

Reetta Kallio  
ELOKUVAUKSESTA

Kuvataiteen koulutusohjelma  
2019

## Elokuvauksesta

Kallio, Reetta

Satakunnan ammattikorkeakoulu

Kuvataiteen koulutusohjelma

Toukokuu 2019

Sivumäärä: 23

Liitteitä: 0

Asiasanat: Elokuvaus, Elokuva, Tarina

---

Tässä opinnäytetyössä pohdittiin pintapuolisesti elokuvauksen teknistä puolta suhteessa kirjoittajan omiin elokuvakokemuksiin, sekä pohdittiin alan nykypäivän tilaa. Tekninen osuus kirjoitettiin mielessä pitäen opinnäytetyön taiteellinen osuus, joka on kahdeksan kappaletta elokuvakohtausta mukailevia tauluja. Mukana myös tiivistetty versio taiteellisen projektin ajan pidetystä työpäiväkirjasta.

## About cinematography

Kallio, Reetta  
Satakunta University of Applied Sciences  
Degree Programme in Fine Art  
May 2019  
Number of pages: 23  
Appendices: 0

Key words: Cinematography, Cinema, Story

---

The purpose of this thesis was to scratch the surface of cinematography basics in relation to the writer's own of experiences with films and some ponderings about the current state of the industry. The technical side is written keeping in mind the artistic part of the thesis project, which is a series of eight paintings imitating movie scenes. It also includes a summarised journal about the making of the project.

# SISÄLLYSLUETTELO

1. JOHDANTO.....	5
2. ELOKUVAUS.....	6
2.1. KOMPOSITIO.....	6
2.2. KUVAJAMISE EN SCÉNE.....	7
2.3. VALAISTUS .....	8
2.4. SISÄLTÖ JA OMAT POHDINNAT.....	9
3. OMAT ELOKUVAELÄMYKSET.....	11
3.1. The Secret of N.I.M.H.....	11
3.2. Alien-Kahdeksas matkustaja.....	12
3.3. El laberinto del fauno.....	13
3.4. How to Train Your Dragon.....	15
3.5. Mad Max : Fury Road.....	16
4. PROJEKTIPÄIVÄKIRJA.....	17
4.1. Syyskuu-Joulukuu 2018.....	17
4.2. Tammikuu-Toukokuu 2019.....	19
5. YHTEENVETO.....	22
LÄHTEET.....	23



## 1. JOHDANTO

Tarinat ja tarinankerronnallisuus taiteessa ovat aina olleet erityisen mielenkiintoinen aspekti itselleni ja tästä luonnollisena jatkumona myös elokuvat. Elokuvat ja tarinat ovat aina olleet tapa kokea ja oppia jotain uutta mielenkiintoisella ja itselle mielekkäällä tavalla. En ole koskaan ollut hyvä oppimaan asioita istumalla tuntikausien luennoilla tai koulunpenkissä, mutta viihteellisellä ja visuaalisella tavalla olen aina oppinut nopeasti ja asiat ovat painuneet mieleeni.

Oikea maailma on myös mielestäni ollut usein erittäin tylsää tai tympeää ja tarinoiden avulla – olivat ne sitten elokuvia tai muita – on saanut olla jossain muualla, olla joku muu, kokea jotain muuta. Tarinat antavat myös mahdollisuuden turvallisesti kokea tapahtumia ja asioita, joita ei itse välttämättä omaan elämäänsä silti toivoisi. Itse pidän kauhuelokuvista, mutta en silti toivo elämäni jotain ylikuonnollista murhanhimoista olentoa, tai vaikka nautin merirosvofiktiosta, en todellakaan olisi halunnut elää kyseisellä aikakaudella. Silti pääsen näkemään, kokemaan ja viihtymään näiden asioiden parissa.

Opinnäytetyöni taiteellisen osuuden kanssa palloilin ajatuksella yhden kokonaisen tarinan visuaalisesta tuottamisesta, mutta koska minulla on niin monia erillisiä tarinoita, joita halusin saada kerrotuksi, päädyin ratkaisuun, että teen useista eri tarinoista vain yhden hetken. Aion tehdä kuvallisen sarjan tarinoille, joita ei vielä ole olemassa. Toteutan teokset paperille sekatekniikalla käyttäen akvarelleja, musteita ja akryylitusseja. Kuvat tulevat olemaan suurinpiirtein 16:9 kuvasuhteessa, noin A3 -kokoisena.

Opinnäytetyön kirjallisessa osuudessa käsittelen lyhyesti mitä elokuvaus on suhteessa omaan taiteelliseen osuuteeni. Käyn myös läpi joitain itseeni vaikutuksen tehneitä elokuvia ja miksi ne ovat jääneet itselleni mieleen vuosien jälkeenkin. Monet näistä elokuvista ovat myös tavalla tai toisella vaikuttaneet omaan taiteelliseen työskentelyyni ja pyrin pohtimaan millä tavalla.

Teemastani huolimatta kaksiulotteisilla teoksilla ei ole mahdollista manipuloida aikaa samalla tavalla, kuin filmillä ja elävällä kuvalla. Teokseni ovat pysäytyskuvia kohtauksista. Niillä pystyy simuloimaan liikettä, tunnetta ja hetkellisyyttä, mutta täyttä kontrollia aikaan niillä ei ole, koska en pysty kontrolloimaan katsojan kuvan edessä viettämää aikaa, toisin kuin elävän kohtauksen kanssa. Tästä syystä en sukella esimerkiksi elokuvien editoinnin maailmaan syvemmin tässä opinnäytetyöni kirjallisessa osuudessa.

Lisäksi pidän myös projektipäiväkirjaa taiteellisesta työskentelystäni ja teosten valmistumisesta. Työpäiväkirjani on vapaamuotoinen ja dokumentoiva.

## 2. ELOKUVAUS

Itseäni kiehtoo, kuinka hyvä elokuvaus (eng. cinematography) voi tehdä kohtauksesta kuolemattoma. Lähes kaikki tietävät Francis Ford Coppolan *Kummisedän* (1972), Stanley Kubrickin *Hohdon* (1980), tai itselleni niin rakkaan, Ridley Scottin ohjaaman *Alien–Kahdeksas matkustaja* (1979) elokuvan visuaalisen tunnelman. Tämä on taidokkaan elokuvauksen ansiota.

