietoa alan kirjallisuudessa tai internetissä.

Suomalaisessa elokuvassa nähdään äärimmäisen harvoin niin sanottuja kungfu-elokuvien tyyliä taistelukohtauksia, joissa lyönnit, potkut, torjunnat ja hurjat hyppyt sekä kaatumiset ovat isossa osassa elokuvan kuvakerrontaa. Monissa muissa maissa niitä on kuitenkin tehty menestyneesti. Se on yksi elokuvakerronnan erityisala, jossa edelleen tarvitaan asiantuntijoita apua.

Opinnäytetyöni tarkoituksena on tutkia ja valaista niitä tärkeitä kuvaamisen yksityiskohtia, mitä taistelukohtauksen kuvallisessa kerronnassa tarvitaan. Minua kiinnostaa myös, miten näyttelijöiden liikkeiden energia voidaan välittää katsojalle kuvien avulla. Taiteellisena työtä suunnittelin, kuvasin ja leikkasin oman taistelukohtauksen. Asioiden hahmottamisen auttamiseksi tarkastelen kolmen eri taistelukohtauksen, sekä oman taistelukohtaukseni kuvallista kerrontaa.

Opinnäytetyön tehtyäni voin todeta, että sille on syynä miksi taistelukohtausta tehdessä tarvitaan asiantuntijoiden apua. Siinä yhdistyvät toiminnan kuvaaminen, liikkeiden ymmärtäminen, tarinan ja dramaturgian hahmottaminen ja näyttelijän liikkeiden sovittaminen hahmon luonteeseen. Aiheesta riittäisi vielä paljon tutkittavaa ja innostukseni taistelukohtauksiin on vain kasvanut tämän opinnäytetyön myötä. Toivon myös pääseväni käyttämään erikoisosaamistani tulevaisuudessa.

Asiasanat: taistelukohtaus, toimintaelokuva, kungfu, kuvaus

ABSTRACT

Tampereen ammattikorkeakoulu
Tampere University of Applied Sciences
Degree Programme in Media
Scriptwriting and Visual Expression

ITÄMÄKI, JIMI:
Visual Narration in Fight Scenes

Bachelor's thesis 40 pages
December 2014

On the background of my thesis there was my personal passion for martial arts and the real desire to study the image system and narration in fight scenes that are presented in movies. Many action movies have been influenced by Hong Kong and Samurai style of films in showing fight scenes, but although the making of flashy action scenes has been increasing, the information on how to make them is still hard to find in books or on the Internet.

The so called kungfu scenes in films, where punches, kicks, blocks, wild jumps and falls are a big part of the film narration, are rarely seen in Finnish films, but many other countries have produced them quite successfully. It is a very special part of film narration where expert help is still needed.

The purpose of this thesis was to study and explain those important details in cinematography that are needed to build good narration for a fight scene. My interest also related to the way of transferring the kinetic energy of the actors to the audience with moving pictures. The artistic part of my thesis was to design, shoot and edit a fight scene of my own. Three different fight scenes as well as my own work were used to help to analyze the narration.

After making this thesis I now understand why the experts are needed for making the fight scene. It combines shooting action, understanding movement, the script and the narration and making the actor move according to his or her character. There is still much to study and learn about this subject and my enthusiasm for fight scenes has grown even bigger after making this thesis. I also hope I could use the skills I have learned in the future.

Key words: fight scene, action film, kungfu, cinematography

SISÄLLYS

1	JOHDANTO.....	5
2	TAISTELUKOHTAUS ELOKUVASSA	8
	2.1 Taistelukohtaukset eri kulttuureissa.....	8
	2.2 Taistelukohtauksen rakenne.....	9
3	KUVAUS	11
	3.1 Tilan ja taistelijoiden esittely	12
	3.2 Taistelu.....	13
	3.3 Erikoiskuvia	14
4	TAISTELUKOHTAUSTEN ANALYSOINTI	15
	4.1 Once Upon a Time in China	16
	4.2 Kill Bill vol. 1	19
	4.3 Bourne Ultimatum	23
5	OMA TYÖ	28
	5.1 Esittelykuvat ja ensimmäinen taistelu.....	28
	5.2 Taistelun keskikohta	31
	5.3 Taistelun kliimaksi.....	33
6	POHDINTA.....	37
	LÄHTEET.....	38

1 JOHDANTO

Olen tehnyt paljon taistelukohtauksia eri elokuviini siitä lähtien kun sain videokameran käsiini ylästeikän. Usein tarina keksittiin vasta taistelun suunnittelun ja toteutuksen jälkeen. Olen koko ikäni katsonut ympäri maailmaa tehtyjä taisteluelokuvia. Minua ovat siis aina kiehtoneet erilaiset kameralla tallennetut kamppailut. Yksi suurimmista syistä taistelulajiharrastuksellenikin, joka on kestänyt jo lähes viisitoista vuotta, ovat elokuvat. Olen wushua, joka on yleisnimi kaikille kiinalaisille taistelulajeille, harjoitellessani ymmärtänyt paljon asioita liikkeiden, taukojen ja eri tyylien ja asentojen merkityksestä elokuvallisessa kuvakerronnassa.

On kuitenkin paljon asioita, etenkin kameratyöskentelyn kannalta, jotka askarruttivat minua, mutta joita en ollut vielä selvittänyt. Asioita kuten mistä tietää mikä on paras kuvakulma, objektiivi tai kuvasommitelu mihinkin tilanteeseen ja miten saada kaksiulotteisessa kuvassa liikkeen energia välitettyä katsojalle? Juuri näihin kysymyksiin lähdin etsimään vastauksia tässä opinnäytetyössä tehdessäni. Saatua selville tarpeeksi lähdin tekemään omaa taistelukohtaustani *BattlePark* (2014), jossa yritin hyödyntää mahdollisimman paljon oppimiani asioita.

Taistelukohtaukset, niin kuin elokuvat yleensä, ovat monien osien summia. Niissä yhdistyvät perinteiset elokuvan osa-alueet kuvaus, leikkaus, ääni, musiikki, valaisu jne. Omaperäistä niille ovat näyttelijöiden liikkeet ja erilaiset stuntit sekä nykyään CGI-tietokonetehosteet. Tässä opinnäytetyössäni keskityn käsittelemään yksi vastaan yksi-tyyppistä taistelua, sekä pääasiassa taistelukohtauksen kuvaukseen liittyviä asioita. Pyrin selvittämään millaisia kuvia käyttämällä voidaan vaikuttaa taistelukohtauksen dynamiikan muutoksiin ja liikkeiden energioiden välittymiseen katsojalle.

Käytän sanaa taistelukohtaus, sillä se tarkoittaa yleisesti kaikenlaisia elokuvallisia kamppailuja eikä viittaa maantieteelliseen asemaan, tiettyyn tyyliin tai genreen, kuten esimerkiksi kungfu-elokuva tai samurai-elokuva. Taistelukohtauksia voi kuitenkin olla muissakin elokuvissa kuin vain toimintaelokuvissa esimerkiksi elokuvissa *Anchorman 2* (2014) tai *Crazy, Stupid, Love.* (2011).

Taistelukohtaus on yksi tärkeimpiä osa-alueita toimintaelokuvassa. Kuten dokumentissa *Big Guns, Bigger Heroes: The 1980's and the Rise of the Action Film* (2012) länsimaisissa 80-luvun toimintaelokuvissa tärkeintä oli jätkä lihaksikas sankari, joka iso ase kädessään jakoi oman käden oikeutta. Silloin odotettiin enemmänkin paljon räjähdyksiä ja ruumiita. 90-luvun alussa ja keskivaiheessa oli samat pääasiat, mutta lihaksikkaan ja kuolemattoman sankarin tilalle tuli vähemmän bodattu Bruce Willis - tyyppinen jokamies. 90-luvun lopussa ja varsinkin 2000-luvulle tultaessa alkoi toimintaelokuva muuttua, pääosin *The Matrixin* (1999) myötä

The Matrixin (1999) ohjanneet ja kirjoittaneet Wachowskin sisarukset sekoittivat Hollywoodin tekniikkaa ja kuvakerrontaa kiinalaiseen taisteluelokuvaperinteeseen ja japanilaisen animaation tieteisfantasiaan. Se oli suurmenestys joka puolella maailmaa ja ensimmäinen sekä kaupallisesti, että taiteellisesti todella menestynyt länsimainen taisteluelokuva (West 2006, 242).

Kiinassa ja etenkin Hongkongissa on tehty taisteluelokuvia jo siitälähtien kun he saivat kameran käteensä koska taistelulajit ovat olleet osa heidän kulttuuriaan jo todella kauan. Aluksi elokuvien taistelukohtaukset olivat todella selvästi koreografioituja jaksoja, mutta mies nimeltä Yuen Woo-Ping mullisti kungfu-elokuvat. Hän ei vain koreografioinut taisteluja, vaan myös ohjasi kokonaisia elokuvia. Hän loi realistisemman tavan kuvata ja esittää taistelukohtauksia elokuvissa. Rytmä ei ollut enää niin selkeä ja kameraa käytettiin liikkuvammin ja monipuolisemmin.

Toinen mullistava tekijä oli Jackie Chan, joka loi kokonaan oman tyylinsä jossa hän yhdisti taistelun ja komedian. Hän on usein haastatteluissa maininnut esikuvakseen Buster Keatonin ja hänen kuuluisan fyysisen komediansa. Jackie Chan esitti nuoruusvuosinaan usein elokuvissa vähän yksinkertaista, mutta hyväntahtoista kungfu neroa, joka pakon edessä joutuu lopulta kukistamaan vastustajansa.

