



IMPROVISOINTI ELOKUVAOHJAAJAN TYÖMENETELMÄNÄ

Saara Leutola

Opinnäytetyö
Toukokuu 2015
Elokuva ja televisio
Käsikirjoitus ja tuottaminen

TIIVISTELMÄ

Tampereen ammattikorkeakoulu
Elokuva ja televisio
Käsikirjoitus ja tuottaminen

SAARA LEUTOLA:

Improvisointi elokuvaohjaajan työmenetelmänä

Opinnäytetyö 56 sivua, joista liitteitä 16 sivua
Toukokuu 2015

Tämä opinnäytetyö käsitteli improvisointia elokuvaohjaajan työmenetelmänä erityisesti harjoitusvaiheessa. Aihetta avattiin Noidantuli-lyhytelokuvan ohjaajan työprosessin kautta. Käsikirjoituksen dialogin muokkaamisvaiheessa sekä kuvauksissa, näyttelijäohjauksessa tarkoituksena oli tutkia improvisaation hyötyjä ja haasteita elokuvan teossa. Tavoitteena oli selvittää, miten improvisaatiota voidaan hyödyntää elokuvassa ja sitä kautta löytää toimiviksi havaittuja työmuotoja esimerkkien, lähteiden ja Noidantulen ohjaajan omien kokemusten kautta.

Tulokset osoittavat, että improvisaatio on toimiva työmenetelmä sekä ohjaajalle että näyttelijälle etenkin henkilöhahmojen kehittämisessä. Lähdeaineiston ja tutkijan kokemusten perusteella voidaan päätellä, että improvisaatio voi rikastuttaa elokuvan maailmaa, mutta jotta tarina pysyy eheänä, on improvisaatioelokuvassakin oltava selkeä päämäärä.

Tutkimustyön pohjalta voidaan esittää johtopäätös, että improvisaatio toimii hyvin työmenetelmänä elokuvassa, mutta se ei saa olla itsetarkoitus. Improvisaatio tuo näyttelijäntyöhön luonnollisuutta, mutta se tuo myös omat haasteensa erityisesti kuvaukselle ja valaisulle.

Asiasanat: elokuva, elokuvaohjaus, improvisaatio

ABSTRACT

Tampereen ammattikorkeakoulu
Tampere University of Applied Sciences
Degree Programme in Film and Television
Screenwriting and production

SAARA LEUTOLA:

Improvisation as Film Directors' Working Method

Bachelor's thesis 56 pages, appendices 16 pages

May 2015

This thesis deals with improvisation as directors' working method, particularly in connection with rehearsals. The subject was investigated through the short film *Gallagas*. The purpose of the work was to study the benefits and challenges of the improvisation in film making process and the aim was to find out how improvisation can be used in film. Examples, various sources and the experiences of the director of *Gallagas* shed light on the topic at hand.

The results show that improvisation is an effective method for both the director and the actor, especially when developing the characters. On the basis of sources and the director's experience, improvisation can enrich the environment of the film, but in order to maintain the meaning of the story there has to be a purpose.

On the basis of the research it can be concluded that improvisation works as a good working tool, but it cannot be an end in itself. Improvisation brings naturalness to actors' work, but it also brings its own challenges, especially as regards to cinematography and lighting department.

Key words: film, directing, improvisation

SISÄLLYS

1	JOHDANTO.....	5
2	IMPROVISAATIO	7
2.1	Mitä improvisaatio on?	7
3	IMPROVISAATIO ELOKUVASSA.....	9
3.1	Käyttömenetelmät	9
3.2	Improvisoiminen käsikirjoituksen pohjalta	9
3.3	Haasteet.....	10
4	IMPROVISAATIO-OHJAUS.....	15
4.1	Ohjaajan rooli	15
4.1.1	Ohjaajan ja näyttelijän välinen vuorovaikutus.....	16
4.1.2	Näyttelijöiden ohjaus	19
4.2	Henkilöhahmojen kehittäminen	22
4.3	Kohtausten rakentaminen	23
4.4	Improvisaatio kuvauksissa.....	24
4.5	Improvisaatio jälkituotannossa	25
5	IMPROVISAATIO TYÖSKENTELYMENETELMÄNÄ ELOKUVASSA NOIDANTULI	27
5.1	Noidantuli	27
5.2	Näyttelijäharjoitukset.....	28
5.3	Kuvaukset	29
5.3.1	Käsikirjoitettu kohtaus improvisoiden	30
5.3.2	Henkilöhahmojen kehittäminen	32
5.3.3	Kuvaus ja valaisu improvisaation haasteena.....	33
5.4	Jälkituotanto.....	34
6	POHDINTA.....	37
	LÄHTEET.....	39
	LIITTEET	41
	Liite 1. Noidantuli käsikirjoitus.....	41
	Liite 2. Noidantuli käsikirjoitus – 8. Kohtaus, versio 2.	55
	Liite 3. Noidantuli DVD.....	56

1 JOHDANTO

Improvisointi on esityksen luomista sen esityshetkellä. Improvisaatiota käytetään harjoitteluun, sen avulla tehdään teatteriesityksiä ja sitä voidaan myös käyttää työmenetelmänä. Elokuvassa improvisaatiota on hyödynnetty osana työprosessia jo elokuvan alkuajoista lähtien ja se voikin tuoda siihen spontaaniutta ja aitouden tuntua.

Opinnäytetyöni tavoitteena on kuvailla improvisaation käyttömahdollisuuksia elokuvan tekemisessä, lähinnä käsikirjoituksen kehittämisessä, näyttelijänohjauksessa sekä elokuvan tuotanto ja jälkituotantovaiheissa. Päälähteinä käytän Anneli Karppisen toimittamaa kirjaa *Improvisaatioelokuvaa tekemässä* sekä Sidney Lumetin kirjaa *Making Movies*. Tarkastelen improvisaatiota elokuvaohjaajan näkökulmasta, erityisesti miten sitä voidaan hyödyntää valmiin käsikirjoituksen pohjalta näyttelijäharjoituksissa kohtausten ja dialogin kehittämisessä.

Käsittelen aluksi yleisesti, mitä improvisaatio on ja miten sitä hyödynnetään elokuvassa. Sen jälkeen syvennän aihetta toisessa luvussa määrittelemällä improvisaatioelokuvaa tarkemmin ja jakamalla improvisaatioelokuvan eri muotoihin. Käsittelen tässä luvussa myös improvisaation haasteita elokuvassa. Kolmannessa luvussa rajaan sisällön improvisaatio-ohjaukseen käyden läpi koko elokuvantekoprosessin esituotannosta jälkituotantoon. Neljännessä luvussa sovellan tutkimukseni aineistoa ohjaamaani *Noidantuli*-lyhytelokuvaan. Keskityn näyttelijäohjaukseen harjoituksissa, kuvauksissa ja jälkiäänityksessä, mutta käyn läpi myös muita työvaiheita kuvauksissa ja jälkituotannossa.

Muun muassa Sini Kaarivaara on opinnäytetyössään *Improvisaatio näyttelijänohjauksessa* (2013) määritellyt laajemmin improvisaatiota ja sen käyttötarkoituksia, joten jätän käsitteen laajemman tarkastelun tästä tutkimuksesta pois. Sen sijaan, että avaisin improvisaatiota käsitteenä, keskityn siihen, miten improvisaatiota voidaan hyödyntää elokuvassa. Tarkastelen aihetta lähteiden ja esmerkkielokuvien lisäksi lopputyöni *Noidantuli*-lyhytelokuvan kautta. Lähteiden tukena käytän muutamia esmerkkielokuvia ja kuvaaja Pekka Uotilan puhelinhaastattelua.

Rajaan työni improvisaatioon ohjaajan työmenetelmänä näyttelijäharjoituksissa ja kuvauksissa, sekä kohtausten ja dialogin parantamiseen ja korjaamiseen improvisaation keinoin. Tällä tutkimuksella selvitän, miksi ja miten improvisaatiota käytetään elokuvan teossa ja sivuan myös aihetta, mikä tekee elokuvasta improvisoidun. Lisäksi käsittelen yleisesti niitä perusasioita, joita ohjaajan täytyy ottaa huomioon myös improvisoidessa. Tutkimuksesta on apua ohjaajille, jotka ovat kiinnostuneita improvisoimisesta ja haluavat käyttää sitä työmenetelmänä. Itselleni, opinnäytetyöni tukee oppimistani ja siitä on ollut apua Noidantuli-lyhytelokuvan työstämisessä.

2 IMPROVISAATIO

2.1 Mitä improvisaatio on?

Usein improvisaatio rinnastetaan improvisaatioteatteriin. Improvisaatio tunnettiin jo 1400-luvulla, jolloin Italiassa syntyi improvisaatioteatterimuoto Commedia dell'arte, jossa juonikuviot olivat ennalta sovittuja, mutta repliikit olivat improvisoituja. Nykyään improvisaatiota käytetään laajasti eri viihteen aloilla, kuten musiikissa, teatterissa, tanssissa ja elokuvissa. Elokuvassa improvisaatiota voidaan hyödyntää monella tavalla. Sitä voidaan käyttää työmenetelmänä ennen kuvauksia, tai voidaan tehdä improvisaatioelokuva, jossa koko elokuva on improvisoitu. Käytettiin improvisaatiota sitten millä tavalla tahansa, tavoitteena on aidontuntuinen ilmaisu.

Anneli Karppinen määrittelee Tampereen ammattikorkeakoulun julkaisussa *Improvisaatioelokuva tekemässä* (2004) improvisaatiolla perinteisesti tarkoitettavan valmisteleamatonta tekemistä tai esityshetkellä luotua esitystä tai elokuvaa. Karppisen mukaan tekemisen tapana se on näyttelijöiden valmisteleamatonta toimintaa, dialogin luomista tai poikkeamista käsikirjoituksesta. Ohjaajat käyttävät improvisaatiota myös näyttelijätyön ohjaamiseen, jolloin ohjaaja pyytää näyttelijää käyttämään omia tunteitaan, repliikkejään ja toimintojaan, jotta saavutettaisiin aito tunnelma. Ohjaaja voi myös käyttää menetelmänään jatkuvaa improvisaatiota, jolloin hän itse vetäytyy takalalle antaen näyttelijöille runsaasti ilmaisumahdollisuuksia. (Karppinen 2004, 7.)

Simo Routarinne väittää teoksessaan *Improvisoi!* (2004), että kaikki improvisoivat päivittäin. Hänen mukaan ei ole ihmistä, joka eläisi käsikirjoituksen mukaan ja laatisi edellisenä iltana seuraavan päivän repliikkinsä valmiiksi. Syy sille, miksei suurin osa ihmisistä mene näyttämölle improvisoimaan on kuitenkin se, että pelätään epäonnistumista. Jotta improvisaatio voisi onnistua, on luovuttava vaatimuksista ja rajoituksista ja vapauduttava ennalta suunnitellusta. (Routarinne 2004, 6-7.)

Virginia Wright Wexman määrittelee kirjassaan *The Rhetoric of Cinematic Improvisation* (1980) improvisaation kahteen näkökulmaan, teatterirealismiin ja dokumentaariseen realismiin. Dokumentaarinen realismi antaa kuvan oikeista ihmisistä ja tilanteista, joka voidaan saavuttaa joko ihmisillä, jotka eivät ole näyttelijöitä ja

käyttäytyvät normaalisti, tai sitten hyvin koulutetuilla ammattinäyttelijöillä, jotka improvisoivat olemalla itse hahmo. Teatterirealismi puolestaan pitää katsojan otteessaan tunnelmalla yhteisöllisyydestä ja ryhmähengestä elokuvan tekemisen prosessin aikana. Toisinaan näitä kahta näkökulmaa voidaan myös yhdistää. Näyttelijäntyön osalta Wright Wexman määrittelee improvisaation julkiseen ja yksityiseen improvisaatioon, jossa yksityinen improvisaatio toimii hyvin osana esimerkiksi näyttelijöiden koulutusta tai näyttelijäharjoituksia, kun taas julkinen improvisaatio puolestaan on tarkoitettu yleisölle. (Wright Wexman 1980, 29-30.)

Jeanne Leep määrittelee kirjassaan *Theatrical Improvisation* (2008) yksityisen improvisaation olevan luokkahuoneimprovisaatiota, jota näyttelijät käyttävät virittääkseen itseään esimerkiksi tulevaan esitykseen. Leepin mukaan yksityisessä improvisaatiossa tärkeää ei ole viihdyttävyyys, vaan herkistyminen omalle luovuudelle, kun taas julkinen improvisaatio puolestaan on yleisön viihdyttämistä. Yleisölle esitettävä improvisaatio voi kuitenkin muuttua helposti yksityiseksi improvisatioksi, joka saa katsojat usein tylsistymään. (Leep 2008, 107.)

Teatterissa julkinen ja yksityinen improvisaatio on helpompi pitää erillään toisistaan kuin elokuvassa. Teatterissa yleisö on koko ajan läsnä, jolloin näyttelijät saavat jatkuvasti palautetta suorituksestaan yleisön reaktioiden pohjalta. Elokuvassa yleisö taas näkee esityksen vasta jälkeenpäin. Ohjaajan rooli korostuu improvisaatioelokuvassa, sillä ohjaajan täytyy toimia näyttelijöiden yleisönä.

Elokuva- ja televisiotuotantojen yhteydessä puhutaan improvisoidusta elokuvasta, improvisaatiomenetelmällä tehdystä elokuvasta, elokuvallisesta improvisaatiosta ja improvisaatioelokuvasta riippuen siitä, painotetaanko tekemisen tapaa, tuotantoprosessia vai lopputulosta. (Karppinen 2004, 7-8.) Rajaan tämän opinnäytetyön aiheen improvisaatiomenetelmällä tehtyyn ja improvisoituun elokuvaan pohjistaen lopputyöhöni, *Noidantuli*-lyhytelokuvaan.

3 IMPROVISAATIO ELOKUVASSA

3.1 Käyttömenetelmät

Improvisaatiota on käytetty osana elokuvan tekemistä jo hyvin varhaisessa vaiheessa elokuvan historiassa. Jopa Charlie Chaplin ja Marxin veljekset käyttivät sitä. Tietyt elokuvataiteen suuntauksat ovat tunnettuja improvisaation käyttämisestä. Tällaisia suuntauksia ovat esimerkiksi neorealismi ja dogmaelokuva.

Neorealismi on italialainen 1940- ja 1950-lukujen elokuva- ja kirjallisuussuuntaus. Neorealismien elokuvat olivat yhteiskuntakriittisiä, ja niiden aihepiiri liikkui sodassa ja ihmisen arjessa. Roberto Rossellinin (1906 - 1977) ohjaama Rooma – Avoin kaupunki on neorealismien tunnetuimpia teoksia. Neorealismien suunnan luojana Rossellini käytti työssään usein improvisaatiota ja amatöörinäyttelijöitä ammattilaisten sijaan. Esimerkiksi *Paisan* (1946) on tehty lähes kokonaan improvisoiden. Elokuvassa oli käsikirjoitus, mutta Rossellini kirjoitti monia elokuvan kohtauksia uusiksi improvisaation pohjalta. Hän myös valitsi näyttelijät ympärille kuvauksia seuraamaan kerääntyneiden katsojien joukosta. (Neorealismi, Wikipedia 2015.)

