



JOKA LEIKKaaN RYHTYY

Fiktiivisen lyhytelokuvan leikkaaminen

Case: Joka leikkiin ryhtyy -elokuva

Tampereen ammattikorkeakoulu

Viestinnän koulutusohjelman tutkintotyö

Leikkauksen ja kuvankäsittelyn

suuntautumisvaihtoehto

Kevät 2006

Katja Saraviita

Osasto Viestintä	Erikoistumisala Leikkaus ja kuvankäsittely
Tekijä Katja Saraviita	
Työn nimi JOKA LEIKKAA N RYHTYY - Fiktiivisen lyhytelokuvan leikkaaminen; Case: Joka leikkiin ryhtyy - elokuva	
Lopputyön laji Mediateko	
Työn valmistumisaika 28.4.2006	Sivumäärä 48
Tiivistelmä Tutkintotyöni on mediateko <i>Joka leikkiin ryhtyy</i> –elokuvan leikkaamisesta. Työn kirjallisessa osassa käyn läpi leikkausprosessin eri vaiheet sekä tarkastelen elokuvan estetiikkaa, tyyliä ja dramaturgisia ratkaisuja leikkauksen näkökulmasta. Lisäksi analysoin työssä Joka leikkiin ryhtyy –elokuvan kohtauksia, tarkastelen niiden leikkauksellisia ratkaisumalleja ja pohdin miten näihin on päädytty. Työ pohjautuu omiin kokemuksiini ja havaintoihini <i>Joka leikkiin ryhtyy</i> –elokuvan leikkaamisesta, mutta käytän viitekehystenä myös joitain elokuva-ilmaiselle ominaisia yleisiä malleja ja ilmiöitä niiltä osin, kuin niillä on merkitystä elokuvaleikkauksen, työprosessin, leikkaajan työn tai tyylin ymmärtämisen kannalta.	
Aineisto kirjallisuus, elokuva	
Asiasanat elokuvaleikkaus, leikkausprosessi, luova leikkaus, leikkauksen estetiikka, lyhytelokuva	
Säilytyspaikka TAMK / Taide ja viestintä	
Muita tietoja liitteenä DVD-tallenne elokuvasta <i>Joka leikkiin ryhtyy</i>	

THESIS		SUMMARY	
Department Media Production		Area of specialisation Editing	
Author Katja Saraviita			
Title THE NAME OF THE GAME, Editing of a Short Fiction Film, <i>Joka leikkiin ryhtyy – The Name of the Game</i>			
Sort of Final Thesis (Written / Project / Portfolio) Project			
Date 28.4.2006		Number of pages 48	
<p>Summary:</p> <p>In this thesis I study the editing of a short fiction film, <i>The Name of the Game</i>. My aim is to go over different phases of the process as well as study the style, aesthetics and dramatic structure of the film from editor's point of view. Furthermore, I analyze the scenes of the film by describing certain editing choices in detail and examining how and why these decisions were made.</p> <p>The paper present is mostly based on my own experience and observation of the project, but also some general phenomena of film making are studied as reference to help the readers understand the essence of film editing, trade, editing process and style.</p>			
Material (e.g. audio / video tape, photographs, slides, paintings, statues...) literature, film			
Key words film editing, editing process, creative editing, aesthetics of editing, short film			
Filing Tampere Polytechnic, Art and Media			
Other information A DVD-copy of the film <i>Joka leikkiin ryhtyy - The Name of the Game</i> is included in this thesis.			

SISÄLLYSLUETTELO

1. JOHDANTO	2
2. LYHYT KUVAUS ELOKUVASTA JOKA LEIKKIIN RYHTYY	4
2.1 Trilogia	4
2.2 Tarina	4
2.3 Rakenne ja muoto	5
3. LEIKKAUSPROSESSIN KUVAUS	7
3.1 Lähtökohdat	7
3.2 Työprosessi	9
3.2.1 Kuvaukset	9
3.2.2 Digitointi	10
3.2.3 Raakaleikkaus (rough cut) ja 0-versio.....	11
3.2.4 Hienoleikkaus (fine cut) eli luova leikkaus	14
3.2.5 Äänileikkaus ja äänisuunnittelu	16
3.2.6 Kuvaefektien demot	18
3.2.7 Final Cut	18
3.2.8 Online-leikkaus	19
3.2.9 Making of –leikkaus	20
4. LUOVA LEIKKAUS JA LEIKKAUKSEN ESTETIIKKA.....	22
4.1 Tyyliilaji.....	22
4.1.1 Elävästä kuvasta elokuvaksi – historia ja sen kaksi haaraa ..	23
4.1.2 Hollywood, Leningrad, Paris – näkymätöntä vai näkyvää	25
4.1.3 Tyyliilaji katsojan näkökulmasta	26
4.1.4 Tyyliilaji ja estetiikka Joka leikkiin ryhtyy –elokuvassa	28
4.2 Dramaturginen leikkaus	29
4.3 Leikkausratkaisut kohtauksittain Joka leikkiin ryhtyy –elokuvassa	32
5. LOPUKSI – JOKA LEIKKAAN RYHTYY... ..	42
LÄHTEET.....	44
LIITTEET	45
LIITE 1 Vieraskielisten termien luettelo	45
LIITE 2 Joka leikkiin ryhtyy – synopsis	48
LIITE 3 Joka leikkiin ryhtyy – DVD (sisältää elokuvan making of:n)	

1. JOHDANTO

Tässä työssä tarkastellaan Joka leikkiin ryhtyy –lyhytelokuvan leikkausprosessia sekä käsitellään kyseistä projektia esimerkkinä käyttäen myös yleisemmin joitain leikkaajan ammattiin ja työnkuvaan liittyviä ilmiöitä. Työ pohjautuu pääasiassa omiin kokemuksiini ja havaintoihini Joka leikkiin ryhtyy –elokuvan leikkaamisesta, mutta myös joitain elokuva-ilmaisulle ominaisia yleisiä käytäntöjä ja ilmiöitä käytetään viitekehyksenä niiltä osin, kuin niillä on merkitystä leikkaajan työn, ammattikuvan tai työprosessin ymmärtämisen kannalta. Lisäksi työssä analysoidaan Joka leikkiin ryhtyy – elokuvan kohtauksia leikkaajan näkökulmasta, tarkastellaan niiden leikkauksellisia ratkaisumalleja ja pohditaan miten näihin on päädytty. Työssä sivutaan myös leikkauksen estetiikkaa, kuitenkin niin, että tarkasteltavista aiheista on löydettävissä esimerkki Joka leikkiin ryhtyy – projektista. Tarkoitus ei ole esitellä kattavasti erilaisia leikkauksen estetiikan lajeja ja tyyllisuuntia, vaan pikemminkin käsitellä muutamaa Joka leikkiin ryhtyy -elokuvaan parhaiten soveltuvaa osa-aluetta.

Leikkausprosessia käsittelevän luvun tarkoitus on havainnollistaa leikkaajan työnkuvaa käyttäen esimerkkinä Joka leikkiin ryhtyy –elokuva ja tarkastellen eri työvaiheita kirjoittajan omien kokemusten pohjalta. Luvussa ei paneuduta siihen, miten materiaalia digitoidaan tai otoksia yhdistellään leikkaustyöasemassa teknisesti, vaan tarkoitus on pohtia kunkin työvaiheen merkitystä koko leikkausprosessiin kannalta ja poimia leikkaajan ammattikuvaan yleisesti sovellettavissa olevia seikkoja ja näkökulmia. Prosessikuvauksen lisäksi käsitellään leikkauksen estetiikkaa siksi, että leikkaus on varsin pitkälle draaman ja elokuvallisen kerronnan kokonaisvaltaista ymmärtämistä ja tulkintaa ja tässä luvussa pyritään mallintamaan joitain Joka leikkiin ryhtyy –elokuvan leikkauksessa käytettyjä ratkaisuja tiettyyn tyyliin peilaten.

Työ on kirjallinen osa mediatekoa eli sen tekstin luonne on raportinomaisen ja analyysiosuuden kohdistuu lähinnä oman työni tarkasteluun ja siitä vedettyihin johtopäätöksiin. Vaikka ajatukset ovat pääasiassa itse muodostamiani ja päättelemiäni, eivät ne tietenkään ole uusia ja ainutlaatuisia vaan pikemminkin leikkaajien ammattikunnalle jo varsin

tuttuja ja kokemuksen kautta yleispäteviksi osoittautuneita. Käytännön leikkaustyön ohella olen tutustunut myös alan kirjallisuuteen, mutta työtä arvioitaessa pääpainon tulee olla mediateossa eikä kirjallisen osuuden tutkielmallisessa otteessa.

Käytän tässä työssä suoria lainauksia lähinnä alaviitteissä enemmän kuin leipätekstissä siksi, että työ on käytäntölähtöinen raportti eikä teoreettinen tutkielma, jossa kirjallinen aineisto tai monipuolinen havainnointi toimii tutkimuksen lähtökohtana. Alaviitteissä olevien lainausten tai kommenttien tarkoitus on lähinnä tarkentaa terminologiaa ja toimia viitekehyksenä sellaisille ajatuksille, joiden näkökulmaa tulee rajata, koska aihetta voi tarkastella usealta kantilta. Vierasperäisistä termeistä on erikseen selvitys työn lopussa.

Arvioitaessa työssä esitettyjä malleja, ajatuksia ja johtopäätöksiä lukijan tulee tarkastella niitä vain fiktiivisen lyhytelokuvan leikkaamisen näkökulmasta, eli dokumenttielokuvat, pitkät näytelmäelokuvat, päivittäisohjelmat ja musiikkivideot jäävät tässä tarkastelun ulkopuolelle, vaikka monia aiheita voi luonnollisesti soveltaa myös niihin. Joka leikkiin ryhtyy –elokuva on leikattu digitaalisesti nonlineraarisessa leikkaustyöasemassa eikä filmipöytäleikkaukseen tai analogiseen videoeditointiin tässä kiinnitetä huomiota.

Huomioitakoon vielä se seikka, että vaikka puhun tässä työssä leikkaajan työstä ja leikkausratkaisuista, se ei tarkoita sitä että leikkaaja yksin on vastuussa näistä ratkaisuista, vaan luonnollisesti suurin osa leikkausvaiheessa tehdyistä päätöksistä ja elokuvaa koskevista pohdinnoista on tapahtunut yhteistyössä ohjaajan ja myös muiden työryhmän jäsenten kanssa. Lisäksi mainittakoon, että kirjallinen osuus on suunnattu sellaisille lukijoille, jotka ymmärtävät dramaturgian ja elokuvailmaisun perusteet, mutta eivät välttämättä täysin tiedä, mihin kohtaan prosessia leikkaajan työ sijoittuu ja mikä hänen luova panoksensa lopputuotteen kannalta on.

2. LYHYT KUVAUS ELOKUVASTA JOKA LEIKKIIN RYHTYY

2.1 Trilogia

Joka leikkiin ryhtyy on Ninotchka Rokosan käsikirjoittaman ja ohjaaman kolmiosaisen fiktiivisen lyhytelokuvasarjan toinen osa. Trilogian ensimmäinen osa, *Rakkaudessa suuri onni ja suuri onnettomuus perustuu tunteiden pieniin vivahduksiin* (kesto 9 min), valmistui jouluna 2003 ja toinen osa, *Joka leikkiin ryhtyy* (kesto 16 min), vuotta myöhemmin. Kolmas osa on tällä hetkellä käsikirjoitusvaiheessa. Osat ovat toisistaan riippumattomia itsenäisiä elokuvia, joiden tarina ja juoni eivät suoranaisesti liity toisiinsa. Osia yhdistää kuitenkin teema ja samat henkilöhahmot ja joitain ensimmäisessä osassa esiteltyjä elementtejä ja yksityiskohtia on käytetty myös toisessa osassa.

Trilogia käsittelee parisuhteen hankaluutta ja rakastamisen vaikeutta, ohjaajalle tyypillisellä persoonallisen humoristisella tyyllillä. *Rakkaudessa...* -elokuva on ajasta ja paikasta toiseen hyppelehtivä moniselitteinen rakkauskimara, kun taas *Joka leikkiin ryhtyy* on kerronnan muodoltaan edeltäjänsä hivenen perinteisempi draamakomedia, vaikkakin ensimmäisen osan lailla myös sen tarinassa on monta tasoa, ja genre on hankalahkosti määriteltävissä. Molemmille elokuville on tyypillistä panostus niiden visuaaliseen ilmeeseen ja äänisuunnitteluun. Myös ohjaajan käsialaa sävyttävä piilomerkitysten viljely on nähtävissä kummassakin osassa.

2.2 Tarina

Joka leikkiin ryhtyy -elokuva kertoo pariskunnasta, joka matkustaa kesäksi maalaiskartanoon lomailemaan. Sonja (Jenni Gustafsson) on lukenut salaa miehensä Joonan (Tommi Kainulainen) puhelimeen tulleen viestin ja päättää ottaa selvää Joonan ja viestin lähettäjän, Mirandan (Satu Silvo), suhteen todellisesta luonteesta. Illalla kartanossa Sonja ehdottaa Joonalle psykologisen ihmissuhdepelin pelaamista, *kumman kanssa panisit jos et olisi minun kanssani?* Sonjan ja Joonan ladellessa toisilleen intiimejä totuuksia, kahdenkeskeiseen illanviettoon ilmestyvät yllättäen mukaan myös Miranda ja

Mikhailos (Tero Loikkanen), ikään kuin epäilyksen ruumiillistumina, sekä hirviö, joka imee energiansa pelin edetessä syntyneestä molemminpuolisesta mustasukkaisuudesta. Kartanon seinien sisälle kätkeytyvä synkkä salaisuus saa aikaan yliluonnollisten tapahtumien sarjan, joka kulminoituu Joonan ja mustasukkaisuushirviön kohtaamiseen. Taistelun jälkeen purettavana on vielä pommi, joka täytyy kuitenkin ensin virittää.

Päähenkilöiden todellisuus ja fantasiamaailma sekoittuvat keskenään sekä elokuvan sisäisessä maailmassa että juonikulussa, eli tarinan etenemiseen vaikuttavat päähenkilöille koituvat todelliset tapahtumat, mutta myös heidän kuvitelmillansa on osansa tapahtumien kulussa. Se, mikä lopullisesti on totta ja mikä kuvitelmaa, jätetään katsojan oman tulkinnan varaan eikä niin sanottua oikeaa ratkaisua ole kirjoitettu elokuvaan.

2.3 Rakenne ja muoto

Joka leikkiin ryhtyy on ihmissuhdedraama, jossa on komediallisia piirteitä kiedottuna jännityksen kaapuun. Itse määrittelin sen lajityypin epätieteellisesti avantgardistiseksi fantasiaparodiaksi. Juoni ja teksti sisältävät draamalle ja jännityselokuvalle tyypillisiä elementtejä, mutta elokuvan rakenne on enemmänkin komediallinen ja fantasianomainen, mikä näkyy mm. tietoisina ylilyönteinä ja sisällön ja muodon välisenä ristiriitana niin kuvauksessa, näyttelijäntyössä, leikkauksessa kuin äänisuunnittelussa.

Vaikka elokuvan rakenne noudattaa periaatteessa klassista lineaarisesti etenevää kerrontaa, sen eri kohtaukset eroavat luonteiltaan ja tyyliltään merkittävästi toisistaan ja ovat esteettiseltä ilmaisultaan ajoittain enemmänkin etäännyttäviä kuin realismiin ja jatkuvuuden illuusioon pyrkiviä. Visuaalisille ja symbolistisille elementeille on annettu paljon painoarvoa ja perinteistä tarinankulkua on rikottu mm. välähdyksenomaisten ennakointien, takaumien ja yllättäen tyhjästä ilmestyvien kuvien ja tapahtumien kautta. Elokuvan omaleimaisuus muodostuukin tekstin ja merkillisen tarinan lisäksi pitkälti sen muodosta ja estetiikasta. Leikkauksellisesti elokuva sisältää ammatille tavanomaisia ja tyypillisiä osa-alueita kuten dialogi- ja toimintaleikkausta mutta omintakeisuus ja haasteet tulevat tässäkin tapauksessa komiikan ja jännityksen hienovaraisesta yhteen sulattamisesta,

efektipainotteisista leikkausratkaisuista ja sisäisesti kontrastisen kokonaisuuden hallinnasta.¹

Seuraavassa luvussa käydään läpi Joka leikkiin ryhtyy leikkausprosessin eri työvaiheet sekä tarkastellaan niiden merkitystä ja paikkaa koko prosessin suhteen.