The Matrix (1999) avasi tietä taisteluelokuville länessä ja heti seuraavana vuonna saapuikin Ang Leen ohjaama *Crouching Tiger, Hidden Dragon* (2000), joka voitti neljä oskaria mukaan lukien parhaan ulkomaisen elokuvan oskarin ja parhaan kuvauksen oskarin. Se taas antoi taisteluelokuvia tekeville enemmän itsevarmuutta ja pian niitä alkoikin tulvia sekäidästä etälänneestä

Mielenkiintoista tästä tekee kuitenkin se, että itämaisten ja länsimaisten taisteluelokuvien vallankumousten takaa löytyy sama mies: Yuen-Woo Ping. Hän ohjasi ja loi taistelukohtaukset myös Jackie Chanin debyyttielokuvaan *Snake in the Eagle's Shadow* (1978) ja täten auttoi Chania luomaan kung fu komedian (West 2006, 136-139).

2 TAISTELUKOHTAUS ELOKUVASSA

Useimmat toimintaelokuvat sisältävät vähintään yhden taistelukohtauksen. Myös muiden genrejen elokuvissa saattaa olla taistelukohtauksia, kuten esimerkiksi Edgar Wrightin ohjaamassa scifikomediassa *The World's End* (2013), mutta koska toimintaelokuvat rakentuvat toiminnan ympärille, ovat ne luonnollisin genre taistelukohtauksille. Tässä osiossa selvitetään mitkä ovat tyypillisiä piirteitä taistelukohtauksissa ja millätavoin eri kohtaukset eroavat toisistaan.

Taistelukohtauksessa perusasetelmana on, että aina on vähintään kaksi hahmoa, jotka taistelevat toisiaan vastaan nyrkein, miekoin tai vaikka ampuma-asein. Joskus asetelma vaihtelee. Esimerkiksi elokuvissa *The Matrix Reloaded* (2003) päähenkilö Neo kamppailee yksin montaa vastustajaa vastaan ja *Lord of the Rings: Return of the King* (2003) kokonaiset armeijat taistelevat keskenään. Toki suurin osa niidenkin taistelukohtauksen dramaturgiasta rakentuu pienempien ryhmien ja yksittäisten taistelujen varaan.

3.1 Taistelukohtaukset eri kulttuureissa

Taistelukohtauksia voi tehdä monella eri tyylillä. Ennen ne voitiin jakaa maantieteellisesti itämaisiin ja länsimaisiin tapoihin. Länessä ja etenkin Hollywoodissa ei useimmilla ohjaajilla tai kuvaajilla ollut taitoa tai tietoa yhdistää näyttäviä taistelulajeja hyödyntävää koreografiaa selkeään kuvaukseen, vaan useimmat taistelut kuvattiin heiluvalla käsivaralla lähikuvina ja nopein leikkauksin (West 2006, 243). Syy tähän oli selvä. Näyttelijä ei osannut taistella tarpeeksi näyttävästi ja liikkeitä ei osattu koreografoida oikein, jotta kohtauksen energia olisi välittynyt kauempaa ja selkeämmällä kuvauksella. Dokumentissa *My Stunts* (1999) Jackie Chan kertoo kuinka mennessään ensimmäistä kertaa Hollywoodiin tekemään toimintaelokuvaa hän joutui lennättämään kuvauspaikalle kaksi stuntmiestä Hongkongista, koska amerikkalaiset eivät ymmärtäneet ollenkaan miten taistelukohtaus tulisi tehdä.

Itäinen tyyli suosi selkeää laajakuvaa, jossa taistelijoiden liikkeet näkyivät hyvin. Syy tähän on selvä. Kiinassa on pitkät perinteet kungfussa ja Peking-oopperassa, jotka ovat vahvasti kytköksissä toisiinsa. Monet kuuluisimmista kungfunäyttelijöistä (Jackie

Chan, Yuen Biao, Sammo Hung) opiskelivatkin Peking-oopperaan kuuluvaa näytöstäistelua, jolla on suora kytkös elokuvaan. Kungfun perinteet, eri tyylit ja tarinat ovat myös laajalti tunnettuja, joten jopa suuri yleisö voi tunnistaa käyttäköpäähenkilö rukoilijasirkkaa vai kotkaa, mikä lisää elokuvan nautittavuutta. Monien vanhojen kungfu-elokuvien ongelma kuitenkin on liian pitkät taistelujaksot. Niin sanottuja kungfu-elokuvia tehtiin tappotahdilla ja joskus jopa ilman käsikirjoitusta, joten innovaatiot kuvauksessa jäivät lopulta vähäisiksi.

Nykyäänkin on vielä olemassa jonkinlainen maantieteellinen jako, mutta elokuvien tyylit alkoivat sekoittua toisiinsa *The Matrix*-elokuvan jälkeen kun Hollywoodiin kutsuttiin kiinalaisia ammattilaisia opastamaan heitä taistelukohtausten tekemisessä. Itämaisissa taisteluelokuvissa on vielä toisentyypinen jako: wuxia- ja kungfu-elokuvat. Näiden erot perustuvat pääosin siihen, että wuxia on fantasiaa ja perustuu miekkaan ja muihin aseisiin ja kungfu perustuu nyrkkiin. Suuri ero on myös siinä kuinka wuxia elokuvia tehtiin manner-Kiinassa kun taas kungfu-elokuvia tehtiin pääosin Hongkongissa. (Tao 1995, 176.) Siinä missä *Crouching Tiger, Hidden Dragon* on tyypillinen wuxia-elokuva, on *Drunken Master* (1978) tyypillinen kungfu-elokuva.

On vielä yksi taisteluelokuvan tyyppi, jota ei sovi unohtaa: Suuresti wuxia-elokuvaan vaikuttaneet japanilaiset samurai-elokuvat. Tyypillinen japanilainen taistelukohtauskäydään miekoin kahden tai useamman henkilön välillä. Tämän tyyppinen taistelukohtausta muistuttaa enemmän western-elokuvia, sillä jännitettärakennetaan usein jo paljon ennen kuin kukaan on vetänyt miekkaansa. Leikkausrytmi on maltillinen ja taisteluissa tuntuu miten se yksi viilto voi olla kohtalokas.

3.2 Taistelukohtauksen rakenne

Usein kuulee tai lukee jonkun sanovan jonkin elokuvan hyvin tehdyistä taistelukohtauksista, että ne ovat kuin tanssia. Se on oikeastaan hyvin lähellä totuutta. Molemmissa täytyy suunnitella jokainen liike tarkasti kameraan nähden ja kaikilla näyttelijöillä tai stuntmiehillä täytyy olla oikea ajoitus ja rytmi. Suurin ero on tietenkin, että taistelussa on kyse toisen vahingoittamisesta. Itse asiassa tanssia ja taistelua on yritetty yhdistää thaimaalaisessa taisteluelokuvassa *Raging Phoenix* (2009), mutta huonolla menestyksellä.

Taistelukohtaus on siitä ihmeellinen osa elokuvakerrontaa, että se toimii oman kokemukseni mukaan myös itsenäisesti ilman sen kummempaa sidettä hahmoihin. Toki tunneside hahmoihin tuo taisteluun lisää mielenkiintoa, mutta se ei ole välttämätöntä kohtauksen nautittavuudelle. Ne on rakennettu niin, että pelkän liikkeen ja rytmin avulla pidetään yllä katsojan mielenkiinto. Ne ovat myös yleensä kohtalaisen lyhyitä, jotta katsojalle ei tulisi ähkyä ja ettei taistelut menettäisi jännitettään. Usein elokuvien lopussa kohdataan se kaikkein pahin vastus tai vastustajat. Sankari on ensin häviöllä ja tilanteesta selviäminen tuntuu mahdottomalta, kunnes lopulta hän ymmärtää jotakin, saavuttaa korkeamman tason tai vain puhtaalla raivon voimalla saa kukistetuksi viimeisen vastuksensa.

Rytmi on yksi suurimpia taistelukohtauksen onnistumiseen vaikuttavia tekijöitä. Tyyliteltyt taistelukohtaukset menevät omien havaintojeni mukaan seuraavalla kaavalla: On tavallisesti alku, jossa henkilöt valmistautuvat, taistelu, jossa nyrkit viuhuvat ja potkut lentävät. Lopussa taistelijat erkanevat, liike pysähtyy hetkeksi ja henkilöt ottavat jonkinlaisen taisteluasennon ja sitten tämä kaava jatkuu kunnes toinen henkilöistä voittaa.

3 KUVAUS

Eri kuvakulmien ja kameran liikkeiden valinnalla kuvaustilanteessa on todella suuri merkitys. Tietenkin liikkeiden näkyvyyden ja taistelun yleisen tajuamisen kannalta, mutta myös eri kuvien ja kuvassa tapahtuvien liikkeiden tehostamisen, kannalta. Olen itse useasti havainnoinut hyvää taistelukohtausta katsoessani, kuinka oma kehoni liikahtelee joidenkin kuvassa tapahtuvien liikkeiden mukana. Mark Allan Kaplan kutsuu tätä termillä "Direct Energy Transference", joka tarkoittaa tiettyjen muotojen, värien ja liikkeiden yhdistelmin tapahtuvaa energioiden välittämistä katsojalle. (Kaplan 2012.) Juuri tätä tekniikkaa pyritään usein käyttämään eri keinoin taistelukohtauksen kuvien suunnittelussa.