Dogma on vuonna 1995 alkunsa saanut tanskalainen elokuvataiteen suuntaus, jonka aloittivat elokuvaohjaajat Lars von Trier, Thomas Vinterberg, Kristian Levring ja Søren Kragh-Jacobsen. Dogman tarkoituksena on hakea aitoutta pyrkimällä eroon kaikesta ylimääräisestä elokuvakalustosta ja näyttämöllepanosta. Dogmalle ominaista on myös käsivarakamera, joka antaa näyttelijöille vapauden liikkua tilassa. (Dogma '95, Wikipedia 2015.) Karppisen mukaan tässä dogma- ja improvisaatioelokuva löytävät toisensa, mutta myös eroavat, sillä improvisaatioon ei liity tiukkoja sääntöjä ja tekemisen teesejä. Dogmatyylinen tekemisen tapa ja improvisaatio voidaan kuitenkin yhdistää. (Karppinen 2004, 8.)

3.2 Improvisoiminen käsikirjoituksen pohjalta

Yleisin tapa, jolla elokuvan käsikirjoitus ja improvisaatio kohtaavat elokuvamaailmassa, on improvisaation käyttäminen harjoitusmenetelmänä, jolloin ohjaaja antaa

näyttelijöiden luoda itse hahmonsaa. Käsikirjoitusta pidetään kohtausten pohjana johon nojataan, mutta näyttelijät voivat halutessaan tuoda kohtaukseen myös jotain lisää. Usein tapana on harjoitella kohtaus ennen kuvauksia improvisoiden, jonka jälkeen kuvauksissa kaikki ovat tietoisia siitä, mitä kohtauksessa tapahtuu. Emeryn mukaan se, että improvisaatio on voimakkaasti läsnä harjoitustilanteessa, tekee elokuvasta lähes yhtä improvisoidun kuin varsinainen improvisoidusti näytelty elokuva. Jos harjoitusvaiheen tarkoitus on luoda hahmot ja koko elokuvan sisäinen maailma, improvisaatio on läsnä myös valkokankaalla. (Emery 2003, 18, Hietasen 2004 mukaan.)

Yleisintä lienee improvisaation käyttö henkilöahmoja rakennettaessa. Elokuvaohjaaja Esa Illin mukaan käsikirjoitettu tarina on monesti juonittu jollakin tavalla, ja henkilöahmot jäävät ohuiksi. Niille ei jää tilaa tai ne eivät lähde elämään. (Illin 2004, 15.) Improvisaatio antaa näyttelijälle mahdollisuuden tutkia hahmoaan, mutta myös itseään näyttelijänä. Ohjaajalle improvisaatio voi tarjota vaihtoehtoja, joilla syventää käsikirjoitusta ja henkilöahmoja.

3.3 Haasteet

Improvisaatio voi parhaimmillaan tuoda elokuvaan spontaaniutta ja aitoutta ja sitä kautta rikastuttaa elokuvan maailmaa. Improvisaatiossa on kuitenkin myös omat haasteensa. Karppisen mukaan improvisaatio elokuvassa ei saa olla itsetarkoitus. Improvisaatio voi jopa vähentää elokuvan vaikutusta, jos katsojaa ei oteta huomioon. (Karppinen 2004, 11.)

Elokuvassa yleisö ei ole aktiivisesti mukana osana tekoprosessia. Tästä syystä voidaan vahingossa mennä yksityisen improvisaation puolelle, jolloin yleisö jää helposti ulkopuoliseksi. Wright Wexmanin mukaan katsojia voi alkaa ärsyttää mumiseminen, käsittämätön dialogi ja sisäpiiritiedot, jotka kuuluvat näyttelijöiden henkilökohtaiseen elämään (Wright Wexman 1980, 30-31). Elokuvaohjaaja Robert Altmanin työt ovat usein tällaisia. Esimerkiksi Altmanin elokuvassa *Prêt-à-Porter – Ready To Wear* (1994), vaikka näyttelijöiden ilmaisu onkin luonnollista, ovat kohtaukset valmistelemattoman oloisia. Myös tarinan kuljetus on rikkonaista. Esimerkiksi elokuvan alkupuolella on kohtaus lentokentällä, jossa esitellään useita uusia henkilöahmoja. Esittelyt tapahtuvat suurimmaksi osaksi improvisoidun vuoropuhelun kautta sen sijaan,

että tarina etenisi elokuvallisin keinoin kuvakerronnalla. Esimerkiksi lentokentällä tapahtuu kohtausta, jossa hermostuneen oloinen Anne Eisenhower (Julia Roberts) törmää Louise Hamiltoniin (Teri Garr) ja he käyvät seuraavan keskustelun:

ANNE

Olen todella pahoillani!

LOUISE

Ei se mitään. Oletko kunnossa?

ANNE

Kadotin matkalaukkuni.

LOUISE

Voit ilmoittaa kadonneista matkatavaroista tuolla.

ANNE

Ei se ole sitä... Jätin sen lentokenttäbaariin Houstonissa, sieltä minä tulin tänne... Pelkään lentämistä, joten menin baariin kerätäkseni rohkeutta...

Elokuvakerronnassa tärkeää olisi näyttää, ei kertoa. Dialogista on tullut *Prêt-à-Porterin* tapauksessa teatterimaista. Ihmiset, jotka eivät tunne toisiaan ennestään, eivät yleensä alkaisi kertoa itsestään näin avoimesti ensitapaamisella. Uskottavampaa olisi ollut, jos Anne olisi peitellyt olleensa niin humalassa, että unohti matkalaukkunsa lentokenttäbaariin. Elokuvan ongelmana on myös, ettei sillä ole selkeää päähenkilöä, johon katsoja voisi samaistua. Ilman selkeää protagonistia kokonaisuus jää sekavaksi. Elokuvaohjaaja David Mamet kirjoittaa teoksessaan *On Directing Film* (1991), että jos ohjaaja ei kerro tarinaa, täytyy kuvien pysyä mielenkiintoisina. Jos ohjaaja taas kertoo tarinaa, silloin katsojan mieli oivaltaa ohjaajan niin sanotun työntövoiman, sekä tietoisesti että alitajuisesti. Silloin katsoja haluaa tietää, mitä tulee tapahtumaan seuraavaksi. (Mamet 1991, 62.) *Prêt-à-Porter* jää yksityisen improvisaation puolelle, jolloin niille, jotka eivät ole olleet mukana elokuvan tekoprosessissa, elokuva jää pirstaleiseksi. Improvisaatio on myös tullut kuvakerronnan tielle jättäen kuvailmaisun pelkistetyksi. Yksinkertaiset kuvat ja sekava tarina eivät pidä katsojaa otteessaan.

Elokuvaohjaaja Esa Illin mukaan improvisaatioelokuvan rytmikka on omanlaisensa, koska elokuvallista välineistöä ei voida välttämättä käyttää halutulla tavalla esimerkiksi kohtausten pituuden vuoksi. Tämän vuoksi improvisaatioelokuvien kuvakerronta usein yksinkertaistuu ja latistuu. (Illi 2004, 15.) Etenkin yhdellä kameralla kuvattaessa improvisaation käyttäminen voi olla haasteellista, koska kamera ei välttämättä pysty seuraamaan kaikkia näyttelijöitä. Myös lavasteet voivat olla esteenä. Jos ohjaaja haluaa käyttää improvisaatiota kuvauksissa, täytyy se ottaa huomioon jo kuvasuunnitelmaa tehdessä.

Yleensä improvisaatio mielletään ennalta suunnittelemattomaksi toiminnaksi, mutta ohjaajalla on kuitenkin oltava jokin ajatus siitä, mitä lähdetään tekemään. Elokuva tehdessä ei voi vain heittäytyä improvisoimaan ja katsoa mitä tulee, sillä kohtauksilla tulee olla tarkoitus muuhun elokuvaan nähden. Pahimmassa tapauksessa kohtaukset venyvät eivätkä oikeastaan johda enää minnekään. Riippumatta siitä, toteutetaanko elokuva improvisaatiota apuna käyttäen vai ei, ohjaajan täytyy tietää, mitä haluaa elokuvallaan sanoa ja mistä elokuva kertoo. Niinpä, kun lähdetään improvisoimaan, täytyy ohjaajalla olla selvillä, mihin improvisaatiolla pyritään.

Usein improvisoitu harjoitus ja käsikirjoitus tukevat ja täydentävät toinen toisiaan, mutta on hyvä muistaa, että kaikki näyttelijät eivät pidä improvisaatioharjoituksista, eikä ohjaaja saa vaatia näyttelijältä jotakin, johon tämä ei ole valmis. (Karppinen 2004, 25.) Omissa ohjaustöissäni olen huomannut, että joskus on hyvä vähän painostaa näyttelijöitä mukavuusalueen ulkopuolelle, mutta tällöinkin on tärkeää edetä näyttelijän ehdoilla.

Kaikille improvisaatio ei sovi, ja osa näyttelijöistä ei tunne oloaan turvalliseksi improvisoidessa. Ohjaajan täytyy olla tietoinen siitä, onko improvisaatio sopiva työmenetelmä näyttelijöille. Karppisen mukaan pahimmassa tilanteessa näyttelijä kokee olevansa huono tai ettei hän täytä ohjaajan odotuksia. Näyttelijän paha olo heijastuu myös roolisuoritukseen (Karppinen 2004, 32). Jos ohjaaja huomaa näyttelijän pahan olon, tulisi ohjaajan ensin miettiä, voiko hän tehdä asialle jotakin. Joskus ohjaaja saattaa huomaamattaan tyrmätä näyttelijän suoritusta, mutta joskus voi myös olla niin, ettei käytetty työmenetelmä sovi kyseiselle näyttelijälle.

Improvisaatioelokuvissa käytetään monesti henkilöhahmoja seuraavia kameroita, esimerkiksi Steadicamia, helpottamaan ja nopeuttamaan kuvauksia. Mamet väittää Steadicamin tehneen elokuvateollisuudelle hallaa. Hänen mukaan se on tehnyt protagonistin seuraamisesta niin helppoa, että enää ohjaajan ei tarvitse miettiä, mistä kuva kertoo tai mihin laittaa kamera. (Mamet 1991, 5.) Digitaalisen tekniikan kehittymisen myötä kuvaamisesta on tullut helppoa, jonka vuoksi kuvakerronta jää helposti laiskaksi. Uusissa elokuvissa kamera monesti seuraa näyttelijöitä, eikä kuvakerrontaa enää hyödynnetä samalla tavalla tarinan kerronnassa kuin ennen. Tämä on haaste erityisesti improvisaatioelokuvassa, jossa näyttelijän liikkeitä ei välttämättä ole mahdollista ennakoida etukäteen ja kameran on välttämätöntä seurata näyttelijöitä. Tällöin kuvakerronnasta joudutaan usein tinkimään ja kuvallinen ilmaisu jää yksinkertaiseksi.

Suurin osa ammattilaisista on yhtä mieltä improvisaation tuomasta aitoudesta näyttelijänsuorituksiin. Etenkin kuvaajat ja valaisijat suhtautuvat kuitenkin myös kriittisesti improvisaation tuomiin haasteisiin. Elokuvaaja Pekka Uotilan mukaan improvisaatio keskinkertaistaa elokuvausta tietyssä mielessä sen takia, että teknisen ryhmän täytyy varautua kaikkeen esimerkiksi valoilmaisuudessa (Uotila 2015). Yhtäläillä improvisaatio voi olla ongelma myös valaisulle, jos esimerkiksi näyttelijöiden ilmaisu vaatii, että koko tila on kerralla valaistuna. Kuvaus on tärkeä osa elokuvakerrontaa, mutta sisällön kannalta tärkeintä ovat tarina ja näyttelijät. Ohjaaja on se, joka päättää käytettävät työmenetelmät, ja jos ohjaaja päätyy siihen, että elokuvassa käytetään improvisaatiota on tärkeää, että elokuvan työryhmä on valmis ja tietoinen käytettävän työmenetelmän vaatimuksista.

Improvisaatio helposti johtaa siihen, että materiaalia syntyy liikaa. Sen vuoksi improvisaatioelokuvassakin on hyvä, että on olemassa edes jonkinlainen käsikirjoitus pohja, jota seurata. Näin varmistuu siitä, että tarina kulkee oikeaan suuntaan ja pysyy mielenkiintoisena. Mametin mukaan kohtauksista täytyisi siirtyä seuraavaan ennen, kuin ongelma on ohi ja vastaus annetaan vasta seuraavassa kohtauksessa. Tällöin katsoja seuraa elokuvaa ja haluaa tietää, mitä tapahtuu seuraavaksi. (Mamet 1991, 64.) Improvisoidessa tapahtumat voivat helposti jäädä kesken ja elokuvan päämäärä unohtua, jos keskitytään improvisoidun materiaalin sisällyttämiseen elokuvaan. Kaikki ylimääräinen tulisi jättää pois ja sen sijaan tulisi keskittyä siihen, mikä vie tarinaa eteenpäin. Henkilöhahmojen rakentamisessa improvisaatio toimii hyvin, mutta

kohtausten rakentamisessa täytyy olla tarkkana, ettei elokuvan tekemisen sijaan keskitytä tuottamaan liikaa ylimääräistä, turhaa materiaalia, jolla ei elokuvan osalta ole varsinaisesti merkitystä.

Kirjoitettu käsikirjoitus voi olla syystä tai toisesta joko vaikeasti toteutettavissa tai esimerkiksi dialogi saattaa olla ontuvaa. Elokuvaa tehdessä liika spontaanius voi kuitenkin olla haitaksi, eikä ohjaaja voi pyytää improvisaatiota, ellei hän tiedä, mistä kohtauksessa on kyse tai ellei näyttelijä tiedä, kuka hänen roolihahmonsa on. Toisaalta, liian orjallinen suunnitelmien seuraaminen ja niissä pysyminen voi myös tehdä elokuvasta elottoman, mutta etenkin kuvaussuunnitelmien kannalta etukäteen suunniteltu ja harjoiteltu on vaivattomampi työtapa. Jokaisen ohjaajan täytyy löytää työmenetelmä, joka hänelle itselleen parhaiten sopii. Illin mukaan olennaista onkin, että sinänsä mikään ohjausmenetelmä ei ole oikea. Tärkeintä on tutkia aihetta ja valita sopivat toteuttamistavat. (Illin 2004, 17.) Käytettiin improvisaatiota tai ei, olennaista on, että elokuvan täytyy palvella yleisöä.