Englannin kielen elokuvausta tarkoittava sana cinematography juontaa juurensa antiikin kreikan kielestä ja tarkoittaa liikkeellä kirjoittamista. Elokuvauks on kaikessa yksinkertaisuudessaan ideoiden visuaalista esittämistä. (Brown, 2016, s. 2)

Omasta mielestäni englannin kielen cinematography kuvaavampi, kuin sen suomenkielinen vastine elokuvaus. Opinnäytetyön puitteissa pyrin kuitenkin käyttämään elokuvaus termiä, mutta mielestäni asia oli mainitsemisen arvoinen.

Visuaalinen kieli on konsepti, kuinka tarinaa kerrotaan elokuvallisten keinojen avulla. Mitä kehys/kuvaruutu tekee tarinalle, miten valaistus ja liike vaikuttavat, mitä kuvakulma sekä linssi tekevät. Käsittelen näistä muutamaa oleellisinta opinnäytetyöni taiteellisen osuuden kannalta.

Haluan vielä tarkentaa, että tämä teksti on kirjoitettu eurooppalaisen länsimaisen elokuvankatsojan kengissä. Näkemykset ja kokemukset vaihtelevat maakohtaisesti ja vielä suuremmin mantereittain. Näihin eroihin en tämän opinnäytetyön puitteissa sukeltanut, koska se on tässä tapauksessa mielestäni epäoleellista ja olisi vaatinut paljon laajemman ja syväluotaavamman katsauksen kaikkeen.

### 2.1. KOMPOSITIO

Kompositio on asioiden visuaalista järjestämistä jonkun efektin saavuttamiseksi. Tähän vaikuttaa muun muassa kuvaruutu, tasapaino, linjat, yhtenäisyys, alat sekä valo ja väri. Näistä osaa käsittelen erikseen omana kappaleenaan.

Kuvan täydellisellä symmetrialla voidaan luoda dualistisia miellelyhtymiä, pysäyttää ja vangita. Symmetrialla voidaan viestiä harmoniasta ja järjestyksestä. Täydellinen symmetria on myös erittäin tylsä väärin käytettynä. Se on pysähtynyt ja muuttumaton. Jos vain yksi aspekti siitä muuttuu, se ei enään ole symmetrinen, vaan muuttuu kaoottiseksi. Monet

välttävät yltiöpäistä symmetriaa elokuvissaan muuten kuin harvoissa ja valituissa hetkissä luomaan vaikutuksen. Yksi nykypäivän poikkeuksista tähän on elokuvantekijä Wes Anderson, jonka elokuvat erottuvat joukosta juuri symmetrisellä tyylillään.

Linjat luovat tasapainoa ja tasapaino linjoja. Näillä luodaan suuntaa kuvaan ja voidaan joko ahdistaa tai vapauttaa kuvattavaa kohdetta. Linjat ovat vahvoja graafisia elementtejä ja voivat joko vahvistaa tai rikkoa liikettä. Esimerkiksi horisonttiviivalla ja kameran korkeudella on paljon merkitystä kuvassa. Matalalla oleva horisonttiviiva antaa kuvaan ilmavuutta ja tilaa hengittää. Niin sanottu dutch tilt, tasaisella maalla kuvatun horisonttiviivan diagonaalisuus kameran kallistuksen vuoksi epävakauttaa kuvan ja usein viestii kuvattavan kohteen ahdingosta ja epätasapainosta. Suorat linjat ja diagonaalit myös voivat erottaa orgaanisen ja inhimillisen muodon geometrisesta ja epäorgaanisesta.

Alat ja syvyys yhdistävät ja erottavat kuvattavia kohteita. Polttovälistä riippuen etu- ja taka-ala keskustelevat keskenään eri tavalla. Etualalla olevat asiat ovat suurempia, mutta täytyy pitää mielessä, ovatko ne tärkeämpiä. Etuala voi peittää asioita taka-alalla ja sillä voi myös rajata tai kehystää taka-alan tapahtumia. Linssistä riippuen etu- ja taka-alan ulottuvuussuhteet voivat vääristyä ja tätä voi käyttää tehokeinona.

Kuvan yhtenäisyys on myös tärkeää. Onko kuva johdonmukainen elokuvan kokonaisuuden kannalta? Epäjärjestyksellisimmänkin organisoinnin periaate on, että se kertoo ja edistää tarinaa. (Brown, 2016, s. 14 – 18, Pramaggiore & Wallis, 2011, s. 114 – 118)

## 2.2. KUVA JA MISE EN SCÉNE

Tämä on oleellista opinnäytetyöni kannalta, koska teokseni ovat käytännössä pysäytyskuvia (still frames) elokuvista.

Kuvakoon valitsemisella on valtava vaikutus elokuvaan. Sillä pystytään paljastamaan tai salaamaan asioita, ohjaamaan katsojan katsetta, välittämään tunteita ja herättämään mielenkiintoa.

Termi mise en scène juontaa alkunsa teatterista ja tarkoittaa kohtauksen lavastamista, ei pelkästään konkreettisilla lavasteilla, vaan myös näyttelijöiden, valaistuksen ja ympäristön asettelua. Esimerkiksi dokumentaristeilla tämä on erityisen haasteellista, koska he eivät yleensä pysty kontrolloimaan ympäristöään, mutta tämän vastapainoksi voivat valita mihin aspekteihin keskittyä ja tarkentaa (Pramaggiore & Wallis, 2011, s. 92-93). Tämä kaikki on mikä tekee elokuvasta elokuvan ja tarinan.

Haluan tässä välissä uhrata myös kielelle taas pari ajatusta. Puhun tässä kappaleessa kuvasta, ruudusta tai kuvakoosta, mutta mielestäni englannin kielen sana frame on kuvaavampi konseptiltaan ja mielestäni tämä piti selkeyden nimissä mainita.

Kuvasuhde rajaa sen, mitä näemme elokuvissa. Kuvasuhde ei yleensä muutu elokuvan sisällä, mutta sen kiertämiseksi on keinoja. Lavasteilla, ympäristöllä, valaistuksella, väreillä ja linssillä voi rajata kohteita kuvasuhteen sisällä. Esimerkiksi lyhyen polttopisteen linssillä voidaan eristää kohde yhdelle tasolle ja kiinnittää huomio kohteeseen, sumentaen kaiken ympärillä. Kohde saadaan eristyksiin myös vaikka kuvaamalla tätä ovenraosta, tekemällä vaikutelman, että kohde on esimerkiksi neliön mallisen ruudun sisällä, kuitenkin kuvasuhdetta muuttamatta.