Taistelukohtausta kuvattaessa pätevät samat perusasiat kuin mitä tahansa muutakin kohtausta tehdessä. Ensimmäisenä tarvitaan esittelykuva, jolla kerrotaan katsojalle missä ollaan, millainen paikka on kyseessä ja missä henkilöt tai esineet ovat suhteessa toisiinsa. Tähän käytetään laajaa kuvaa. Usein kuvaajat pyrkivät edistämään tarinaa jo tässä otoksessa esimerkiksi laittamalla etualalle sanomalehden, joka kertoo tai ennakoii jotakin tarinaan liittyvää (Brown 2012, 18.)

Laajakuvan lisäksi erittäin käytetty kuvakoko taistelukohtauksissa on laaja puolikuva. Se välittää juuri tarpeeksi informaatiota katsojalle ja on tarpeeksi selkeä jotta katsoja pysyy mukana kuvien tapahtumissa. Se korostaa hahmojen kehonkieltä mutta näyttää myös tarpeeksi ympäröivää tilaa. (Mercado 2013, 53.)

Kolmas hyvin tärkeä kuvakoko taistelukohtauksen kuvallisessa kerronnassa on lähikuva. Sitä käytetään taistelun tauottamiseen, taistelijoiden välisen dynamiikan luomiseen ja vaihteluun sekä yleisesti draaman luomiseen kohtauksessa. Koska siinä näkyy vain ihmisen kasvot, niin katsoja voi keskittyä vain tämän tunnetilojen tulkintaan ilmeiden kautta (Mercado 2013, 35). Reaktio-otokset ovatkin hyvin käytettyjä kun halutaan näyttää epätoivoa sankarin kasvoilla hänen kohdatessaan ylivoimaisen vastustajan tai siinä vaiheessa kun sankari tajuaa jotakin ja tulee lopulta voimakkaammaksi. Lähikuvaa käyttämällä henkilöiden reaktiot näkyvät parhaiten ja siten saa esitettyä kohtauksen kaikki tunteet katsojalle parhaiten (Brown 2012, 24).

Totta kai myös kameran objektiivin valinta vaikuttaa suuresti elokuvan kuvakerrontaan. Taistelukohtausta tehtäessä on tärkeää huomata kuinka laajakulmaobjektiveilla on taipumusta korostaa kuvassa näkyvää liikettä sekä sivusuunnassa, että kohti kameraa. Se myös saa eri hahmot tai esineet näyttämään siltä kuin ne olisivat kauempana toisistaan. Tämä kaikki saavat katsojan tuntemaan voimakkaammin olevansa elokuvan kohtauksessa mukana. (Brown 2012, 55.) Kaukoobjektiveilla voidaan taas litistää kuvaa syvyysuunnassa ja pienentää kuvassa näkyviä liikkeitä. Esimerkiksi, jos kuvassa näkyy henkilö, joka kävelee kohti kameraa se näyttää siltä kuin henkilö ei etenisi ollenkaan (Mercado 2013, 13). Taistelukohtauksessa tätä voidaan hyödyntää esimerkiksi huijaamalla lyöntien tai potkujen osumia. Koska kaukoobjektiivi litistää kuvaa, niin siitä on vaikeampi nähdä osuuko näyttelijä toiseen oikeasti. Tämän efektin aikaansaamiseksi kamera täytyy tietenkin sijoittaa lyövän hahmon taakse, jotta huijaus onnistuu.

3.1 Tilan ja taistelijoiden esittely

Taistelukohtauksen kuvallinen kerronta alkaa hyvin tavallisesti laajalla kuvalla, jossa katsojalle käy selväksi, millaisessa ympäristössä tuleva toiminta tapahtuu. On tärkeää tuoda miljöön selkeästi esille, sillä taistelun alkaessa on tavallista, että kamera liikkuu näyttelijöiden mukana. Ellei katsojalla ole mitään mielikuvaa ympärillä olevasta tilasta saattaa helposti mennä sekaisin kuka on kuka ja mitä tapahtuu.

Joskus myös ympärillä olevaa tilaa käytetään taistelussa hyväksi, esimerkiksi Jackie Chan on kuuluisa siitä kuinka hän käyttää koreografioissaan ympäristöstä löytyviä esineitä aseinaan. Yleensä tilan esittelykuvien aikana istutetaan katsojalle tieto mahdollisista myöhemmin käytettävistä aseista tai taistelupaikoista. Esimerkiksi Chanin elokuvassa *Rumble in the Bronx* (1995) hän menee kohtaamaan jengiläiset heidän omaan piilopaikkaansa. Kamera seuraa Jackieta ja näyttää, että paikassa on paljon ihmisiä, pulloja, flippereitä ja biljardipöytä. Myöhemmin taistelun alkaessa vastustajia rynnistää joka suunnasta, tyhjillä pulloilla taistellaan, Jackie tekee akrobaattisia liikkeitä flippereiden päällä sekäällä ja joillain vastustajilla on biljardimailoja aseinaan.

Kun tila on selvillä voidaan siirtyä itse taistelijoihin. Tyypillistä on näyttää seuraavaksi molempien osapuolten esittelykuvat. Katsojan tulisi niiden avulla pystyä tunnistamaan taistelun keskellä kumpi on kumpi. Esittelykuvissa hahmot yleensä sanovat jotakin tai

ottavat taisteluasennon. Kuvakokona käytetään useimmiten puolilihäkuvaa tai lähi kuvaa. On myös yleistä kuvata sankari yläkulmasta tai silmien tasolta ja vastustaja alakulmasta, kuten esimerkiksi elokuvan *The Matrix* (1999) metroasemalla tapahtuvassa taistelussa. Täällä lisätään henkilöiden välistä jännitettä sillä yläkulmasta kuvattu otos tuo katsojalle vaikutelman heikosta ja voimattomasta hahmosta, kun taas alakulmasta kuvattuna vastustaja näyttää itsevarmalta ja voimakkaalta (Mercado 2013, 9). Miten päähenkilö voi voittaa noinkin voimakkaan vastustajan?

4.2 Taistelu

Kun päästään itse toimintaan, niin kuvaustyyli ja kuvakulmat vaihtelevat melko paljon. Selkeästi kuvatussa taistelukohtauksessa, esimerkiksi *The Matrix* (1999), *Kill Bill: Vol. 1* (2003), *Fearless* (2006) tai *Ip Man* (2008), on tyypillistä käyttää joko laajaa puolikuvaa tai kokokuvaa tuomaan katsojalle selkeän kuvan taistelun koreografiasta. Näissä kuvissa kamera on asetettu lähes poikkeuksetta hiukan alakulmaan, sillä se korostaa liikkeitä ja saa hypyt näyttämään korkeammilta ja kuva saadaan sommiteltua paremmin. Tavalliset likaiset over the shoulder -otokset ovat myös yleisiä

Toinen tyypillinen tapa kuvata taistelukohtaus on kuvata pitkästä polttovälillä lähi kuvia taistelijoista. Kuvat yleensä leikataan nopeiksi väliähdyksiksi. Tätä tapaa käytetään usein silloin, jos näyttelijät eivät ole kokeneita tai koulutuksen saaneita taistelijoita. He eivät siis osaa taistella tarpeeksi näyttävästi tai uskottavasti, joten kuvien epärealistisyydellä pyritään paikkaamaan sitä. Mikäli näyttelijä ei osaa itse tehdä jotakin liikettä jokin temppu on liian vaarallinen tai hän ei osaa taistella ollenkaan, palkataan stuntmies tekemään se hänen puolestaan. Lähi kuvilla kuvaaminen sopii myös tähän tilanteeseen, sillä on helpompi näyttää nopeita lähi kuvia stuntmiehestä taistelemassa ja leikata väliin muutama kuva erikseen kuvatusta näyttelijästä. Tällaista tekniikkaa näkee useimmiten käytettävänä länsimaisissa toimintaelokuvissa kuten esimerkiksi *Lord of the Rings* –trilogia (2001, 2002, 2003), *Commando* (1985) tai *Die Hard* –elokuvat (1988, 1990, 1995, 2007, 2013).

3.2 Erikoiskuvia

On joitain erikoisia kuvakulmia tai sommitelmia, joita käytetään eri tarkoituksiin. Niiden tehtävä on luoda katsojalle erilaisia tunnetiloja tai välittää kohtauksen energiaa. Niiden käyttöriippuu taistelukohtauksen ja koko elokuvan tyylistä

Taistelun koreografioitujen liikkeiden energiaa saa välitettyä katsojalle monin keinoin. Yleisin on tapa kuvata koko taistelu noin olkapään tasolta, jolloin kaikki liikkeet korostuvat. Pyörimistä on paras kuvata mahdollisimman ylhäältä kuten elokuvan *Crouching Tiger, Hidden Dragon* (2000) yöllä tapahtuvassa takaa-ajo taistelukohtauksessa, jossa molemmat näyttelijät tekevät vuorotellen pyöriviä hyppypotkuja ja kampeja. Yläkulmasta kuvattuna näkyy näyttelijän koko liikerata. Myös alakulma on mahdollinen, mutta ei yhtä tehokas, sillä taistelijan keho peittää osan liikkeestä

Taistelijan liikkeiden seuraaminen kameralla on myös todella tehokas ja käytetty keino iskujen ja liikeratojen tehostamiseen. Esimerkiksi omassa työssäni *BattlePark* (2014) vastustaja lyö päähenkilöä todella ison liikeradan omaavalla, vasemmalta oikealle menevällä nyrkillä. Mikäli kamera olisi vain paikallaan, isku näkyisi selkeästi, mutta sen liike-energia ei välittyisi katsojalle. Siisä kamera seuraa ensin nyrkkiä ja osuman jälkeen kuva kiinnittyy päähenkilöön, joka horjahtaa iskun suuntaan. Kun kuva liikkuu iskun mukana, saadaan se näyttämään tehokkaammalta kuin se oikeasti onkaan.