4 IMPROVISAATIO-OHJAUS

4.1 Ohjaajan rooli

Suurin osa ohjaajista improvisoi jollain tavalla tehdessään elokuvaa. Vaikkei improvisaatiota käytettäisikään varsinaisena työmenetelmänä, saatetaan improvisaatiota käyttää esimerkiksi henkilöhahmoja rakentaessa tai dialogin luonnolliseksi muokkaamisessa. Improvisoidessa ohjaajan rooli korostuu entisestään. Wright Wexmanin sanoin improvisaation käyttäminen ohjauksessa vaatii ohjaajalta aktiivisempaa roolia kuin mikään muu metodi (Wright Wexman 1980, 30). Improvisaatio tuo ohjaajalle vapautta, mutta se tuo myös vastuuta, koska ohjaajan täytyy olla jatkuvasti läsnä ja huomata ne kohdat, jotka toimivat ja jotka kannattaa sisällyttää elokuvaan.

Hyvänä esimerkkinä improvisaation onnistumisesta toimii Quentin Tarantinon *Reservoir Dogs* (1992) -elokuvan kuuluisa korvanleikkauskohtaus (Paul Young 2012). Kohtauksessa mafiakonna Mr. Blonde (Michael Madsen) kiduttaa poliisi Marvin Nashia (Kirk Baltz) leikkaamalla Nashin korvan irti partaveitsellä. Tarantino ei antanut Madsenille tarkkoja ohjeita, mitä tehdä sen jälkeen, kun korva on leikattu. Kohtauksessa Madsen kääntää selän Baltzille, nostaa korvan ylös ja katsoo siihen hymähtäen. Hän kävelee uudelleen Baltzin luo ja kysyy: ”oliko tuo sinulle yhtä nautinnollista kuin se oli minulle?” Sen jälkeen Madsen puhuu leikatulle korvalle sanoen: ”Hei, miten menee?” ja kysyy seuraavaksi nauraen Baltzilta: ”Kuulitko tuon?” Lopuksi Madsen heittää korvan maahan, pyyhkii kätensä verestä Baltzin paitaan ja poistuu sanoen: ”Älä mene minnekään, tulen pian takaisin.” Kaikki edellä mainittu on Madsenin improvisointia. Luontevien roolisuorituksien lisäksi *Reservoir Dogsin* tapauksessa improvisaatio toi kohtaukselle myös hyvän lopetuksen.

Monet muutkin ohjaajat ovat huomanneet improvisaation hyödyt, kun haetaan aidontuntuista näyttelijäsuoritusta. Esimerkiksi Martin Scorsese on käyttänyt improvisaatiota monissa elokuvissaan. Kuvatessaan elokuvaa *Wolf of Wall Street* (2014) Martin Scorsese kertoi tavallaan halunneensa, että näyttelijät olisivat tottelemattomia. Hän kyllä halusi, että näyttelijät kuuntelisivat häntä, mutta hän myös halusi, että näyttelijät ajattelisivat myös itse. *Wolf of Wall Streetissa* kaikki perustui

käsikirjoitukseen ja olemassa olevaan tekstiin ja lähinnä dialogi oli improvisoitua. (Scorsese 2015.)

Mametin mukaan ohjaajan työ on kuvauslistan rakentamista käsikirjoituksen pohjalta, jolloin työ kuvauksissa on esituotantoon verrattuna helppoa. Kuvauksissa on tarkoitus vain tallentaa mitä on valittu tallennettavaksi, sillä suunnitelma tekee elokuvan. (Mamet 1991, 5.) Elokuvaa tehdessä ei ole oikeaa ja väärää tapaa, on vain vaihtoehtoja, joista jokaisen täytyy valita se työskentelytapa, joka itselle parhaiten sopii. Illin mukaan jokaisessa menetelmässä on hyvät ja huonot puolensa. Ne on ymmärrettävä ja sitä kautta löytää oikean tavan tehdä. Ohjaaja joutuu tekemään elokuvan tekovaiheessa paljon valintoja, joita olisi tärkeä lähteä purkamaan. (Illi 2004, 17.) Jotta improvisaatioelokuva onnistuu, on sitäkin tehdessä kuitenkin pidettävä kiinni tietyistä elokuvan perussäännöistä. Avaan näitä perussääntöjä seuraavissa luvuissa.

4.1.1 Ohjaajan ja näyttelijän välinen vuorovaikutus

Ohjaajan ja näyttelijän on tärkeää tuntea olonsa turvalliseksi toistensa kanssa. Luottamus on yhteistyön perusta. Ohjaajan ja näyttelijöiden on myös tiedettävä, mistä elokuvassa on kyse, jopa tavallista selkeämmin silloin kun improvisoidaan. Sen lisäksi, heidän täytyy tuntea henkilöhahmot, asiat jotka ajavat hahmoja toimimaan ja miten he kehittyvät hahmoina tarinan edetessä. Ohjaajan tehtävänä on löytää ja kertoa nämä asiat näyttelijöille. Sillä, löytyvätkö nämä asiat käsikirjoituksesta ei ole väliä, mutta ohjaaja ei voi lähteä ohjaamaan tietämättä ensin näitä asioita. Löydetään tärkeät asiat sitten käsikirjoituksen pohjalta tai improvisaation keinoin, joka tapauksessa näissä faktoissa on pysyttävä koko elokuvan tekoprosessin ajan. Karppisen mukaan kaikki asiat, joita ohjaaja ja näyttelijä ovat miettineet tarinaa ja hahmoja rakentaessa, ei tietenkään käy ilmi käsikirjoituksesta eivätkä koskaan näy valmiissa elokuvassa, mutta ne kulkevat näyttelijän ja ohjaajan mukana. (Karppinen 2004, 28.)

Karppisen mukaan hankalinta on rajoittaa näyttelijöiden työtä ja päättää, koska käsikirjoitus astuu improvisoidun kohtauksen edelle (Karppinen 2004, 22). On ohjaajasta kiinni, kuinka vapaata näyttelijän työ on. Dialogi voi syntyä helpostikin näyttelijöiden omasta suusta, jopa paremmin kuin kirjoitettu dialogi ulkoa opeteltuna. Moni ohjaaja antaa näyttelijöille vapaat kädet, kunhan kohtaukset pysyvät

käsikirjoitukselle uskollisena. Tällaisessa tapauksessa niin kauan, kun näyttelijä pysyy annetuissa raameissa, hänellä on lupa mennä hahmon mukana minne suuntaan tahansa.

Liika dramatisoiminen voi jopa heikentää elokuvan voimaa. Oman ohjaajakokemukseni mukaan joskus riittää, että näyttelijä vain on, dramatisoimatta asioita ja tapahtumia sen enempää. Tämän vuoksi elokuvassa juuri kyseiseen rooliin valittu amatöörinäyttelijä voi toimia joskus paremmin kuin ammattinäyttelijä. Tällöin voidaan myös puhua luonneroolista, jos henkilö on valittu rooliin hänen omien ominaisuuksiensa ja luonteenpiirteidensä vuoksi. Keinoja näyttelijäohjaamiseen improvisaation avulla on elokuvaohjaaja Eeva-Kaisa Ruokolaisen mukaan kahdenlaisia. Esa Illi kutsuu toista menetelmää nimellä varaminä, jossa näyttelijä miettii oman elämänsä tärkeimpiä käännekohtia ja kuvittelee niiden ratkenneen toisella tavalla. Näyttelijä siis ajattelee toimivansa toisena ihmisenä, varaminänsä. Toinen keino on kannustaa näyttelijöitä ammentamaan suoraan omista kokemuksistaan. Ruokolainen myös mainitsee, että näyttelijä voi myös astua suoraan vieraan hahmon rooliin (Ruokolainen 2004, 34). Jokaisella näyttelijällä on omanlaisensa tapa työskennellä, oli kyseessä sitten ammattitai amatöörinäyttelijä. Ohjaajan tehtävä on löytää työmenetelmät, jotka kullekin näyttelijälle sopivat.

Lumet määrittelee kirjassaan *Making Movies* (1995) elokuvan tekemisen olevan toistamista. Sen vuoksi yleensä käy niin, että ensimmäinen näyttelijäharjoitus on parempi kuin kolmas, koska ensimmäisellä harjoituskerralla näyttelijän vaisto ohjaa häntä oikeaan suuntaan. (Lumet 1995, 62.) Improvisaatio voidaan valita työmenetelmäksi toistamisen välttämiseksi, sillä näyttelijälle on puuduttavaa ottaa samaa ottoa montaa kertaa uudelleen. Improvisoimalla voidaan pitää spontaanuis mukana jokaisessa otossa.

Judith Weston kirjoittaa kirjassaan *Näyttelijän ohjaaminen* (1996), että ohjaajan on tärkeä ymmärtää, kuinka haavoittuva valokeilassa ihmisten edessä oleva näyttelijä on ja miten tuskallista on kuunnella arvostelua ja helppo epäillä omia kykyjä. Tärkeää on siis pysyä myönteisenä ja pyrkiä antamaan palautetta positiivisella otteella. Tämä ei kuitenkaan tarkoita, että ohjaajan täytyisi kaunistella sanojaan. Westonin mukaan näyttelijälle yhtä tärkeää kuin aito kiitos on myös avoin, tarkka ja rakentava kritiikki (Weston 1996, 73.)

Lumet kertoo, että Marlon Brando oli epäilevä näyttelijä. Hänellä oli tapana testata uusia ohjaajia ensimmäisenä tai toisena kuvauspäivänä. Hän antoi ohjaajalle kaksi identtistä ottoa muuten, mutta toisessa hän todella työskenteli sisältä ja toisessa hän vain esitti tunnetta, joka kohtauksessa oli tarkoitus näkyä. Jos ohjaaja hyväksyi väärän oton, Brandon arvostus ohjaajaa kohtaan katosi. Lumetin mukaan, on väärin testata ketään tällä tavalla, mutta hän myös ymmärtää, ettei Brando halunnut paljastaa sisäistä itseään sellaiselle henkilölle, joka ei nähnyt, milloin hänen tunteensa oli aitoa. (Lumet 1995, 64.) Jos haetaan realistista näyttelijäsuoritusta, ohjaajan täytyy osata tunnistaa, milloin tunne on aitoa tietääkseen, milloin otto on onnistunut. Ohjaajan täytyy kuitenkin osata myös kuunnella näyttelijöitään ja nähdä, missä menee raja sen suhteen, kuinka paljon heiltä voi pyytää.

Lumetin mukaan näyttelijällä on oikeus yksityisyyteen. Hän kuitenkin painottaa, ettei tässä ole oikeaa ja väärää toimintatapaa, sillä jotkut ohjaajat haluavat tietää näyttelijöiden henkilökohtaisista asioista, jotka voivat vaikuttaa roolisuoritukseen. Lumet sanoo oppineensa oman läksynsä *That Kind of Woman* (1959) –elokuvan kuvauksissa. Lumet tarvitsi kyyneleitä tietyn repliikin kohdalla, mutta näyttelijä ei pystynyt tuottamaan kyyneleitä. Lopulta Lumet sanoi näyttelijälle, että mitä tahansa hän tulee tekemään seuraavan oton aikana, näyttelijän täytyy jatkaa ja sanoa vuorosanansa. Juuri ennen, kun näyttelijä oli sanomassa repliikin, Lumet läimäytti häntä. Lumetin tapa ohjata vaikutti hyvän kohtauksen syntymiseen mutta ei ollut hyväksyttävä, eikä hän halunnut käyttää sitä enää. (Lumet 1995, 66-67.) Yllättäminen voi toimia näyttelijälle hyvänä iskuna oikeaan tunteeseen, mutta kuten Lumetkin sanoi, ei ole oikein puuttua näyttelijäntyöhön näin rajuilla otteilla, jos samaan lopputulokseen voidaan päästä toisinkin keinoin. Olen kuitenkin itse käyttänyt vastaavaa työtapaa kerran Noidantulen kuvauksissa, ja silloin lopputulos oli onnistunut (sivu 32).

Joskus näyttelijät voivat olla hyvin erilaisia luonteensa ja elämäkokemustensa vuoksi ja ohjaajan täytyy miettiä, miten sovittaa näyttelijät yhteen ja saada heidät näyttämään siltä, että he tekevät samaa elokuvaa. Lumetin mukaan vastaus on yksinkertainen, mutta vaikeasti saavutettavissa. Kuten oikeassakin elämässä, puhuminen ja kuunteleminen on vaikeaa, mutta näyttelemisessä se on perusta kaikelle sille, mitä rakennetaan. Ensimmäisissä näyttelijäharjoituksissa Lumet kehottaakin näyttelijöitä tekemään niin paljon tai vähän kuin he haluavat, mutta hän haluaa, että he vähintään puhuvat ja

kuuntelevat toisiaan. (Lumet 1995, 71.) Näyttelemine on vuorovaikutusta ja yhteistyötä kanssänäyttelijöiden kanssa ja ohjaajan täytyy löytää ne keinot, joilla auttaa näyttelijöitä löytämään yhteinen sävel.

Näyttelijän ja ohjaajan vuorovaikutuksen tulisi perustua rakentavan vuorovaikutuksen varaan, riippumatta työmenetelmistä. Routarinteen mukaan vuorovaikutus on rakentavaa silloin, kun ideoiden kanssa ei kilpailla joko-tai -asetelmassa, vaan ne pyritään yhdistämään keskenään sekä-että -ajatuksella:

Joko – tai

A: Voisiko se mennä näin?

B: Miksei, mutta mulla on tämmönen idea...

Sekä – että

A: Voisiko se mennä näin?

B: Miksei, mulla on tämmönen idea, miten ne toimis yhdessä? (Routarinne 2004, 37.)

Yhteistyö ja luottamus on perusta ohjaajan ja näyttelijän välillä ja on tärkeää, että vuorovaikutus perustuu kommunikaation ja rakentavan kritiikin varaan.

4.1.2 Näyttelijöiden ohjaus

Elokuvaohjaaja Esa Illi esittelee kolme erilaista ohjauksellista mallia. Jatkuvan improvisoinnin mallissa, eli näyttelijäkeskeisessä mallissa, on vain tilanne ja henkilöhahmot, muttei käsikirjoitusta. Visioon perustuvassa menetelmässä ohjaaja työstää näyttelijöiden kanssa käsikirjoitusta ja ohjaajan visiota. Kolmas malli, vuorovaikutteinen malli, on näiden kahden synteesi, jolloin pyritään käyttämään molempia menetelmiä. (Illi 2004, 13-14.)

Ohjaajan tulee kiinnittää huomiota siihen, miten ohjaa näyttelijöitään. Ohjeet, joissa ohjaaja pyytää näyttelijöitä tekemään kohtauksesta hauskan, näyttelemään pienemmin tai pyytää näyttelijää näyttelemään tiettyjä tunnetiloja, kuten vihaa tai surua, ovat vaikeasti näyteltävissä ja tekevät ohjauksesta epämääräistä. Sen sijaan, kuten

käsikirjoittaessakin, ohjaajan tulisi pyytää asioita tekemisen kautta verbeillä, eikä kuvailemalla roolihahmon tunteita adjektiiveilla.