¹ Realismin efektiin pyrkivä elokuva käyttää yleensä esimerkiksi mahdollisimman huomaamattomia, jatkuvuutta ylläpitäviä leikkauksia, loogisia siirtymiä kohtauksesta toiseen, ja kohtauksien tunnelmaa tukevaa taustamusiikkia. Kamera kuvaa kohtauksia enimmäkseen näkymättömän sivustaseuraajan tavoin. Tämä auttaa fiktiiviseen maailmaan "uppoutumisen" kokemusta. Fantasiaelokuva, komedia tai taide-elokuva käyttää sen sijaan usein näkyviä leikkauksia, kuvan kanssa ristiriidassa olevaa musiikkia ja jopa katsojille suoraan esitettyjä kommentteja. Nämä ratkaisut eivät tue niinkään fiktioon uppoutumista vaan kertomuksen älyllistä tarkkailua ja yllätysten odotusta. (Näränen 1999.)

3. LEIKKAUSPROSESSIN KUVAUS

3.1 Lähtökohdat

Leikkaajan työn kannalta Joka leikkiin ryhtyy –projektia leimasi ennalta katsottuna kaksi asiaa, jotka vaikuttivat orientoitumiseeni edessä olevaan projektiin: elokuvan jatko-osa-piirre ja siihen liittyvät ennakkoasenteet sekä tietoisuus ohjaaja-käsikirjoittajan omintakeisesta tarinankerrontatyylistä.

Jatko-osa-ongelma näkyi ensinnäkin siinä, että koska Rakkaudessa... -elokuva oli saanut osakseen kehuja paljon mm. leikkauksen osalta, itseluottamus oli toisaalta korkealla, mutta paineet onnistua kakkososan kanssa olivat myös kovat. Takaraivoa jäyti lisäksi yleinen ajattelumalli, etteivät jatko-osat juuri koskaan yllä edeltäjiensä tasolle, eli onko käsissä olevan projektin kanssa edes mahdollista onnistua täydellisesti. Tässä mielensisäisessä ristitilituksessa kamppailu oli omiaan hankaloittamaan suvereenia suhtautumista projektiin ja leikkausurakkaan. Näiden subjektiivisten ennakko-asetelmien lisäksi ensimmäisen osan olemassaolo sävytti työn alkuvaihetta myös konkreettisemmin. Vaikka leikkaajan pitäisi objektiivisuuden nimissä kohdella jokaista käsissä olevaa projektia itsenäisenä yksilönä, ensimmäinen osa kummitteli mukana aina siitä hetkestä lähtien kun luin kakkososan synopsiksen. Joka leikkiin ryhtyy –elokuva ei varsinaisesti ole jatko-osa vaan tarkoitus on, että sen voi sujuvasti katsoa, tietämättä mitään trilogian muista osista. Siitä huolimatta, ainakin työn alkuvaiheessa huomio kiinnittyi liian usein sellaisiin yksityiskohtiin, jotka olivat olleet mukana ykkösosassa, mutta joiden merkitys kakkososan tarinan kannalta oli täysin epärelevantti. Tämä hidasti vauhtiin pääsyä ja saattoi johdattaa harhareitille kokonaisuuden hahmottamisen kannalta, koska mielessäni pyöri jatkuvasti ajatus ”tapahtui viime jaksossa...” mikä oli harhaanjohtavaa, koska katsojalle ei sellaista mahdollisuutta aiottu tarjoilla.

Toinen ennakkoon mietityttänyt aihealue oli leikkaaja-ohjaaja-yhteistyön onnistuminen. Rakkaudessa... -elokuvan leikkauksen myötä saamani kokemuksen pohjalta tiesin, että Ninotchka Rokosan tekstit ja elokuvallinen

ilmaisutyyli ovat erittäin persoonallisia ja jossain määrin myös hivenen vaikeaselkoisia. Rokosan elokuvaan sisältyy paljon monitulkintaisuutta ja symboliikkaa ja mieltäni askarrutti etukäteen, kuinka onnistun tulkitsemaan hänen visiotaan niin, että se tekee oikeutta sekä käsikirjoitukselle, elokuvalle että yleisölle. Rokosan elokuvista selkeästi nähtävissä oleva innovatiivisuus, henkilökohtainen ote ja raikas omintakeisuus tekevät niistä juuri kiinnostavia, mutta leikkaajana huoli ohjaajan kirjoittamien ja näkemien asioiden välittymisestä katsojalle niin, että ne toimivat myös draamallisesti kunnolla, huolestutti hieman ennen leikkausprosessin alkua. Asetelmaa mutkisti entisestään se, että myös elokuvan genre tuntui olevan alussa epäselvä koko työryhmälle, mikä hankaloitti elokuvan muodon hahmottamista niin tuotannon alkupuolella kuin jälkituotannossakin. Vaikka genre-luokittelulla on ehkä enemmän merkitystä kriitikoille, analyytikoille, levittäjille ja yleisölle, ovat sen tarjoamat raamit myös tärkeä apuväline työryhmän sisäisen kielen ja yhteisen ymmärryksen löytymisessä koska sen avulla jokainen tekijä ymmärtää vähintään sen, ollaanko kasvattamassa kukkaa vai vihannesta.²

Huoleni osoittautui kuitenkin aikanaan liioitelluksi ja edellä esitetyt seikat jäivät lähinnä psykologisiksi, eivätkä loppujen lopuksi vaikuttaneet työprosessiin tai lopputulokseen haitallisesti. Olihan Rakkaudessa... -elokuva jo sitä paitsi todistanut, että yhteistyömme ohjaajan kanssa toimii ja osaamisemme, näkemyksemme ja tunneälymme on sovitettavissa yhteen niin, että pystymme hallitsemaan niinkin monimutkaista oliota kuin mitä Ninotchka Rokosan auteur-elokuvat yleensä osoittautuvat olemaan.

² Rick Altman antaa genre-käsitteelle neljä eri merkitystä elokuvan kokonaisjärjestelmässä: 1. genre *sinikopiona*, kaavana joka edeltää ja ohjelmoi teollista tuotantoa ja toimii sille mallina; 2. genre *rakenteena*, muotoa antavana runkona, johon yksittäiset elokuvat perustuvat; 3. genre *nimilappuna*, kategorian nimenä, jolla on keskeinen tehtävä levittäjien ja esittäjien päätösten ja kommunikaation kannalta; 4. genre *sopimuksena*, katsomispositiona, jota jokainen genre-elokuva yleisöltään edellyttää (Altman 1999, ss. 25-26). Joka leikkiin ryhtyy – elokuvaa ei haluttu etukäteen lokeroida tiukasti mihinkään kategoriaan, mikä on ymmärrettävää kun tehdään kokeellista elokuvaa. Mielestäni tekijöiden genre-tietoisuus työn alla olevasta elokuvasta on kuitenkin tärkeää nimenomaan kohdan 2 perusteella.

Teknisenä ennakkoasetelmana mainittakoon se, että elokuva kuvattiin filmille, mikä tarkoittaa leikkaajan kannalta sitä, että ainakin opiskelijaprojekteissa, joissa budjetit ovat vielä rajallisemmat kuin ammattimaailmassa, leikattavaa materiaalia kertyy formaatin kalleudesta johtuen suhteellisen vähän ja valinnan varaa leikkauspöydällä on niukasti. Etukäteen oli tiedossa, että kuvakoista joudutaan tinkimään, eikä uusintaottoihin ja pitkiin master-ottoihin ole juurikaan varaa. Tästä johtuen paljon normaalisti leikkaamoon kuuluvaa vastuuta siirtyi kuvauspaikalle, eli tietyt leikkaukselliset ratkaisut jouduttiin tekemään ainakin leikkaajan näkökulmasta liian varhaisessa vaiheessa. Materiaalin käyttöprosentti jäi lopulta kuitenkin hämmästyttävän pieneksi, 13 %:iin kun esimerkiksi ykkösosassa 30 % kuvatusta materiaalista käytettiin lopulliseen leikkaukseen.

3.2 Työprosessi

3.2.1 Kuvaukset

Lähes jokainen alan oppikirja ja ammattilainen painottaa sitä, ettei leikkaajalla ole asiaa kuvauksiin, koska hänen roolinsa niin sanottuna katsojan ja itse elokuvan edunvalvojana vaatii absoluuttista objektiivisuutta materiaalin suhteen. Jos leikkaaja on tietoinen kuvauspaikalla vallinneista olosuhteista tämä objektiivisuus kärsii, eikä hän välttämättä pysty suhtautumaan kuvattuun materiaaliin *an sich*, sellaisena kuin se näyttäytyy ruudussa, vaan elokuvan kannalta epäoleelliset asiat saattavat vaikuttaa leikkauratkaisuihin, koska tietoisuus ruudun ulkopuolisesta maailmasta kummittelee taustalla.

Opiskelijaprojektit ovat luonteeltaan kuitenkin nimensä mukaan oppimistilanteita, joten itse olen uhmannut tätä ohjenuoraa siitä syystä, että olen halunnut kouluaikana, kun siihen vielä on mahdollisuus, saada jonkinlaisen kokonaiskuvan myös elokuvatuotantoprosessin muista vaiheista, mikä mielestäni onnistuu parhaiten olemalla itse paikanpäällä seuraamassa. Tästä syystä olen pyrkinyt työskentelemään leikkaamissani projekteissa myös jossain roolissa kuvauspaikalla, esimerkiksi kuvaussihteerinä ja dolly gripinä, kuten tein Joka leikkiin ryhtyy –projektissa.

Jälkeenpäin on vaikea arvioida, missä määrin oleskeluni kuvauspaikalla vaikutti siihen, miten katsoin ja käsittelin materiaalia leikkausvaiheessa eli manipuloiko mieltäni jotkut kuvaustilanteissa vaikuttaneet ilmiöt ja turmeltuiko objektiivisuuteni, koska tiesin enemmän kuin olisi pitänyt. Selkeämmin havaittavissa oleva haitta oli sen sijaan se, että koska olin paikalla, puoleeni käännettiin leikkausasioissa jo kuvaustilanteissa, johtuen edellä mainitsemastani filmipulasta. Esimerkiksi kuvausten loppupuolella, jolloin filminkulutus alkoi olla tiukimmillaan, joidenkin pitkäkestoisten kuvien kohdalla, jotka oli varaa ottaa vain kerran, minulta saatettiin varmistaa kuvarajauksia ja -suuntia, vaikka sellainen kuuluu kuvasuunnittelun piiriin, eikä välttämättä jälkituotantoasiantuntijan osaamiseen.

Oman työni kannalta kuvauksissa olosta oli kuitenkin myös hyötyä, sillä toimiessani kuvaussihteerin roolissa, eli kirjatessani kuvausraportteja ja tehdessäni muistiinpanoja oloista tein niin sanotusti töitä itselleni eli helpotin tulevaa digitointiurakkaa ja materiaalin hallintaa tekemällä muistiinpanot sellaisiksi, kuin mitä olen kokemuksen kautta havainnut itselleni sopivaksi. Se, että keskityin kuvaustilanteissa tiiviisti työhöni ja siihen, minkälaisia merkintöjä ja muistiinpanoja on järkevintä tehdä leikkauksen kannalta, ehkäisi mielestäni myös liiallisen paneutumisen niihin seikkoihin, jotka saattavat haitata edellä mainitun objektiivisuuden säilymistä.

3.2.2 Digitointi

Joka leikkiin ryhtyy kuvattiin filmille, kehitetyt kelat siirrettiin digibeta-formaattiin jossa yhteydessä materiaalille tehtiin best light –värimäärittely. Beta-nauhalta materiaali digitoitiin offline³-resoluutiossa tietokoneelle Avid Express –ohjelmaan leikattavaksi. Äänet siirrettiin kovalevytallentimelta Avidiin ja synkronoitiin digitoitujen videoklippien kanssa.

³ Offline-termillä viitataan ensinnäkin siihen, että työskennellään kompressoitua materiaalia kanssa esimerkiksi levytilan säästämiseksi ja siksi että pärjätään pienempitehoisilla ja halvemmilla laitteilla. Tämän lisäksi termillä on myös prosessuaalinen merkitys eli kun puhutaan offline-leikkauksesta, tarkoitetaan kaikkia niin sanotun luovan leikkauksen vaiheita kun taas online-leikkaus on lähinnä valmiin kuvaleikkauksen nostamista broadcast-tasoisiksi.

Kuvattua raakamateriaalia oli kaiken kaikkiaan noin kaksi tuntia, mikä on digitointiurakan kannalta varsin vähän. Assistentin käyttöön digitointi- ja synkronointivaiheessa ei siis ollut tarvetta, eli tein työn itse.

Muutenkin silloin kun aikataulut antavat myöten, pyrin itse digitoimaan leikkausprojektieni materiaalin, vaikka se olisi kuinka laaja, koska se on tehokas tapa tutustua aineistoon ja saada ensimmäiset ideat siitä mihin muotoon raakamateriaali mahdollisesti tulevaisuudessa voisi taipua. Lisäksi klippien nimeäminen oman logiikan mukaisesti sekä klippeihin liitettävien muistiinpanojen ja kommenttien tekeminen on helppo tehdä samalla kun materiaalia kaappaa koneelle. Asianmukainen bini-kirjanpito helpottaa myöhempää materiaalin hallintaa ja järjestämistä huomattavasti.

Koko leikkausprosessin kannalta digitoimisvaihe on rikastuttava ensikohtaaminen elokuvan aihion kanssa. Tässä vaiheessa leikkaaja saa tärkeät ensikokemukset materiaalin luonteesta esimerkiksi kuvakerronnan ja näyttelijätyön suhteen. Kokonaisuuden kannalta tässä vaiheessa kyse on kuitenkin nimenomaan vasta raaka-aineiden ja irrallisten palasten käsittelystä ja järjestämisestä eli näyttelijät näyttäytyvät vielä näyttelijöinä, ei varsinaisesti roolihenkilöinä ja kohtaukset ovat toisistaan riippumattomia tapahtumia, ei vielä osa juonta tai tarinaa.

3.2.3 Raakaleikkaus (rough cut) ja 0-versio

Leikkauksellinen työ, tai täsmällisemmin määriteltynä raakaleikkaus, alkaa niin sanotusta 0-versiosta, mikä tarkoittaa sitä, että kuvat ja kohtaukset leikataan aikajanelle käsikirjoituksen mukaiseen järjestykseen, sisältäen dialogin ja toiminnan kokonaisuudessaan sellaisina kuin ne on kirjoitettu ja kuvattu. Esimerkiksi kuvituskuviin, jotka eivät sisällä juonellisia elementtejä, ei vielä tässä vaiheessa kiinnitetä huomiota, kuten ei liiemmin kuvakokoihin, siirtymiin tai muihin dynaamisiin, rytmillisiin ja leikkausesteettisiin elementteihin. Jos otoksista on useampia ottoja, 0-versiossa käytetään yleensä kuvaustilanteessa ohjaajan ilmoittamat käyttöotot ja jos niitä on useampia, käytetään viimeisintä ottoa.