4 TAISTELUKOHTAUSTEN ANALYSOINTI

Elokuvahistoria on täynnä näyttäviä ja mielenkiintoisia taistelukohtauksia. Valitsin näitä kolme, koska ne kaikki edustavat erilaisia lähestymistapoja kohtauksen kuvakerrontaan. Ne ovat myös oman kokemukseni mukaan kolme yleisintä tapaa esittää taistelu kuvin.

Ensimmäinen kohtaaus on taistelu sateessa, elokuvasta *Once Upon a Time in China* (1991). Se on tyypillinen itämaisen kungfuelokuvan taistelukohtaus, joka on todella hyvin koreografioitu. Se on kuvauksellisesti mielenkiintoinen, mutta myös selkeä. Siinä on myös mielenkiintoinen tyylinvaihdos. Alku on tyypillisen 90-luvun Hongkong-elokuvan tyyliin kohtalaisen realistinen, mutta kun siirrytään sisätiloista ulos sateeseen, taistelijat alkavatkin yllättäen pallotella isolla puupölkylä muuttaen kohtauksen tyylin hieman enemmän fantasian puolelle.

Toinen kohtaaus kuuluu elokuvaan *Kill Bill: vol. 1* (2001), joka on tehty amerikkalais-kiinalais-japanilaisena yhteistyönä. Elokuva on eri taisteluelokuvatyyliden hurja sekoitus, jossa on käytetty monia eri kuvakerronnan tyylejä näyttävään taistelun luomiseen. Valitsin kuitenkin elokuvan lopputaistelun, sillä se on hyvin erilainen elokuvan muihin kohtauksiin verrattuna. Se on rytmiltään hidas ja sen kuvaus on todella kaunista. Elokuvan muihin taisteluihin verrattuna se on enemmän japanilaistyylinen juurikin sen meditatiivisen rytmensä vuoksi. Se onkin oiva esimerkki japanilaisen samuraielokuvan taistelusta, jossa molemmat henkilöt tietävät, että ase yksikin osuma voi olla kohtalokas.

Kolmanneksi elokuvaksi valitsin *The Bourne Ultimatum* (2007). Bourne-elokuvissa on omanlaisensa kuvaustyyli, jossa kamera heiluu paljon ja kuvat vaihtuvat todella nopeasti. Elokuville on hyvin luotuja realistisia kamppailuja. Analysoitavakseni valitsin kohtauksen elokuvaosaston kolmannesta osasta, jossa taistellaan tyhjässä ja ahtaassa kerrostaloasunnossa. Se on esimerkillisesti toteutettu nykyaikaisen länsimaisen toimintaelokuvan kohtausta, jonka tyyliä on matkittu monissa elokuvissa kuten *Taken* (2008) tai *Quantum of Solace* (2008).

4.1 Once Upon a Time in China

Once Upon a Time in China on vuonna 1991 Hongkongissa tehty kungfuelokuva. Sen on ohjannut Tsui Hark, joka tunnetaan monista kuuluisista kungfuelokuvistaan. Taistelukohtaukset on koreografioinut Yuen Woo-Ping, jota pidetään suurimpana vaikuttajana nykyaikaisten taistelukohtausten tyylille niin idässä kuin lännessäkin. Lähes kaikki parhaat taistelukohtaukset ovat hänen käsialaansa. Kuten esimerkiksi *The Matrix* (1999), *Kill Bill* (2001) jne.

Once Upon a Time in China kertoo tarinan Hongkongin kansallissankarista Wong Fei Hongista. Hongkong on brittiläisten miehittämä ja koko Kiina on jaettu eri valloittajille. Fei Hong on taistelulajien mestari sekä lääkäri. Kun Hongkongin kadut alkavat käydä vaarallisiksi alkaa hän pitää omaa kungfumiilisjoukkoaan ja yrittää parhaansa ettei tilanne räjähtäisi käsiin.

Elokuva on täynnä toistaan komeampia taistelukohtauksia, mutta yksi on ylitse muiden: Kohtaus, jossa Rautaviitta Yim (Shi-Kwan Yen) tulee haastamaan elokuvan sankaria Wong Fei Hongia (Jet Li) kaksintaisteluun, koska tarvitsee mainetta oman kungfukoulun avaamiseen. Yim saapuu hänen klinikalleen, joka on täynnä haavoittuneita ja sairaita ja hän haluaa ottelun saman tien. Fei Hong kieltäytyy, koska ei halua häiritä potilaitaan. Yim ei suostu lähtemään ilman ottelua.

Taistelu lähtee käyntiin laajalla otoksella, jossa Yim potkaisee pöydän palasiksi ja hyökkää Fei Hongin kimppuun. Otoksella on tarkoitus tuoda perusasetelma katsojalle selväksi, sekä näyttää selkeästi, että Yim aloittaa taistelun. Tuoli isketään rikki lähikuvassa tuoden rytmiä leikkaukseen ja korostaakseen iskun voimaa. Lähikuvaa käytetään myös siitä syystä että tuoli voidaan vaihtaa jo valmiiksi sahattuun tuoliin, joka menee helpommin rikki. Sitten palataan takaisin samaan laajaan kuvaan, josta leikkaus juuri ennen kuin Fei Hong lähtee hyppyyn. Kamera siirtyy alakulmaan, josta hypyn korkeus korostuu, jonka jälkeen toiminta taukoaa.



KUVA 1. Tilan esittelykuvassa Rautaviitta Yim ja Wong Fei Hong (Kuvaus: Tung-Chuen Chan, Wilson Chan, David Chung, Ardy Lam, Arthur Wong, Bill Wong 1991)

Yim hyökkää jälleen ensin. Seuraa sarja nopeita iskuja ja jälleen tauko, jonka jälkeen tulee lähikuva Yimistä kun hän lähtee hyökkämään. Kamera peruuttaa samalla kun hän ottaa pari juoksuaskelta eteen tuoden katsojalle paremman tunteen liikkeestä Fei Hong perääntyy sateen täyttämälle pihalle ja kamera panoroi ja seuraa heitä Yimin pyöriessä Fei Hongin perässä. Tulee jälleen tauko ja lähikuvat taistelijoista, joilla luodaan yhteyttä taistelijoiden välille sekä annetaan kuva Fei Hongista, joka tajuaa, että tätä taistelua ei voi väittää. Kuva vaihtuu yllättäen Fei Hongin subjektiiviseksi otokseksi, jonka avulla katsoja ikään kuin korvaa hetkeksi Fei Hongin ja tuo katsojan lähemmäs tilannetta ja tunnelmaa, kuten Mercado (2013, 83) toteaa. Fei Hong käskää siirtää potilaat kauemmas, joka osoittaa sen että taistelu alkaa ja jännite kasvaa.

Jännitettä kasvatetaan lähikuvilla kasvoista ja jalkojen liikkeellä. Molemmat yrittävät lukea toistensa liikettä ja ennakoida tulevia iskuja. Jälleen toinen subjektiivinen otos, jossa Yim viimein hyökkää. Jännite laukaistaan laajalla kuvalla, jossa Yim tekee sarjan iskuja ja Fei Hong perääntyy. Seuraavaksi tulee lähikuva kun Yim iskee pitkän puisen paalun poikki ja heittää sen kohti Fei Hongia, tuoden taisteluun uuden elementin. Seuraa mielenkiintoinen otos, jossa kamera siirtyy paalun tilalle ja katsoja lentää kohti Fei Hongia. Lopulta Fei Hong saa potkaistua paalun kauemmas ja kuva siirtyy

seuraamaan miten paalu lentää katon läpi. Tämän tauon jälkeen kuva palaa takaisin laajaan kuvaan taistelijoista. Kuvakerronta etenee perinteisesti puolikuvaan, lähikuvaan ja kun Fei Hong hyppää kauemmas, niin jälleen ollaan laajakuvassa.



KUVA 2. Rautaviitta Yim hyökkää pitkän tunnustelun jälkeen (Kuvaus: Tung-Chuen Chan, Wilson Chan, David Chung, Ardy Lam, Arthur Wong, Bill Wong 1991)

Kuva taistelijoiden reaktioista tauottaa hyvin taistelua, joka jatkuu jälleen kun Yim hyökkää Fei Hong västää hypyllä puolikuvassa, jonka avulla vältetään näyttämistä trampoliinia näyttelijän alla. Hyppy näyttämään perinteiseen kungfuelokuvatyyliin kolmessa osassa: ensimmäisenä näyttelijä lähtee hyppyyn, toisena kuvataan alakulmasta kun hän lentää tai, tässä tapauksessa, pyörii ilmassa ja kolmantena alastulo ja taisteluasento.