### 2.3. VALAISTUS

Valaistus ja värit voivat joko dramaattisesti parantaa tai jopa pilata elokuvan. Niillä pystyy sanattomasti kommunikoimaan monimutkaisiakin ajatuksia ja tunnetiloja. Valaistus on yksi elokuvaajan aikaavievimmistä ja tärkeimmistä tehtävistä.

Valolla on kolme pääpiirrettä elokuvauksessa, jotka eivät yleensä ole olemassa itsenäisinä toisistaan: laatu, sijainti ja kontrasti.

Laadulla tarkoitetaan kovaa tai pehmeää valoa. Kovan valon tuottaa yleensä kohtuullisen pieni valonlähde joka osoittaa suoraan kohteeseen, luoden teräviä ja syviä varjoja, esimerkiksi suora hehkulampun valo, tai keskipäivän aurinko. Pehmeä valo puolestaan on yleensä suuremmasta valonlähteestä tai heijastuu toiselta pinnalta ja hajoaa lempeämmin kohteen päälle, luoden nimensä mukaisesti pehmeämpiä varjoja ja häivyttää pintojen pieniä epätäydellisyyksiä, esimerkiksi edellisen esimerkin hehkulampun valo heijastuu pydän pinnan kautta kohteeseen, tai auringon valo hajoaa aamunsarasteessa tai iltaruskossa taivaalle. Auringon valo voi olla näin ollen joko pehmeää tai kovaa valoa vuorokaudenajasta riippuen.

Sijainnilla tarkoitetaan nimensä mukaan mistä suunnasta valo lankeaa kohteeseen. Elokuvaajan tehtävä on tietää, minkälaista valaistusta kohtaus kaipaa. Alhaalta tuleva valo saa kohteen näyttämään uhkaavalta, kun taas takaapäin tuleva valo luo siluetin ja häivyttää piirteitä. Yleensä elokuvissa käytetään keinotekoisia valonlähteitä täyttövaloina avustamaan luonnonvalon lisäksi, ellei kohtauksia ole kuvattu kokonaan sisätiloissa studioissa, täysin keinotekoisessa valaistuksessa. Nykypäivän yksi harvinainen poikkeus tähän on Alejandro González Iñárritun ohjaama ja Emmanuel Lubezkin elokuvaama *The Revenant*, joka on kuvattu lähes kokonaan vain luonnonvaloa käyttäen (Edwards, P. 2015).

Kontrastilla tarkoitetaan päävalon ja täyttövalon suhdetta. Yläsävyvalaistus (high-key lighting) viittaa siihen, että täyttövalon intensiteetti on lähes sama kuin päävalon. Normaalissa tai luonnollisessa valaistuksessa varjot ovat intensiivisemmät, eikä täyttövalo yleensä kokonaan poista kaikkia varjoja. Alasävyvalaistuksessa (low-key lighting) lisätään päävalonlähteen suhdetta täyttövaloon. Mitä intensiivisempi valonlähde suhteessa täyttövaloon, sitä tummemmat varjot saavutetaan ja sitä dramaattisempi kohtaus on (Brown, 2016, s. 7, Pramaggiore & Wallis, 2011, s. 109 – 113).

## 2.4. SISÄLTÖ JA OMAT POHDINNAT

Olen käsitellyt tähän asti elokuvauksen teknistä ja visuaalista puolta, mutta yhtä tärkeää on loppujen lopuksi myös elokuvien sisältö. Kenestä, kenelle ja miksi elokuvia tehdään?

Tämä tekstiosuus ei ole niinkään lähteisiin perustuvaa, vaan omaa pohdintaa sen perusteella, mitä olen vuosien saatossa nähnyt, kuullut, internetpalstoilla lukenut ja itse ihmisten kanssa keskustellut.

Mielikuvani on, että elokuvia tehdään, koska on jotain sanottavaa. Sen ei tarvitse aina olla kantaa ottavaa, riittää että haluaa ihmisten viihtyvän, mutta kukaan ei tee elokuvia, tai samoissa määrin taidettakaan, tyhjiössä. Lisäksi elokuvat eivät yleensä ole lyhyt, halpa tai nopea projekti.

Vaikka jo elokuvateollisuuden alkuaikoina mukana vaikuttamassa oli useita naispuolisia ohjaajia, elokuvien suosion kasvaessa ja äänen saapuessa elokuvaan alalta työnnettiin nopeasti etenkin Amerikassa naiset vähemmän tärkeisiin rooleihin kameran takana, kun valkoiset miehet veivät kaiken kunnian, kuten lähes jokaisessa muussakin asiassa maailmassa.

En sukella tähän historiaan syvemmin, koska se vaatisi oman eepoksensa ja siitä on kirjoitettu kirjoja ihmisten toimesta, jotka ovat siinä paljon taitavampia kuin minä. Haluan käyttää tämän kappaleen pohdiskellakseni elokuvien nykytilaa.

Joten kenelle elokuvia nykyään tehdään ja kuka niitä tekee? Teknologian kehityksen myötä suurimmalle osalle ihmisistä on tullut mahdollisuus toteuttaa elokuvantekohaaveitaan ja mahdollisuuksia jakaa niitä maailmalle. Palo päästä näyttämään tuotoksensa maailmalle voi joskus viedä pitkälle, josta esimerkiksi 2013 vuoden kokopitkän dokumentti–BAFTA palkinnon sekä Oscarin voittanut elokuva *Searching for Sugar Man* on hyvä esimerkki. Dokumentaristi Malik Bendjellouilta loppuivat rahat ostaa lisää filmiä kesken dokumentin teon, joten hän kuvasi osan elokuvastaan iPhoneellaan.