Leikkaajan näkökulmasta 0-versio on ensimmäinen kosketus käsikirjoitukseen, roolihenkilöihin, juoneen ja dialogiin. Tässä vaiheessa palapelin palaset liitetään yhteen ikään kuin tehdas-asetuksin, eli saadaan

ensimmäinen kokemus siitä, miltä materiaali näyttää koottuna sellaiseksi kuin se on kirjoitettu. Tämän vaiheen tarkoitus on luoda materiaalille mekaanisesti toimiva jatkuvuus ja tarjota ohjaajalle ja leikkaajalle ensimmäinen katsomiskokemus elokuvasta, jota ollaan tekemässä.⁴

0-version voi rakentaa joko lukemalla käsikirjoituksen ja leikkaamalla kohtaukset sen jälkeen kasaan tarkistaen järjestyksen kuvakäsikirjoituksesta, tai kuten itse tein Joka leikkiin ryhtyy –projektissa, katsomalla ja kuuntelemalla monitoreista otoksia ja pohtimalla itse mikä pala kuuluu mihinkin kohtaan. En ollut lukenut käsikirjoitusta lainkaan ennen leikkausta, eli vaikka olin tietoinen siitä mitä juonessa suurin piirtein tapahtuu, yksityiskohdat, käänteet ja dialogi tulivat enemmänkin yllätyksinä. Tällä tavalla prosessi muistuttaa hieman videopelin pelaamista: pelaajalla on mahdollisuus itse valita reittinsä, mutta vain oikea tie vie seuraavaan maailmaan, muut umpikujaan. Tarinallisen ahaa-elämyksen tuoman nautinnon lisäksi silloin kun työskennellään ilman etukäteisperehtymistä käsikirjoitukseen, hyötynä on mielestäni myös se, että materiaalia voi jo tässä vaiheessa tarkkailla siten, että miettii, mitä paikalleen pannun repliikin tai toiminnan jälkeen *haluaisi* itse nähdä, ja vastaako käytettävissä oleva materiaali tähän toiveeseen.

⁴ Jatkuvuuden illuusio ja sen kautta muodostuva elokuvallinen ymmärrys tarinasta (film sense) saavutetaan noudattamalla klassisen elokuvakuvakerronnan peruseriaatteita ja kielioppia. Selkeä kerronnallinen jatkuvuus saadaan aikaan leikkaamalla otoksia yhteen niin että 1) leikkauskohta on näkymätön eikä kiinnitä katsojan huomiota itseensä; 2) leikattava materiaali on tarpeeksi kattava eli leikkaajalla on käytössään riittävästi kuvakokoja ja –suuntia; 3) toiminta otoksesta toiseen on jatkuvaa ja leikkaus ylläpitää vaikutelman samaan suuntaan jatkuvasta toiminnasta; 4) kohtaukset avataan johdattamalla katsoja tilanteeseen näyttämällä ympäristö ja henkilöiden sijainti; 5) todellista aikaa manipuloidaan tehokkaaksi elokuvalliseksi ajaksi ja 6) ympäristön vaihto tehdään selkeästi esittämällä lähtö ja saapuminen ja kohtauksen loppu linkitetään seuraavaan kohtaukseen esim. ylimenevällä äänellä tai jatkuvalla toiminnalla. (Dancyger 2002, ss. 350 – 360.)

Kun tarina etenee mielessä samalla kun sitä leikkaa ensimmäistä kertaa paikoilleen, katsomiskokemus on lähempänä yleisön kokemusta kuin tekijän kokemusta, mikä on suotavaa, ottaen huomioon että yksi leikkaajan rooliin kuuluvista tehtävistä on nimenomaan toimia siltana yleisön ja tekijöiden välillä. Materiaalia voi siis arvioida mielestäni paremmin ensi- ja kertakatsojan näkökulmasta silloin kun käsikirjoitusta ei käytä taustamateriaalina ja tätä kokemusta voi käyttää hyväkseen myöhemmissä leikkausvaiheissa.

Vaikka työskentely ilman käsikirjoitusta saattaa olla hitaampaa ja johtaa jopa harhaan, se on itselleni mielekkäämpi työskentelytapa, koska silloin ensimmäiset mielikuvat rakentuvasta kokonaisuudesta eivät perustu pelkästään kirjalliseen formaattiin vaan materiaalin kokeminen ja tulkitseminen sisältävät myös audiovisuaalisen informaation ja olemuksen sekä näyttelijän tulkinnan, mitä ei käsikirjoitusversioista tai ylipäättänsä mistään ennakosuunnitelmista tai asiakirjoista voi nähdä.⁵ Lisäksi, jos leikkaaja totuttautuu tai mieltyy liikaa kirjoitetun aineksen pohjalta tekemiinsä subjektiivisiin mielikuviin tarinasta, hänen objektiivisuutensa saattaa muuttua lähes yhtä olemattomaksi kuin ohjaajalla ja leikkaajan tuoma lisäarvo projektiin jää lähinnä tekniseksi. Kommenttina aikaisemmin esitettyyn ajatukseen, mitä tulee leikkaajan läsnäoloon kuvaustilanteessa, ja sen vaikutuksesta objektiivisuuden säilymiseen, ei aihetta pidä mielestäni sivuuttaa silloinkaan kun on kyse leikkaajan käsikirjoituksen perusteella muodostamista ennakkomielikuvista. Oman kokemukseni mukaan lukemalla syntyneiden mielikuvien voima manipuloida asennoitumista tarinaan on paljon suurempi kuin esimerkiksi kuvaustilanteessa vallinneiden olosuhteiden ja kuvauspaikalla tehtyjen havaintojen vaikutus.

⁵ (Audiovisuaalisessa tuotteessa) katsomisen nautintoon sisältyy kaksi erilaista ulottuvuutta: ensinnäkin aistien nautinnot (attraktiot) ja toiseksi kerronnalliset nautinnot (tarinataso joka ruokkii ja tyydyttää mielen uteliaisuutta). Aistien attraktiot ovat silmän ja korvan nautintoja -- ja erityisesti niiden analysoiminen ja erittelemisen sanallisesti on usein vaikeaa. (Näränen 1999.)

Yhteenvedona voidaan kuitenkin todeta, että rakensi O-version sitten millä tavalla tahansa, tutustui käsikirjoitukseen etukäteen tai ei, kaksi asiaa kuvaa tämän vaiheen luonnetta olennaisesti: Ensinnäkin O-versio on käsikirjoituksen mukainen, mutta se sisältää jo jotain enemmän kuin pelkkä käsikirjoitus, eli siinä on mukana audiovisuaalisen kerronnan peruselementit ja jatkuvuus, ja toiseksi O-versio tarjoaa ensimmäisen ja neitseellisen katsomiskokemuksen tulevasta elokuvasta, joskaan elokuvaa ei vielä ole alettu varsinaisesti leikkaamaan.

Vasta O-version jälkeen tulevat työvaiheet voidaan mielestäni laskea varsinaisesti leikkaamiseksi (joidenkin määritelmien mukaan editoinniksi), millä viitataan lähinnä leikkaajan työnkuvan luovaan olemukseen eikä tekniseen ja mekaaniseen suorittamiseen.⁶

3.2.4 Hienoleikkaus (fine cut) eli luova leikkaus

Kun käsikirjoituksen mukainen O-versio on valmis, alkaa niin sanottu luova leikkaus, eli editointi. Raakiletta aletaan tarkastella siltä pohjalta mihin suuntaan kirjoitettua materiaalia ja tallennettua audiovisuaalista informaatiota yhdessä näyttelijöiden ilmaisun kanssa lähdetään muokkaamaan, jotta niistä saadaan se toimiva kerronnallinen ja elämyksellinen kokemus, jota kutsutaan elokuvailmaisuksi.

⁶ Karel Reisz määrittelee leikkaajalle kaksi luonteiltaan erilaista työvaihetta, leikkaamisen (cutting), ja editoinnin (editing): Ensimmäisen tarkoitus on yhdistää otokset oikeassa järjestyksessä niin että luodaan karkea elokuvallinen jatkuvuus, jossa siirtymät toimivat mekaanisesti. Toisessa eli editointivaiheessa tätä jatkuvuutta hiotaan niin, että lopputuloksena on myös draamallisesti ja fyysisesti toimiva elokuvallinen kokonaisuus. Käytännössä terminologinen leikkaus/editointi-jaottelu ei ole näin selkeä, mutta se havainnollistaa hyvin kahden työvaiheen erilaisuutta. (Reisz & Millar 1968, s. 216.) Suomalaisessa ammattikielessä käsitteellinen jaottelu on vielä epäselvempi, koska käytännön kielessä leikkaamisella viitataan yleensä enemmän sisältöpainotteiseen luovaan leikkaamiseen ja editoinnilla välineeseen ja tekniikkaan.

Kansanomaisesti ajatellen tässä vaiheessa valitaan parhaat otokset ja leikataan huonot pois. Ajatus ei sinänsä ole väärä, mutta leikkaajan luova panos onkin siinä, miten hän tämän ratkaisee ja monimutkaisuus kumpuaa siitä, että näitä ratkaisuja tehdään monessa kohdassa ja monin eri menetelmin, niin otoksen sisällä, otosten välillä, kohtauksen sisällä kuin kohtausten välillä. Hienovaraisemmin jaoteltuna tässä vaiheessa leikkauksella luodaan elokuvaan hiottu jatkuvuus, määritellään tahti, rytmi ja ajoitukset, rinnastetaan ajatuksia ja luodaan ideoita, valikoidaan ja painotetaan, määritellään päähenkilöt ja näkökulmat. Toisin sanoen tarkennetaan kerrontaa, syvennetään henkilöhahmoja ja luodaan elokuvan sisäinen psykologinen todellisuus eli muokataan tallennetusta todellisuudesta illuusio, joka parhaiten tukee haluttua dramaturgista elämystä.

Käytännössä tässä työvaiheessa kohtauksia työstetään yksityiskohtaisesti siten, että mietitään mikä kunkin kohtauksen funktio on tarinan kerronnan ja elokuvan kokonaisuuden kannalta ja määritellään roolit kohtauksissa esiintyville henkilöhahmoille. Näitä asioita on toki pohdittu jo käsikirjoitusvaiheessa, mutta ohjaajan ja leikkaajan on käytävä ne läpi yhdessä tässä vaiheessa, koska kuvattu materiaali ei välttämättä aina taivu tai sitä ei syystä tai toisesta haluta taivuttaa siihen muotoon kuin miksi se on ennakkoon suunniteltu. Tarinan dramaturgisilla elementeillä eli päähenkilöillä ja näkökulmilla, sillä onko kyseessä henkilöiden esittely, tarinan kehittely vai juonen käännekohta jne. on ratkaiseva vaikutus siihen, mihin leikkausratkaisuihin kohtauksissa päädytään.

Kun dramaturgiset raamit ovat selvät, valitaan niiden pohjalta kuvakoot ja määritellään kestot, millä luodaan haluttu tahti, dynamiikka ja intensiteetti kohtaukseen. Dialogia ja toimintaa karsitaan tarvittaessa, jotta tarinan tai tunnelman kannalta oleellinen välittyä kohtauksesta halutulla tavalla. Kerrontaa tehostetaan ja huomiota kiinnitetään kuvituskuvilla, reaktiokuvilla ja kuvakulmilla. Otosten sisäiset sisäänmeno- ja ulostulopaikat määritellään ja hiotaan kohdilleen, samoin siirtymät otoksesta toiseen sekä otosten välinen keskinäinen suhde, millä luodaan kohtauksen rytmi. Lisäksi tässä vaiheessa määritellään myös leikkaustyyli, eli millä sävyllä tarinaa kerrotaan ja minkälaisin esteettisin ratkaisuin tätä sävyä toteutetaan.

Elokuvakerronnan eri osa-alueisiin sovelletaan erilaisia leikkauksellisia käytäntöjä ja doktriineja. Dialogileikkauksessa pätevät osittain eri käytännöt kuin toimintakohtauksessa ja samoin elokuvan tyyli ja lajityyppi määrittelevät leikkausratkaisuja. Luvussa 4 tarkastellaan lähemmin, miten näitä leikkauksellisia toimenpiteitä ja ratkaisuja on sovellettu Joka leikkiin ryhtyy –projektissa ja käydään läpi niitä esteettisiä linjoja, joiden pohjalta leikkausrataksuihin päädyttiin.

3.2.5 Äänileikkaus ja äänisuunnittelu

Ääni vaikuttaa vahvasti siihen, minkälaisiksi edellä esitetyt leikkaukselliset ratkaisut muodostuvat ja leikkaajan työnkuvaan kuuluukin kuvaleikkauksen lisäksi luonnollisena osana myös äänileikkaus. Pelkkä dialogin huolellinen leikkaus ei vielä riitä tahdittamaan ja rytmittämään kohtauksia, vaan leikkaajan on hyvä rakentaa leikkauspäätöstensä tueksi demoääniraita, joka sisältää myös ambienssiääniä ja pistetehosteita, puhumattakaan musiikista, jonka funktio tunnelmaa luovana ja tyyliä määrittelevänä elementtinä on korvaamaton.

Vaikka äänisuunnittelija on vastuussa ääniraidan lopullisesta sisällöstä, ei leikkaajan tekemää esiäänisuunnittelua voi täysin sivuuttaa lopullisessa äänileikkauksessa mm. siksi, että äänen vaikutus kuvien keston, kohtauksen rytmiin ja tunnelmaan on niinkin merkittävä. Toisaalta virta kulkee myös toiseen suuntaan, eli äänisuunnittelijan ratkaisut voivat niin ikään vaikuttaa kuvaleikkaukseen, mutta jostain syystä niissä kouluprojekteissa, joissa itse olen ollut mukana, lähtökohta on ollut se, että äänisuunnittelijan kanssa keskustellaan ja katsellaan kuvaleikkausta, ennen kun se lyödään lukkoon, mutta äänitöiden alettua kuvamuutoksia ei ole enää tapana tehdä.⁷

⁷ Jenni Saaristo on tutkinut Tampereen ammattikorkeakoululle tekemässään tutkintotyössä jälkituotannon työvaiheita suomalaisessa elokuvateollisuudessa. Hänen mukaansa ns. kuvalukko on historiaa, eli nykytekniikka mahdollistaa sen, että kuvaleikkausta ja äänitöitä harjoitetaan usein rinnakkain, vaikkakin leikkausmuutosten teko äänityövaiheessa on edelleen aikaavievää ja sen kanssa on syytä olla harkitsevainen. Äänen motivoimat kuvamuutokset ovat kuitenkin tärkeitä ja usein aliarvioitu osa jälkitöitä. Parhaimmillaan elokuva on, kun kuva ja ääni täydentävät toisiaan, kietoutuvat toisiinsa, eivätkä vain kulje rinnakkain kuvan sanelemassa rytmissä. (Saaristo 2005, s. 21.)

Kuten aiemmin olen todennut, Joka leikkiin ryhtyy –elokuva on sekoitus draamaa, jännitystä ja komiikkaa. Elokuvan komediallinen puoli tulee pitkälti tarinallisen ja äänellisen informaation välisestä ristiriidasta ja vastakkainasettelusta. Juoni, dialogi ja henkilöhahmot kuljettavat yhtä tarinan tasoa, mutta ajoittain kliseinen ambienssi, melodramaattinen musiikki ja korostetut tehosteäännet ikään kuin kommentoiden ensimmäistä luovat toisen kerronnallisen tason ja määrittelevät sävyn, jolla tarinaa tulee kulloinkin tulkita. Elokuva sisältää myös elementtejä, jotka ilmaistaan pelkästään äänellä, eivätkä siis näy kuvassa tai muuten sisälly verbaaliseen ja visuaaliseen kerrontaan. Tästä syystä, jotta ylipäättänsä ymmärsin itse mistä koko tarinassa oli kyse, riittävän kattavan demoäänimaailman rakentaminen kuvaleikkausvaiheessa oli edellytys koko prosessin onnistumiselle. Vaikka tekemäni ääniraita oli varsin karkea, efektiäännet korneja ja musiikki kliseistä ja stereotyyppistä, siitä välittyvä tunnelma, tyyli ja kerronnallinen taso noudattivat jo sellaisenaan niin ohjaajan kuin itsenikin näkemystä siitä, minkä suuntainen myös lopullisen äänimaailman tulisi olla.