Taistelu keskeytyy viimein kun Fei Hongin ystävä laukaisee pistoolin. Kuva on hiukan vinossa, koska Fei Hongin keskittyminen herpaantuu ja Yim iskee muutaman kerran. Taistelu loppuu Fei Hongin häviöön, mutta Yim haluaa uusintaottelun, koska

heitä harrittiin. Koko taistelu on kuvattu alakulmasta korostaakseen hyppyjä ja jotta koko kehon liikkeet näkyisivät paremmin..

4.2 Kill Bill: Vol. 1

Kill Bill -elokuvat ovat kuuluisia taistelukohtauksistaan. Elokuvat on ohjannut ja kirjoittanut Quentin Tarantino, kuvannut Robert Richardson, editoinut Sally Menke ja taistelukoreografiasta vastaa Rob Moses, Huan-Chiu Ku ja Yuen Woo-Ping.

Kill Bill: Vol. 1 (2003) on kostoelokuvien aatelia. Se ottaa paljon vaikutteita vanhoista Hongkong toimintaelokuvista sekä samurailokuvista ja jopa Japanilaisesta animaatiosta. Uma Thurman esittää palkkatappajaporukan jäsentä joka joutuu omiensa pettämiseksi. Hänet teloitetaan kylmästi kun hän on raskaana, mutta tappajien harmiksi hän ei kuolekaan vaan vaipuu neljäksi vuodeksi koomaan. Lopulta hän herää ja vannoo kostoa entisille työtovereilleen syntymättömän vauvansa murhasta.

Elokuva on kerrottu jaksoissa, jotka hyppivät ajassa eteen ja taakse. Tehdäkseen elokuvasta helpommin seurattavan, on päähenkilölle annettu käteen lista tapettavista henkilöistä. Jokainen tappo on huolella rakennettu erilainen taistelu, joista etenkin erittäin Japanilaistyylinen miekkataistelu Lucy Liun esittämää O-ren Ishiitä vastaan on erittäin näyttävä. Se on myös osoitus siitä miten taistelun voi tehdä rauhallisesti, mutta silti tyylikkäästi.

Viimeistä kohtaamista edeltää nopeatahtinen ja hurmeinen joukkotaistelu, jossa päähenkilö tappaa kymmenittäin Japanilaisen mafian, yakuzan, käyreitä. Tilanne rauhoitetaan laajoilla kuvilla, hiljalleen laskeutuvalla lumisateella ja hiljentämällä äänet pois niin, että kuuluu vain virtaavan veden ääni. Kamera ajaa taakse ja panoroi hiukan, jolla kuvaan saadaan päähenkilön vihollinen O-ren. Hän on hiukan ylempänä kuin päähenkilö ja lähtee laskeutumaan portaita alas kuin joutuisi laskeutumaan alemmalle tasolle, jossa päähenkilö on.



KUVA 3. O-ren katsoo alas p äähenkil öä joka kuvasta johtuen vaikuttaa heikommalta (Kuvaus: Robert Richardson 2003)

Lyhyen dialogin j älkeen taistelu alkaa kun lähikuvassa O-ren riisuu kenk äns ä ja ottaa muutaman askeleen eteen. Santa Esmeraldan Don't Let Me Be Misunderstood -kappaleen j ännitettä nostattava musiikki alkaa soida. Sen kiihke ä rummutus on ristiriidassa hitaiden kuvien kanssa, mik ä saa aikaan taistelua odottavan nostatuksen. O-renia kuvataan alakulmasta tehden h änest ä uhkaavamman. Erityisesti h änen takaa kuvatut otokset, joissa kamera on ylh ääl ä ja h änen p ääns ä on sommiteltu kuvan alas ja valaistu tummaksi siluetiksi, korostavat kuinka h än aikoo murskata p äähenkil ön kuin pienen öök ään.

He tuijottavat toisiaan lähikuvissa ja puolikuvissa kunnes kamera siirtyy laajaan kuvaan ja ensimmäinen miekanisku on ajoitettu taustamusiikissa tapahtuvan kitarariffin mukaan. O-ren pyör äht ää ymp äri, jolloin siirryt ään suoraan yläpuolelta tulevaan kuvaan, koska pyör iv ä liikkeet näytt äv ät aina paremmilta ylh ääl ä katsottuna. P äähenkil ö joutuu per ääntym ään ja O-ren j ää kyykkyyn miekka ja tuppi levitettyn ä ilmaistakseen paremmuuttaan miekkailussa. H än lähtee hitaasti nousemaan ylös. Ensin kuvattuna suoraan edest äsitten takaa, jolloin kamera nousee h änen mukanaan ja samalla zoomaa hiljalleen. T äm ä korostaa h änen voimaansa, sek ä lis ää j ännitettä Pystyykö p äähenkil ö kukistamaan n ään mahtavan vastustajan?

Pieni rauhallinen ajo kohti O-renin äänen kuin hän lähtee hyökkäykseen antaa katsojalle vinkin, että nyt mennään. Taistelu näytetään taas laajoissa kuvissa päähenkilön takaa sekä jälleen ylhäältä hänen pyörähtäessään ympäri. Hän iskee O-renin miekan tupen poikki, jonka jälkeen tulee reaktiokuva O-renistä. Päähenkilö lähestyy hiljalleen laajassa puolikuvassa. O-renin käistä ja miekasta otetaan lähikuva ja kamera seuraa hänen nostaessaan sen eteenpäin kuin osoittaakseen, että edellinen oli vain leikkiä ja on nyt tosissaan. Päähenkilö taas lähestyy uhkaavammin likaisessa laajassa puolikuvassa, mutta kamera kuvaa häntä edelleen yläkulmasta.



KUVA 4. Vaatteiden värit auttavat hahmottamaan taistelijat laajassa kuvassa (Kuvaus: Robert Richardson 2003)

Miekkailu alkaa jälleen, mutta tällä kertaa pysytään samoissa likaisissa laajoissa puolikuvissa. Kuvakokojen muutos enteilee muutosta myös taistelussa. Päähenkilö ottaa osuman selkäänsä joka näytetään selkeästi sommittelemalla hänet keskelle kuvaa ja selkeästi kohti kameraa. Samalla musiikki loppuu kuin seinään enteillen taistelun loppua ja lisäen jännitettä. Aika hidastuu kun päähenkilö kokoaa itsensä ja nousee ylös. Lähikuva O-renin silmien liikahtuksesta kertoo kuinka hän tajuaa, että päähenkilö ei ehkä olekaan mikään tavallinen vastustaja.

Taistelu siirtyy taas laajoihin kuviin, mutta tällä kertaa päähenkilö saa osuman, joka varmistetaan katsojalle näyttämällä lähikuva O-renin yllätyneestä ilmeestä. Molemmat perääntyvät hiukan ja laajassa kuvassa tuijottavat toisiaan hiljaisuudessa kun samalla kuvan etualalla näkyy kun japanilainen shishi-odoshi, eli ontto bambuputki, josta menee vesi läpi, iskeytyy alas ja nousee taas ylös rikkoen hiljaisuuden. Tämä hetki kuvaa taistelun dynamiikan muutosta, jolloin aluksi altavastaajana ollut päähenkilö nousee taistelussa tasavertaiseksi O-renin kanssa. O-ren näyttää ensimmäistä kertaa hengästyneenä ja hänen itsevarma ja hallittu ja elegantti ulkokuori särkyi kun taas päähenkilö kuvataan alakulmasta pienellä ajolla lähemmäs. Taistelun tasavertaisuus korostuu vielä kun siirrytään taistelijoiden profiilikuviin ja O-ren pyytää anteeksi sanojaan.



KUVA 5. Päähenkilö saa otteen taistelusta ja nyt vastustaja saa olla varuillaan (Kuvaus: Robert Richardson 2003)

Käy selväksi että seuraava yhteenotto on viimeinen. Kun he aloittavat, siirrytään taas laajoihin kuviin. Ensin samaan shishi-odoshi etualalla- kuvaan ja sitten kamera siirtyy hiukan oikealle, josta näkyy paremmin kun taistelijat juoksevat vasemmalle. Kun miekat kolahtavat yhteen leikataan sarja nopeita lähikuvia suoraan taistelijoiden edestä

kunnes lähikuvassa lumeen piirtyy veriviiva ja jäämme odottamaan keneen osui. Odotus lunastetaan saman tien näyttämällä hiukset ja osa päästä lentämässä ilman halki lumihankeen. Jännitys laukeaa ja tilanne selviää kun O-ren pudottaa miekkansa lähikuvassa ja Japanilaistyylinen musiikki alkaa soida.

4.3 The Bourne Ultimatum

The Bourne Ultimatum (2007) on elokuvasarjan kolmas osa. Se perustuu Robert Ludlumien kirjoittamiin kirjoihin. Sen on ohjannut Paul Greengrass ja kuvannut Oliver Wood. Taistelukohtausten koreografiasta vastaa Damon Caro, Jonathan Eusebio ja Jeff Imada. Ultimatum voitti myös oscar-palkinnon leikkauksesta, äänestä sekä äänieditoinnista.

Bourne- elokuvat toivat muotiin kuvaustyylin, jossa kamera heiluu ja leikkaukset ovat nopeita. Monet elokuvat ovat matkineet niiden tyyliä. Elokuvia on kiitelty taistelukohtausten realistisesta otteesta, joissa kuvaustyyli sekä taistelukoreografia ovat suuressa osassa.