Westonin mukaan eniten näyttelijät tapaavat valittaa, että ohjaaja ei tiedä, mitä haluaa. Ohjaajalla voi olla tiettyjä mielikuvia siitä, miten kohtaus hänen mielestään menee, mutta se ei vielä tarkoita, että ohjaaja välttämättä tietäisi, mitä hän haluaa kohtauksella kertoa. Westonin mukaan ongelmia syntyy, kun ohjaaja ei tiedä, miten valmistautua työhönsä. Ohjaaja näkee sielunsa silmin roolihahmon kasvot, kuulee repliikit tiettyyn äänensävyyn ja kuvittelee täsmällisiä kasvojen ilmeitä ja henkilöiden liikkeitä. Westonin mukaan ohjaajat kutsuvat tätä omaksi visiokseen. (Weston 1996, 33.)

Improvisoidessakin ohjaajan täytyy osata antaa selkeitä ja riittävän yksinkertaisia ohjeita. Monesti ohjaajat kertovat näyttelijöille, mitä tunteita heidän pitäisi näyttellä. Kohtauksen alussa mies on huolissaan, koska nainen on myöhässä. Mies on helpottunut, kun nainen palaa, mutta pettyy, kun naisella ei ole rahoja ja alkaa epäillä, että nainen salaa häneltä jotakin (Weston 1996, 40). Tällaista ohjaustapaa kutsutaan tulosohjaamiseksi. Tulosohjaaminen aiheuttaa ongelmia, sillä sen sijaan, että näyttelijä ammentaisi omista kokemuksistaan, hän alkaa toteuttaa ohjaajan toiveita tunteista. Näyttelemisestä tulee väkinäistä ja pinnallista ja elokuvasta tulee helposti eloton. Sen sijaan, että ohjaaja miettii yksittäisiä repliikkejä ja asioita, hänen tulisi miettiä kokonaisuutta, mistä elokuva kertoo ja miten roolihahmot tukevat tarinaa.

Lumet painottaa näyttelijöiden merkitystä elokuvassa. Hänen mukaan näyttelijät käyttävät instrumenttinaan omaa kehoaan ja tunteitaan. Luodakseen toimivan roolihahmon näyttelijän on samaistuttava henkilöön, jota näyttelee. On olemassa paljon näyttelijöitä, jotka pystyvät tuottamaan muuten hienon roolisuorituksen, mutta eivät pysty tuomaan roolihahmoaan eloon. (Lumet 1995, 59-60). Jaan näyttelijät karkeasti kahteen kategoriaan. Niihin, jotka näyttelevät ja niihin, jotka näyttelevät näyttelemistä. Näyttelijät eläytyvät rooliinsa, he tuntevat olevansa itse roolihahmo ja samaistuvat hahmonsä tunteisiin. Näyttelijän roolisuoritus onnistuu, koska hän ei esitä, vaan hän on roolihahmo. Näyttelijät, jotka taas näyttelevät näyttelemistä, esiintyvät hyvin, mutta näyttelijän oma persoonallinen ote rooliin puuttuu. Onnistunut roolisuoritus vaatii näyttelijältä uskallusta heittäytyä ja ohjaajalta kykyä tukea ja rohkaista näyttelijää. Tavoitteena on, että näyttelijä on niin uskottava, että katsojat kokevat näyttelijän olevan roolihahmo. Joskus näyttelijät kuitenkin esittävät itseään, jolloin ohjaajan on

huomattava, että näin on käynyt ja hänen on pystyttävä kertomaan siitä näyttelijälle. Ohjaaja voi auttaa näyttelijää tutkimaan roolihahmoaan improvisaatioharjoituksilla, joiden avulla pyritään esimerkiksi selvittämään roolihahmojen välisten suhteiden historiaa tai katsomalla, miten roolihahmo reagoisi erilaisissa tilanteissa.

Lumet ei halua elämää tuotettuna vaan luotuna ja hän haluaa nähdä näyttelijän oman persoonan mukana tekemisessä. Hän ottaa esimerkiksi työskentelyn näyttelijä Paul Newmanin kanssa. Kun he harjoittelivat Lumetin elokuvaa *The Verdict* (1982), heillä ei periaatteessa ollut suurempia ongelmia, mutta he eivät olleet löytäneet sitä emotionaalista tasoa, joka oli Mametin käsikirjoituksessa. Lumetin mielestä syy oli siinä, että hahmosta puuttui toistaiseksi jotakin ja hän kertoi tämän Newmanille. Harjoitusten loppuajan Newman oli hiljainen ja mieteliäs ja seuraavissa näyttelijäharjoituksissa hän oli löytänyt sen puuttuvan asian. Lumet tiesi, että Newmanille sen puuttuvan osan paljastaminen itsestään oli tuskallista. Hän myös tiesi, että Newman oli omistautunut, mutta ujo näyttelijä. (Lumet 1995, 60.) Moni näyttelijä on ujo, eikä asiaa auta se, että näyttelijät ovat jatkuvan arvostelun kohteena. Hyvän roolisuorituksen tehdessään näyttelijä paljastaa aina samalla jotakin itsestään. Sen perusteella voi vain kuvitella, kuinka vaikeaa on luoda uskottava roolihahmo. Lisäksi monet näyttelijät ovat hyvin itsekriittisiä ja tietoisia itsestään, eivätkä kaikki näyttelijät haluakaan välttämättä nähdä itseään valkokankaalla, vaan rakastavat itse näyttelemistä työnä. Osa näyttelijöistä taas katsoo omia roolisuorituksiaan mielellään ja ottaa niistä opikseen.

Mametin mukaan näyttelijät usein kysyvät ohjaajalta, mikä on heidän roolihahmonsa motiivi tai mistä henkilö on tulossa. Mametin vastaus tämän kaltaisiin kysymyksiin on, ettei sillä ole mitään väliä, koska näyttelijä ei pysty näyttelemään mistä on juuri tullut. Jollei jotakin pysty näyttelemään, ei sitä tarvitse myöskään ajatella. Sen sijaan parasta, mitä ohjaaja voi tehdä, on pyytää näyttelijää tekemään fyysiset toiminnot mahdollisimman yksinkertaisesti. Hyvä näyttelijä näyttelee jokaisen pienenkin yksityiskohdan niin täydentävästi ja yksinkertaisesti kuin on mahdollista. (Mamet 1991, 69-70.)

Oman ohjaajakokemukseni mukaan näyttelijän on hyvä tietää hahmonsa taustat. Olen kuitenkin myös ollut tilanteissa, joissa huomaan aiheuttaneeni näyttelijälle informaatiotulvan liialla ohjaamisella. Weston kutsuu tällaista informaatiotulvaa täyteen

ahdetuksi emotionaaliseksi kartaksi, joka on yhteenveto kaikista tunteista ja reaktioista, joita roolihenkilöllä pitäisi olla kohtauksessa ohjaajan mielestä. Tällainen ohjaustapa on väsyttävää ja pitkäväteistä. Esityksessä täytyisi Westonin mukaan olla johtoajatus, jolla näyttelijä saa uskottavasti yhteyden roolihenkilöönsä. Avaimia roolihahmon johtoajatuksen löytämiseen ovat esimerkiksi käsitys päämäärästä tai pyrkimyksestä. (Weston 1996, 40.) Ennen improvisointia ohjaajalla ja näyttelijällä täytyy olla selvillä roolihahmon päämäärä, muuten roolihahmo jää ennalta arvattavaksi ja ohueksi. Selvittämällä roolihahmon päämäärän ja pyrkimyksen roolihahmosta tulee elävä ja ohjaajan työstä tulee helpompaa kun ohjaus on toteutettavissa yksinkertaisilla ohjeilla.

4.2 Henkilöhahmojen kehittäminen

Improvisaatio voi toimia hyvänä apukeinona sekä ohjaajalle että näyttelijöille silloin, kun rakennetaan henkilöhahmoja. Improvisaatio tarjoaa näyttelijälle mahdollisuuden etsiä ja kokea asioita tuomalla kohtaukseen omia ideoitaan ja tunteitaan. Samalla se voi tarjota ohjaajalle aitoja tilanteita, joita hyödyntää näyttelijöiden välisten suhteiden luomisessa. Illi mainitsee, että käsikirjoitus ei välttämättä ole juonivetoinen, vaan se voi olla myös henkilökeskeinen. Henkilökeskeisessä käsikirjoituksessa näyttelijöillä on entistä isompi rooli tarinan toimivuuden kannalta. Monet ohjaajat eivät tätä kuitenkaan huomaa ja he sanelevat näyttelijöille, millaisia heidän roolihahmonsensa ovat. Illin mukaan tilanteissa, joissa näyttelijöiden luontaiset impulssit joudutaan putsaamaan pois, kohtauksista tulee hengettömiä. (Illi 2004, 15-16.)

Mametin mukaan hyviä elokuvakäsikirjoituksia on tehty melko vähän ja lähes kaikki käsikirjoitukset sisältävät kuvallisesti vaikeasti toteutettavaa materiaalia (Mamet 1991, 4). Käsikirjoitus voi olla puutteellinen monista eri syistä. Yksi yleisimmistä on liiallinen dialogilla kertominen näyttämisen sijaan. Tässä tapauksessa puhun huonosta dialogista, sillä monesti tällaisella dialogilla ei välttämättä ole selkeää tarkoitusta tai riittävää syytä, miksi hahmo sanoisi niin. Improvisaation avulla on mahdollista karsia ylimääräinen pois ja löytää tavat näyttää asiat kuvakerronnalla dialogin sijasta.

Toinen Scorsesen elokuva, jonka haluan nostaa esille on *Taxi Driver* (1976), jonka dialogi on suurimmaksi osaksi improvisoitua (Paul Schrader, 2015). Yksi tunnetuimmista elokuvan kohtauksista on Peilikuva-kohtaus. Käsikirjoituksessa luki

ainoastaan ”Travis puhuu peilikuvallenne”. Kohtauksessa näyttelijä Robert DeNiro puhuu itselleen peilin kautta osoittaen samalla aseella. Kohtaus summaa hyvin aiempia kohtauksia kertomalla Travin yksinäisyydestä, raivosta yhteiskuntaa kohtaan ja halusta löytää oma tarkoituksensa.

Improvisaatio voi toimia hyvin tukena näyttelijän ilmaisussa roolihahmoa rakentaessa. Uotilan mukaan improvisaatio lähtee hyvässä mielessä siitä, että se pyrkii hyödyntämään vahvuuksia. Silloin, jos näyttelijällä on jokin vahvuus, se todennäköisesti saadaan improvisaation avulla parhaiten esiin. (Uotila 2015.) Lumetin mukaan improvisaatio voi olla tehokas työmenetelmä harjoituksissa. Sen avulla esimerkiksi näyttelijä voi tutkia, millainen hän oikeasti on silloin, kun hän on vaikka vihainen. Kun tunnistaa omat tunteensa, näyttelijä tietää, milloin tunteet ovat aitoja ja milloin ne ovat teeskenneltyjä. Riippumatta siitä, kuinka epävarma näyttelijä on, lähes poikkeuksetta Lumet kertoo näyttelijöiden, joiden kanssa hän on työskennellyt, olleen hyvin tietoisia itsestään. He saattavat inhota näkemäänsä, mutta he todella näkevät itsensä. Lumetin mielestä se tietoisuus on erottava tekijä näyttelijän luonnollisen persoonallisuuden ja hahmon, jota näyttelijä näyttelee, välillä. (Lumet 1995, 70.)

4.3 Kohtausten rakentaminen

Jos kohtaus on syystä tai toisesta haastava esimerkiksi käsikirjoituksen osalta, voi improvisaation avulla löytää uusia toteutustapoja. Esimerkiksi kohtauksen päämäärän selvittämisessä voidaan käyttää improvisaatiota apukeinona. Mametin mukaan yleisöä kiinnostaa ainoastaan, mikä on kohtauksen työntövoima, eli mitä protagonistilla haluaa ja vielä tarkemmin, mikä on kuvien merkitys. (Mamet 1991, 59.) Jaan ajatukseni Mametin kanssa, sillä vaikka kyseessä olisikin improvisaatioelokuva, ei elokuvan pääpaino saisi olla improvisaatiossa, vaan yhtäläillä siinä tulisi kiinnittää huomiota tarinan kulkuun ja kuvakerrontaan. Mametin mukaan dialogilla ei kuitenkaan tarvitse kertoa sen enempää, kuin mitä voi kertoa kuvilla ja näyttelijäilmaisulla. Mitä vähemmän ohjaaja kertoo, sitä enemmän yleisö tulee yllättymään. Silloin kun ohjaaja kertoo kuvalla, dialogi on vain jäävuoren huippu. (Mamet 1991, 71.) Improvisoimalla voi löytää keinoja välttää puisevaa dialogia, joka ei sinällään kuljeta tarinaa eteenpäin. Esimerkiksi ohjaamassani elokuvassa *Noidantuli* (2015) löysimme improvisaation avulla parempia tapoja kertoa asioita vuoropuhelun sijaan (liite 1, sivu 32).

Elokuvaohjaaja Esa Illin mukaan ohjaajan tehtävänä on sovittaa elokuvanteon tekniikka vapaasti improvisoidun näyttelijäntyön ehtoihin. Tavoitteena on tuoreen ja aidon ilmaisuuden hakeminen ja ohjaajat tavoittelevat yllättävyyttä, mikä syntyy ihmisen odottamattomasta ja ennustamattomasta käyttäytymisestä. (Illi 2004, 8.) Ohjaajan on tärkeää olla mukana sovittamassa käytettävää tekniikkaa näyttelijäntyön ehtoihin, myös muulloin kuin improvisaatioelokuvaa tehdessä. Kuvauksella ja valaisulla on suuri merkitys kuvakerronnassa ja jos kuvakerronta unohdetaan, elokuvasta tulee teatteria.

4.4 Improvisaatio kuvauksissa

Esa Illin mukaan näyttelijäntyö on tärkeämpää kuin hieno kuva, eikä valoilla ja kuvauksella saisi korostaa asioita henkilöiden kustannuksella (Illi 2004, 44). Elokuva on visuaalista ja kuvaus on merkittävässä osassa elokuvan toteutuksessa, mutta tärkein asia elokuvassa on tarina. Niinpä käsikirjoittajan lisäksi näyttelijöillä ja ohjaajalla on merkittävä rooli tarinan kertojina ja jos tavoitteena on näyttelijöiden aidontuntuinen ilmaisuus improvisaation avulla, täytyy koko kuvausryhmän olla käytettävien työmenetelmien puolella.

Esa Illin mukaan tärkeintä on kuvaajan asenne ja se, että kuvaaja hyväksyy valitut työtavat ja on valmistautunut kaikkeen (Illi 2004, 46). Näyttelijät saattavat esimerkiksi liikkua odottamattomasti tilassa, eivät seuraa käsikirjoitusta vaan tekevät sovitut asiat eri järjestyksessä tai saattavat jättää joitakin asioita kohtauksesta pois. Tällaisissa tilanteissa kuvaajan asennoituminen improvisaatioon menetelmänä on tärkeässä asemassa. Olen työskennellyt kuvaajien kanssa, jotka eivät ole olleet valmiita improvisaation edellytyksiin kuvauksissa. Ymmärrän improvisoinnin haasteen kuvaajan kannalta, mutta jos kuvauksissa mennään kuva edellä, jää näyttelijäntyö hienojen kuvien varjoon.