Liian valmiin ja leikkausta dominoivan demoäänien tekeminen saattaa olla kuitenkin myös turmiollista, jos siihen kiintyy liikaa. Silloin sidotaan äänisuunnittelijan ja musiikin säveltäjän ammattitaitoa ja luovaa panosta työvaiheeseen, jonne se ei periaatteessa kuulu muuten kuin avustavana osatekijänä. Joka leikkiin ryhtyy –elokuvan lopullinen musiikki mukailee tyyliltään pitkälti niitä kappaleita, joita käytin kuvaleikkauksen apuna, vaikka säveltäjän ensimmäinen versio scoresta oli varsin toisenlainen. Liekö lopputulos johtunut siitä, että ohjaaja oli ehtinyt tottua liikaa tekemiini demoääniin eikä ollut vastaanottavainen tuoreelle mutta jo totutusta poikkeavalle versiolle, vai siitä, että hänellä ja minulla oli vain ollut enemmän aikaa paneutua keskenämme kohtausten dramaturgisiin ja tyyllillisiin elementteihin leikkausvaiheessa kuin mitä hänellä, äänisuunnittelijoilla ja säveltäjällä, mistä johtuen kohtausten sävyä dominoivasti määrittelevät musiikilliset linjavedot tehtiin pitkälti jo kuvaleikkausvaiheessa eikä säveltäjän ja äänisuunnittelijan kanssa.

3.2.6 Kuvaefektien demot

Jos elokuva sisältää kuvaefektejä, joilla on kerronnallista merkitystä, niistä on hyvä tehdä demot jo offline-leikkaus-vaiheessa. Eli yleensä leikkaaja tekee mallit efekteistä leikkaustyöaseman efektityökaluilla, jotta tarina aukeaa oikealla tavalla niin hänelle itselleen, ohjaajalle kuin muillekin lopullisen kuvaleikkauksen kanssa työskenteleville tahoille. Samoin kuin äänidemot myös havainnolliset esimerkit kuvaefekteistä auttavat lopullisen muodon löytymisessä ja ne ovat ensisijaisen tärkeitä mm. silloin kun leikkausversiota näytetään koeyleisölle. Vaikka äänityöt tai kuvaefektointi eivät olisi vielä alkaneet, on koeyleisölle näytettävän version sisällettävä kaikki kerronnalliset elementit. Demot voivat olla karkeita, mutta niiden tulee edustaa lopullista ratkaisua riittävän havainnollisesti eikä tekninen rosoisuus saa viedä huomiota pois tarinan seuraamisesta. Ammattilainen saattaa voida häiriintymättä eläytyä huonompilaatuksiinkin esimerkkeihin ja kykenee kuvittelemaan mielessään myös valmiin tuotteen, mutta tavalliseen katsojaan tekninen heikkolaatuisuus yleensä vaikuttaa harhaanjohtavasti, eli se voi rikkoa illuusion jatkuvuudesta ja kiinnittää huomion epärelevantteihin asioihin, niin että juonen seuraaminen häiriintyy.

Joka leikkiin ryhtyy –elokuvaan oli alun perin suunniteltu enemmän kuvaefektointia, kuin mitä lopulliseen versioon päätyi. Efektointia karsittiin, koska kerrontaa haluttiin tiivistää ja leikkausvaiheessa tehdyistä demoista havaittiin, ettei kaikki ennakkoon mietitty efektointi tuonut tarinaan toivottua lisäarvoa vaan pikemminkin hämmensi entisestään monimutkaista rakennetta.

3.2.7 Final Cut

Kun luova leikkaus on edennyt siihen pisteeseen, että kohtaukset toimivat draamallisesti ja dynaamisesti halutulla tavalla, hiotaan vielä kohtausten väliset siirtymät ja elokuvan lopullinen kesto kohdalleen. Lyhytelokuvassa tulee harvoin vastaan tilanne, että lopullisesta leikkauksesta poistetaan kokonaisia kohtauksia, koska kerronta on jo lähtökohtaisesti tiivistä eikä tarinat sisällä sivujuonia, jotka yleensä ensimmäisenä joutuvat terän alle, kun tarinaa pitää kiteyttää. Kokonaiskeston määrittämisessäkin kriteerit ovat yleensä taiteelliset eivätkä kaupalliset kuten kokoillan elokuvissa tai tv-

tuotannossa, joissa ohjelmapaikka tai maksimoitu näytösten määrä per ilta määrittelevät usein minuutilleen elokuvan tai ohjelman keston.

Joka leikkiin ryhtyy –elokuva sai siis syntyä sen mittaisena kuin sille oli suosiollisinta eikä lopullista versiota tarvinnut alistaa epätaiteellisille vaateille esimerkiksi tarinaa tiivistämällä ja rytmiä raiskaamalla. Elokuva oli tosin määrä esittää ja esitettiin YLE 1:n Uudessa Kinossa, mutta yleisradion puolesta tullut kritiikki ei ollut niinkään rahoittaja-tuottaja-lähtöistä vaan lähinnä esteettisesti rakentavaa, johtuen varmaankin siitä, että kyseinen ohjelmapaikka on nimenomaan tarkoitettu mm. valtavirrasta ja formalismista poikkeavalle taide-elokuvalle.

3.2.8 Online-leikkaus

Kun lopullinen leikkaus on valmis käytetyt kuvat digitoidaan uudestaan täysresoluutiossa kovalevylle, eli tehdään online valmiista kuvaleikkauksesta, joka ajetaan aikanaan nauhalle masteriksi, kunhan grafiikat on lisätty ja mahdollinen kuvaefektointi valmis.

Joka leikkiin ryhtyy –materiaalille oli filmisiirron yhteydessä tehty best light –värimääritys ja nyt leikatuille kuville tehtiin vielä final grade –määritys, eli kuva sai lopullisen värimaailmansa ja peräkkäiset otokset yhteensopivan ilmeen.

Online ja värimäärityksen jälkeen efektikuvat eli tässä tapauksessa istutettavat televisiokuvat lähetettiin efektitaiteilijalle ja leikatut ääniraidat omfi:na äänisuunnittelijoille työstettäväksi. Myös musiikin säveltäjä ja graafikko saivat kuvaleikkauksen oman työnsä pohjaksi.

Teknisesti online-vaihe sujui mutkattomasti, sillä nauhamäärä oli pieni eikä aikakoodikatkoja ollut. Sen sijaan prosessuaalisesti eli jälkituotantovaiheiden yhteensovittamisessa tehtiin virhearvio, ja huonosta aikataulutuksesta johtuen joustavuus ja yhteistyö esim. kuva- ja äänileikkauksen välillä jäi olemattomaksi: Kuvaleikkaukseen varattu aika päättyi ennen kun äänityöt aloitettiin ja online-leikkaus ja ulkopuolelta ostettu, lopullinen värimääritys ajoitettiin tähän väliin, mikä merkitsee käytännössä sitä, että vaikka äänitöiden aikana olisi haluttu tehdä vielä

muutoksia kuvaleikkaukseen, se ei ollut (taloudellisesti) mahdollista, koska kuvamaster oli jo valmis.⁸

3.2.9 Making of –leikkaus

Leikkaajan työ ei yleensä pääty valmiiseen elokuvaan vaan sen lisäksi lopputuotteesta työstetään usein vielä erilaisia markkinointiin käytettyjä trailereita ja puffeja ja näin DVD-aikaan myös kaikenlaista viihdyttävää tai projektia valottavaa levyntäytettä kuten poistettuja kohtauksia ja making of:ia. Ammattituotannoissa tämä kuuluu tosin usein leikkausassistenttien tehtäviin, mutta koulumaailmassa, jossa kaikki työ on otettava oppimisen kannalta, on lisäkkeiden leikkaaminen hyödyllistä rutiinin harjoittelua ja lisäksi se tarjoaa loistavan terapiahetken ajoittain angstiseksi äityvän taiteellisen täydellisyyden tavoittelun jälkeen.

Halusin ottaa tämän luvun mukaan lopputyöni kirjalliseen osaan myös markkinoidakseni Joka leikkiin ryhtyy –elokuvan making of:ia ja sen elokuvan luomisprosessia hyvin havainnollistavaa rakennetta. En siksi että tekele sisältäisi leikkauksellisesti loistavaa materiaalia vaan siksi, että se todentaa mielestäni erinomaisesti aiemmin mainitsemaani mekaanisen leikkauksen ja luovan leikkauksen välistä eroa. Kun Joka leikkiin ryhtyy - making of:ia katsoo, siitä pystyy tietämättömämpikin havaitsemaan selvästi kuinka elokuvan muut taiteelliset osa-alueet, eli lavastus, puvustus, kuvaus, valaisu, näyttelijäntyö, ohjaus, äänisuunnittelu ja musiikki, vaikuttavat lopputulokseen, tuoden siihen kerros kerrokselta jotain uutta ja elokuvalla tarpeellista. Mutta kun vertaa valmiin elokuvan kohtausten leikkausta harjoituksissa kuvattuun materiaaliin ja toteaa niiden samankaltaisuuden, näyttää päällipuolisesti siltä, että leikkausratkaisut on tehty jo kuvasuunnitteluvaiheessa, ja leikkaajan työ on lähinnä kuvien peräkkäin

⁸ Kun elokuva kuvataan filmille ja leikataan digitaalisesti käyttäen videoformaattiin siirrettyä materiaalia, puhutaan prosessista, jota kutsutaan Digital Interfaceksi. Jenni Saariston tutkintotyö Muista Posti! tarjoaa loistavan oppimäärän aiheesta ja käsittelee yksityiskohtaisesti tähän prosessiin liittyvää terminologiaa, formaatteja ja työvaiheita sekä esittelee jälkituotantoprosessissa toimivia ammattilaisia, ammatteihin liittyviä ilmiöitä ja näiden ilmiöiden välisiä rajapintoja. Hän painottaa työssään mm. ennakkosuunnittelun tärkeyttä ja oikeanlaista aikataulusta jälkituotannossa, mikä suomalaisessa elokuvateollisuudessa on ilmeisesti jäänyt vähemmälle huomiolle jos verrataan elokuvatuotantoprosessin muihin vaiheisiin. (Saaristo 2005.)

asettelua ja yhdistämistä, eli sitä niin sanottua mekaanista leikkausta. Making of itsessään ei paljasta, missä kohtaa leikkauksen elokuvallinen voima ja luova panos astuvat esiin, mutta sen voi päätellä ehkäpä siten, että vertaa making of:ia sen emoelokuvaan, niiden tyyliä, tunnelmaa ja toteutusta. Osa käytetystä materiaalista on keskenään identtistä, mutta siitä huolimatta sukulaissuhde näiden kahden yksilön välillä näyttää olevan jokseenkin olematon. Eli jossain vaiheessa, jonkun toimesta on täytynyt tapahtua jotain muutakin kuin pelkkää mekaanista yhdistelyä. Toisin sanoen jossain vaiheessa palasten yhdistelyn ja lopullisen muodon syntymisen välissä on kenties tapahtunut myös jotain luovaa ja älyllistä.

Seuraavassa luvussa käsitellään Joka leikkiin ryhtyy –elokuvan kohtauksia leikkaajan näkökulmasta ja huomiota kiinnitetään nimenomaan leikkauksen luovaan olemukseen eikä siihen, miten eri leikkausratkaisut on toteutettu teknisesti.

4. LUOVA LEIKKAUS JA LEIKKAUKSEN ESTETIIKKA

”Ei ole vaikeaa leikata otoksesta alku ja loppu pois ja liittää se toiseen otokseen; leikkaajan luova panos on niissä esteettisissä ratkaisuissa, jolla hän sen tekee” (Thelma Schumacher.)⁹

Puhun tässä luvussa luovasta leikkaamisesta erotuksena sille mekaaniselle operaatiolle, jolla kuvia liitetään yhteen niin, että liitoskohta on mahdollisimman sulava ja näkymätön. Toisin sanoen luvun tarkoitus ei ole eritellä menetelmiä, joilla otoksia yhdistetään ”oikeaoppisesti” toisiinsa, mikä tosin sinällään on tietynlaista estetiikkaa sekin, vaan tavoitteena on ennemminkin pohtia leikkauksen estetiikkaa ja sen draamallista ja kerronnallista funktiota.

Ennen kun päästään tarkastelemaan Joka leikkiin ryhtyy –elokuvan leikkausratkaisuja yksityiskohtaisesti, tarkastellaan siis vielä hieman sen ilmaisullista ja esteettistä tyyliisuuntaa ja pohditaan, mitä muita näkökulmia luova leikkaus pitää sisällään. Tämä edellyttää nopeaa katsausta elokuvailmaisun historiaan, mistä vallitsevat tyyliuunnat kumpuavat. Lisäksi, jotta ymmärretään, minkälainen vaikutus tietyllä tyylivalinnalla on katsojan kannalta, käydään karkeasti läpi myös joitain leikkaukseen liittyviä katsomiskokemuksen havaintopsykologisia näkökulmia.

4.1 Tyyliilaji

Tämän päivän elokuvaan on tarttunut matkan varrelta yhtä jos toista aatteellista, filosofista ja esteettistä tyyliisuuntaa, eivätkä yksittäiset taideteokset ja niiden leikkaustyyli enää varsinaisesti edusta yhtä taikka toista, vaan leikkaus on yleensä sekoitus vähän kaikkea, mitä hyllystä löytyy. Tietty kaksijakoisuus elokuvien tyylilajeissa nimenomaan leikkauksen näkökulmasta on kuitenkin havaittavissa: Toiset pyrkivät tekemään siitä täysin näkymätöntä ja toiset taas tahtovat nostaa leikkauksen esiin ja tuoda sillä jotain uutta kerronnallista tasoa ilmaisuun.

⁹ (Shuper 2004).

Elokuvan varhaishistoriaa on kirjoitettu pitkälti siitä näkökulmasta miten leikkaustekniikat ovat kehittyneet ja minkälaisena leikkauksen merkitys elokuvailmaisussa on nähty. Nykyvään vallitsevat tyyliuunnat polveutuvatkin lähes suoraan lajin alkutaipaleelta.

4.1.1 Elävästä kuvasta elokuvaksi – historia ja sen kaksi haaraa

Ensin oli kuva ja sitten oivallettiin, että kun riittävän samankaltaisia kuvia pannaan peräkkäin ja katsellaan tietyllä nopeudella, syntyy mielikuva liikkeestä. Myöhemmin havaittiin myös, että kaksi erillistä kuvasarjaa ja niiden esittämää liikettä voidaan liittää yhteen, eikä liikkeen tarvitse edes jumittaa tilaan ja aikaan. Huomattiin, että kuvasarjoja voi asetella peräkkäin lähes mielivaltaisesti ilman, että niiden absoluuttinen sisältö korreloi toisiinsa ja että liikkeestä, tilasta ja ajasta toiseen voidaan siirtyä varsin brutaalein keinoin, ilman että katsoja alkaa epäillä mielessään kokemansa tapahtuman todenmukaisuutta. Kun tilassa ja ajassa poukkoilevaa liikettä ymmärrettiin vielä hieman hillitä ohjaamalla katsojan huomio olennaiseen ja manipuloimalla aikaa, jossa liike tapahtuu, alettiin olla lähellä sitä ainutlaatuista taiteenmuotoa, joka nykyään ymmärretään elokuvaksi.¹⁰

Esihistoriallisen vaiheen jälkeen elokuvaleikkauksen kehitys voidaan jakaa selkeästi kahteen suuntaukseen. Vaikka elokuvan juuret ovat Euroopassa, ensimmäisen maailmansodan myötä painopiste elokuvatuotannossa siirtyi Yhdysvaltoihin. Lajin teollistumisen ja keskittymisen myötä Hollywoodiin muodostui studiojärjestelmä, jonka synnyttämä klassinen elokuvakerronta sai vielä nykyisinkin käytössä olevat muotonsa. Tämä niin kutsuttu Hollywood-tyyli painotti kerronnallista jatkuvuutta ja draaman sujuvuutta pyrkien alistamaan leikkauksen näkymättömäksi välineeksi.

¹⁰ Hivenen hienovaraisemmin elokuvan aamunkoitto leikkauksen näkökulmasta voidaan jakaa seuraavasti: Lumière-veljekset kehittivät yhden kuvan liikkeen dokumentoinnin; Georges Méliès yhdisti useita kohtauksia toisiinsa ilman jatkuvuutta; Edwin S. Porter yhdisti eri tilassa tapahtuvia asioita yhdeksi jatkumona ymmärrettäväksi kokonaisuudeksi; David Wark Griffith hajotti kohtaukset pienempiin palasiin, eli painotti haluttua tunnetilaa vaihtelemalla kuvakokoja ja – kulmia sekä kehitti mm. rinnakkaisleikkauksen kuvaamaan samanaikaisesti eri paikoissa tapahtuvia asioita. (Reisz & Millar 1968, ss. 15-26.)