The Bourne Ultimatum (2007) alkaa kun elokuvan päähenkilö, muistinsa menettänyt Jason Bourne, saa tietää journalistista, joka tutkii hänen menneisyyttään. Hän ottaa journalistiin yhteyden selvittääkseen mistä hänen menneisyyttään koskevat tiedot ovat peräisin. Selviää, että CIA on kouluttanut kasan ammattitappajia, jotka lopulta lähtevät Bournen perään hänen selvittäessään omaa historiaansa.

Elokvien taistelukohtaukset ovat tunnettuja muun muassa siitä, kuinka päähenkilö käyttää usein normaaleja kodin esineitä aseenaan. Esimerkiksi kynä vastaan puukko ja kääritty aikakauslehti vastaan puukko- skenaariot ovat kuuluisia. Tämä taistelukohtaus alkaa kun ammattitappaja Desh (Joey Ansah) löytää Bournen kumppanin Nicky Parsons (Julia Stiles) kerrostaloasunnosta. Bourne ottaa vauhtia ja hyppää viereisestä talosta saman kerrostaloasunnon ikkunasta sisään. Desh kuulee ryöstöä ja alkaa ampua aseellaan seinän läpi, jos joku luodeista sattuisi osumaan. Näemme kuinka Bourne syöksyy matalana oviaukolle. Deshin tullessa oviaukolle, hyökkää Bourne sivusta ja ottaa kiinni Deshin aseesta, joka lentää lähikuvassa lattialle.



KUVA 6. Bourne iskee aseensa pois Deshin kädestä (Kuvaus: Oliver Wood 2007)

Samaan aikaan puolikuvassa Parsons yrittää kuumeisesti etsiä missä taistelu on käynnissä. Kuva heiluu jatkuvasti ensin laajassa puolikuvassa ja sitten puolikuvassa. Parsons kurkistaa oven takaa, jossa etualalle on sommiteltu pistooli, josta taistellaan. Pistooli laukeaa lähikuvassa ja luoti osuu lähelle Parsonsia zoomauksen saattelemana. Polttoväin tiivistys tuo kuvaan dynamiikkaa ja tuo Parsonsin läheltä piti-tunnetta katsojalle. Ase laukeaa vielä uudelleen lähikuvassa ennen kuin se lähtee Bournen kädestä. Hassua on, ettei aseensa putoamista näytetä. Katsojalle näytetään vain kuinka Bourne yrittää lyödä aseella, ja seuraava lähikuva on makaavasta aseesta lattialla. Ainoa asia, joka viittaa siihen että se on juuri Bournen ase, on kun kuvien väliin on laitettu ääni putoavasta aseesta. Se yhdistettynä äärimmäisen nopeaan leikkaukseen riittää väittämään katsojalle viestin, että molemmat ovat nyt aseettomia.

Dash heittää Bournen seinään laajassa puolikuvassa, jotta katsoja olisi jälleen perillä mitä tapahtuu. Lähikuva Bournen reaktiosta, jonka jälkeen Dash alkaa lyödä maassa olevaa Bournea laajassa puolikuvassa. Parsons menee kuvan poikki etualalla ja katsoja tietää että Bourne pelastuu. Hän saa vedettyä Dashin pois Bournen kimpusta, mutta saa iskun kyynärpästä sivulta kuvatussa puolikuvassa, jossa Dashin pää peittää osuman. Osumakohta peitetään, koska sivulta kuvattaessa osumat ovat vaikeita huijata uskottavasti. Kun osumaa ei nähdäkunnolla, on se helpompi katsojan hyväksyä. Toinen

kyynärpäiskun äänkin perinteisessä puolikuvassa, jossa isku peittää toisen hahmon kasvot etualalla. Linssin läpi katsottuna on mahdoton tietää osuuko isku oikeasti vai ei ja koko otoksen näyttävyys perustuu, kuinka uskottavasti vastaanäyttelijä reagoi osumaan (Marjamäki & Virkki 2001, 43).

Desh potkaisee Parsonsin pois ja hän kaatuu lähikuvassa maahan. Bourne saa tilaisuuden ja potkaisee Deshin kauemmas, jolloin taisteluun tulee pieni hengähdystauko. Hän hyökkääheti perään ja he vaihtavat muutaman iskun kunnes Desh heittää hänet lasisen kaapin läpi ja he pyöriä toiseen huoneeseen. Pyörittely loppuu kun lähikuvassa Bourne ottaa tukea ovesta ja toisessa puolikuvassa potkaisee Deshiä jalkaan. Hän tekee iskusarjan, joka loppuu pieneen taukoon ja lähikuvaan rannelukosta.



KUVA 7. Desh karkaa lukosta tekemällä voltin (Kuvaus: Oliver Wood 2007)

Tilanne raukeaa kun Desh tekee voltin päätäkseen lukosta irti. Voltti on tietenkin kuvattu kauempaa ja alakulmasta, jotta hyppy näkyisi kunnolla ja se näyttäisi lennokkaammalta. Bourne vastaa heti kamppaamalla hänet. Ensin lähikuva hänen naamastaan, jonka jälkeen voidaan vaihtaa stuntmies paikalle ja hän pyörittäen potkaisee Deshin jalat alta. Sitten taas lähikuvassa reaktio kun hän on pääsemässä taistelussa tasoihin. Ilo on kuitenkin lyhyt, sillä hänet heitetään maahan ja Desh

hyökkää kynttilänjalka aseenaan. Hän väistää kierähtäen lähikuvassa ja kynttilänjalka maassa etualalla. Toisessa lähikuvassa hän ottaa kirjan maasta ja pysäyttää sillä seuraavan iskun, kuin varmistaakseen katsojalle, että hänelläkin on nyt ase.

Bournen iskut kirjalla näytetään selvästi lähikuvissa, jonka jälkeen hän saa työnnettyä Deshin lasitettuun hyllyyn. Ensimmäinen kerta kun Bourne ei ole itse lentämässä huonekaluihin. Taas taistelu saa pienen tauon kun Desh yrittää päästä irti Bournen otteesta. He kamppailevat hetken lähikuvissa kunnes Desh heittää Bournen oven läpi pieneen vessaan ja syöksyy perään. Suoraan ylääätkuvatussa otoksessa esitellään uusi tila ja taistelijoiden paikat. Bourne ottaa lähikuvassa pyyhkeen ja Desh ottaa lähikuvassa partaveitsen ja alkaa heti lyödä sillä Bourne torjuu iskuja pyyhke kädessään selkeässä sivulta kuvatussa otoksessa.



KUVA 8. Ylääätkuvattu otos Bournesta ja Deshistä taistelemassa vessassa (Kuvaus: Oliver Wood 2007)

Ylääätkuvatussa paikallaan olevassa otoksessa esitellään kuinka Bourne alkaa käyttää pyyhettä sitoakseen sillä Deshin partaveitsikäden. Hän saa käden kiinni ja hakkaa sitä ovea vasten kunnes veitsi lentää. Veitsi ei sen enempää kuvata vaan sen lento näkyy elokuvassa yhden freimin ajan, mutta putoavan veitsen ääni antaa ymmärtää, että se

todellakin on poissa pelistä Bourne pyöryttää pyyhkeen Deshin kaulan ympäri Deshin takaa kuvatussa lähikuvassa ja alkaa heitellä häntä ympäri vessaa. Taistelijoiden paikat ja tila jälleen hahmotetaan selkeällä suoraan ylhäältä kuvatulla kuvalla, jossa Bourne pyöryttää Deshin vessan perälle ja seinää vasten. Lähikuvia molempien reaktioista kun hän kuristaa Deshiä Jännite kasvaa kunnes Deshin kädet putoavat ja Bournen reaktio on lähikuvassa.

5 OMA TYÖ

Oman opinnäytetyöni taiteellisessa osuudessa tein oman taistelukohtauksen. Kuvasin, ohjasin, tuotin, koreografoin, editoin ja lopulta myös näyttelin kohtauksessa itse, sillä yksi näyttelijöistä perui viime hetkellä tulonsa. Siispä kohtauksen ensimmäinen kolmannes on minun kuvaamaani ja loput kuvat suunnittelin valmiiksi toisen kuvaajan kanssa. Suunnittelimme koreografiaa ja sen pohjalta tein paljon testikuvia löytääkseni millainen kameratyöskentely toimii parhaiten mihinkin tilanteeseen.

5.1 Esittelykuvat ja ensimmäinen taistelu

Kohtaus alkaa laajalla kuvalla päähenkilöstä kävelemässä sillalla, jossa puiden oksat ja lehdet ympäröivät häntä kuin ennakoiden hänen tulevaa kamppailuaan. Samaa tukee seuraava kuva, jossa lähikuvassa näemme kuinka hän vilkaisee sillasta sivuun. Kun joku odottaisi häntä siellä. Myös kuva päähenkilön kädestä, joka puristuu nyrkkiin, enteilee tulevaa taistelua. Alun uhan jälkeen siirrytään tilaa ja taistelijoita esitteleviin kuviin, jossa päähenkilön viholliset näytetään vain takaapäin korostaakseen heidän mystisyyttään.