Lumetin mukaan suurimmalla osalla hyvistä näyttelijöistä paras otto tulee ajoissa. Usein neljänteen ottoon mennessä he ovat tuoneet parhaan ulos itsestään. Tämä pätee etenkin isoissa, tunteita sisältävissä kohtauksissa. Elokuvat kuitenkin ovat teknistä mediaa ja valmisteluista huolimatta voi tulla teknisiä haasteita. Kun näin tapahtuu, näyttelijä tuskastuu. Ongelman voi ratkaista vain ottamalla otto aina uudelleen. Lumet yrittää

pitää näyttelijän virkeänä tuomalla aina jotakin uutta eri ottoihin, mutta ajan myötä hänenkin mielikuvituksensa rajat tulevat vastaan. (Lumet 1995, 72.) On haastavaa pitää näyttelijät virkeinä ja kohtaustuoreena samalla, kun tekninen työryhmä kamppailee valojen tai erikoistehosteiden kanssa. Jos tekniikan kanssa aika venyy, olen huomannut parhaaksi ratkaisuksi ottaa näyttelijät hetkeksi irti kuvauspaikalta.

4.5 Improvisaatio jälkituotannossa

Mametin mukaan, jotta elokuvassa olisi draamallista toimintaa, tarina pitäisi kertoa leikkaamalla (Mamet 1991, 2). Koska improvisaatioelokuvassa materiaalia syntyy valtavasti, muodostuu elokuva vasta leikatessa. Oma haasteensa on ohjaajan ja leikkaajan roolien sopimisessa. Yleensä improvisaatioelokuvassa ohjaaja on aktiivisesti läsnä leikkauksenvaiheessa, mutta ohjaajan täytyy osata antaa tilaa myös leikkaajan näkemykselle.

Mametin mukaan ohjaajan täytyy kysyä samoja kysymyksiä kuin käsikirjoittajan ja näyttelijän, kuten miksi nyt tai mitä tapahtuu jos en tee näin. Kun tietää mikä on oleellista tietää, mitä täytyy leikata pois. (Mamet 1991, 79.) Yhtäläillä improvisaatioelokuvassa ohjaajalla täytyy olla selvillä elokuvan tarkoitus. Jos ohjaaja ei tiedä, mitä haluaa elokuvallaan kertoa, on leikkaaminen vaikeaa. Karppisen mukaan jälkituotanto korostuu improvisaatiomenetelmällä tehdyssä tuotannossa, sillä vasta tällöin ohjaaja ja leikkaaja luovat lopullisen yleisölle esitettävän elokuvan ja televisio-ohjelman (Karppinen 2004, 8). Improvisaatioelokuvan leikkaus vaatii ohjaajalta ja leikkaajalta luovuutta, sillä materiaalin sisältö ei ole ollut etukäteen tiedossa ja leikkauspöydällä voidaankin löytää lukuisia eri leikkausvaihtoehtoja.

Elokuvaohjaaja Arto Koskinen on sitä mieltä, että tutkiminen on elokuvan tekemisessä tärkeintä. Kameran avulla on vaikea tutkia, koska sillä tallennetaan vain lopputulos, mutta leikkaamalla taas voi. (Koskinen 2004, 20.) Kuvauksissa on vaikeaa tutkia eri mahdollisuuksia, joita käsikirjoitus pitää sisällään, mutta leikkauspöydällä materiaali on jo olemassa ja vaihtoehtoja on rajattomasti. Myös käsikirjoitetussa elokuvassa on hyvä kokeilla uutta ja leikatessa kannattaakin jättää käsikirjoitus sivuun.

Mametin mukaan elokuvasta ei voi tehdä enää mielenkiintoisempaa leikkauspöydällä, jolloin kuvat, jotka ohjaaja on valinnut, ovat kaikki kaikessa. (Mamet 1991, 104.) Jos ohjaajalla on selkeä näkemys siitä, millaisia kuvia hän haluaa käyttää, voi tällainen työtapo toimia yhtä lailla. Monessa tapauksessa pääkuvaaja kuitenkin on se, joka on vastuussa kuvakerronnasta, ja etenkin improvisaatioelokuvassa on tarkoituskin, että materiaali on ennaltasuunnittelematonta. Toisaalta kuvakerrontaa ja improvisaatiomenetelmää näyttelijäntyössä ei tulisi sotkea keskenään, sillä vaikka näyttelijäntyö olisikin improvisoitua ei se tarkoita, että kuvakerronnan tarvitsisi välttämättä olla.

Karppisen mukaan leikkaaja kokoaa draaman, mutta ohjaajan ja leikkaajan täytyy sopia selkeästi etukäteen, valitseeko ohjaaja käytettävän materiaalin, vai onko leikkaajalla vapaat kädet. Olennaista on kuitenkin materiaalin hallinta. (Karppinen 2004, 41.) Omissa töissäni olen päätenyt jonkinlaiseen välimuotoon. Ehdotan otot, joita haluaisin käyttää, mutta annan leikkaajan myös halutessaan tarjota. Improvisoitujen kohtausten leikkaaminen on monivaiheinen ja työläs prosessi, jossa ohjaajan ja leikkaajan välinen yhteistyö on ratkaisevassa osassa.

5 IMPROVISAATIO TYÖSKENTELYMENETELMÄNÄ ELOKUVASSA NOIDANTULI

5.1 Noidantuli

Noidantuli on 15-minuuttinen lyhytelokuva-adaptaatio, joka pohjautuu Helena Wariksen *Pohjankontu*-trilogiaan. Lyhytelokuvan päähenkilö on Akmela-niminen noitatytty. Noitakylässä, jossa Akmela on kasvanut opetetaan, että miehiä täytyy välttää, koska miehet voivat viedä noitien voimat. Onnettomuuden seurauksena Akmela kuitenkin tutustuu mieheen, Elofiin.

Suunnitteilla on *Pohjankontu*-trilogiaan pohjautuva pitkä elokuva. Halusimme tehdä lyhytelokuvan trilogian pohjalta, jonka avulla voisimme alkaa etsiä tuotantoyhtiötä ja rahoitusta. Käsikirjoitusvaiheessa keräsimme kirjoista kohtauksia, jotka meistä olivat kiinnostavia ja lähestyimme niitä omien tunnemuistojemme kautta.

Minulle *Noidantuli* on monimerkityksellinen elokuva. Jo pelkästään nimi viittaa useampaan merkitykseen; Akmelan syvään haluun olla hyväksytty ja rakastettu, noitien taikavoimiin sekä varsinaisiin noidantuliin, joita nykykielessä kutsutaan myös bioluminesenssiksi. Pohjimmiltaan kyseessä on kasvutarina työstä naiseksi ja oman äänen ja paikan löytäminen tässä maailmassa. Asioita, joita jokainen nuori käy läpi kasvaessaan aikuiseksi. Haluan *Noidantulella* osoittaa etenkin nuorille mielipiteiden ja omien ajatusten tärkeyden sekä rohkaista heitä rakentamaan elämänsä sellaiseksi, kuin he sen itse haluavat olevan.

Pohdin tässä luvussa *Noidantulen* työstämistä eheäksi lyhytelokuvaksi improvisaatiota työmenetelmänä ohjauksessa hyödyntäen. Kerron työn kulusta käsikirjoituksesta kuvauksiin ja siitä leikkaukseen ja avaan samalla tarkemmin, miten improvisaatio on ollut mukana elokuvan työvaiheissa.

5.2 Näyttelijäharjoitukset

Noidantulen käsikirjoituksessa oli monia ongelmakohtia, jotka tiedostin jo kirjoitusvaiheessa. Ongelmat olivat lähinnä dialogissa, joka oli selittelevää ja muistutti liikaa kirjan kieltä. Lähdin pohtimaan, miten puhe saataisiin sovitettua näyttelijöiden suuhun sopivaksi.

Päätin lähestyä ongelmaa improvisaation avulla. Aluksi luimme käsikirjoituksen läpi näyttelijöiden kanssa ja keskustelimme henkilöhahmojen päämääristä. Keskustelimme myös erilaisista mahdollisuuksista, joita kohtaukset voisivat tarjota, ja kävimme läpi tarinan ja henkilöhahmojen päämääriä. Sen jälkeen aloitimme harjoituksilla, joissa näyttelijät tiesivät kohtausten faktat ja sisällön ja annoin hahmoille päämäärät, mutta heillä ei ollut käsikirjoitusta. Otan esimerkiksi 5. kohtauksen (liite 1, sivu 44). Kohtauksessa Elofin päämäärä oli saada Akmela luottamaan itseensä ja pyytää anteeksi, että ampui Akmela vahingossa nuolella. Akmelan päämääränä taas oli selvittää, voiko hän luottaa Elofiin ja saada oma vointinsa paremmaksi. Ensimmäisillä harjoituskerroilla sanoin näyttelijöille, että heidän ei halutessaan tarvitse käyttää dialogia. Tarkoituksena oli tehdä näyttelijöille selkeäksi, mistä kohtauksessa oli kyse ja valmistella heidät siihen, että vaikka he kuvauksissa unohtaisivat repliikkinsä, olisi kohtauksen sisältö ja tarkoitus heille niin tuttu, että he pystyisivät improvisaation avulla viemään oton loppuun.

Seuraavaksi otimme dialogin mukaan, mutta etenimme edelleen ilman käsikirjoitusta ja annoin näyttelijöille mahdollisuuden jättää halutessaan osia käsikirjoituksesta pois. Näyttelijöistä huomasin aluksi, että he olivat tottuneet opettelemaan repliikit ulkoa, mutta kun tarpeeksi monta kertaa kävimme läpi kohtausten päämäärät ja otimme alusta, alkoivat näyttelijätkin saada kiinni siitä, mitä ajoin takaa. Tässä vaiheessa käytin improvisaatiota työmenetelmänä. Jo näiden harjoitusten myötä huomasimme, että osa kirjoittamastamme dialogista on turhaa, koska näyttelijät pystyivät ilmaisemaan samat asiat voimakkaammin ilman repliikkejä.

Jatkoimme kohtausten työstämistä improvisoiden. Pidin mielessä käsikirjoituksen pääkohdat, mutta annoin näyttelijöille vapautta ilmaista itseään. Koen, että tämä oli oikea työstämistapa tämän elokuvan ja näiden näyttelijöiden kanssa, sillä improvisaation avulla näyttelijät saivat tarttumapintaa siihen, kuka heidän

roolihahmonsa oli. Koin improvisaation antoisaksi myös itselleni, sillä se avarsi omia ajatuksiani siitä, miten kohtaukset menevät siihen, miten ne voisivat myös mennä.

Keskityimme harjoituksissa lähinnä kohtausten rakenteeseen ja roolihahmojen päämääriin. Tarkoituksena ei ollut harjoitella valmista kohtausta, vaan antaa näyttelijöille itsevarmuutta ja selkeyttä tulevia kuvauksia varten.

5.3 Kuvaukset

Huomasin, että Elofin näyttelijälle repliikkien osaaminen oli niin selkärankaan upotettu asia, että kuvauksiin hän saapui repliikit ulkoa opeteltuna. Lisähaasteen Elofin ensimmäisen kohtauksen kuvauksiin toi se, että Elofin näyttelijä oli huonosti mukana viimeisissä näyttelijäharjoituksissa. Tuntui, että se työ, jonka olimme harjoitusvaiheessa tehneet, oli unohtunut jonnekin. Kohtaus tuntui ulkoa opetellun toistamiselta ja se aitous ja rentous, jonka olimme saavuttaneet harjoituksissa, oli kadonnut. Elofin ensimmäisenä kuvauspäivänä otimme lähemmäs kymmenen ottoa Elofin suunnasta, enkä siltikään ollut tyytyväinen.

Olen jälkeenpäin miettinyt, miksei harjoittelemamme kohtaus toiminut enää kuvauksissa. Olimme kuitenkin harjoitelleet kohtaukset jo ennen kuvauksia ja kuvauksissa näyttelijät tiesivät jo, mitä kohtaus sisältää. Olin harjoitusvaiheessa kuitenkin päättänyt, että emme harjoittele kohtauksia valmiiksi ennen kuvauksia, koska halusin pitää kohtaukset aitoina ja tuoreina. Elofin näyttelijä oli amatöörinäyttelijä ja luulen, että koska hänellä ei ollut paljon kokemusta elokuvan tekemisestä saati improvisaatiosta työmenetelmänä, oli hänellä melkoiset paineet kuvauksista. Minun ohjaajana olisi ollut tärkeää ottaa asia puheeksi ja keskustella näyttelijöiden kanssa siitä, tuntuvatko käyttämämme menetelmät heistä hyviltä ja onko heillä turvallinen olo kanssani.

Elofin näyttelijän kanssa tuli kuitenkin muitakin ongelmia, ja jouduimme lopulta vaihtamaan Elofin näyttelijän. Kuvauksia täytyi jatkaa nopeasti, mutta ehdimme jutella kohtauksista uuden näyttelijän, Kai Bäckströmin, kanssa vain kerran. Bäckström oli kuitenkin ammattinäyttelijä, joten tiesin hänen pääsevän nopeasti rooliin. Minulla oli tietty käsitys siitä, kuka Elof on, mutta Bäckströmillä oli hyviä, uusia ideoita siitä, miten

Elofia voisi kehittää. Hän näki Elofin miehenä, joka on ollut jo pidemmän aikaa yksin metsässä ja jolle Akmela oli ensimmäinen ihminen, jonka hän oli nähnyt pitkään aikaan. Pidin tästä ajatuksesta ja päätin antaa hänelle vapauden tehdä Elofista omanlaisensa. Elof muuttui pelottomasta soturimiehestä kömpelöksi, mutta rauhalliseksi metsänmieheksi. Tämän myötä *Noidantulen* tarina avautui itselleni uudella tavalla loksauttaen puuttuvatkin palaset kohdilleen.

5.3.1 Käsikirjoitettu kohtaaminen improvisoiden

Emme ehtineet harjoitella kohtauksia näyttelijävaihdojen jälkeen uudelleen, minkä vuoksi jouduimme jälleen tukeutumaan improvisaatioon. Improvisaatio toimi *Noidantulen* kuvauksissa hyvänä ongelmanratkaisijana. Muutamien kohtausten kanssa meillä oli näyttelijöiden kanssa ongelmia sen suhteen, ettei kohtausten tarkoitus ollut täysin selvillä. Suurin haaste sekä minulle että näyttelijöille oli 11. kohtaaminen (liite 1, sivu 49). Kohtaaminen oli hankala jo käsikirjoitusvaiheessa. Siinä tuntui olevan vähän kaikkea, muttei mitään selkeää, mitä lähteä työstämään. Kohtaaminen koki jo käsikirjoittajan käsissä useita muodonmuutoksia, jonka jälkeen se koki vielä minun käsissäni kolme uudelleen kirjoittamista. Vaikka kohtausta työstettiin niin paljon, silti se pysyi sekavana. Myös näyttelijät kertoivat huolensa kohtaamisen suhteen, koska eivät ymmärtäneet mitä sillä yritettiin kertoa.