*Me Too*– ja *Time's Up*–liikkeiden ansiosta asiat ovat muuttuneet parempaan suuntaan ja tekijöille, jotka ovat muita kuin valkoisia heteromiehiä, on avautunut uusia mahdollisuuksia saada työnsä nähtyksi. Tämä ei silti

tarkoita, että tilanne olisi vieläkin tasavertainen kaikille. Vähemmistöjen edustajilla on edelleen huomattavasti vaikeampaa saada äänensä kuulluksi. Tämä myös mielestäni homogenisoi elokuvia, joita meidän on mahdollista nähdä. Iso osa ihmisistä kuitenkin katsoo elokuvia pääsääntöisesti viihteellisesti. Harva jaksaa käyttää joskus erittäin vähäisestä vapaa-ajastaan lisää aikaa siihen, että etsisi jotain erilaista katsottavaa, kuin mitä on nopeasti tarjolla. Se ei kuitenkaan tarkoita, etteikö meitä pitäisi provosoida ajattelemaan ja oppimaan, samalla kun viihdymme. Meillä pitäisi olla enemmän tekijöitä useista eri taustoista, helpommin saatavilla.

Yksi genre, mikä itseäni kiehtoo, mutta mikä ei ole vielä tuntuu kasvaneen ainakaan länsimaisessa kulttuurissa juuri mihinkään suuntaan, on *Blade Runner* (1982) -henkinen tieteiselokuvien alakategoriaan putoava "klassinen" cyberpunk. Asetelmana dystopinen, neonvärinen ja teknisesti edistynyt yhteiskunta, mutta tarina ja kenen näkökulmasta se on kerrottu tuntuu olevan aina sama. Rosoinen, vääryyttä kokenut, antisankarimies, jonka parina on kaunis, antisankarille hyödyllinen femme fatale, tai vaihtoehtoisesti kaunis, pelastettava, persoonaton naishenkilö. Japanilainen *Ghost in the Shell* -sarja (2002 - 2005) on yksi tämän vuosituhannen virkistävästi erottuva tapaus, jos koko maailmalta hyvää esimerkkiä etsitään. Länsimaista tällasita ei kuitenkaan erittäin syvään kaivamatta tunnu löytyvän, jos silloinkaan.

Sisällöllä ja edustuksella on siis väliä. Tulevaisuudessa toivottavasti suuremmalla määrällä eri taustoista tulevia tekijöitä on mahdollisuus saada teoksensa kuuluviin, ei vain elokuvien saralla, vaan myös muillakin luovilla aloilla.

### 3. OMAT ELOKUVAELÄMYKSET

#### 3.1. *The Secret of N.I.M.H.* (1982)

Tämä Don Bluthin ohjaama piirrosanimaatio on ehkä ensimmäinen vaikuttavimmista elokuvakokemuksista, joita olen saanut. Elokuvan olen nähnyt hyvin ensimmäistä kertaa erittäin nuorena, nauhoitettuna rätisevälle videokasetille, englannin kielisenä ja suomeksi tekstitettyä. En tietenkään niin nuorena osannut sanaakaan englantia, saatika sitten osannut lukea, mutta elokuva oli niin taidokkaasti tehty, että jopa tyhmä pieni lapsi ymmärsi kielimuurien yli mitä tapahtuu ja vaikuttumaan siitä vuosien jälkeenkin.

Elokuvan päälle nauhoitettiin totta kai jotain turhaa jossain vaiheessa lapsuuttani ja tiesin vuosia kyseisen elokuvan vain nimellä "Hiirijuttu" ja vahvojen muistikuvien kautta. Kielitaitoni karttuessa ja internetin saavuttaessa sen puskan, jossa kasvoinkin, sain viimeinkin selville mikä elokuva oli kyseessä. Koska tämä oli myös aikaa ennen suoratoistopalveluita tai elokuvien helppoa saatavuutta eBay:stä tai Amazon:sta, minulta meni kuukausia metsästä ja tilata elokuva dvd:llä joltain tänä päivänä jo unholaan painuneelta, ulkomaalaisia elokuvia maahantuovalta yritykseltä. Vuosien odotukseni ja etsintäni kuitenkin palkittiin ja viimein käsissäni oli yksi lapsuuteni rakkaimmista elokuvista.

The Secret of N.I.M.H. (lyhenne sanoista National Institute of Mental Health) perustuu Robert C. O'Brienin lastenkirjaan *Mrs. Frisby and the Rats of NIMH*. Elokuvassa seurataan hiirileski Mrs. Brisbyn (nimi vaihdettiin elokuvaa varten Frisbee-kiekkojen nimen kanssa tuleen tekijänoikeusongelmien vuoksi) yrityksiä siirtää lekaharkkoon tehdyn kotinsa pellolta turvallisempaan paikkaan, yhden hänen lapsistaan sairastuttua keuhkokuumeeseen juuri ennen paikallisen maanviljelijän kevätkyntöjä.

Olen katsonut tämän elokuvan nykyään monia kertoja, mutta ennen vanhemmalla iällä uudelleen katsomista, minulla oli päällimmäisenä muistikuvana kaksi kohtausta:

Ensimmäisenä kohtauksena se, kun Mrs. Brisby lähtee kysymään apua ja neuvoja lapsensa ja kotinsa pelastamiseksi suurelta pöllöltä. Mrs. Brisby menee yksin aavemaisen metsän läpi, pöllön pohjattomalta tuntuvan pesäkolon uumeniin, kompastellen häntä edeltäneiden pienten jyrsijöiden luihin. Pöllön itsensä esilletulo oli myös vaikuttava, sen kääntäessä päänsä ympäri ja astuessaan ulos taustasta. Kohtauksessa oli käytetty taidokkaasti tummia ja kylmiä värejä, Mrs. Brisbyn ollessa ainut valopilkku ja sinnikkyys uhkaavassa pimeydessä. (Kuva 1)

Toinen mieleenpainunut kohtaus tulee myöhemmin elokuvassa, kun



Mrs. Brisby on rottien ohjastamana lähtenyt myrkyttämään maanviljelijän kissaa, että rotat voivat edetä suunnitelmissaan. Kissan nimi on Dragon (suom. Lohikäärme) ja Mrs. Brisby on kirjaimellisesti astunut lohikäärmeen luolaan, urheasti, vaikka kauhuissaan. Kaikki menee suunnitelmien mukaan, kunnes maanviljelijän poika nappaa Mrs. Brisbyn ja lukitsee tämän häkkiin lemmikikseen. Pelloissaan ja yksin, istuen steriilin kylmässä häkissä, avoimessa tilassa, mutta kalterien erottamana siitä avaruudesta ja vapaudesta, kaikki toivo tuntuu kadonneen. Mrs. Brisby yrittää avata häkkinsä ovea kiinni pitävää rautalankaa, mutta se vain sivaltaa hänelle haavan käsivarteen. Kun hän upottaa verta vuotavan käsivartensa häkkiin integroituun, puolta vaihtavaan juoma-astiaan, tajuaa hän uuden mahdollisuuden paeta, eikä toivo olekaan täysin menetetty.