Vastapainona Amerikkalaiselle jatkuvuusleikkaukselle Neuvostoliitossa syntyni 1920 – 1930 –luvulla niin kutsuttu formatiivinen koulukunta, joka piti nimenomaan leikkausta elokuvan keskeisenä tekijänä.

Neuvostoteoreetikot painottivat, että leikkaus voi ja sen pitääkin olla näkyvää ja ettei montaasi ole vain tekninen keino yhdistää kuvia ja rakentaa kohtauksia vaan ajattelemisen apuväline.¹¹

Äänen mukaan tulon myötä klassinen (valta)elokuva kehittyi entistä enemmän kerronnalliseksi, jättäen visuaalisen ja intellektuellin montaasin yhä vähempään arvoon. Ihmiset tottuivat saamaan tarinansa puhuttuna eivätkä enää osanneet tulkita irrallisia visuaalisia symboleja ja dialogi ja henkilöhahmot nousivat selvästi leikkauksen edelle elokuvan ”ykköstekijöinä”. Hollywood-elokuvan kulta-aika kesti aina 1960-luvulle saakka, minkä jälkeen studiojärjestelmä koki romahduksen ja uuden aallon Eurooppalainen elokuva nosti päätään. (Vasta)elokuva pyrki nostamaan kuvalliset elementit tärkeysjärjestyksessä ylemmäksi ja ottamaan kerrontaansa mukaan myös enemmän symboliikkaa eli tekijöidensä subjektiivisia visuaalisia kommentteja ja ottamaan suurempaa kontaktia katsojaan.¹²

¹¹ Kun Hollywoodissa muovattiin elokuvaa tietyssä määrin viihteelliseen suuntaan, Neuvostoliitossa tutkittiin sen keinoja enemmän vaikuttamisen näkökulmasta. Lev Kuleshov ”löysi” montaasin (sellaisena kuin se neuvostoteoreetikoista puhuttaessa käsitetään) laboratoriokeillaan yhdistelemällä otoksia mielivaltaisesti ja huomaamalla niiden luovan erilaisia vaikutelmia. Griffithin elokuvia paljon tutkinut Vsevolod Pudovkin tuumi, että leikkauksella voidaan tehdä muutakin kuin luoda kerronnallista tarinaa, eli sillä voidaan rinnastaa yksityiskohtia ja synnyttää sitä kautta ajatuksia katsojassa. Venäläisen montaasikoulukunnan ehkäpä merkittävin edustaja, Sergei Eisenstein kehitti ajatusta vielä edelleen toteamalla, että kuvien rinnastaminen ja sillä aikaansaatu uuden ajatuksen synnyttäminen tehoaa parhaiten, kun kuvat törmäävät toisiinsa eikä kuvien tarvitse liittyä aikaan ja paikkaan, vaan vain niiden ajatuksellisella sisällöllä on merkitystä. (Reisz & Millar 1968, ss. 26-40.)

¹² Vastaelokuvalla tarkoitetaan erilaisia strategioita, joilla etsitään perinteistä elokuvaa rikkovaa dramaturgiaa ja kuvakerrontaa (Juntunen 1997, s. 161.)

4.1.2 Hollywood, Leningrad, Paris – näkymätöntä vai näkyvää

Klassinen Hollywood-tyyli lähtee siitä, että leikkauksen pitää olla näkymätöntä ja sen päätehtävä on palvella kerronnan etenemistä¹³. Katsojan ajatuksissa tulee muodostua illuusio jatkumosta niin että hän tulkitsee silmiensä ja korviensa läpi vilisevän audiovisuaalisen ja kerronnallisen informaation yhtenä leikkaamattomana otoksena, eikä palapelinä, jossa palojen rajat erottuvat valmiissakin teoksessa. Mielestäni tätä lähtökohtaa tuleekin vaalia ainakin tiettyyn pisteeseen saakka, sillä turha huomion kiinnittäminen leikkaukseen heikentää vääjäämättä elokuvallisen elämyksen syntymistä ja syö tarinan ja henkilöhahmojen voimaa, mikä on jo lähtökohtaisesti väärin, koska taideteoksen luo sisältö eikä väline, ainakin jos ajatellaan Hollywoodilaisittain.

Toisaalta leikkausta ei myöskään pidä alistaa täysin välineensä orjaksi, eli jos sillä voidaan luoda uusia merkityksiä tai vahvistaa kerrontaa, tulee tätä mahdollisuutta luonnollisesti myös käyttää senkin uhalla, että katsojan huomio hetkellisesti kohdistuu myös leikkaukseen. Liiallinen näkymättömyyden turvaaminen vain kahlitsee elokuvan voimaa ja saattaa tehdä teoksesta lattean, varsinkin jos se tehdään tarinan ja henkilöhahmojen kustannuksella. Toinen lähtökohta elokuvahistoriassa onkin ollut se, että leikkaus on näkyvää ja se on itse asiassa elokuvan keskeisin tekijä, ei pelkästään tekninen keino yhdistää otoksia vaan ajattelemisen apuväline. Mykkäkauden neuvostoteoreetikot lähtivät siitä, että yhdistämällä kaksi kuva-aihetta (A+B) katsojan mielessä syntyy ajatus tai merkitys (C), jota ei faktisesti elokuvassa esitetä.¹⁴ Myös 60-luvulla Ranskassa syntyneen uuden aallon edustajat painottivat leikkauksen taiteellista puolta ja halusivat selkeästi erottuvalla leikkauksella tietoisesti vaikuttaa yleisön reaktioihin.¹⁵

¹³ (Juntunen 1997, ss. 157)

¹⁴ (Juntunen 1997, ss. 155-156)

¹⁵ Sittemmin, Music Televisionin myötä näkyvä leikkaus on korostunut entisestään ja tänä päivänä leikkaustyyli voi olla lähes kuinka disorientoivaa tahansa, ilman että katsoja vieraantuu tai hämmentyy näkemästään (Shuper 2004).

4.1.3 Tyyliä katsojan näkökulmasta

Elokuvasta on tullut lähes kiistattomasti vaikutusvaltaisin taiteenmuoto, koska sen keinot esittää maailmaa on monipuolisin, realistisin ja lähinnä ihmisen tapaa hahmottaa ympärillään olevaa todellisuutta. Elokuva ei kuitenkaan tee sitä puhtaasti jäljentäen vaan yhdistelemällä irrallisia palasia toisiinsa menetelmällä, joka muistuttaa varsin vähän sitä prosessia, jolla ihminen havaitsee ympäristöään lineaarisessa maailmassa.¹⁶

Miksi ihminen sitten hyväksyy leikkauksen ja kokee sen enemmän tai vähemmän näkymättömänä visuaalisen kuvavirran jatkumona? Siksi, että ensinnäkin hänen silmänsä tekee itse asiassa jatkuvasti samankaltaista valintaa fokuoituessaan kohteesta toiseen ja jättäessään kohteiden välisen siirtymän epätarkaksi, jolloin myöskään aivot eivät käsittele sitä, ja toiseksi siitä syystä, että vaikka ihminen elää lineaarisessa maailmassa, hänen mielensä ja ennen kaikkea unensa käsittelevät asioita yhtä epälineaarisesti kuin elokuvallinen kerronta. Leikkauksella toteutettu irrallisten kuvien rinnastaminen ja erillisten tapahtumien virta muodostaa mielessä jatkuvuuden illuusion, joka hyväksytään ja koetaan todelliseksi, koska sitä tapahtuu jatkuvasti myös ihmisen ajatuksissa kun hän näkee unia, muistelee, suunnittelee, vertailee ja analysoi muuten kronologisesti eteenpäin puskevassa maailmassa kokemiaan asioita. Jopa täysin epäkronologinen kerronta hyväksytään, koska elokuvan mielessä synnyttämä emotionaalinen jatkumo on dominoivampi kuin kronologinen tarinan kulku.¹⁷

Kun ihminen katsoo elokuvaa, katsomis päätökset, kohteiden valinta ja näkemistä seuraava ajatteluprosessi on tehty hyvin pitkälle hänen puolestaan. Leikkauksessa mallinnetaan ihmisen biologista ja psykologista

¹⁶ Siitä hetkestä lähtien kun ihminen aamulla herää aina siihen hetkeen kun hän taas illalla sulkee silmänsä, visuaalinen todellisuus näyttäytyy jatkuvana, toisiinsa lineaarisesti linkittyvinä kuvina ympäristöstä. Satojen miljoonien vuosien ajan ihminen on kokenut ympäristönsä tällä tavalla, ja kun sitten 1900-luvun alussa hän yhtäkkiä joutui kohtaamaan jotain aivan uutta, eli katselemaan leikattua elokuvaa, ei ollut mitenkään itsestään selvää, että aivot ylipäätensä hyväksyi sen. (Murch 1995, ss. 5-6.)

¹⁷ Jan-Luc Godard on sanonut, että kaikilla elokuvilla tulee olla alku, keskikohta ja loppu, mutta ei välttämättä siinä järjestyksessä (Shuper 2004).

havainnointiprosessia, mutta valintapäätökset on tehty etukäteen jonkun muun toimesta - leikkaamalla. Eri leikkaustyyliä painottavat hieman eri asioita, mitä tulee edellä esitettyyn havainnointiprosessiin. Katsojan näkökulmasta tyyliuunnilla – näkymättömällä ja näkyvällä leikkauksella - on se ero, että toinen palvelee eläytymistä elokuvan todellisuuteen, niin että katsoja ikään kuin elää siinä mukana, kun taas toisen tarkoitus on välillä vieraannuttaa katsoja todellisuuden illuusiosta ja tehdä hänet tietoiseksi välineestä.

Eläytymistä ja samaistumista tukeva klassinen elokuvakerronta pyrkii noudattamaan perinteistä kuvakerronnan kielioppia ja tiettyjä konventioita, jotka pohjautuvat pitkälle ihmisen fyysiseen tapaan havainnoida näkemäänsä. Näkymättömässä leikkauksessa kuvia liitetään toisiinsa siten, että pidetään mielessä ihmisen silmän ja aivotoiminnan yhteispeli, eikä häiritä katsomiskokemusta rikkomalla näitä fysiologisia edellytyksiä: ensinnäkin leikkauksessa on pidettävä huoli esimerkiksi riittävästä kuvakoon ja -suunnan vaihtelusta, koska aivot eivät pysty käsittelemään liian pientä kuvallista muutosta, vaan katsoja kokee sen häiritseväksi; toiseksi leikkauksessa on annettava silmälle aikaa siirtyä huomiopisteestä toiseen ja aivoille aikaa käsitellä silmän näkemä muutos; kolmanneksi, liike tulee esittää jatkuvana ja se pitää viedä loppuun jne, jne.¹⁸ Näkyvässä leikkauksessa näitä sääntöjä ei välttämättä noudateta orjallisesti vaan niistä voidaan poiketa tietoisesti joko siksi, ettei anneta konventionaalisuuden kahlita ilmaisua tai siksi, että kieliopin rikkomisella pyritään alleviivaamaan ja painottamaan tunnetilaa tai tapahtumaa. Näkyvä leikkaus myös luottaa enemmän ajatuksen kykyyn tulkita asioita ja luoda assosiaatioiden pohjalta ideoita näkemästään. Kuvia rinnastamalla syntyvien assosiaatioiden yleispätevä hallitseminen on vaikeampaa, koska prosessi on paljon yksilöllisempi kuin silmän ja aivojen mekaaninen yhteistoiminta ja näkyvä leikkaustyyli sisältääkin usein enemmän metaforista materiaalia kuin näkymätön leikkaus.

¹⁸ (Dmytryk 1984, ss. 11-33.)

4.1.4 Tyyli ja estetiikka Joka leikkiin ryhtyy –elokuvassa

Jos analysoidaan elokuvan leikkaustyyliä edellä esitetyistä näkymättömän ja näkyvän leikkauksen näkökulmasta, havaitaan, että Joka leikkiin ryhtyy – elokuvassa on selvästi piirteitä jälkimmäisestä. Leikkauksessa on käytetty ennakoiteja, takaumia, montaasia ja hyppyskarveja, ja ajoittain leikkaus on alistettu täysin esimerkiksi musiikin rytmiin, jolloin sen tehtävä on pääasiassa luodaan kohtaukseen liikettä ja estetiikkaa eikä palvella draamaa.

Leikkauksen erottuminen oli tietoinen valinta, mutta se valinta tehtiin vasta siinä vaiheessa kun leikkaus oli sisältönsä puolesta lähes valmis. Ohjaajalla oli alusta asti tietty Godard-henkinen visio elokuvansa ilmeestä, mutta siitä ei varsinaisesti puhuttu leikkauksen aikana vaan lähtökohtana oli se, ettei leikkaus häiritse katsojan emotionaalista kokemusta jatkuvuudesta ja tarinan kulusta. Elokuvan omintakeinen juoni ja kuvaukselliset ratkaisut kaipasivat kuitenkin rinnalleen tiettyä erikoisuutta myös leikkauksen osalta, joten lopullista rakennetta pohdittaessa päädyttiin käyttämään myös alleviivaavia efektimäisiä leikkausmenetelmiä, eli hyppyleikkausta, ennakoiteja, takaumia ja epäloogisia aikasiirtymiä, koska myös tarina itsessään sisälsi niitä. Lisäksi teksti sisältää paljon aukikirjoittamatonta symboliikkaa, metaforeja ja piilotekstejä, joten niitä oli luonnollista käyttää myös leikkauksessa.

Elokuvan tyyli antaa tietyt raamit esteettisille ratkaisumalleille, miten esimerkiksi otoksesta toiseen siirrytään ja minkälainen tempo ja rytmi kohtauksiin luodaan. Kuten sanottu, tämän päivän elokuvassa tyyli valinnat eivät kuitenkaan ole yhtä ideologiaalähtöisiä kuin mitä ne olivat aikoinaan kun uusia ilmaisukeinoja kehiteltiin, vaan yksittäiset elokuvat soveltavat tyyliä ja menetelmiä sieltä täältä sen mukaan mikä parhaiten tukee sen kerrontaa ja estetiikkaa. Leikkausratkaisut vaihtelevat usein huomattavasti myös elokuvan sisällä. Jossain kohdassa näkymättömyys ja katsojan eläytyminen elokuvan todellisuuteen on ensisijainen lähtökohta leikkauspäätöksille kun taas toisessa kohdassa halutaan kenties herättää katsoja tarkastelemaan kohdetta tai tulkitsemaan näkemäänsä enemmänkin ulkopuolisen roolissa. Joka leikkiin ryhtyy –elokuvan estetiikka vaihtelee paljon kohtauksesta toiseen. Elokuva sisältää keskenään varsin erilaisia jaksoja pitkistä, hitaasti alkavasta keskusteluosioista nopealla tempolla leikattuun

musiikkivideomaiseen taistelukohtaukseen. Tyyllivalintoja leimasi myös se, että jännitystä tuli ylläpitää alusta loppuun, kuitenkin niin, että myös komediallinen puoli sai tilaa. Jokaisen jakson kohdalla tuli erikseen pohtia, kuka siinä on päähenkilö, mitä tästä halutaan kertoa ja miten, sekä keneen katsojan halutaan kulloinkin samaistuvan vai halutaanko hänen kenties välillä olevan ulkopuolinen sivustakatsoja ja tapahtumien todistaja ja jos näin, kenen kannalta hänen halutaan tilannetta seuraavan. Eli vaikka elokuvan yleisilmettä dominoi selkeästi näkyvän leikkauksen periaatteet, niiden määrä, tyyli ja esteettinen sävy vaihtelevat paljon kohtauksittain.