Ensimmäiset kuvat olivat täysin käyttökelvottomia. Näyttelijät eivät ymmärtäneet kohtaamisen päämäärää, enkä minäkään tiennyt mitä heiltä pyytää. Elofin näyttelijä yritti tukea Akmelaa omalla työllään antamalla Akmelalle syyn suuttua, mutta samalla Elofin motiiveista tuli ristiriitaisia. Kun taas Elof keskittyi Elofin motiiveihin, lähti Akmelalta syy suuttua ja näyttelijä oli hukassa kohtaamisen kanssa. Tämä oli haastavin tilanne, jossa olin ohjaajana vielä koskaan ollut. Aina kun pyysin jotakin toiselta, se vaikutti toisen näyttelijän työhön negatiivisesti. Lopulta en keksinyt muuta, kuin unohtaa kaiken, mitä olimme ensimmäisen kuvan aikana tehneet ja istua näyttelijöiden kanssa alas ja yrittää ratkaista ongelma. Ratkaisu löytyi improvisaatiosta. Kysyin näyttelijöiltä, että jos he olisivat tilanteessa, jossa Elofin näyttelijä epäilee että Akmela on noita ja haluaa asiaan selvyuden, mutta Akmelan näyttelijä ei tiedä että Elof epäilee hänen olevan noita, miten he toimisivat. Akmelan näyttelijä heitti nuotion leimahduksen jälkeen uuden repliikin: ”Tiesit että olen noita.” Yksinkertainen ja jopa turhan

selittelevä repliikki, mutta se avasi koko kohtauksen merkityksen ja selkeytti sen päämäärät.

Myös 12. kohtaus (Liite 1, sivu 51) oli haasteellinen. Alkuperäisessä kohtauksessa molemmat näyttelijät joutuivat menemään järveen. Jos kohtaus olisi kuvattu kesällä, ei ongelmaa olisi ollut, mutta kuvaukset ajoittuivat syksylle. Kuvasimme kohtauksen ensimmäisen kerran syyskuun alkupuolella heti kuvausten alettua ja jo silloin vesi oli hyytävä. Elofin näyttelijävaihdoksen myötä kohtaus jouduttiin kuvaamaan uudelleen ja kuvaukset siirtyivät vielä pidemmälle syksyyn. Tiesimme, etteivät näyttelijät pysty näyttelemään kohtausta hyvin Näsijärvessä uiden lokakuussa, jos se toteutetaan alkuperäisessä muodossa. Otin yhteyttä Akmelan näyttelijään Emma-Lotta Kiuruun, joka opiskelee myös käsikirjoitusta näyttelemisen lisäksi, ja aloimme miettiä uusia ratkaisuja kohtauksen toteuttamiseksi. Ideoimme kohtauksen uusiksi niin, että vain Akmela on järvessä ja vain lantiota myöten vedessä, ja suurin osa kohtauksesta tapahtuu rannalla.

Kohtauksen muokkaaminen olosuhteisiin sopivaksi voi usein olla huono ratkaisu, mutta tässä tapauksessa sen lisäksi että se oli välttämätöntä, tuli kohtauksesta myös parempi. Näyttelijöiden motiivit olivat selkeämmät ja tukivat myös muuta tarinaa paremmin. Koen, että kohtauksen uudelleenkirjoittaminen oli jo itsessään omanlaistaan improvisaatiota spontaaniutensa vuoksi. Erikoisen tilanteesta teki Kiurun suhde Noidantuleen, sillä hän oli uudelleenkirjoitustilanteessa mukana sekä näyttelijänä että käsikirjoittajana. Pääsimme siis kirjoitusvaiheessa jo kokeilemaan improvisaation avulla, miten kohtaus voisi tukea tarinaa ja miten se voisi edetä. 12. kohtauksessa kokeilimme myös improvisaatiota kohtauksen aikana. Elofin näyttelijä sanoi haluavansa kokeilla suudelmakohtausta oikeana ensisuudelmana. Oikeastaan kaikki tapahtumat sen jälkeen, kun Akmela tulee rannalle, on improvisoitua. Annoin näyttelijöille pääkohdat, Akmelalla on kylmä ja molemmat tuntevat vetoa toisiaan kohtaan ja lopussa he suutelevat. Muun annoin näyttelijöiden etsiä itse, sillä koin tärkeäksi, että niin intiimissä kohtauksessa näyttelijät tuntevat olonsa turvalliseksi ja varmasti. En usko, että siitä että olisin lähtenyt avaamaan kohtausta tarkemmin näyttelijöille, olisi ollut sen enempää hyötyä, todennäköisesti päinvastoin siitä olisi ollut haittaa ja se olisi kerännyt paineita näyttelijöille.

5.3.2 Henkilöhahmojen kehittäminen

Vaikka olimme jo harjoituksissa käyneet läpi roolihahmojen motiiveja ja päämääriä, heräsivät sekä Akmela että Elof oikeasti henkiin vasta kuvauksissa. Vertaan *Noidantulen* 12. kohtausta, jonka kuvasimme molempien Elofin näyttelijöiden kanssa (liitteet 1, sivu 51 ja 2, sivu 55). Ensimmäisen näyttelijän kanssa suurimmaksi ongelmaksi muodostui pelottomuus ja soturimiehen asenne, josta mainitsin aiemmin. Ne piirteet yhdistettynä siihen, että Elof seuraa nuorempaa tyttöä rantaan, joka riisuutuu hänen edessään, teki kohtauksesta epämiellyttävän ja jopa irstaan. Pelokseni muodostui samalla kohtaus, jossa Elof ammutaan. Pelkäsin, että jos Elof näytetään tällaisessa valossa, katsoja kokee Elofin kuoleman huojentavana eikä järkyttävänä asiana. Uuden näyttelijän kanssa kohtaus muuttui täysin. Uusien ajatusten pohjalta lähestyimme kohtausta sitä kautta, että Elof on tilanteessa yhtä hukassa kuin Akmela. Näin roolihahmojen ikäerokaan ei tuntunut niin suurelta asialta ja kohtauksesta tuli miellyttävä katsojallekin.

Henkilöhahmojen työstäminen alkoi jo harjoituksissa, mutta muistan kuinka Akmelan näyttelijä muutamaa viikkoa ennen kuvauksia sanoi eräässä pukusovituksessa kuinka hänestä tuntui, että Akmela oli oikeasti löytymässä vasta puvustuksen ja rekvisiitan myötä. Tämä jäi mieleeni ja olen nyt ymmärtänyt, kuinka vaikeaa *Noidantulen* harjoitusten on täytynyt olla näyttelijöille, sillä he ovat joutuneet eläytymään rooleihinsa omisa vaatteissaan koulun käytävällä. Lisäksi harjoituksissa ei ole ollut kameraa kertomassa näyttelijöille, minkälaista kuvaa milloinkin otetaan. Improvisaatioharjoituksista olisi voinut tehdä näyttelijöille varmasti helpompia ja mielekkäämpiä tuomalla harjoitustilanteisiin edes rekvisiittaa.

Vaikeista harjoituksista huolimatta Akmela löytyi juuri näiden improvisaatioharjoitusten avulla, sillä ilman, että näyttelijä olisi tuntenut kuka Akmela on henkilönä en usko, että hän olisi kyennyt niin vahvaan ja aitoon roolisuoritukseen. Näyttelijä löysi itsestään sen osan, joka samaistui Akmelan maailmaan ja ajatuksiin. Sekä Akmela että Elof kehittyivät improvisaation ja näyttelijöiden vapauden avulla hahmoina parempaan suuntaan.

Vaikka yleensä improvisaatiolla tarkoitetaan näyttelijöiden improvisointia, voi mielestäni myös ohjaajan spontaaniutta kutsua improvisaatioksi. 14. kohtauksen (liite 1,

sivu 52) kuvauksissa tein ohjaajana virheen siinä, että suostuin kuvaamaan ison kohtauksen, jossa oli monta näyttelijää kerralla ohjattavana siten, ettei kohtausta kuvattu aikajatkumona. Leikkauspöydällä huomasimme, että Akmelan lähikuva, joka oli kohtauksen kannalta yksi tärkeimmistä kuvista, ei sopinut tunteen puolesta yhteen muiden kohtauksen kuvien kanssa. Päätimme kuvata tuon yhden kuvan uudelleen green screen –taustaa vasten viimeisenä kuvauspäivänä. Kuvaustilanne oli haastava, koska näyttelijä joutui näyttelemään ilman oikeaa vastanäyttelijää. Ennen kyseistä kuvaa Elofia oli juuri ammuttu nuolella ja Akmelan oli tarkoitus uhmata noitaheimolaisia ensimmäistä kertaa. Harjoittelimme otton ennen kuvauksia ja kävimme kunnolla läpi mitä kuvassa tulisi tapahtumaan, mutta muutaman oton jälkeen emme olleet saaneet sitä mitä halusimme. Alkoi tulla pimeä, ja meillä oli aikaa enää yhteen ottoon. Akmelan näyttelijä on hyvä ystäväni ja tiedän, mikä saa hänet suuttumaan. Juuri ennen viimeistä ottoa sanoin näyttelijälle: ”Noniin, nyt sitä vihaa mukaan!” Tiesin, että hän suuttuu minulle, koska tiesin hänen tekevän parhaansa, mutta jostain syystä emme vain olleet löytäneet sitä oikeaa motiivia. Viimeisestä otosta tuli todella hyvä. Oton jälkeen näyttelijä kertoi aluksi suuttuneensa minulle, mutta tajunneensa heti perään, että tein sen tahallani, mutta hän antoi tunteen viedä loppuun asti. Joskus ohjaajankin improvisoinnista voi olla hyötyä.

5.3.3 Kuvaus ja valaisu improvisaation haasteena

Kuvauksissa näyttelijät saivat jonkin verran vapautta liikkua kuvassa, mutta joidenkin kuvien kohdalla kuvaaja ja valaisija joutuivat rajaamaan kuva-aluetta. Syynä oli rajallinen kuvauskalusto sekä kuvaajan ja valaisijan visio siitä, miten he halusivat toteuttaa yksittäisiä kuvia. Esimerkiksi 4. kohtauksessa (liite 1, sivu 43), jossa Akmela pakenee leiristä, olimme suunnitelleet useita kamera-ajoja. Maasto oli hankala, jonka vuoksi dollyrataa ei ollut mahdollista rakentaa montaa kertaa. Päätimme muutta kuvien välillä kuvaussuuntaa niin, että rata pysyi samalla paikalla, jolloin saimme kaksi kuvaa, jotka näyttivät leikattuna toisilleen jatkumolta. Tämä vaikutti kuitenkin kuvasuuntiin koko kohtauksessa ja meillä tuli iso kuvasuuntavirhe, joka huomattiin vasta leikkauspöydällä. Vielä isompi ongelma tämän kohtauksen kanssa oli, että hienot kuvat menivät näyttelijäntyön edelle. Akmelan näyttelijä joutui keskittymään juoksunopeutensa säätämiseen, jotta kuvausryhmä pysyi perässä sen sijaan, että hän olisi voinut keskittyä siihen, että hänen jalkansa on kipeä ja hänen täytyy päästä pakoon.

Leikkauspöydässä nämä kuvat päädyttiinkin poistamaan. Kuvakikkailut aiheuttivat kohtauksen kuvauksissa muutenkin näyttelijöille päänvaivaa, eivätkä he enkä minä pystynyt keskittymään omaan tekemiseemme.

Vastaavia pieniä ongelmia oli myös 1. kohtauksessa (liite 1, sivu 42), jossa Akmelan liukastuminen oli näyttelijälle erittäin haastava, koska kuvan takia hänen täytyi kaatua tiettyyn suuntaan kivikossa, ja 11. kohtauksessa (liite 1, sivu 49), jossa vaikka Elofin näyttelijästä oli jo saatu haluttu otto, täytyi ottoa uusia monta kertaa nuotion leimahduksen takia. Viimeiseksi mainitussa näyttelijäkin jo hermostui kuvausryhmälle, koska tekniikka meni näyttelijöiden ilmaisun edelle. Aiemmin mainitsin Esa Illin sanoneen, että kuvaajan asenne on tärkeä, kun lähdetään tekemään improvisaatioelokuva. Noidantulella improvisoiminen itse kuvauksissa ei oikeastaan ollut mahdollista tarkkojen kuvasuunnitelmien takia. Toisaalta elokuvassa on myös sen verran selkeä tarina, etten nähnyt kokonaisten kohtausten improvisointia tarpeellisena.

5.4 Jälkituotanto

Tiedostin, että Noidantulen jälkituotanto tulisi olemaan pitkä ja haastava prosessi muuttuneiden kohtausten ja improvisaation vuoksi. Halusin olla aktiivisesti mukana jälkitöissä, en pelkästään palautteen antajana, vaan halusin myös olla mukana itse leikkauksessa Osa leikkaajista ei pidä siitä, että ohjaaja on jatkuvasti läsnä, mutta Noidantulen leikkaajaa Kristiina Tyyskää se ei tuntunut haittaavan.

Lähdimme siis työstämään leikkausta yhdessä Tyyskän kanssa. Ongelmamme oli jo käsikirjoitusvaiheesta asti ollut liiallinen *Pohjankontu*-trilogiaan nojaaminen. Leikkasimme ensimmäisen version *Noidantulesta* jättämättä mitään pois, jonka vuoksi saimme palautetta, että elokuva on liian pitkä. Saimme kritiikkiä myös siitä, että elokuvassa oli liikaa tarinalle merkityksetöntä dialogia siitäkin huolimatta, että olimme jo kuvauksissa poistaneet ison osan vuorosanoista.

Meitä kehoitettiin leikkaamaan *Noidantulesta* dialogiton version. Näin näkisimme, mikä on kohtausten ydin ja mahdollisesti huomaisimme, että jotkut kohtaukset eivät tarvitse dialogia lainkaan. Dialogiton versio toimikin paljon paremmin kuin dialogillinen.

Muutammat repliikit olivat välttämättömiä, mutta loppujen lopuksi repliikkien kokonaismäärä koko elokuvan aikana jää alle kymmeneen.