KUVA 9. Päähenkilön käsi puristuu nyrkkiin, joka ennakoi tulevaa taistelua (Kuva: Joni Kiviniemi 2014)

Ensimmäinen osuus taistelusta alkaa kun, sanotaan vaikka selkeyden vuoksi tässä tapauksessa, taistelija A lähtee juoksemaan kohti päähenkilöä ja tekee hyppypotkun. Kamera seuraa matalalla jalkojen tasolla nousten hypyn mukana ylös voimistaakseen potkua ja korostaakseen hyppyä. Päähenkilö lähtee vastahyökkäykseen ja tekee sarjan iskuja likaisessa over the shoulder –kuvassa, jotta viimeisen iskun vastatekniikkana toimiva ranteesta kiinni ottaminen näkyy selkeästi. Taistelija A iskee laajalla koukulla päähenkilön maahan. Tätä iskuja korostetaan seuraamalla nyrkin kulkurataa vasemmalta oikealle.



KUVA 10. Over the shoulder- otos, jossa vastustaja tarrautuu kiinni päähenkilön kätteen (Kuva: Jimi Itänen 2014)

Tässä vaiheessa taistelijoiden välinen jännite ja dramaturgia on asetettu eli taistelija A on päähenkilöä parempi, mutta päähenkilö ei voi perääntyä. Tätä korostetaan hiukan ylhäältä kuvatulla lähikuvalla päähenkilön vakavasta ja yllättyneestä ilmeestä sekä taistelija A:n alakulmasta kuvatussa tyynessä ja itsevarmassa olemuksessa.

Päähenkilö tekee tällä kertaa aloitteen, mutta joutuu heti jälleen puolustuskannalle taistelija A:n tehdessä vastahyökkäyksen kun kamera kuvaa laajalla kuvalla näyttävien liikkeitä selkeästi. Päähenkilö onnistuu kuitenkin löytämään aukon hyökkäyksessä ja saa

pari napakkaa iskua sisään. Taistelija A horjahtaa pari askelta taakse, mutta saa kerättyä itsensä saman tien kuin hän ei olisi tuntenut iskuja ollenkaan. Tätä näytetään lähikuvalla ensin horjattavista jaloista, sitten lähikuvalla kasvoista, joissa ei näy ollenkaan kipua. Taistelija A hyökkää tällä kertaa potkuilla, joihin päähenkilö vastaa sidonnalla. Taistelija A ei jää paikoilleen, vaan tekee vastatekniikan saaden päähenkilön käden lukittua. Päähenkilö on nyt pinteessä mutta lähikuvassa näkyy, miten hänen tuskainen ilmeensä muuttuu kun hän huomaa jälleen tilaisuuden vastata lukkoon. Hän saa potkaistua taistelija A:n kauemmas ja lähtee heti vastahyökkäykseen. Ensimmäinen pyörivä potku kuvataan samasta laajakulmasta, mutta pyörimisen aikana leikataan taistelija A:n taakse, josta potkun korkeus korostuu. Taistelija A tekee muutaman iskun, jonka jälkeen hän iskee kämmenellä päähenkilöärintakehään. Iskua korostetaan pienellä huomaamattomalla zoomilla kohti päähenkilöä



KUVA 11. Vastustaja saa osuman päähenkilöön (Kuva: Jimi Itämäki 2014)

Taistelija A lähtee heti uuteen iskuun, mutta päähenkilö onkin valmiina. Hän torjuu ja saa hyvän iskun taistelija A:n kasvoihin. Tämän horjahduksen ansiosta päähenkilö saa lähikuvassa kaadettua taistelija A:n polvilleen ja lopulta tyrmää isku kuvataan yläkulmasta seuraten jälleen päähenkilön nyrkkiä vasemmalta oikealle.

5.2 Taistelun keskikohta

Taistelu ei kuitenkaan vielä pääty tähän, vaan taistelija B hyökkää saman tien hyppylyöntillä joka kuvataan alakulmasta ja hiukan liikettä seuraten. Lyönti osuu heti ja päähenkilö lentää taaksepäin. Näin saadaan taistelija B:stä vaarallinen kuva heti alkuun ja jännitettä korotetaan. Myös kuvauksessa siirrytään tiiviimpiin kuviin. Taistelija B hyökkää heti perään ja muutaman iskun vaihdon jälkeen saa jälleen uuden osuman päähenkilöön. Kamera heiluu taistelijoiden liikkeiden ja etenkin iskujen mukaan. Lähikuva molemmista taistelijoista kertoo jälleen, että päähenkilöllä on vaikeuksia ja vastustaja on voimakas. Se myös tauottaa hiukan muuten hengästyttävää kamppailua.



KUVA 12. Hyppylyönti kuvattuna alakulmasta saa sen näyttämään lennokkaammalta (Kuva: Joni Kiviniemi 2014)

Taistelija B tekee hyökkäyksen, jonka tarkoitus on houkutella päähenkilö ottamaan hänen ranteestaan kiinni. Tämä tapahtuu puolikuvassa ja taistelija B heittää päähenkilön maahan pyöriä liikkeellä. Päähenkilö on pahasti alakynnessä ja tyrmätynä. Tämä korostuu vinossa lähikuvassa, jossa hän kokoaa itseään heiton jäljiltä. Hän onnistuu

heräämään ja puolikuvassa kokoaa itsensä uuteen taistoon. Taistelija B:n kasvoilla näkyy pieni hämmennys lähikuvassa.



KUVA 13. Päähenkilö kerää itsensä viimeiseen koitokseen (Kuva: Joni Kiviniemi 2014)

Päähenkilö lähtee hyökkäykseen ja saa pienen napakan iskun sisään, joka saa taistelija B:n ärsyyntymään. Hän hyökkää mutta päähenkilö saa toisen, ja vielä kolmannenkin pienen, napakan iskun hänen kasvoihinsa. Lähikuva hänestä hiukan yläkulmasta korostaa taistelun dynamiikan muutosta, jossa päähenkilö on päässyt tilanteeseen kiinni. Lopulta päähenkilö hyökkää ottaen pari nopeaa ja pitkä askelta eteen kameran seurattessa hänen vierellään ja jälleen korostaakseen hyökkäyksen voimaa ja nopeutta. Hän saa iskun sisään, joka lennättää taistelija B:n taaksepäin. Kunnan alakulmasta ylhäälle liikkuvassa sankarikuvassa päähenkilöstä korostetaan, että hän on nyt tilanteen tasalla ja vastustajat saavat olla varuillaan.



KUVA 14. Alakulmasta otettu kuva, jossa päähenkilö on voitolla (Kuva: Joni Kiviniemi 2014)

5.3 Taistelun kliimaksi

Viimeinen osuus kohtauksesta alkaa lähikuvilla vastustajista pohjustaen, että heillä on vielä viimeinen ässä hihassaan. Laajakuva suoraan päähenkilön edestä ja vastustajat kuvan molemmissa reunoissa kertoo, kuinka vastustajat aikovat nyt hyökätä yhtä aikaa. Kamera lähtee heidän mukanaan suoraan kohti päähenkilöä ja pysähtyy puolikuvaan, jossa päähenkilö saa torjuttua molempien hyökkäykset. Taistelija B yrittää saada lyöntiä läpi, mutta päähenkilö potkaisee hänet sivuun ja heti saman tien taistelija A hyökkää potkulla, jonka näyttävyyttä korostetaan tekemällä potku suoraan kohti kameran linssiä. Kiihtyvän rytmin tuntua luodaan näyttämällä samassa otoksessa kuinka taistelija A:n lähdettyä kuvasta taistelija B hyökkää saman tien kuvan ulkopuolelta uudelleen. Päähenkilö saa hänet perääntymään pääiskulla, jonka jälkeen kuvallisesti tarvitaan pieni tauko. Muuten taistelu kävisi liian hengästyttäväksi.



KUVA 15. Potku kohti kameraa saa sen näyttämään hyvältä (Kuva: Joni Kiviniemi 2014)

Taukokuvana näytetään taistelija A hämäämässä tulevaa hyökkäystä pyörittämällä nopeasti käsiään. Hän yrittää iskeä ja tarttua päähenkilöön hyvin perinteisessä taistelukohtauksen kuvassa, jossa henkilön takaraivo on kuvassa etualalla ja hän väistää iskuja, jotka suuntautuvat suoraan kohti kameraa. Päähenkilö iskee taistelija A:n pois kuvasta ja saman tien taistelija B hyökkää hänen takaansa pyörittämällä potkuilla ja saa heitettyä päähenkilön kauemmas. Tämä on kuvattu laajakuvalla alakulmasta korostaakseen potkuja, sekä antaa katsojalle jälleen pienen hengähdystauon ennen viimeistä klimaksikohtaa.



KUVA 16. Alakulmasta otettu laajakuva, jossa liikeradat korostuvat (Kuva: Joni Kiviniemi 2014)

Puolikuvassa päähenkilö torjuu ensin taistelija B:n pois kuvasta ja heti perään hän torjuu ja iskee myös taistelija A:ta. Kuva siirtyy vähän vielä lähemmäs ja heiluu päähenkilön iskujen mukaan puolelta toiselle torjuen ja iskien vuorotellen molemmilta puolilta tulevia hyökkäyksiä. Samassa kuvassa taistelija A saa tyrmäävän iskun ja päähenkilön huomio kiinnittyy taistelija B:hen. Laajakuvassa hän iskee taistelija B:tä ensin vatsaan ja sitten kunnan pyörivällä ja laajalla koukulla lennättää taistelija B:n maahan. Pyörivää iskua jatketaan lähikuvassa päähenkilöstä joka tekee pyörähdys lopun kuvassa samalla kun kamera panoroi hiukan oikealta vasemmalle pysähtyen päähenkilön kanssa samaan aikaan.