4.2 Dramaturginen leikkaus

Oli leikkaus näkyvää tai näkymätöntä ja tyyli mikä tahansa, se ei yksin riitä määrittelemään, miten leikkaaja tekee lopulliset ratkaisut yksittäistä skarvinpaikkaa tai kokonaista kohtausta ja lopullista muotoa koskevassa päätöksenteossaan. Pelkästään näkymättömyyteen pyrkivä leikkaaminen ei ole luovaa leikkausta eikä esteettinen tyylistuunta voi sellaisenaan toimia motiivina leikkauksratkaisulle. On siis oltava olemassa jokin yleisempi sääntö, ikään kuin luonnonlaki, johon leikkaaja voi esteettisten ja kieliopillisten raamien lisäksi tukeutua työssään. Yksi erittäin käyttökelpoinen teesi ja usean leikkaajan allekirjoittama ohjenuora on se, että *tunne ja tarina menevät kaiken muun edelle*.¹⁹

¹⁹ Walter Murch on lanseerannut niin sanotun kuuden säännön siitä, mistä hyvä leikkaus muodostuu. Hänen mukaansa ideaali leikkaus sisältää kaikki seuraavat kriteerit, mutta jos jostain säännöistä pitää tinkiä, tulee tinkiminen aloittaa listan lopusta ja edetä ylöspäin: Hyvä leikkaus on sellainen, että 1) sen emotionaalinen vaikutus on oikeanlainen; 2) se edistää tarinaa; 3) se tehdään kohtaan, joka on rytmillisesti mielenkiintoinen ja "oikea"; 4) se tehdään tuntien katsojan huomiopisteen sijainti ja liike kuvan sisällä; 5) se noudattaa tiettyjä sääntöjä, joilla kolme ulottuvuutta siirretään kaksiulotteiseen kuvaan (esim. 180 asteen sääntö ja suojataviiva) ja 6) se noudattaa tilan kolmiulotteista jatkuvuutta niin että esim. huoneessa olevat ihmiset ja toiminta ovat "oikeassa" suhteessa toisiinsa. Murch arvottaa kunkin kohdan tärkeyden prosenttiluvulla, siten, että kahden ensimmäisen kohdan merkitys onnistuneen leikkauksen kannalta on yhteensä 74 %, eli loput neljä kohtaa, jotka ovat pitkälti juuri kieliopillisten konventioiden noudattamista, voidaan surutta uhrata, jos tunne ja tarina niin vaativat. (Murch 1995, s. 18.) Edward Dmytryk on listannut niin ikään omat sääntönsä hyvälle leikkaukselle. Myös hän tähdentää, että niin sanottu "huonosti matchaava" leikkaus on tehtävä, jos draamalliset syyt niin edellyttävät: Rule 6: Cut for proper value rather than for proper matches". (Dmytryk 1984, s. 44.)

Tästä näkökulmasta katsottuna leikkaajan työ on pitkälti myös käsikirjoituksen uudelleen sovittamista eli niin sanottua dramaturgista leikkaamista. Oli käsikirjoitus kuinka mietitty ja dramaturgisesti toimiva tahansa ja kuvattu materiaali ja näyttelijäntyö miten hyvää ja onnistunutta, ne eivät koskaan toimi täysin niin kuin ennalta on suunniteltu vaan leikkausvaiheessa törmätään väistämättä erilaisiin puutteisiin ja ongelmiin, jotka näyttäytyvät vasta silloin kun materiaalia koostetaan ja kuvia ja kohtauksia yhdistetään. Leikkaus on siis pitkälti myös erilaisten dramaturgisten ongelmien ratkaisua ja vaihtoehtoisen tien etsimistä eli käsikirjoitetun dramaturgian sovittamista käytettävissä olevaan materiaaliin.

Luova leikkaaminen edellyttää siis estetiikan lisäksi myös dramaturgista panosta leikkaajalta. Edellä esitetty teesi tunteen ja tarinan vaalimisesta ja sen hierarkiasta muihin osa-alueisiin nähden on leikkaajan näkökulmasta toisaalta haasteellista toisaalta lohdullista. Haasteellista se on siksi, että pystyäkseen noudattamaan sääntöä leikkaajan pitää hallita täydellisesti tarina ja ymmärtää mitä sillä halutaan kertoa ja miten. Samalla hänen tulee myös tietää, minkälaisen tunteen tarina ja sen yksityiskohdat herättävät katsojassa niin elokuvan aikana kuin katsomisen jälkeenkin sekä löytää ne keinot, joilla tämä tunne saavutetaan. Lohdullinen sääntö on puolestaan siksi, että silloin kun kaikki muu on hierarkkisesti näiden kahden elementin - tunteen ja tarinan - alapuolella, on käytettävissä olevien välineiden ja menetelmien kirjo lähes rajaton, eli periaatteessa kaikki on sallittua, kunhan tarina kulkee ja yleisö tuntee halutulla tavalla.

Tätä mallia käytin hyväkseni myös Joka leikkiin ryhtyy –elokuvan leikkaamisessa. Luonnollisesti halusin pyrkiä siihen, että siirtymät otoksesta ja kohtauksesta toiseen ovat mahdollisimman sulavat (silloin kun leikkauksesta ei tarkoituksellisesti haluttu efektimäistä), mutta jos tarve vaati, olin valmis hyväksymään huonokin skarvin, jos se tuki paremmin tarinaa, tunnetta ja näyttelijän ilmaisua. Vaikeampaa olikin sitten nimenomaan tulkita käsikirjoitettua tarinaa ja määritellä, mikä milloinkin oli se haluttu tunne. Koska teksti sisälsi niin paljon aukikirjoittamatonta piilomerkitystä, oli perusteelliset keskustelut ohjaaja-käsikirjoittajan kanssa paikallaan kun luova leikkaus alkoi. Suuritoisin vaihe koko leikkausprosessissa olikin mielestäni juuri tämän oikean tunnelman hakeminen, pohtiminen ja hahmottaminen. Kävimme ohjaajan kanssa

elokuvaa läpi kohtaus kohtaukselta, kuva kuvalta, repliikki repliikiltä ja skarvi skarvilta keskustellen, käyriä piirrellen, kokeillen ja hakien ratkaisua, joka veisi tarinaa tehokkaasti ja ymmärrettävästi eteenpäin ja loisi katsojassa ohjaajan vision mukaisen tunteen. Tekstiä karsittiin ajoittain hyvinkin rankalla kädellä juuri siitä syystä, ettei siitä enää leikkausvaiheessa välittynyt haluttu sanoma ja tunne.

Roolimme jakautui lopulta niin, että minusta tuli ikään kuin tarinan asianajaja ja ohjaaja toimi tunteen edunvalvojana (luonnollisesti kuitenkin niin, että istuimme samalla puolen pöytää). Vastapuolella olivat käsikirjoitus, kuvattu materiaali, näyttelijöiden ilmaisu, leikkauskielioppi ja esteettinen linja, tuomarina toimii loppukädessä katsoja.

Edellä on esitetty ne luovan leikkauksen lähtökohdat, jotka vaikuttivat siihen, millaiseksi Joka leikkiin ryhtyy –elokuva muovaantui leikkausvaiheessa. Lopuksi tarkastellaan vielä näiden yleisten linjojen pohjalta tehtyjä leikkausratkaisuja kohtauksittain.

4.3 Leikkausratkaisut kohtauksittain Joka leikkiin ryhtyy – elokuvassa

Leikkaustyö on pitkälti erinäisten ongelmien kohtaamista ja ratkomista, lukuisten versioiden laatimista ja läpikäymistä ja oikean muodon etsimistä. Matka 0-versiosta lopulliseen leikkaukseen on usein pitkä ja mutkikas. Tässä luvussa käsitellään kohtauksia ja niiden leikkausta lähinnä siitä näkökulmasta, miten alkupään leikkausversioita muutettiin, jotta kokonaisuudesta saatiin lopulta toimiva elokuva eli käydään läpi ohjaajan kanssa käymäni dramaturgisen ja esteettisen pohdinnan tuloksia. Tarkastelutapa on jokseenkin ongelmälähtöistä, mikä toisaalta kertoo siitä, että *vahinkojen kautta voittoon* pätee myös leikkaamisessa.²⁰

Kohtaus 1 - Hämeenpuisto

Joka leikkiin ryhtyy -elokuva alkaa Hämeenpuistosta. Päähenkilö Sonja on kävelyllä ja hän on vahingossa ottanut taskuunsa miesystävänsä Joonan puhelimen. Puhelimeen tulee viesti pariskunnan yhteiseltä ystävältä Mirandalta. Sonja lukee viestin, ja sen sisältö saa hänet hämmentymään.

Leikkauksellisesti kohtauksen ensimmäinen ongelma oli se, että koska elokuva muuten sijoittuu täysin muualle kuin kaupungin keskustaan, eli kaikki tuleva tapahtuu maaseudulla kartanossa, jossa Sonja ja Joona aloittelevat kesälomaansa, ei Hämeenpuisto lokaationa voinut saada niin suurta huomiota ja kestoja kuin mitä se olisi saanut, jos kohtaus olisi jätetty 0-version mukaiseksi. Muutenkin ensimmäinen kohtaus oli alkuperäisessä asussaan turhan realistinen elokuvan yleisilmeeseen verrattuna ja lisäksi elokuvaan tuntui muodostuvan sellaisenaan kaksi alkua. Hämeenpuisto-osion haluttiin olevan kontrastinen seuraavaan kohtaukseen nähden eli kaupunkimiljöötä ja kiireistä ilmapiiriä korostettiin, jotta siirtymä maaseudun rauhaan toimisi mahdollisimman tehokkaasti. Myös vieraannuttavasta leikkauksesta haluttiin antaa esimakua heti ensimmäisessä kohtauksessa,

²⁰ Murch vertaa tämänkaltaista leikkaajan ja ohjaajan kesken käytyä pohdintaa uniterapiaan ja kutsuu sitä kollektiiviseksi unelmoinniksi, jossa ohjaaja selittää näkemäänsä unta leikkaajalle, joka pyrkii rekonstruoimaan unen mahdollisimman tarkasti esittämällä erilaisia skenaarioita tapahtumista ja tunnelmista. (Murch 1995, ss. 26-28.)

koska toisessa kohtauksessa se ei olisi ollut leikkauksellisesti mahdollista ja kolmannessa se olisi tullut liian myöhään.

Näiden näkökulmien pohjalta kohtauksesta päätettiin tehdä intromainen jakso, jossa vain nopeasti esitellään konfliktin ainekset ja luodaan sekasortoista tunnelmaa tulevien tapahtumien pohjustukseksi. Kohtauksen kestoja supistettiin huomattavasti alkuperäisestä ja sujuvasti soljuva näkymätön leikkaus rikottiin pirstaleiksi. Kuvaleikkauksen lähtökohtana oli leikkaaminen musiikin tahtiin ja kuvassa tapahtuvaan liikkeeseen siten, että syntyy mielikuva vauhdilla eteenpäin puuskuttavasta junasta, jossa juonen alkusysäys, alkutekstit ja juonellisesti merkityksettömät mutta metaforisesti vaikuttavat autonrengas- ja askelkuvat muodostavat visuaalisesti ja rytmisesti yhtenäisen ja vauhdikkaan johdannon tarinaan ja tyyliin.

Dramaturgisesti ensimmäisen kohtauksen haaste oli saada juonellisesti tärkeä tekstiviestin aiheuttaman mustasukkaisuuden syntyminen selkeästi esille muuten sekasortoista kuva- ja tapahtumavirrasta. Alun perin oli kaavailtu, että Miranda ilmestyy puhelimeen Sonjan näkynä, mutta se tuntui ensinnäkin vievän huomiota pois Sonjan esittelystä ja tekstiviestin sisällöstä, joilla oli tärkeä merkitys tulevien tapahtumien kannalta ja toiseksi se tuntui syövän tehoa Mirandan myöhemmältä ilmestymiseltä. Muutenkin tämänkaltaisia istutuskuvia oli suunniteltu elokuvan alkupuolelle enemmän, mutta leikkausvaiheessa havaittiin, etteivät ne olleet motivoituja, koska ylliluonnolliset tapahtumat liittyivät oikeastaan vasta kartanoon ja pelin aiheuttamiin mustasukkaisuuskohtauksiin, eli niiden esitleminen ennen tätä tuntui epäjohdonmukaiselta. Tekstiviesti vaati kuitenkin alleviivausta, jotta se jäisi mieleen, joten sitä päätettiin tukea Mirandan off-äänellä, vaikka hahmon esittely muuten siirrettiin myöhemmäksi.

Kohtaus 2 - Kartano

Toisen kohtauksen tarkoituksena on esitellä Joona ja kartano ja antaa vihje tulevasta jännityksestä. Kohtaus leikattiinkin pääasiassa juuri niin kuin se oli alun perin suunniteltu ja leikkaus säilyi kaikissa versioissa lähes koskemattomana. Tempo on rauhallinen ja leikkaustyyli lähinnä tarinan etenemistä tukeva, lukuun ottamatta mustavalkoista etiäistä tulevista tapahtumista. Nämä välähdyksenä ilmestyvät ennakkoinnit tulivat leikkaukseen mukaan vasta aivan loppuvaiheessa, kun mietittiin, millä 3.

kohtauksen pitkää pöytäkeskustelua saataisiin avattua visuaalisesti. Toinen kohta oli luonnollinen paikka tämän tyyllisen ennakoivan leikkauksen esittelylle. Välähdyksellä pyrittiin myös korostamaan kartanon ylliluonnollista ilmapiiriä ja alleviivaamaan dialogissa esitettyä intohimorikosta.

Alkuperäiskäsikirjoituksesta poiketen tässäkin kohtauksessa luovuttiin Mirandan kuvallisesta esittelystä (nyt hän olisi ilmestynyt tauluun), samoin perustein kuin ensimmäisessä kohtauksessa. Jälleen päädyttiin siihen, että Sonjan pään sisällä tapahtuvat Miranda-myllerrykset toimivat tässä vaiheessa tarkoituksenmukaisemmin pelkästään äänellä esitettynä ja lisäksi taulun esittämä pariskunta haluttiin tuoda esiin, jotta intohimorikos saa suuremman huomion kuin Miranda vielä tässä vaiheessa.

Kohtaus 3A - Pöytäkeskustelu

Hankalimmaksi kohtaukseksi leikkausvaiheessa osoittautui alun pitkä keskustelu, joka on noin 1/3 koko elokuvan kestosta ja suurin leikkauksellinen luomistyö tapahtuikin tätä kohtausta käsiteltäessä.

Vaikka keskustelun aikana sattuu kummallisia asioita, kohtauksen estetiikka ja juonikulku on pääasiassa tekstissä, eli fyysinen toiminta on lähes olematonta ja leikkausratkaisuilla pyritään lähinnä kehittämään tunnetiloja repliikkien ja reaktioiden pohjalta. Kohtaus alkaa hitaasti Sonjan ja Joonan lopetellessa ruokailua ja aloitellessa peliä. Pelin edetessä keskustelu kiihtyy ja mustasukkaisuus nostaa päätään molemmin puolin, kunnes se lopulta kiehahtaa yli.

Dialogileikkauksessa nyansseja, rytmiä ja intensiteettiä säädellään hyvin pitkälti kuvakokojen vaihtelulla ja siirtymien hienovaraisella ajoituksella, ja suurin ongelma kohtauksen leikkauksessa olikin se, ettei kuvattu materiaali ollut riittävän kattava (johtuen pitkälti siitä, että käytettävissä oleva filmimäärä oli niin rajallinen ja kulutuksen tuli olla taloudellista) joten intensiteetin ja rytmin säätömahdollisuus leikkausvaiheessa jäi vaillinaiseksi. Koska kohtaus oli niin pitkä, sitä ei voitu kuvata master-tekniikalla eri kuvakoissa, vaan master otettiin vain kertaalleen puolikuvassa ja muut kuvakoot ja -suunnat sieltä täältä, eli tiiviimmät koot vain yksittäisistä repliikeistä ja laaja pelkästään kohtauksen alusta. Tämä heikensi mahdollisuutta saavuttaa ideaali skarvin paikka eli leikata otoksia niin että

lopputulos olisi ollut sekä kieliopillisesti kunnollinen, rytmillisesti hiottu että draaman vaatimusten kannalta oikea. Toisin sanoen lähikuvia ei ollut välttämättä aina saatavilla vaikka ne olisivat olleet dramaattisesti tarpeen ja siirtymien sujuvuutta ja joustavuutta haittasi se, ettei sisäänmeno- ja ulostulokohtia voitu vapaasti määritellä, koska otot jouduttiin kuvaamaan niin sanotusti nuukalla kädellä eli häntiä oli hyvin vähän eikä irtonaisesti kuvatuissa lähikuvissa voinut vapaasti viipyä repliikin yli. Lisäksi koska master otettiin vain yhdessä kuvakoossa ja kertaalleen, reaktiokuvien määrä oli niukkaa, eli niitä piti hakea muista kohdista kuin missä varsinaisesti sillä hetkellä kuljettiin. Tämä aiheutti ajoittain hankalia klaffissapysymisongelmia. Lopputulos tuntui jäävän myös visuaalisesti tukkoiseksi, koska keskustelu kulki pitkiä pätkiä pelkässä puolikuvassa eikä laajassa kuvassa käyty kertaakaan keskustelun aikana.