Suurin muutos tapahtui 8. kohtauksessa (liite 1, sivu 46). Käsikirjoituksessa kohtaaminen on rakennettu täysin dialogin varaan, jossa Akmela ja Elof kertovat omista taustoistaan. Ymmärsimme, että dialogi aukeaisi vain niille, jotka tuntevat Helena Wariksen kirjat. Kun leikkasimme kaiken puheen pois, jäljelle jäi Akmela, joka on juuri saanut noitavoimansa takaisin ja kamppailee nyt päätöksen kanssa, jäädäkö Elofin luo metsään vai palata takaisin noitakylään. Akmela pyörittelee luukorua sormillaan ja katselee sivusilmällä leirissä touhuavaa Elofia. Kohtauksen lopussa Akmela päästää irti korusta ja katsoo suoraan Elofiin valiten hänet. Kohtauksen intensiteetti pysyi paremmin yllä ilman dialogia, joten päätimme jättää kohtauksen sellaisekseen.

Koska kohtauksia muutettiin leikkauspöydällä vielä melkoisesti, oli vuorosanojen jälkiäänitys tarpeen. Se, että näyttelijät usein puhuvat *Noidantulessa* off screenina samalla kun näytämme reaktiokuvaa vastaanäyttelijästä, mahdollisti joidenkin repliikkien muokkaamisen jälkikäteen. Otan esimerkiksi 11. kohtauksen (liite 1, sivu 49). Käsikirjoituksessa, kohtauksen alkupuolella, Elof pelästyy Akmelan sanomalla, että Akmela hoki Elofin nimeä viime yönä. Repliikin seurauksena Akmela hermostuu ja sytyttää vahingossa katseellaan nuotioon roihun. Leikkauspöydällä päädyimme kuitenkin ottamaan näyttelijöiden esittelyt pois kokonaan elokuvasta ja pitämään elokuvan kahden tuntemattoman kohtaamisena. Samalla 11. kohtauksen repliikki kuitenkin muodostui ristiriitaiseksi, koska elokuvassa puhuttaisiin Elofin nimestä, mutta Elofin varsinainen nimi ei tulisi esille missään vaiheessa elokuvaa. Jäljelle jäivät vuorosanat: ”Näit painajaista viime yönä. Se liittyi minuun.” Tämä ei kuitenkaan ollut riittävä syy Akmelalle hermostua ja sytyttää nuotiota. Olimme jo aiemmin päättäneet tehdä Akmelasta lähes mykän, hän puhuu vain loitsiessaan *Noidantulet* ja vastustaessaan Serinaa. Niinpä myös Akmelan improvisoitu repliikki: ”Tiesit kokoajan että olen noita,” otettiin pois.

Mietimme yhdessä Elofin näyttelijän kanssa jälkiäänityksessä erilaisia vaihtoehtoja iskuksi Akmelalle. Näyttelijä etsi improvisoimalla oikeita sanoja ja tuin hänen ilmaisuaan olemalla valppaana ja kertomalla mitä halusin. Halusin, että Elof antaa Akmelalle syyn hermostua ja halusin, että Elofin repliikistä tulisi jollakin tapaa selväksi, että Elof tietää Akmelan olevan noita. Lopulta päätimme, että Elof sanoo: ”Näit

painajaista viime yönä. Olet noita.” Repliikki antaa Akmelalle syyn hermostua, se on yllätyksellinen ja sillä varmistetaan, että katsoja ymmärtää seuraavan kohtauksen tapahtumat.

Meitä kehoitettiin useampaan otteeseen leikkaamaan kaikki puhe pois elokuvasta, sillä se olisi toiminut niin kahden tuntemattoman, toisilleen vierasta kieltä puhuvan kohtaamisena. Ajatus oli hyvä ja pohdimme tätäkin vaihtoehtoa, mutta muun palautteen perusteella elokuvasta ei välittynyt, etteivät hahmot ymmärtäneet toisiaan. Sen vuoksi päädyin pitämään pienen määrän dialogia mukana.

6 POHDINTA

Opinnäytetyötäni kirjoittaessa huomasin, että aiheesta on jonkin verran kirjallisuutta ja artikkeleita, mutta haasteelliseksi osoittautui erilaisten näkökulmien löytäminen. Improvisaatio jakautuu kahtia niihin, jotka puhuvat improvisaation puolesta ja niihin, jotka eivät pidä improvisaatiota olennaisena osana elokuvan tekoa. Tutustuessani aiheeseen tarkemmin kuitenkin huomasin, että aiheesta on tietoa hyvinkin laajalti ja pystyin myös soveltamaan muualta löydettyä tietoa elokuvan teosta improvisaatioon. Yhdistäväksi tekijäksi lähteiden välillä muodostui, että kaikissa menetelmissä on hyvät ja huonot puolensa ja yhdistelemällä eri työmenetelmiä saadaan yleensä paras tulos.

Tämän opinnäytetyön ja ohjaamani Noidantuli-elokuvan myötä olen tullut siihen tulokseen, että improvisaatio on hyödyllinen työmenetelmä elokuvaa tehdessä, mutta se itsessään ei saa olla perusteena sille, miksi elokuva tehdään. Improvisaation avulla on mahdollista kehittää henkilöhahmoja ja tuoda näyttelijäntyöhön aitoutta, mutta se ei saa menetelmänä viedä huomiota itse tarinalta. Improvisaatio voi kuitenkin tutkimani lähdeaineiston ja elokuvien perusteella parhaimmillaan tuoda tarinaan spontaaniutta ja rikastuttaa elokuvan maailmaa.

Noidantuli-elokuvaa tehdessäni löysin improvisaation, jota tulen käyttämään työmenetelmänä tulevissa töissäni. Opin myös improvisaation myötä, että parasta, mitä ohjaaja voi näyttelijöille tarjota, ovat yksinkertaiset, näyteltävissä olevat ohjeet. Improvisaation avulla näyttelijät pääsevät paremmin osaksi työprosessia ja sitä kautta parempiin roolisuorituksiin.

Olen tyytyväinen sekä Noidantuli-lyhytelokuvaan että opinnäytteeseeni. Selvitin, miten teatteri-improvisaatio ja improvisaatioelokuva eroavat toisistaan ja miten improvisaatiota voidaan hyödyntää elokuvassa. Tulin myös johtopäätökseen, että improvisaatiosta voi olla apua henkilöhahmoja ja dialogia kehittäessä ja joskus se voi myös toimia tukena valmiin käsikirjoituksen kehittämisessä. Selvitin myös, millaisia haasteita improvisaatio voi tuoda mukanaan. Onnistuin soveltamaan tutkimaani aineistoa Noidantuli-lyhytelokuvan työvaiheisiin. Samasta aiheesta on tehty muutamia opinnäytetöitä, jonka vuoksi jätin tietoisesti improvisaation määrittelyn käsitteenä vähemmälle. Tutkimuksessani en myöskään käsitellyt erilaisia

improvisaatioharjoituksia tarkemmin, sillä en nähnyt sitä tarpeellisena aiheeseeni nähden.

Toivon, että tästä opinnäytteestä on apua muille ohjaajille, jotka ovat kiinnostuneet improvisaatiosta työmenetelmänä elokuvassa. Työni kokoaa myös yhteen tietoa siitä, millaisin eri keinoin improvisaatiota voidaan hyödyntää osana elokuvan tekoa.

LÄHTEET

Lähdekirjallisuus:

Hietanen, T. 2004. Käsikirjoitus elää improvisaatiossa. Teoksessa Anneli Karppinen (toim.), Improvisaatio-elokuvaa tekemässä. Tampere: Tampereen Ammattikorkeakoulun julkaisuja.

Illi, E. 2004. Improvisaatio on tutkimista. Teoksessa Anneli Karppinen (toim.), Improvisaatio-elokuvaa tekemässä. Tampere: Tampereen Ammattikorkeakoulun julkaisuja.

Karppinen, A. 2004. Improvisaatioelokuvaa tekemässä. Tampere: Tampereen Ammattikorkeakoulun julkaisuja.

Koskinen, A. 2004. Improvisaatio on tutkimista. Teoksessa Anneli Karppinen (toim.), Improvisaatio-elokuvaa tekemässä. Tampere: Tampereen Ammattikorkeakoulun julkaisuja.

Leep, J. 2008. Theatrical Improvisation. New York: Palgrave Macmillan.

Lumet, S. 1995. Making Movies. New York: Amjen Entertainment.

Mamet, D. 1991. On Directing Film. New York: Viking Penguin, a division of Penguin Books USA Inc.

Routarinne, S. 2004. Improvisoi! Tampere: Tammer-Paino Oy.

Ruokolainen, E. 2004. Ohjaaja uskoo hetkeen ja näyttelijään. Teoksessa Anneli Karppinen (toim.), Improvisaatio-elokuvaa tekemässä. Tampere: Tampereen Ammattikorkeakoulun julkaisuja.

Weston, J. 1996. Näyttelijän ohjaaminen. Suomentanut Päivi Hartzell. Jyväskylä: Kustannusosakeyhtiö Nemo.

Wright Wexman, V. 1980. The Rhetoric of Cinematic Improvisation. University of Texas Press on behalf of the Society for Cinema.

Puhelinhaastattelu:

Uotila, P. elokuvaaja. 2015. Puhelinhaastattelu 23.4.2015. Haastattelija Leutola, S.

Verkkomateriaali:

Dogma '95. Wikipedia. Luettu 16.3.2015. http://fi.wikipedia.org/wiki/Dogma_95

Martin Scorsese talks about using improv in "The Wolf of Wolf Street". 2014. Video, Youtube. Katsottu 9.2.2015. <https://youtu.be/QjOIFcT8wXk>

Neorealismi. Wikipedia. Luettu 16.3.2015. <http://fi.wikipedia.org/wiki/Neorealismi>

The 32 Greatest Unscripted Movie Scenes. 2012. Screen Rant. Luettu 16.3.2015.
<http://screenrant.com/greatest-unscripted-movie-scenes/>

You Talkin' To Me? Scorsese, De Niro, Keitel And Foster On The Making Of Taxi Driver. 2015. Sabotage Times. Luettu 16.3.2015.
<http://sabotagetimes.com/tv-film/you-talkin-to-me-scorsese-de-niro-keitel-and-foster-on-the-making-of-taxi-driver>

Elokuvat:

Prêt-à-Porter – Ready To Wear. 1994. Ohjaus: Robert Altman. Tuotantoyhtiöt: Miramax, Etalon Film. Tuotantomaa: USA.

Reservoir Dogs. 1992. Ohjaus: Quentin Tarantino. Tuotantoyhtiö: Miramax Films. Tuotantomaa: USA.

Taxi Driver. 1976. Ohjaus: Martin Scorsese. Tuotantoyhtiö: Columbia Pictures. Tuotantomaa: USA.

Wolf of Wallstreet. 2013. Ohjaus: Martin Scorsese. Tuotantoyhtiö: Paramount Pictures. Tuotantomaa: USA.

LIITTEET

Liite 1. Noidantuli käsikirjoitus

NOIDANTULI

kirjoittanut Johanna Rinta-Rahko ja Saara Leutola

Johanna Rinta-Rahko

044 339 3969

johanna.rinta-rahko@cult.tamk.fi

Saara Leutola

040 578 9467

saara.leutola@cult.tamk.fi

1. EXT. PURONRANTA -PÄIVÄ

AKMELA, 16, istuu kyykistyneenä joen rannassa ja kerää maasta yrttejä. Akmela osoittaa sormellaan kauempana olevaa pajukoria. Kori lähtee leijumaan Akmelaa kohti.

Kori saapuu Akmelan vierelle ja Akmela heittää keräämänsä yrtit koriin. Akmela nousee seisomaan ja pyöräyttää sormeaan ilmassa ja hänen auki olevat hiuksensa letittyvät itsestään.

Kuuluu rasahdus. Akmela katsoo rasahduksen suuntaan ja näkee metsässä miehen. Akmela säikähtää ja kyyristyy. Akmela liikkuu läheisen pusikon taakse piiloon ja katselee miestä piilostaan.

Maasto on kivikkoinen ja Akmela tasapainottelee liikkuvien kivien päällä. Akmela korjailee asentiaan, ja katsoo sitten taas miehen suuntaan. Metsässä ei näy ketään.

Akmela vilkuilee metsään ja nousee sitten hitaasti ylös. Samassa metsästä lentää nuoli jota Akmela ehtii juuri väistää ja Akmela horjahtaa. Nuoli osuu puuhun jääden sen runkoon kiinni. Akmela kaatuu ja lyö päänsä kivikkoon.

2. INT. LAAVU -PÄIVÄ

Akmela availee silmiään laavussa, mutta hänen silmänsä lipsuvat kiinni. Akmela näkee ympärillään puita, taivasta, laavun ulkoreunoja ja laavun ulkopuolella mieshahmon joka kävelee häntä kohti. Akmelan silmät muljahtavat kiinni.

3. INT/EXT. LAAVU -PÄIVÄ

Akmela availee silmiään. Akmela nousee istumaan ja Laavun ulkopuolella ei näy ketään. Akmela koskettaa päätään ja värähtää. Päässä on haava ja joku on tehnyt hänelle kankaista siteen.

Akmela äännähtää, kuuntelee ja katselee ympärilleen. Akmela pyöräyttää sormeaan ilmassa tehden sillä ympyrän, ja hänen auenneet hiuksensa heilahtavat.

Akmela pyöräyttää sormeaan uudelleen, mutta hiukset vain heilahtavat. Akmela koskettaa hiuksiinsa ja kurtistaa kulmiaan.

(CONTINUED)

CONTINUED:

Akmela katselee ulos laavusta, hän näkee olevansa leirissä. Akmela katselee ympärilleen ja näkee leirinuotion ja kattilan tulilla. Sitten Akmela huomaa nuoliviinen ja jousen leirin kulmalla.

Akmela könyää itsensä ulos laavusta ja nilkuttaa nuotion ohi. Akmela nilkuttaa pois leiristä tahtiaan kiihdyttäen.

4. EXT. METSÄ -PÄIVÄ

Akmela juoksee metsässä ontuen nilkkaansa. Akmela vilkaisee taakseen ja kaatuu mättääseen. Akmela tarttuu nilkkaansa ja kiroilee.

ELOF, 25, saapuu metsästä huomaten Akmelan. Elof lähestyy Akmela.

Akmela nostaa kämmenensä Elofiin päin ja sihisee noituakseen Elofin.

Elof ei reagoi mitenkään Akmelan loitsuun. Akmela katsoo kämmeniään muistaen ettei hänellä ole voimia, ja raahaa itseään Elofista kauemmas. Elof laskee kätensä vartalonsa vierelle.

ELOF

Ei tarvitse pelätä.

Haluan vain auttaa.

Akmela katselee miestä päästä varpaisiin ja alkaa sitten nousta maasta. Elof tarttuu Akmelan käsivarteen auttaakseen tätä nousemaan, mutta Akmela riuhtaisee kätensä irti Elofista ja horjahtaa.

Elof nappaa kaatuvan Akmelan kädestä estäen tätä kaatumasta maahan ja Akmela lennähtää Elofin syliin. Akmela säikähtää ja vetäisee itsensä irti Elofin läheltä. Akmela katselee miestä kulmiensa alta. Elof tukee Akmelaa käsistä.