Koko elokuva on myös visuaalisuutensa lisäksi ollut mielestäni aina vaikuttava, koska yksikään hahmoista, varsinkaan päähenkilö Mrs. Brisby, ei ollut koskaan passiivinen heitto pussi, joka vain reagoi tapahtumiin, vaan aktiivisesti pyrki selkeään tavoitteeseen; pelastaa perheensä.



Kuva 1: Suuri Pöllö ja Mrs. Brisby

### 3.2. *Alien - Kahdeksas matkustaja* (1979)

Myös ensimmäisiä intensiivisiä elokuvamuistoja itselleni on Ridley Scottin ohjaamasta *Alien* elokuvasta. Näin kyseisen elokuvan ensimmäistä kertaa noin 7-vuotiaana, siinä vaiheessa elämäni vielä kokemattomana kauhuelokuvien katselijana en nukkunut viikkoon sen jälkeen ja siitä eteenpäin olen ollut kauhu - sekä tieteiselokuvien suurkuluttaja.

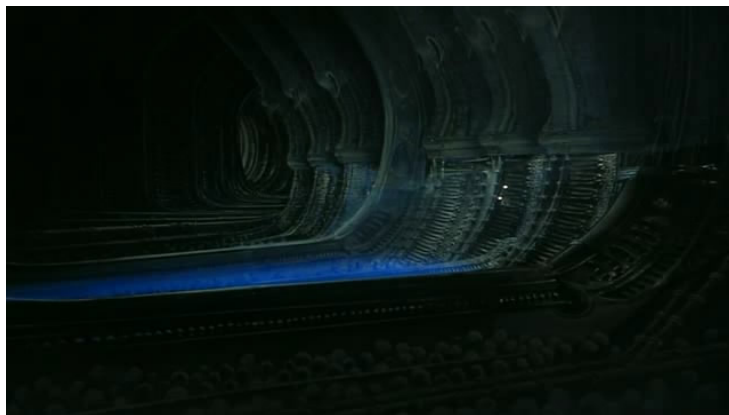
Jo ensimmäistä kertaa tätä elokuvaa katsellessani vaikuttavaa oli, kuinka tunnelmaa oli rakennettu. Loppujen lopuksi vauhdikasta toimintaa oli erittäin vähän. Suurin osa ajasta on käytetty hiljaa tiivistyvän jännityksen, odotuksen ja pelon luomiseen.



Elokuva seuraa kaupallisen malminkuljetusavaruusalus Nostromon miehtisöä heidän poiketessaan kurssista takaisin maahan tutkiakseen tuntemattomasta lähteestä tulevaa radiolähetystä. Yhden miehistön jäsenistä kimppuun hyökkää ja myöhemmin takaisin Nostromolla tappaa tuntematon olento. Tästä alkaa kissa ja hiiri - leikki miehistön ja näitä metsästävän olennon välillä.

Yksi vaikuttavista kohtauksista on elokuvan alkupuolella miehistön tutkiessa radiolähetyksen lähettä tuntemattomassa aluksessa, joka on selkeästi epäinhimillistä alkuperää. Yksi miehistöstä laskeutuu valtaisaan saliin tutkimaan. Tämä hiljainen, lähes majesteettinen tila on jäänyt mieleeni hyvin. Tutkijan laskeutuessa tilan seinää pitkin alas, ollen ainoa liikkuva asia pienenä pisteenä kuvaruudun reunassa, kertoo tilan suuruudesta. Tämä on myös mielestäni kaunis allegoria sille suurelle tuntemattomalle, missä miehistö, ja sen jatkumona myös ihmiset avaruudessa ja avaruusmatkailussa ovat. (Kuva 2)

Toinen kohtaus, mikä on painunut selkeästi mieleen, on elokuvan loppupuolella päähenkilö Ripley'n ollessa pelastussukkulassa Nostromon tuhoudutta. Hän valmistautuu keinotekoiseen staasiin matkaa maahan varten, kun hän tajuaa olennon olevan sukkulassa hänen kanssaan. Sen sijaan, että kohtaus olisi huutoa ja juoksua, tämä kohtaaminen on tehty raastavan hiljaiseksi ja hitaaksi. Mielestäni usein ahdistavampaa ja painavampaa on hiljaisuus, mitä tässä on käytetty hyväksi taidokkaasti. Pelastussukkulassa tapahtuma viimeinen yhteenotto olennon kanssa on kuin tiivistelmä Nostromon tapahtumista ja epävarmuus siitä, voiko olennolta pelastua, kun ulkona on vain loputon avaruus, on käsinkosketeltava.



Kuva 2: Tuntematon alus.

### 3.3. *El laberinto del fauno* - *Pan's labyrinth* (2006)

Guillermo del Toron ohjaama, aikuisille suunnattu tummasävyinen satu sijoittuu Francon ajan Espanjaan ja seuraa nuorta Ofeliaa, joka muuttaa äitinsä ja uuden, Espanjan vastarintaliikkeen edustajia metsästävän

falangistikapteeni-isäpuolensa kanssa Espanjan maaseudulle. Täällä Ofelia tapaa faunin, joka antaa tälle suoritettavaksi tehtäviä, jolla Ofelian olisi mahdollista avata ovi ja palata alamaailman prinsessaksi, jonka reinkarnaatio Ofelia faunin mukaan on. Elokuva sijoittuu vuoroin kapteenin häikäilemättömän julmaan maailmaan ja vuoroin Ofelian mielikuvituksekkaisiin seikkailuihin.