Leikkausta hankaloitti myös se, että kamera alkaa liikkua vaihteittain keskustelun edetessä, jolloin yksittäisten skarvien paikkaa määritti ajoittain rankasti myös kameran liike. Vaikka dialogi, näyttelijätyö ja rytmi olisivat edellyttäneet leikkausta juuri tiettyyn kohtaan, ei skarvia voinut aina laittaa siihen mihin olisi toivonut, koska kraanan päässä kelluvan kameran liike saattoi juuri sillä hetkellä olla holtitonta tai kompositio muuten esim. huomiopisteen kannalta epäsopivaa. Liikkuva kamera tukee keskustelun aikana syntyneen jännitteen kehittymistä ja se visualisoi tehokkaasti roolihenkilöiden epästabiliia mielentilaa ja sen kehitystä kulminaatiopisteeseen, mikä oli siis ennakkoon suunniteltua ja tarkoituksenmukaista. Leikkaajan näkökulmasta se kuitenkin satoi draamallisen kehittelyn tempoa ja intensiteettiä liiaksi ennalta määrättyihin paikkoihin, eli esimerkiksi käännekohtien ajoitukset määritti pitkälti kameran liikkeen kiihtyvä tahti eikä kohtauksen, dialogin ja näyttelijäntyön ehdoilla tehty, omasta mielestäni nimenomaan vasta leikkausvaiheeseen kuuluva täsmällinen ajoittaminen. Vaihteittain liikkuva kamera aiheutti myös sen, ettei kuvajärjestyksestä voitu radikaalisti enää muutella leikkausvaiheessa, koska kohtauksen alkupään kuvat olivat täysin staattisia ja loppupään liikkuvia, eli niitä ei luonnollisestikaan voitu yhdistellä miten sattuu ilman, että haluttu tunnelma olisi rikkoutunut.

Lähtökohdat näkymättömälle ja kieliopillisesti oikealle leikkaukselle olivat siis kaikkea muuta kuin otolliset. Siitä huolimatta siihen pyrittiin aluksi, vaikka

versio version jälkeen vastakuvasta toiseen hyppivä dialogi tuntui enemmän tai vähemmän tennisottelulta, eikä dynaamisesti eteenpäin pyrkivältä draamalta. Vasta kun sujuvien siirtymien vaateesta päätettiin kokeilumielellä luopua kokonaan, leikkaus alkoi sujua ja dialogi kulkea. Mitä näkyvämmäksi leikkaus muodostui, sen paremmin se tuntui myös tukevan tarinaa ja tunnelmaa. Kuten aiemmin todettu, leikkaustyyliä ei ollut suunniteltu niin näkyväksi kuin mitä siitä lopulta tuli. Etiäiset ja aika ajoin käytetyt hyppyskarvit tulivat lopulta mukaan tavallaan yrityksenä paikkailla edellä esitetyistä ongelmista johtuneita rytmillisiä ja dynaamisia vaikeuksia, reaktioiden puutetta ja visuaalista ja toiminnallista staattisuutta ja toisaalta kameran liikkeestä aiheutuneita ongelmia. Tämä ei kuitenkaan ollut mitenkään haitallista elokuvalle, vaan loppujen lopuksi rosainen ja ajoittain silmille hyppivä leikkaus osoittautui istuvan elokuvan estetiikkaan varsin hyvin ja jälkeinpäin katsottuna se näyttää jopa siltä, että tyyliä olisi ollut etukäteen suunniteltu ja harkittu.

Myös keskustelukohtauksen sisältö muuttui dialogin ja rakenteen osalta leikkauksenvaiheessa alkuperäiskäsikirjoituksesta aika paljon. Kohtauksen tarkoitus on näyttää, kuinka Sonjan mustasukkaisuus alkaa pikkuhiljaa nousta niihin sfääreihin, jotka lopulta laukaisevat yliluonnolliset tapahtumat kartanolla. Joonankin psyyke alkaa keskustelun aikana rakoilla, mutta hänen aikansa ei ollut vielä tässä kohtauksessa, eli pääpaino oli Sonja tunteen ja sen kehittymisen esittämisessä. Dialogiin oli kirjoitettu Sonjalle ensin pieni suuttuminen, joka laantuu hetkeksi kun Joonan hermostuu ja purkautuu vasta tämän jälkeen suuremmaksi raivoksi. Ensimmäisten leikkauksien jälkeen havaittiin kuitenkin, että Sonjan pienempi suuttuminen, joka tyrehtyi Joonan suuttumiseen, pysäytti kohtauksen ja vei voimaa lopulliselta raivostumiselta ja sitä seuranneelta henkiseltä kostolta. Jotta raivo sai kunnolla tilaa ja aikaa kehittyä kliimaksiinsa, ensimmäinen suuttuminen ja siihen liittyvä replikointi poistettiin kokonaan ja jäljelle jäänyttä korostettiin, venytettiin, painotettiin ja tehostettiin ja muutenkin Sonjan hahmoon ja tunteisiin kiinnitettiin enemmän huomiota kuin Joonaan.

Myös näkyinä ilmestyville mustasukkaisuushahmoille eli Mirandalle ja Mikhailokselle oli kirjoitettu useita repliikkejä, jotka jäivät lähes kokonaan pois lopullisesta leikkauksesta. Syynä replikoinnin poistamiseen oli ensinnäkin se, että Sonjan raivolta olisi taas mennyt terä jos kesken kaiken

hänen keuhkoamisensa olisi keskitytty siihen mitä näillä jokseenkin irrallisilla subjektiivisilla hahmojen päänsisäisillä mielikuvaolentoilla onkaan sanottavana, eli emotionaalinen jatkumo Sonjan suuttumisesta olisi tyssännyt siihen. Hahmojen repliikit eivät sinällään sisältäneet mitään juonellisesti oleellista ja toisaalta se, mitä niillä alun perin haluttiin kertoa päähenkilöistä, tuli paremmin ilmi hahmojen visuaalisesta karaktääristä ja Sonjan ja Joonan reaktioista kuin siitä mitä näkyhahmoilla oli verbaalisesti sanottavana. Muutenkin näkyhahmojen replikointi tuntui kohtausta kasaan leikatessa päälle liimatulta ja hahmot ikään kuin menettivät salaperäisyytensä ja uskottavuutensa puhuessaan. Lopullisessa leikkauksessa päädyttiin siihen, että näyt toimivat tehokkaimmin vain lyhyinä väläyksinä, jolloin katsojan omille mielikuville ja assosiaatioille jää enemmän tilaa, mikä puolestaan helpottaa samaistumista päähenkilöihin.

Koska kuvaleikkauksella ei täysin pystytty ohjailemaan tunnetilojen vaihteluita ja katsojan samaistumista, musiikin ja äänisuunnittelun merkitys nousi erittäin tärkeään rooliin keskustelukohtauksen rytmityksessä ja tunnelman määrityksessä. Kohtauksen dramaturgisen ja emotionaalisen kehittymisen linjat määriteltiin lopullisessa leikkauksessa hyvin pitkälti demoäänien mukaisesti eli jo leikkausvaiheessa määriteltiin tunnetilat ja merkittiin käännekohdat ja musiikilla sekä alleviivattiin asioita äänitehosteilla. Alussa on käytetty leppoisaa diegettistä gramofonimusiikkia, eli katsojan annetaan tässä vaiheessa olla vielä niin sanotusti puolueeton ja seurata keskustelun alkua neutraalisti ulkopuolisen roolissa. Tunnelma muuttuu kuitenkin siinä vaiheessa kun sormia viillellään ja leikki alkaa käydä totisemmaksi. Gramofonimusiikki loppuu ja äänimaailma antaa vihjeitä uhkaavan tilanteen syntymisestä. Tästä eteenpäin katsojaa aletaan vähitellen ohjailla Sonjan pään sisään ja musiikki muuttuu ei-diegeettiseksi. Mirandan ilmestyessä musiikki on hännäävää mutta iloista ja sillä kuvastetaan sekä Joonan provosoivaa asennetta että Sonjan ärsyyntyneisyyttä uhkean naisen olemassa olost. Kohtauksen loppua kohden musiikki muuttuu taas synkemmäksi ja kakofonisemmaksi painottaen Sonjan nousevaa raivoa.

Kohtaus 3B – Paniikki olohuoneessa

Kolmannen kohtauksen jälkimmäinen puolisko, eli kohta jossa yliluonnolliset tapahtumat pääsevät valloilleen, poikkeaa toiminnallisuudessaan täysin sitä edeltävästä keskustelukohdauksesta. Tässä pääpaino on liikkeessä, toiminnassa ja ympäristössä ja yleistunnelma on alusta loppuun kaoottinen ja jännittävä mutta samalla myös komediallinen. Leikkaus on toteutettu pitkälti toiminnan ehdoilla. Jännityselementit tulevat pääasiassa juonikulusta, kuvakerronnasta ja äänisuunnittelusta, mutta sen ylläpitäminen oli myös lähtökohtana leikkauksessa. Jännitystä pyrittiin luomaan mm. vaihtelevalla tempolla ja niin että leikkaus on mahdollisimman huomaamatonta, jotta katsojan samaistuminen henkilöiden pelkoon ei kärsisi. Kohtauksen komediallinen puoli tulee luonnostaan näyttelijätyön ylilyövästä teatraalisuudesta ilman että sitä olisi pitänyt leikkauksella erikseen tehostaa.

Draaman kannalta kohtaus on käännekohta siinä mielessä, että tästä eteenpäin katsoja ei enää tiedä, mikä tapahtuu oikeasti ja mikä on mielikuvitusta, toisin kuin esim. pöytäkesustelun aikana, jolloin kuviin ilmestyvät mustasukkaisuusnäyt voidaan vielä helposti tulkita päähenkilöiden mielikuvitukseksi. Tästä syystä kohtaus vaati jonkinlaisen nyörin, jolla edes hämärästi voidaan luoda logiikkaa kaikkeen moniselitteiseen sekamelskaan ja niin päädyttiin istuttamaan kuva Sonjan ja Joonan aikaisemmasta jo näytetystä toiminnasta televisioon, eli ikään kuin kääntämään osat todellisuuden ja epätodellisuuden kanssa nurin päin niin, että todellisuus kahlittiin kirjaimellisesti televisioruudun sisään ja taru päästettiin irti. Läpi elokuvan välähtelevät mustavalkoiset ennakointikuvat tyyllittelevät vanhaa televisiokuvaa, ja tämän kohtauksen televisioistutuksella tavallaan motivoitiin etiäiset myös tarinallisesti ja sidottiin ne kiinni kokonaisuuteen.

Kohtaus 4 – Taistelu makuuhuoneessa

Jos kohtauksen 3 keskustelu oli ongelmallinen leikattava käytettävissä olevan materiaalin vähyyden vuoksi, kohtaus 4, ja nimenomaan sen taisteluosuus, jossa Joonan miekkailee kuvitteellisen hirviön kanssa makuuhuoneessa, osoittautui hankalaksi siksi, että siinä oli tavallaan liikaa materiaalia käytettävissä. Liekö syynä ollut kohtauksen monitulkintaisuus ja siitä seurannut tekijöiden näkemys- ja painotusero, joka tapauksessa kyseinen kohtaus sai kuvauksissa ja materiaalin määrässä hieman suuremman huomion, kuin mitä se kokonaisuuteen nähden olisi edellyttänyt. Koska materiaalia oli paljon ja se oli visuaalisesti ja toiminnallisesti niin herkullista, taistelua ei maltettu aluksi myöskään leikkausvaiheessa tyypistää siihen mittakaavaan, kuin mikä sen dramaturginen merkitys koko elokuvan kannalta oikeastaan oli eli runsauden pulasta johtuen kohtaus paisui ylimittaiseksi ja taistelun visuaalisuus ja action-painotteisuus korostui, vaikka tarinallisesti huomiota olisi pitänyt kiinnittää enemmän sen psykologiseen ja dramaturgiseen puoleen.

Kohtauksen tarkoitus on esittää Joonan taistelemassa omien mustasukkaisuusdemoniensa kanssa. Hirviön ja Joonan taistelu muodostui kuitenkin enemmän konkreettiseksi kohtaamiseksi kuin Joonan mielensisäiseksi kamppailuksi eli lopputulos jäi turhan totiseksi ja action-painotteiseksi. Kuvitelman osuutta päädyttiin lopulta korostamaan välähdyksenomaisilla takaumilla Sonjasta ja Mikhailosista, eli taistelun konkretiaa rikottiin leikkaamalla mukaan Joonan ajatuksia.

Kohtauksen näkökulma on tavallaan edelleen Sonjan (tai ainakin naisen), eli Joonan kamppailun ei haluttu olevan niin totista kuin miltä se aluksi vaikutti, vaan hänet haluttiin esittää hivenen koomisessa valossa ikään kuin lempeästi pelaillen Joonan kustannuksella. Tästä syystä kohtauksen ilmettä päätettiin kääntää kontrapunktisella musiikilla eli Joonan taistelua edeltävää totisuutta ja maskuliinista uhoa kommentoitiin musiikillisesti äidillinen pilke silmäkulmassa.

Toinen ongelma makuuhuonekohtauksessa oli se, että alkuperäiskäsikirjoituksessa oli kohtaus, jossa Sonja virittelee sykemittarista pommia olohuoneen puolella samalla kun Joonan taistelee makuuhuoneessa. Tämä kohtaus jouduttiin kuvaustilanteessa kuitenkin jättämään pois, eikä

korvaavaa toimintaa Sonjan taholta kuvattu, minkä seurauksena Sonja tavallaan unohtuu hetkeksi, vaikka tarinan, jännityksen ja tasapainon kannalta myös hänet pitäisi pitää mukana koko ajan. Näin jälleen kerran päädyttiin kyseistä ongelmaa paikkailemaan jälkikäteen, leikkaamalla makuuhuonekohtauksen kanssa ristiin edellisen kohtauksen häntää ja siirtymäkohtaukseksi tarkoitettua veitsenetsimiskohtausta, jotta myös Sonja pysyy mielissä. Koska veitsikohtauksen kuvat käytettiin jo tässä vaiheessa, jäi siirtymä ulos makuuhuonekohtauksesta hieman ontuvaksi, tosin taas näin jälkikäteen katsottuna tämän tyyppinen epälooginen aikasiirtymä tuki elokuvan estetiikkaa ja sopi efektipainotteiseen leikkaustyyliin.

Kohtaus 5 - Pommi

Viimeisen kohtauksen leikkauksen ongelmallisuus oli lähinnä dramaturginen. Kerronta rikkoo perinteistä dramaturgista mallia siinä mielessä, että loppukohtaukseen, jonka niin sanotusti sääntöjen mukaan pitäisi olla enimmäkseen ratkaisua ja häivytystä, on tässä sisällytetty vielä uusi jännityksen nostatus, joka ei selvästi liity mihinkään aikaisemmin esitettyyn eli tässä kohtauksessa olevaa pommin viritystä ei ole istutettu eikä sille löydy riittävän selkeää motiivia, josta syystä se tuntui omasta mielestäni irralliselta ja näin ollen oli myös vaikea leikata. Ongelma johtui pitkälti siitä, että kohtaus, jossa Sonja virittelee sykemittarista pommia samalla kun Joona taistelee makuuhuoneessa, jätettiin kuvaustilanteessa pois. Pois jäänyt kohtaus olisi motivoinut ja selittänyt pommin virityksen, koska silloin olisi selkeämmin esitetty se, että vaikka Joona voittaa mustasukkaisuutensa taistelussa makuuhuonehervien kanssa, Sonjalla on vielä omansa hampaankolossa. Ilman tätä selittävää kohtausta loppukohtauksen alku eli pommin virittäminen tuntui leikatessa epäjohdonmukaiselta, koska pommikonflikti jouduttiin sekä esittelemään että ratkaisemaan samassa kohtauksessa ja lyhyellä aikavälillä.