5. EXT. LEIRINUOTIO -PÄIVÄ

Elof taluttaa nilkuttavan Akmelan nuotion luo ja istuttaa Akmelan sen vierelle. Akmela siirtyy hieman kauemmaksi Elofista, hänen päätään särkee ja hänellä on huono olo.

Elof nappaa nuotion läheltä kulhon, lappaa siihen kattilasta lientä ja ojentaa kulhon sitten Akmelalle. Akmela ottaa kulhon, mutta ei vielä hörppää siitä.

ELOF

Olen todella pahoillani.

Akmela vilkaisee Elofia. Elof pudistaa päätään ja katselee maahan.

ELOF

En ampunut sinua
tahallani. Luulin sinua
joksikin eläimeksi.
En nähnyt kunnolla...

Akmela näkee nuotion vieressä kulhon, jossa on verisiä kangassiteitä ja ymmärtää, että Elof on pitänyt hänestä huolta. Akmela hörppää Elofin ojentamasta kulhosta.

Akmela siristää silmiään ja katsoo käsissään olevaa kulhoa ja vilkaisee Elofin suuntaan. Elof hengittää syvään, korjaa ryhtinsä, reipastuu ja puhuu Akmelalle.

ELOF

Olen Tuultensaaren Elof.
Olen matkalla kohti
Mustarintaa. Se on
tästä viikon matkan
päässä. Vielä liian
kaukana sinun
matkattavaksi.

Elof osoittaa metsän suuntaan ja nousee kohentamaan nuotiotulta.

(CONTINUED)

CONTINUED:

AKMELA

Akmela.

Elof kääntyy Akmelaan päin ja hymyilee. Akmela tarkastelee Elofia ja koskettaa sitten päätään värähtäen kivusta ja ähkäisee. Haava ei ole täysin tyrehtynyt ja vuotaa hieman verta.

ELOF

Voinko auttaa jotenkin?

Akmela alkaa katsella ympärilleen ja huomaa lähellä puolukoita.

AKMELA

Ratamon lehtiä
ja pihkaa.

Elof katsoo hetken Akmela ja lähtee sitten leiristä. Akmela jää keräämään puolukoita.

6. EXT. LEIRINUOTIO -PÄIVÄ

Akmelalla on kulhossa ratamonlehtiä silputtuna, pihkaa ja puolukoita. Hän kaataa sekaan vettä ja alkaa sekoittaa. Elof katselee vierestä.

Akmela yrittää ottaa itse siteen otsaltaan mutta häntä huimaa. Elof poistaa varovasti haavaharson Akmelan päästä.

Akmela kastaa kokonaisen ratamonlehden mössöön ja laittaa sen varovasti otsalleen. Elof sitoo lehden nahkanyörillä kiinni.

Akmela katselee vaivihkaa Elofia ja hymyilee.

7. EXT. PURON RANTA -PÄIVÄ

VEELA, 20, ja SERINA, 26, Saapuvat purolle. He kävelevät Akmelan pajukorin ohi ja huomaavat nuolen puussa.

Serina vetää nuolen irti puusta ja samassa he huomaavat verta läheisellä kivellä.

8. EXT. LEIRI -AAMU

Akmela sitoo hameen ja istuutuu leirin kulmalle. Akmela ei näe ympärillään ketään ja pyöräyttää sormeaan ilmassa.

Akmela on saanut voimansa takaisin ja hänen hiuksensa letittyvät jälleen itsestään.

Akmelan hartiat ovat edelleen kipeät. Hän avaa paitansa ja vetää paidan kauluksen toisen olkapään yli siten, että pystyy hieromaan omia hartioitaan.

Elof saapuu ja pysähtyy leirin kulmalle nähdessään lähes yläosattoman Akmelan.

ELOF

Tuolla päin on järvi, jos
haluat käydä peseytymässä.

Elof osoittaa sormellaan metsän siimekseen ja istuutuu sitten vastapäätä Akmelaa.

AKMELA

En ole kuullutkaan
Tuultensaaresta.

ELOF

Mistä itse olet kotoisin?

Akmela katsoo Elofiin kulmiensa alta.

AKMELA

Olen Vornanmutkasta.

(CONTINUED)

CONTINUED:

ELOF

Onko sinulla perhettä
siellä?

AKMELA

Olemme enemmänkin...
heimo.

Elof kohottaa kulmiaan katsoen Akmelaa kysyvästi.

AKMELA

Asun naisten kylässä.
Kylämme on eristäytynyt
muista ihmisistä ja...
miehistä.

ELOF

Miksi?

Akmela tarkastelee Elofin kasvoja; hiusraja, otsa,
kulmakarvat, huulet.

AKMELA

Emme tule toimeen
muiden kanssa.

ELOF

Kylässänne ei siis
ole miehiä?

AKMELA

Ei.

Elof hymähtää.

ELOF

Meillä on Tuultensaarella
miehiä ja naisia.

(CONTINUED)

CONTINUED:

Akmela pyörittelee sormissaan kaulalla roikkuvaa kiviriipustaan ja katselee Elofia.

AKMELA

Ja teidän naisenne...
Asutte siis yhdessä?

Elof nyökkää ja lisää nuotioon puita. Akmela tuijottaa nuotioon ja irrottaa otteensa kiviriipuksestaan. Elof huomaa Akmelan eleen.

ELOF

Entä teidän naisheimonne,
miten sitten...
saatte uusia jäseniä?

Akmela kohauttaa hartioitaan.

AKMELA

Kun heimomme tarvitsee,
haemme uuden jäsenen
jostain kylästä!

Elof ja Akmela jäävät tarkastelemaan toisiaan.

9. INT. LAAVU -YÖ

Akmela näkee painajaista: Akmela on metsässä ja näkee Elofin puron rannassa istumassa. Akmela kävelee Elofia kohti. Akmela kuulee jonkun kuiskaavan hänen nimeään ja Akmela vilkaisee äänen suuntaan.

Kuuluu rasahdus. Akmela katsoo rasahduksen suuntaan ja näkee noitatyttö VEELAN, 20, puun takana. Veela liikkuu nopeasti paikasta toiseen ilmestymällä eri paikkoihin.

(CONTINUED)

CONTINUED:

Akmela yrittää seurata Veelaa katseellaan. Veela ilmestyy Akmelan vierelle ja alkaa kiskoa Akmelaa käsivarresta mukaansa. Akmela riuhtoo itseään irti ja katsoo rantaan Elofin suuntaan.

Noitatyttö SERINA, 26, on istuvan Elofin selän takana ja tuijottaa Akmelaa kulmiensa alta. Serina lyö Elofia puunuijalla. Akmela huutaa.

10. INT. LAAVU -YÖ

Akmela herää painajaisesta. Elof on tullut nuotiolta ja istuu nyt Akmelan vierellä. Akmela nousee istumaan.

ELOF

Ei mitään hätää.

Akmela on hengästynyt ja nyökkää. Akmela laskee päänsä Elofin syliin ja tasaa hengitystään.

11. INT/EXT. LAAVU -PÄIVÄ

Elof pakkaa reppuaan lähellä nuotiohiillosta. Akmela istuu laavulla ja ottaa ratamon lehden otsaltaan. Pään haava on melkein parantunut.

Akmela pyörittelee lehteä sormillaan katsellen sen pyörivää liikettä ja katselee sitten syvälle metsän uumeniin.

Akmela sormeilee riipusta kaulallaan ja lopulta päättää irrottaa sen.

ELOF

Näitkö painajaista
viime yönä?

Akmela havahtuu ja katsahtaa Elofiin.

(CONTINUED)

CONTINUED:

AKMELA

En.

ELOF

Liittyikö
se minuun?

Akmela katsahtaa Elofiin.

AKMELA

Ei se mitään ollut.

ELOF

Hoit kuitenkin
nimeäni unissasi.

Akmela tulistuu tajutessaan puhuneensa unissaan. Akmela kääntää katseensa nopeasti nuotion yli Elofiin ja samalla nuotion tuli leimahtaa liekkeihin.

Elof väistyy liekkien tieltä. Akmela ja Elof nousevat ylös ja jäävät tarkkailemaan toisiaan.

Elof ei näytä pelästyneeltä ja Akmela rentoutuu hieman ja käy istumaan. Elof tulee vierelle.

AKMELA

Emme ole pahoja.
Haluamme vain olla
omissa oloissamme.
Suojelemme itseämme,
toisiamme ja kylää.
Elof kuuntelee hiljaa.

AKMELA

Noidat saavat
yleensä pärjätä
omillaan... mutta sinä
autoit...Kiitos.

Elof katsoo Akmelaa.

(CONTINUED)

CONTINUED:

ELOF

Miten sinä teit tuon?

Akmela kohauttaa hartioitaan. Akmela siirtää katseensa maahan ja pyörittelee ratamon lehteä käsissään. Elof katselee

Akmelaa hetken, hymähtää ja hänen asentonsa alkaa rentoutua. Akmela ja Elof istuvat lähekkäin ja Akmela pyörittelee jalkateriään ilmassa. Elof katselee Akmelan pyöriviä jalkateriä.

ELOF

No, osaako tuollainen
kaatuileva kömpelys mitään
muuta hienoa?

Akmela katsahtaa Elofiin ja naurahtaa.

12. EXT. RANTA -YÖ

Akmela saapuu rantaan ja alkaa riisua vaatteitaan. Elof tulee perässä ja jää katsomaan riisuutuvaa Akmelaa.

Akmela riisuu vaatteensa ja heittää ne rantatörmälle. Akmela vilkaisee Elofiin ja kahlaa järveen.

Elof riisuu vaatteensa ja menee Akmelan perässä järveen. Akmela on jäänyt seisomaan kaulaa myöten veteen. Hänen silmänsä ovat kiinni ja kädet kohotettu kämmenet ylöspäin veden pinnan tasolle. Elof kahlaa Akmelan luo ja jää vähän matkan päähän katsomaan.

AKMELA (kuiskaa)

Gallagas.

Veden alla alkaa kimaltaa valoja. Elof nostaa vettä käsillään ja katsoo ympärilleen.

(CONTINUED)

CONTINUED:

ELOF

Noidantuli.

Akmela katsoo noidantulia ja hymyilee. Elof katsoo Akmelaan. Elof ja Akmela alkavat hitaasti uida toistensa ympäri. Elof lähestyy Akmelaa ja saapuu hänen luo.

Elof suutelee Akmelaa. Akmela vastaa suudelmaan ja Elof kietoo kätensä Akmelan ympärille.

13. INT. LAAVU -AAMUYÖ

Akmela ja Elof makoilevat laavuss, Elof silittää Akmelan kättä. Elof suutelee Akmelaa, nousee ylös ja lähtee laavusta. Akmela nousee istumaan ja pukee vaatetta ylleen.

Akmela pyöräyttää sormeaan ilmassa, mutta hiukset eivät letity. Akmela koskettaa hiuksiaan ja katsoo niitä, ja tuijottaa sitten hetken eteensä.

Akmela hamuilee kaulansa kohtaa, jossa kiviriipus aiemmin roikkui. Akmela asettaa sitten kämmenensä rinnalle ja katsoo leiriin. Akmela könyää ulos laavusta.

14. EXT. LEIRI -AAMUYÖ

Akmela tulee ulos laavusta ja katselee ympärilleen etsien Elofia.

Elof yllättää Akmelan nappaamalla tämän käsivarsien alta syliinsä. Akmela kiljahtaa. Elof pyöräyttää Akmelan ympäri ja jää seisomaan Akmelan selkä rintaansa vasten.

Akmela kääntyy Elofiin päin. Yhtäkkiä Elof nytkähtää kohti Akmelaa ja alkaa vajota kohti Akmelaa.

Akmela ottaa Elofista kiinni. Samassa Akmela huomaa Elofin selässä nuolen. Akmela auttaa Elofin maahan.

SERINA

Akmela!

(CONTINUED)

CONTINUED:

Akmela katsoo äänen suuntaan ja näkee Serinan ja Veelan saapuvan leiriin.

AKMELA

Ei!

Akmela nousee seisomaan ja asettuu Elofin ja noitien väliin. Serina ja Veela pysähtyvät leirin kulmalle.

SERINA

Akmela, me palaamme
nyt kotiin.

Akmela ei liikahdakaan. Serina ja Akmela mittailevat toisiaan hetken, kunne Serina saa tarpeekseen ja lähestyy Akmelaa.

Serina tarttuu Akmelaa kädestä vetääkseen Akmelan mukaansa. Samassa kun Serinan sormet kuitenkin koskettavat Akmelan käsivartta vetäisee Serina kätensä äkkiä pois. Serina katsoo ensin Akmelaa silmiin ja laskee sitten katseensa Akmelan vatsalle.

Veela katsoo Akmelaan ja haukkoo henkeään. Serina perääntyy ja kääntyy selin Akmelaan. Hän katsoo Veelaan ja lähtee kävelemään pois leiristä.

Veela jää vielä seisomaan, kuin haluaisi sanoa jotakin. Akmela katsoo Veelaan. Veela katsahtaa Akmelaan, mutta lopulta väistää katseen ja poistuu.

Akmela palaa Elofin luo. Elof hengittää raskaasti.

ELOF

Hiljaisuuden tuolla
puolen...

Akmela painaa otsansa Elofin otsaa vasten. Akmela itkee. Elofin hengitys lakkaa hiljalleen ja Elof kuolee.

15. EXT. MUSTARINTA -PÄIVÄ

Akmela pesee kasvojaan järven rannassa. Taustalla kävelee kyläläisiä - miehiä ja naisia.

Akmela nousee seisomaan ja pyyhkii kasvojaan. Akmela katselee hetken kauniita maisemia.

Akmelan vartalo nytkähtää. Akmela koskettaa vatsaansa. Mekon alta muodostuu esiin pyöreä vatsakumpu. Akmelan suu taipuu hymyyn. Akmela silittää vatsakumpuaan.

Liite 2. Noidantuli käsikirjoitus – 8. Kohtaus, versio 2.

8. EXT. YÖ - JÄRVI

Akmela on peseytymässä järvessä. Elof saapuu pusikoiden lomasta järven rantaan.

ELOF

Ei tuolla näe mihin astua.

Akmela katsahtaa Elofiin ja kääntyy tohkeissaan kohti Elofia. Elof odottaa.

Akmela sulkee silmänsä ja kohottaa käsiään veden pinnan alla.

AKMELA (kuiskaa)

Gallagas.

Veden alla alkaa kimaltaa valoja. Elof katsoo valoja ja häkeltyy näkymästään.

Akmela hymyilee noidantulille ja nousee tärysten järvestä.

Akmela menee seisomaan Elofin vierelle ja jää katsomaan noidantuli hytisten.

ELOF

Olet ihan jäässä.

Akmela katsahtaa Elofiin. Elof ottaa takkinsa pois ja laittaa sen Akmelan ympärille.

Akmela on vieläkin kylmissään ja Elof ottaa Akmelan kainaloon. Akmela siirtyy Elofin kylkeen kiinni.

Akmelan olo lämpenee. Katseet kohtaavat ja he suutelevat.

Liite 3. Noidantuli DVD.