Faunin lisäksi mieleenpainuvimmat kohtaukset olivat kapteenin ensimmäistä kertaa paljastaessa oikean, julman minänsä teloittaessaan kylmäverisesti ja virheellisesti vastarintaliikkeen edustajaksi luulemansa maanviljelijän ja tämän pojan, sekä Ofelian toisen, faunilta saamansa tehtävän. Ofelian on tarkoitus noutaa tikari ”Kalpean Miehen” piilopaikasta. Kalpea Mies on groteski, sokea, roikkuvanahkainen hahmo, joka istuu piilossaan täyteen katetun kestopöydän päässä reagoimatta mihinkään. Fauni ohjeisti Ofeliaa olemaan syömättä tai juomatta mitään pöydästä, mutta kiusaus käy liian suureksi ja Ofelia syö kaksi viinirypälettä. Tämä herättää Kalpean Miehen henkiin, joka jahtaa Ofelian pois piilopaikastaan. Kohtauksessa on jo värimaailmalla eroteltu kauniisti karu ja tavanomainen maailma mielikuvitukseksikaasta alamaailmasta, jossa Ofelia seikkailee. Silti tämä alamaailma ei fantastisuudestaan ole erillinen kauheuksista, joita oikeassa maailmassakin tapahtuu. Ofelian täytyy olla yhtä varovainen Kalpean Miehen maailmassa, kuin omassaan. Irvokas Kalpea Mies ja tämän suuri juhla-ateria voi hyvinkin olla allegoria suurille lupauksille, joita esimerkiksi poliittiset johtajat antavat, mutta joiden seurauksina ovat kuvainnolliset ja kirjaimelliset hirviöt. (Kuva 3)

Pan’s labyrinthin elokuvauksesta vastannut Guillermo Navarro on tehnyt usein yhteistyötä del Toron kanssa tämän ohjaamissa elokuvissa, muun muassa El Espinazo del Diablo (eng. The Devil’s Backbone), Hellboy (2004) ja Hellboy II: The Golden Army (2008) elokuvien parissa. Navarron tyyliin kuuluu erittäin intensiiviset sinisen ja keltaisen sävyt, mitkä ovat vahvasti läsnä edellä mainituissa elokuvissa. Myös del Toron elokuvien visuaalinen ilme on yleensä värikäs, eikä hän välttele vahvoja värejä, vaikka elokuvien teemat usein ovatkin synkkiä.



Kuva 3: Ofelia ja Kalpea Mies

### 3.4. *How to Train Your Dragon* (Näin koulutat lohikäärmeesi) (2010)

Olen alusta asti hieman karsastanut tietokoneanimaatioita. Olen kyllä nauttinut laadukkaiden animaatioiden katselusta tekotavasta riippumatta, mutta mielestäni tietokoneanimaatioista on aina uupunut samanlainen tunnelma ja henki, mitä piirrosanimaatioissa on.

*How to train your dragon*–elokuva, jonka ohjaajina toimivat Chris Sanders ja Dean DeBlois, oli ensimmäinen tietokoneanimaatio, josta minulle henkilökohtaisesti välittyi samanlainen tunne ja animaation henki, joka piirrosanimaatioissa on läsnä.

Elokuva perustuu Cressida Cowellin saman nimiseen lastenkirjaan ja seuraa Hiccup (suom. Hikotus) nimistä nuorta viikinkipoikaa ja hänen kylänsä kamppailua lohikäärmeiden kanssa. Hiccup on hintelä, eikä vastaa isänsä odotuksia siitä, minkälainen oikean viikingin pitäisi olla. Hiccupin elämä kuitenkin muuttuu, kun hän salaa kylältään ystäväystyy loukuttamansa lohikäärmeen kanssa.

Tästä elokuvasta on jäänyt päällimmäisenä kaksi asiaa mieleen, joita vielä vuosienkin jälkeen ajattelen. Nämä eivät välttämättä ole kokonaisia kohtauksia, mutta ovat asioita, jotka tekevät tästä elokuvasta mielestäni suurenmoisen.

Ensimmäinen asia on Hiccupin yrittäessä tehdä tuttavuutta loukuttamansa lohikäärmeen kanssa ja ojentaa tälle kalan ruoaksi ystävällisyyden eleenä. Lohikäärmeen napattua kalan Hiccup pyyhkäisee kätensä puhtaaksi housuunsa. Tämä pieni ele, käden puhtaaksi pyyhkäisy, on painunut minulla mieleen elävästi. Tuo niin inhimillinen reaktio siihen, että on käsitelty raakaa, mahdollisesti niljaista kalaa, tekee kohtauksesta elävän, ja hahmosta ajattelevan henkilön. Ihmisnäytellyssä, kameralla kuvatussa elokuvassa tämä pieni asia ei kiinnittäisi automaattisena reaktiona juurikaan huomiota, mutta animaatioelokuvan kontekstissa se on mielestäni merkittävä. Se on mahdollisesti jäänyt monelta huomaamatta luonnollisuutensa vuoksi, mutta itse vaikutuin siitä heti ensimmäisellä katselukerralla. (Kuva 4)

Toinen asia, joka painui mieleen lähes yhtä elävästi, on elokuvan loppua kohden Hiccupin ja tämän Toothless (suom. Hampaaton) – nimen saaneen lohikäärmeen kohdatessa lohikäärmeiden pesää hallitsevaa kuningatarta. Lohikäärmekuningatar on huomattavasti muita, normaalikokoisia lajitovereitaan suurempi. Tämä ei itsessään ollut erikoinen asia, mutta se, kuinka elävällä tapaa massiivisen valtavaksi kuningatar oli saatu vaikuttamaan, oli mieleenpainuvaa. Kuningattaren liikkeet olivat raskaita ja tämän huomattava massa liikkui luonnollisella tavalla sen mukana. Hiccupin ja Toothlessin yhteenotto kuningattaren kanssa oli muutenkin visuaalisesti taidokkaasti toteutettu ja oli värimaailmaltaan ja ohjaukseltaan elävä, ennalta-arvaamaton ja seuraamuksiltaan painava.



Kuva 4: Hiccup rauhantarjouksineen & Toothless

### 3.5. *Mad Max : Fury Road* (2015)

George Millerin *Mad Max* –elokuvat ovat aina olleet oman aikansa tuote ja vaikka ovatkin populaarikulttuuriin jääneet elämään, ovat ne olleet aina enemmän tai vähemmän absurdeja ja banaaliin taipuvia kuvauksia maailmanlopun jälkeisestä ajasta.