Pommia ei luonnollisesti voitu tiputtaa kokonaan pois viimeisestä kohtauksesta, koska se on tiukasti läsnä juonikulussa ja dialogissa, joten sen merkitystä päätettiin muokkailla hieman. Pommista tehtiin oman tahdon omaava olio eli sen konkreettista olemusta muovattiin allegorisemmaksi siten että ajastin pysähtyy ja vaihtaa suuntaa oman tahtonsa mukaan sitä mukaa kun Sonjan mustasukkaisuus kehittyy ja laantuu. Näin vaikka Sonja on ikään kuin konfliktin aiheuttaja, hänen ei tarvitse itse ratkaista sitä, vaan

pommi tekee sen hänen puolestaan, joskin motiivi pommin liikkeisiin on edelleen Sonjan toiminta ja tuntemukset.

Esteettisiltä ratkaisuiltaan kohtausta poikkeaa muista siinä, että tässä komediallista puolta korostettiin pitkälti nimenomaan myös leikkauksella. Näyttelijöiden ilmaisu on vakavaa ja asiallista, mutta leikkauksella pyritään ampumaan hieman yli esimerkiksi venyttämällä aikaa ja luomalla liioiteltua suspenseä. Kohtauksessa leikataan ristiin kahta lyhyttä toimintaa eli Joonan jääkaapilla käyntiä ja Sonjan pommin virittelyä. Joonan toiminta keittiössä on liioitellun hidasta ja lisäksi se on toiminnaltaan jokseenkin merkityksetöntä, jolloin rinnastus Sonjan synkkääkin synkempään ja hätäiseen toimintaan korostaa kokonaisuutta humoristisesti. Lisäksi pommin ajastimen eteneminen on epärealistisen hidasta ja lähikuvat kellosta alleviivaavan dramaattisia. Luonnollisesti myös liioiteltu äänisuunnittelu linnunlauluineen ja melodramaattisine musiikkeineen luo kohtaukseen komiikkaa.

Kohtauksen loppua kohti tunnelma vaihtuu taas realistiseksi. Musiikki muuttuu ei-diegeettisestä diegeettiseen ja loppu kokonaan ikään kuin levy loppuisi. Kuvaleikkaus pyrkii näkymättömyyteen ja Mirandakin katoaa lopulta televisiosta ja Sonjan mielestä. Vain pommi jää tikittämään, ehkä odottaen Sonjan ja Joonan seuraavaa liikettä... trilogian kolmannessa ja viimeisessä osassa.

5. LOPUKSI – JOKA LEIKKAAN RYHTYY...

Olen tässä työssä pyrkinyt esittämään Joka leikkiin ryhtyy –elokuvan leikkausprosessin käymällä läpi eri työvaiheita ja nostamalla esiin niitä ajatuksia, jotka ovat päällimmäisenä jääneet mieleen kyseisestä projektista. Tutkintotyöni kirjallisessa osassa kuvattu työprosessi ei sinällään ole poikkeuksellinen eikä se välttämättä tuo uusia näkökulmia leikkaajan työhön, mutta mielestäni se havainnollistaa hyvin prosessin monimuotoisuutta ja toimii esimerkkinä yhdenlaisesta marssijärjestyksestä, mitä tulee leikkaajan työnkuvaan ja eri työvaiheisiin.

Mielenkiintoisempaa kuin työprosessin läpikäyminen on sen sijaan on ollut pohtia leikkauksen luovaa olemusta ja analysoida jälkeinpäin, miksi tiettyihin ratkaisuihin päädyttiin Joka leikkiin ryhtyy –elokuvan leikkauksessa. Tosiasia ainakin omassa työskentelyssäni on nimittäin se, että suuri osa leikkauksratkaisuista, siinä vaiheessa kun työtä tehdään, on enemmän tai vähemmän alitajuista ja perustuu pitkälti omaan tunteeseen eivätkä ratkaisut siis välttämättä ole yhtä tietoisesti tehtyjä ja järjestyneitä kuin mitä esimerkiksi tämän kirjoituksen perusteella voisi kuvitella. En kuitenkaan tarkoita sitä, että leikkaaja voi työskennellä täysin vaiston varassa luottaen ainoastaan omaan intuitioonsa, vaan leikatessa versioita vaihtoehtoja tulee punnita ja ratkaisut pitää pystyä perustelemaan, vaikka prosessi ei siinä vaiheessa olisikaan yhtä jäsenneltyä kuin jälkikäteisanalysointi. Kun vaihtoehdot on työskentelyvaiheessa riittävän kattavasti kartoitettu, kokeiltu ja perusteltu, lopputulos on väistämättä hallitumpi ja onnistuneempi ja valintojen takana voi seistä myös jälkeinpäin.

Mielestäni Joka leikkiin ryhtyy –elokuvan leikkaus on onnistunut mm. siitä syystä, että edelleen puolitoista vuotta elokuvan valmistumisen jälkeen voin katsella sitä tuntematta suurempia pistoksia leikkaajan ylpeydessäni eikä silmilleni hypi montakaan asiaa, jotka olisin jälkeinpäin tehnyt toisin. Luonnollisesti jos aikaa olisi ollut hivenen enemmän ja jos työskentelyssä olisi ollut mahdollista pitää niin sanottu luova tauko ennen viimeisen version lukkoon lyömistä, lopputulos olisi voinut olla hiotumpi, mutta en silti usko, että se olisi huomattavasti erilainen. Ne mietteet, joita työskentelyvaiheessa joko tietoisesti tai tiedostamatta pohdittiin, palautuvat jälkikäteen kirkkaina ja järkeen käypinä mieleen juuri siksi, että prosessi oli kokonaisuudessaan

enemmän ajatusten vaihtoa ja dramaturgista ja esteettistä pohdintaa kuin skarvin piilottamista ja teknistä suorittamista. Yhteenvetona haluankin todeta, että vaikka välineen, tekniikan ja teorian hallitseminen on tärkeää, vielä enemmän leikkaaminen on mielestäni draaman ymmärtämistä, empatiaa, keskustelua, keksimistä ja soveltamista. Poliittisesti epäkorrektisti ja ilman tutkivaa otetta kiteyttäen: *"Vituiks meni kuin Jeesuksen pääsiäinen", sano tyttö kun tylsillä saksilla leikkaan ryhty. "Älä huoli, konstit on monet", vastas akka ja kissalla pöytää pyyhki.*

LÄHTEET

Altman, Rick 2002. *Elokuva ja Genre*. Keuruu: Otavan Kirjapaino Oy.

Dancyger, Ken 2002. *The Technique of Film and Video Editing*.
3. p. Oxford: Focal Press.

Dmytryk, Edward 1984. *On Film Editing*. Oxford: Focal Press.

Juntunen, Max 1997. *Elävän kuvan sanasto*. Helsinki: Oy Edita Ab.

Murch, Walter 1995. *In the Blink of an Eye*. Los Angeles: Silman-James Press.

Näränen, Pertti 1999. *Elokuva-analyysi luokanopetuksessa*.

Artikkeli, Mediakasvatus. Toim. Sirkku Kotilainen, Mari Hankala ja Ullamaija Kivikuru. Helsinki: Edita. Saatavilla www-muodossa:

<http://http://www.elokuvakeskus.com/mediak/analyysi2.html>. (Luettu 2.3.2006).

Reisz, Karel & Millar, Gavin 1968. *The Technique of Film Editing*
2. p. Oxford: Focal Press.

Saaristo, Jenni 2005. *Muista Posti!*. Tampereen ammattikorkeakoulu.
Viestinnän osaston tutkintotyö.

Shuper, Alex 2004 (ohjaaja). *Edge Codes: The Art of Motion Picture Editing*
Dokumenttielokuva. Travesty Productions Esitetty: Yle Teema 22.10.2004.

LIITTEET

LIITE 1 Vieraskielisten termien luettelo

Bini Avidissa leikattava ja työstettävä materiaali (esim. digitoidut videoklipit, äänitiedostot, grafiikat ja aikajanalalle koostetut sekvenssit versioista ja kohtauksista) järjestetään kansioihin, joita kutsutaan bineiksi.

Best light osittain valmis värimääritys, joka tehdään filmiltä videolle siirrettäessä joko kaikelle materiaalille tai valituille otoille.

Diegeettinen musiikki tarkoittaa elokuvan kerronnalliseen tilaan, aikaan ja avaruuteen liittyvää musiikkia, jonka lähde on (yleensä) peräisin jostain kohtauksen fyysisestä lähteestä. Ei-diegeettinen musiikki on emotionaalista, yleensä kuvaa ja tunnelmaa tukevaa musiikkia, jonka lähde ei näy kuvassa.

Digibeta Digital Betacam, yleinen digitaalinen standardiresoluutioinen nauhaformaatti (Betacam SP on vastaava analoginen).

Digitointi materiaalin lataaminen esim. nauhalta digitaalisen nonlinearisen leikkausjärjestelmän kovalevylle.

Dolly grib henkilö, joka käsittelee kameravaunua kamera-ajossa.

Final cut lopullinen versio kuvaleikkauksesta, joka hyväksytetään ohjaajalla ja mahdollisesti tuottajalla ja rahoittajilla ennen online-leikkausta ja masterin tekoa.

Final Grade lopullinen värimääritys, joka tehdään yleensä valmiiksi leikatulle masterille nauhalta nauhalle –periaatteella.

Frame (freimi) elokuvan yksi kuva (ruutu), joita peräkkäin panemalla muodostuu liikkuva kuva. 1 sekunti videokuvaa sisältää 25 framea. Leikkaus (skarvi) tehdään kahden framen väliin.

Klippi digitaalisen nonlinearisen leikkaustyöaseman kerralla kaappaama yhtenäinen audiovisuaalinen pätkä, esim. yhden otoksen voi kaapata koneelle klipiksi.

Klaffivirhe jatkuvuuden tahaton rikkoontuminen esimerkiksi lavastuksen, vaatetuksen, asennon, toiminnan tms. muuttuessa siirryttäessä otoksesta toiseen.

Master lopullinen hyväksytetty versio kuvasta ja äänestä ajetaan master-nauhalle, joka voi sellaisenaan olla tai josta voidaan tehdä esityskopioita.

Master-otos koko kohtauksen toiminta kuvattuna yhdellä otoksella esim. ensin laajassa kuvassa, sitten tiiviimmissä.

Montaasi johdettu ranskalaisesta sanasta "montage", ja tarkoittaa kuvan sekä äänen leikkausta. Yksinkertaisimmillaan montaasi on kahden erillisen kuvan rinnastamista, jolloin katsojalle syntyy uusi mielikuva. Yhtälöstä kuva 1 + kuva 2 syntyy uusi ajatuskokonaisuus. Myös ääntä voidaan käyttää tehosteena, jolloin syntyy äänen ja kuvan montaasi. Periaatteessa montaasi on elokuvan sommittelua.

Nonlineaarinen leikkaus esimerkiksi tietokone-ohjelmassa digitaalisesti tapahtuvaa leikkausta, jossa otoksia voidaan yhdistää ja järjestystä muuttaa aikakoodin perusteella, ilman että fyysisesti kosketaan originaalimateriaalin.

Offline viitataan sekä kompressoituun kuvaan (offline-resoluutio) että leikkaustyövaiheeseen (offline-leikkaus). Jälkimmäinen sisältää kaikki niin sanotun luovan leikkauksen vaiheet, jossa kaikkea kuvattua materiaalia työstetään ja leikataan lopulliseen muotoonsa.

OMFI Open Media Framework Interface. Tiedostoformaatti, joka sisältää sekä mediatiedon (video ja ääni) että esim. aikakoodi- ja nimitiedon. OMFI mahdollistaa äänitiedostojen (medioiden) siirtämisen leikkaustyöasemasta äänityöasemaan siten, että ääniraidat siirtyvät sellaisena kuin ne on kuvaleikkausvaiheessa leikattu eli klipit aikajanalla oikeilla kohdilla ja oikean kestoisina.

Online koostovaihe, jossa digitoidaan lopullisessa leikkauksessa käytetty kuvamateriaali broadcast-resoluutiossa kovalevylle. Voi sisältää myös efektoinita ja grafiikoiden lisäämistä.

Rough cut raakaleikkaus, jossa otokset yhdistetään siten että saadaan mekaanisesti toimiva elokuvallinen jatkuvuus (yleensä käsikirjoituksen mukainen versio).

Score elokuvaan varta vasten sävelletty alkuperäismusiikki.

Skarvi kahden eri kuvan välissä oleva leikkauskohta, eli kohta jossa kuva muuttuu toiseksi elokuvan kuvaruutujen jatkumossa.

Synkronointi kuvan ja äänen liittäminen yhteen (esim. silloin kun kuva ja ääni on tallennettu eri formaateille eli kuva esim. filmille ja ääni kovalevytallentimelle).

LIITE 2 *Joka leikkiin ryhtyy – synopsis*

Sonjan (26-vuotias elokuvaopiskelija) ja Joonan (24-vuotias kuvataiteilija) pari vuotta kestänyt rakkaussuhde saa jälleen haastetta, kun Sonja lukee salaa Joonan kännykkään tulleen viestin, joka on Mirandalta, pariskunnan yhteiseltä ystävältä.

Sonjaa alkaa kaivella mustasukkaisuus, joten hän päättää ottaa selville, onko Joona jättänyt jotain kertomatta hänelle. Paras tapa Sonjan mielestä on iskeä suoraan asiaan mahdollisimman epäsuorasti; Joonan tekemän illallisen jälkeen Sonja ehdottaa erikoisen pelin pelaamista Joonalle. Pelin välityksellä Sonja kuvittelee saavansa kuulla totuuden Joonan mahdollisista tunteista Mirandaa kohtaan.

Peli lähteeikin vauhdikkaasti alkuun ja *totuudet* sinkoilevat puolin ja toisin. Sonjan odotukset täyttyvät, kun Joona paljastaa jotain, mikä saa Sonjan tuntemaan entistäkin suurempaa mustasukkaisuutta. Joonan tunnustus saa vihaisen Sonjan taas laukomaan omia *totuuksiaan*, joka johtaa pelin siihen pisteeseen, etteivät pelin pelaajat pysty enää hallitsemaan tunteitaan, joten ulkopuolinen *ilmiö* puuttuu pelin kulkuun. Ilmiötä voisi kutsua *mustasukkaisuuden hirviöksi*, jonka Sonja on saanut liikkeelle, ja jota vastaan Joona joutuu nyt taistelemaan. Joona hoitaa taiston kunniakkaasti loppuun ja palattuaan sankarina taistelutantereelta (makuuhuoneesta) ja tuhottuaan oman mustasukkaisuutensa, on Sonjan vuoro alkaa purkaa itse itselleen järjestämänsä pommia (mustasukkaisuutta). Tosin pommi, joka on siis jo olemassa, täytyy vielä asentaa, jotta uhka saadaan mahdollisimman konkreettiseksi, ja jotta se voidaan purkaa!

Sonja purkaa itse väsäämänsä pommin osoittaen rohkeutta ja rehellisyyttä rakkaimmalleen, jättäen kuitenkin katsojalle kysymyksiä, saako rehellisyyden nimissä kertoa rakkaimmalle *kaiken* vai onko siihen kenties oikeutta ollenkaan? Kannattaako *äärimmilleen* menevä rehellisyys rakkaussuhteessa tulevaisuutta ajatellen? Vai voiko se jopa aiheuttaa pahaa?