KUVA 17. Lopussa kuvat ja tahti tiivistyvä (Kuva: Joni Kiviniemi 2014)

Jännite puretaan laajalla kuvalla, jossa näkyy seisova päähenkilö keskellä ja molemmat vastustajat makaamassa maassa hänen molemmilla puolillaan. Päähenkilö vilkaisee molempia, huokaisee helpotuksesta ja lähtee kärkelemään pois kuvasta.

6 POHDINTA

Aloitin opinnäytetyöni kirjoittamisen tarkoituksella paljon ennen kuin aloitin suunnittelemaan oman taistelukohtauksen tekoa, jotta saisin mahdollisimman hyvän teoreettisen pohjan. Vaikka olinkin katsonut paljon erilaisia taistelukohtauksia monilta eri vuosikymmeniltä ja eri kulttuureista, ymmärsin kunnolla miksi monet elokuvantekijät kertovat kuinka yhden taistelukohtauksen kuvaamiseen voi mennä monta viikkoa. Koreografia ja kuvaus täytyy suunnitella tarkkaan yhdessä pitäen mielessä myös käsikirjoituksen ja kohtauksen sisäisen tarina ja taistelijoiden välinen dynamiikka.

Omaa taistelukohtausta tehdessä ymmärsin myös, kuinka siihen vaaditaan ymmärrystä taistelulajeista ja liikkumisesta. Toki kuka vain voi tehdä oman taistelukohtauksen, mutta jos siitä haluaa elokuvallisen ja näyttävän, täytyy olla kokemusta miten kuvata ja tehdä iskut ja torjunnat näyttävästi ja elokuvallisesti. Taistelulajeja täytyy siis osata soveltaa elokuvaan sopivaksi.

Elokuvansa *Who am I?* (1998) lopputaistelussa Jackie Chan taistelee taistelulajien mestaria Ron Smoorenburgia vastaan, mutta koska hänellä ei ollut aikaisempaa kokemusta elokuvallisesta taistelusta, hänellä oli suuria vaikeuksia tehdä potkuja näyttävästi osumatta Jackieen. Tämä onkin suurin ero elokuvataistelun ja taistelulajien välillä. Taistelulajeissa pyritään osumaan vastustajaan, mutta elokuvaa tehtäessä pitää yrittää välttää osumia, saaden ne kuitenkin näyttämään oikeilta. Kuulostaa yksinkertaiselta, mutta ei todellakaan sitä ole.

Omaa taistelua tehdessä me kaikki saimme ruhjeita ja mustelmia, sillä kaikki muut iskut, paitsi kasvoihin tulevat, teimme oikeasti. Se yhdistettynä kuvien tarkkaan suunnitteluun ja asetteluun auttoi meitä saavuttamaan mielestäni näyttävän ja onnistuneen taistelukohtauksen. Sain tästä opinnäytetyöstä uuden kipinän taistelukohtauksia kohtaan ja toivonkin, että pääsisin käyttämään oppimiani asioita myös tulevaisuudessa.

LÄHTEET

- Mercado, G. 2013. the filmmaker's eye. New York ja London: Focal Press.
- Brown, B. 2012. Cinematography. Theory and Practice. 2. painos. Waltham ja Oxford: Elsevier
- Marjamäki, T. & Virkki, H. 2001. Stuntista toiseen. 1. painos. Helsinki: Koala-Kustannus
- Teo, S. 1995. Hongkong elokuva. Aasian unelmatehtaan nousu ja (t)uho. Helsinki: LIKE
- West, D. 2006. Chasing Dragons. An Introduction to the Martial Arts Film. New York ja London: I.B. Tauris & Co Ltd.
- Kaplan, M. 2012. Integral Cinema Studio: The Energetic lens. Luettu 23.10.2014
<https://www.integrallife.com/integral-post/integral-cinema-studio-energetic-lens-ii>
- IMDb. Once Upon a Time in China. Luettu 25.11.2014.
http://www.imdb.com/title/tt0103285/?ref=fn_al_tt_1
- IMDb. Kill Bill: Vol. 1. Luettu 25.11.2014.
http://www.imdb.com/title/tt0266697/?ref=nv_sr_5
- IMDb. The Bourne Ultimatum. Luettu 25.11.2014.
http://www.imdb.com/title/tt0440963/?ref=nv_sr_1
- Elokuvat:
- BattlePark. 2014. Ohjaus: Jimi Itä-mäki.
- Once Upon a Time in China. 1991. Ohjaus: Tsui Hark. Tuotanto: Golden Harvest Company, Film Workshop. Tuotantomaa: Hongkong.
- Bourne Ultimatum. 2007. Ohjaus: Paul Greengrass. Tuotanto: Universal Pictures, Motion Picture BETA Produktionsgesellschaft, The Kennedy/Marshall Company, Ludlum Entertainment. Tuotantomaa: Yhdysvallat, Saksa.
- Kill Bill: vol. 1. 2003. Ohjaus: Quentin Tarantino. Tuotanto: Miramax Films, A Band Apart, Super Cool ManChu. Tuotantomaa: Yhdysvallat.
- Anchorman 2. 2004. Ohjaus: Adam McKay. Tuotanto: Paramount Pictures, Apatow Productions, Gary Sanchez Productions. Tuotantomaa: Yhdysvallat.
- Crazy, Stupid, Love. 2011. Ohjaus: Glenn Ficarra, John Requa. Tuotanto: Carousel Productions (II). Tuotantomaa: Yhdysvallat.
- The Matrix. 1999. Ohjaus: Andy Wachowski, Lana Wachowski. Tuotanto: Warner Bros., Village Roadshow Pictures, Groucho II Film Partnership, Silver Pictures. Tuotantomaa: Yhdysvallat.

Big Guns, Bigger Heroes: The 1980's and the Rise of the Action Film. 2012. Tuotanto: Lionsgate Home Entertainment. Tuotantomaa: Yhdysvallat.

Jackie Chan: My Stunts. 1999. Ohjaus: Jackie Chan. Tuotanto: Jackie Chan Group, Media Asia Films. Tuotantomaa: Kiina.

Chrouching Tiger, Hidden Dragon. 2000. Ohjaus: Ang Lee. Tuotanto: Asia Union Film & Entertainment Ltd., China Film Co-Production Corporation, Columbia Pictures Film Production Asia, EDKO Film, Good Machine, Sony Pictures Classics, United China Vision, Zoom Hunt International Productions Company Ltd.. Tuotantomaat: Taiwan, Kiina, Yhdysvallat.

Snake in the Eagle's Shadow. 1987. Ohjaus: Yuen Woo-Ping. Tuotanto: Seasonal Film Corporation. Tuotantomaa: Hongkong.

The World's End. 2013. Ohjaus: Edgar Wright. Tuotanto: Universal Pictures, Focus Features, Relativity Media, Working Title Films, Big Talk Productions, Dentsu, Fuji Television Network. Tuotantomaat: Englanti, Yhdysvallat, Japani.

The Matrix Reloaded. 2003. Ohjaus: Andy Wachowski, Lana Wachowski. Tuotanto: Warner Bros., Village Roadshow Pictures, Silver Pictures, NPV Entertainment, Heineken Branded Entertainment. Tuotantomaat: Yhdysvallat, Australia.

Lord of the Rings: The Return of the King. 2003. Ohjaus: Peter Jackson. Tuotanto: New Line Cinema, WingNut Films, The Saul Zaentz Company. Tuotantomaat: Yhdysvallat, Uusi-Seelanti.

Drunken Master. 1978. Ohjaus: Yuen Woo-Ping. Tuotanto: Seasonal Film Corporation. Tuotantomaa: Hongkong.

Raging Phoenix. 2009. Ohjaus: Rashane Limtrakul. Tuotanto: Baa-Ram-Ewe. Tuotantomaa: Thaimaa.

Rumble in the Bronx. 1995. Ohjaus: Stanley Tong. Tuotanto: Golden Harvest Company, Maple Ridge Films, Toho-Towa. Tuotantomaa: Hongkong.

Fearless. 2006. Ohjaus: Ronny Yu. Tuotanto: Beijing Film Studio, China Film Co-Production Corporation, China Film Group, Hero China Internationals, Wide River Investments. Tuotantomaat: Kiina, Yhdysvallat.

Ip Man. 2008. Ohjaus: Wilson Yip. Tuotanto: China Film Co-Production Corporation, Beijing ShengShi HuaRei Film Investment & Management Co., Mandarin Films Distribution Co., New Film Studio of Beijing Starlight International Media Co. Ltd., Shanghai Film Group, Time Antaeus Media Group. Tuotantomaa: Kiina.

Commando. 1985. Ohjaus: Mark L. Lester. Tuotanto: SLM Production Group, Silver Pictures, Twentieth Century Fox Film Corporation. Tuotantomaa: Yhdysvallat.

Taken. 2008. Ohjaus: Pierre Morel. Tuotanto: EuropaCorp, M6 Films, Grive Productions, Canal+, TPS Star, All Pictures Media, Wintergreen Productions. Tuotantomaat: Ranska, Yhdysvallat, Englanti.

Quantum of Solace. 2008. Ohjaus: Marc Forster. Tuotanto: Metro-Goldwyn-Mayer, Columbia Pictures, Eon Productions, B22. Tuotantomaat: Yhdysvallat, Englanti.

Who am I?. 1998. Ohjaus: Benny Chan, Jackie Chan. Tuotanto: Golden Harvest Company, Panasia Films. Tuotantomaa: Kiina.