Ensimmäisten elokuvien hengessä *Mad Max: Fury Road* on yhtä lailla räjähtävää toimintaa, mutta yllättävällä tapaa merkityksellinen ja ottaa avosylin vastaan ja hyödyntää tarinassaan absurdit juurensa edukseen.

*Fury Road* on nimellisesti *Mad Max* -elokuva, mutta käytännössä nimikkohahmo Max on sivuhahmo omassa elokuvassaan. Tarina seuraa Maxia seuraamassa maailmanlopun patriarkaalisen sortoyhdyskunnan vastaan nousevaa, paikallisen mielenvikaisen kulttijohtajan sotapäällikköä Furiosaa, joka yrittää pelastaa joukon kulttijohtajan lisääntymiskarjana pitämiä naisia. Tästä lähtee elokuvanmittainen takaa-ajo.

Kohtaus, mikä on päällimmäisenä jäänyt mieleen ja mikä vahvasti kertoo elokuvan teemoista, on nyrkkitappelu, johon Max ja Furiosa päätyvät ensikohtaamisellaan. Furiosan toinen käsistä, joka on korvattu mekaanisella proteesilla, on puhdistamista varten riisuttu. Tämä ei kuitenkaan tee tappelusta epäreilua, vaan lähinnä tasaväkistä Maxin kannalta. Tappelu tuntuu luonnolliselta, eikä Furiosa tanssi tappelun läpi, niin kuin monissa muissa elokuvissa naispuoliset taistelijat tekevät. Furiosa on yhdenvertainen Maxin kanssa ja heijastaa elokuvan feministisiä teemoja ja tämä yhdenvertaisuus jatkuu läpi elokuvan. (Kuva 5)

Elokuvalla on myös kaksi huomattavaa pääsävyä, oranssi ja sininen, jotka ovat yhtä kärjistyneet ja intensiiviset, kuin elokuvan maailma ja toiminta. Mikään vähempi tai murretumpi olisi tuntunut väärältä ja tunnelmaa pilaavalta. Värimaailma on samankaltainen aiemmassa kappaleessa mainitun Guillermo Navarron töissään käyttämään väripalettiin, minkä olen huomannut itseeni vetoavan.



Kuva 5: Furiosan ja Maxin tappelu.

## 4. PROJEKTIPÄIVÄKIRJA

### 4.1. Syyskuu – Joulukuu 2018

Projektipäiväkirjani toimii uudelleen käyttöön otettu, jonkun muun hylkäämä croquis -lehti. Olen huomannut, että pystyn kirjoittamaan paremmin asioita muistiin ensin paperille, sen sijaan että kirjoittaisin niitä suoraan tietokoneella opinnäytetyödokumenttiin. Opinnäytetyöpäiväkirjani on tekstipainotteinen, mutta tämän lisäksi piirrän joukkoon satunnaisia kuvituskuvia. Nämä auttavat muistamaan mitä olen kirjoittanut ja löytämään työvaiheen, kun palaan käsin kirjoitettuihin muistiinpanoihin puhtaaksi kirjoittamisen yhteydessä.

Tapasin opinnäytetyöohjaaja Pilvi Ojalan skypen välityksellä marraskuussa, koska enennättänyt yhteiseen kasvotustapahtuneeseen kokoontumiseen. Tässä vaiheessa minulla oli häilyviä suunnitelmia ja ajatuksia, mutta ei mitään mikä olisi ehdottomasti yli muiden. Keskustelu opinnäytetyöohjaajan kanssa auttoi mielestäni selkeyttämään ajatusprosessia, vaikka se vasta alustava ja tutustumistapaaminen olikin. Ojala oli erittäin mukava ja kannustava.

Taiteessa minua kiinnostaa tarinallisuus ja omassa taiteessani olen orientoitunut enemmän kuvituksellisuuteen, kuin mihinkään muuhun. Olin syyskuusta 2017 tammikuuhun 2018 opiskelijavaihdossa englannissa ja perinteisen kuvataiteen (Fine Art) opintojen sijaan käytin syksyni opiskellen kuvituksen (Illustration) kurssin opintoja. Tämä oli mielestäni erittäin hyvä ratkaisu ja opin syksyn aikana paljon itselleni hyödyllisiä taitoja, joita en olisi Suomessa opiskellessani oppinut. Niitä taitoja olen yrittänyt soveltaa opinnäytetyöhöni.

Marraskuun loppua kohden minulla alkoi olemaan jonkin asteinen ajatus siitä, mitä haluan opinnäytetyöltäni. Tahdoin liittää tarinallisuuden

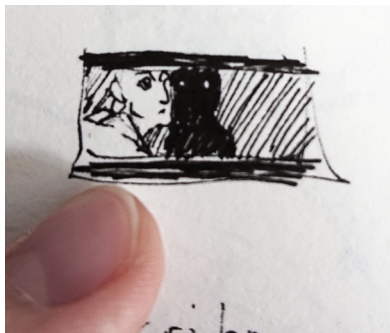


opinnäytetyöhöni ja vanhoja lehtiöitäni selaillessani löysin vuoden alussa piirtämiäni thumbnailia, eli nimensä mukaisesti suurinpiirtein peukalonkynnen kokoisia "esikatselukuvia" toiseen projektiin liittyen, joiden olemassaolon olin unohtanut. (Kuva 6, kuva 7 & kuva 8)

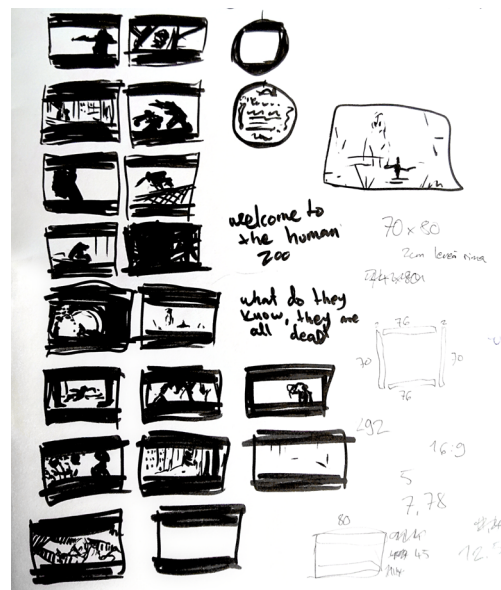
Tämä kyseinen toinen projekti oli kuvia tehtynä elokuvakohtausten muotoon. Tein kaksi kokeellista maalausta tällä teemalla silloista kurssia varten ja aikomukseni oli tehdä kokonainen sarja, mutta muut projektit kutsuivat ja vale-elokuvakohtaukset jäivät odottamaan. Tämä projekti palautui mieleeni ja päätin jatkaa sen laajentamista.

Työprosessiini kuuluu yleensä ensin kuvan luonnostelu thumbnailiksi, jotta näen toimiiko kuvan kompositio ja onko se vaikuttava kokonaisuutena. Jos kuva ei toimi kokonaisuutena pienessä koossa, yleensä se ei toimi myöskään suurena.

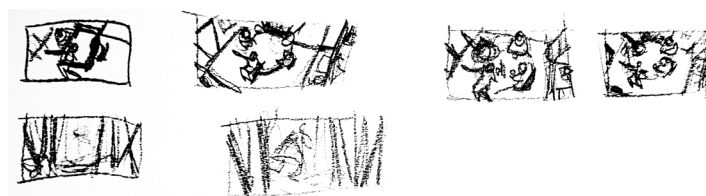
Tein näitä pieniä luonnoksia monia, koska niitä on helppo ja nopea tehdä. Se myös säästää aikaa pidemmän päälle, kun ei tuhlaa aikaa ja vaivaa jokaisen kuvan yksityiskohtaiseen luonnosteluun ja päätyä heittämään se roskakoriin silti.



Kuva 6



Kuva 7



Kuva 8

Koska lopullinen opinnäytetyöni tuli olemaan sarja vale-elokuvakohtauksia, olen päättänyt tutustua tarkemmin elokuvaukseen (eng. Cinematography). Käytännössä elokuvaaja päättää kamerasta ja valaistuksesta, valitsee käytettävät linssit ja ohjaa valaistuksessa, kuinka saada kohde näyttämään juuri sellaiselta, kun ohjaaja haluaa ja tarina vaatii. Elokuvaaja vastaa kuvallisesta kerronnasta elokuvissa läheisessä yhteistyössä ohjaajan kanssa ja on mielestäni läheisesti verrattavissa taiteilijaan, koska hänen täytyy ymmärtää väriä, valoa ja liikettä yhtä lailla.

Valitsin thumbnailleistani itseäni eniten kiinnostavat ja niiden perusteella tein hieman suuremmat, mutta edelleen nopeat luonnokset. Tein luonnokset musteilla A5 –kokoisille papereille, mustavalkoisena. Näistä kuvista päädyin valitsemaan kokonaisuuksina toimivimmat ja mielenkiintoisimmat, joita lähteä työstämään vielä enemmän.

Ennen joulua ja uutta vuotta ostin myös puoliksi toisen opiskelijan kanssa kymmenen metrin rullan Cansonin 300g/m akvarellipaperia. Lopullisen sarjan aion tehdä musteilla, akvarelleillä ja tarpeen vaatiessa muita tekniikoita hyödyntäen, mutta paperille, joten tämä sopi minulle hyvin.

Eniten käyttämäni musteet ovat Liquitexin akryylimusteet niiden hyvien pigmenttien vuoksi, sekä siksi, että niitä pystyy käyttämään perus akryylimaalien kanssa. Liquitex tekee myös akryylimusteisia tussikyniä monissa eri väreissä, joita myös käytin töissäni. Akvarelleissä käytän St. Petersburg White Nights värejä.

Yksi lähdekirjoistani, Christopher Kenworthyn kirjoittama Master Shots (Kenworthy, C. 2012) keskittyy siihen, kuinka tehdä yksinkertaisista otoksista mielenkiintoisempia, dynaamisempia ja auttaa elokuvaajia tekemään kohtauksistaan ammattimaisen näköistä, budjetista riippumatta. Kirja esittelee kameratekniikoita, jotka auttavat kehittämään ideoita uudelle tasolle. Tästä kirjasta en saanut suoria lainauksia tai lähteitä kirjalliseen työhöni, mutta hyödynsin sitä luonnoksia varsinaista taiteellista työtä varten tehdessäni, joten lisäsin sen lähdeluettelooni joka tapauksessa.

Tein parempia luonnoksia kohtauksista ja kokeiluja, miten valmiit teokset mahdollisesti näyttäisivät paremmilta ja mielenkiintoisemmilta.

#### 4.2. Tammikuu – Huhtikuu 2019

Uuden vuoden jälkeen työn pariin palatessani kävin läpi luonnokset ja jatkoin vielä niiden hiomista.

Ohjaajan kanssa keskusteltuani päädyin siihen tulokseen ja yhteisymmärrykseen, että teen pienempiä kuvia useamman, tässä

tapauksessa kahdeksan kuvan sarjan noin A3 –koossa.

Konsultoin kanssaopiskelijoitani kun minulla oli useita luonnoksia mahdollisia teoksia varten ja tämän konsultoinnin perusteella valitsin ne kahdeksan luonnosta, joista työstäisin jatkoversioita.

Kun olin viimein saanut valittua teokset, tein jokaisesta lopullisen luonnoksen A3 -kokoiselle paperille. Tämän jälkeen leikkasin vielä suuremmat palaset Canson –rullastani ja siirsin jokaisen luonnoksen valopöydän avulla kevyeksi luonnokseksi lopulliselle paperille.

Kun olin kaikki työt siirrettyä, kiinnitin paperit mdf –levyille maalausta varten.

Pääsin viimein kunnolla työstämään lopullisia teoksia helmikuussa.

Ensimmäisen teoksen kanssa oli hieman valkoisen paperin kammoa. Olin kerännyt referenssikuvia teoksia varten, mutta aloittaminen tuntui silti vaikealta. Lopulta laveerasin kerroksen väriä paperin pintaan ja työn jatkaminen helpottui. Tästä eteenpäin työstin kuvia lähes päivittäin. Kokeilin kuvien kanssa hieman erilaisia tyylejä, joidenkin kanssa aloitin akvarelleillä ja lisäsin lopuksi musteita ja värejä akryylitusseilla, toisten kanssa tein ääriviivat ensin musteilla ja lisäsin värityskirjamaisesti akvarellit musteiden jälkeen. Kaikkiin kuviin tein lopuksi mustat ääriviivat rajaamaan kohtausta.

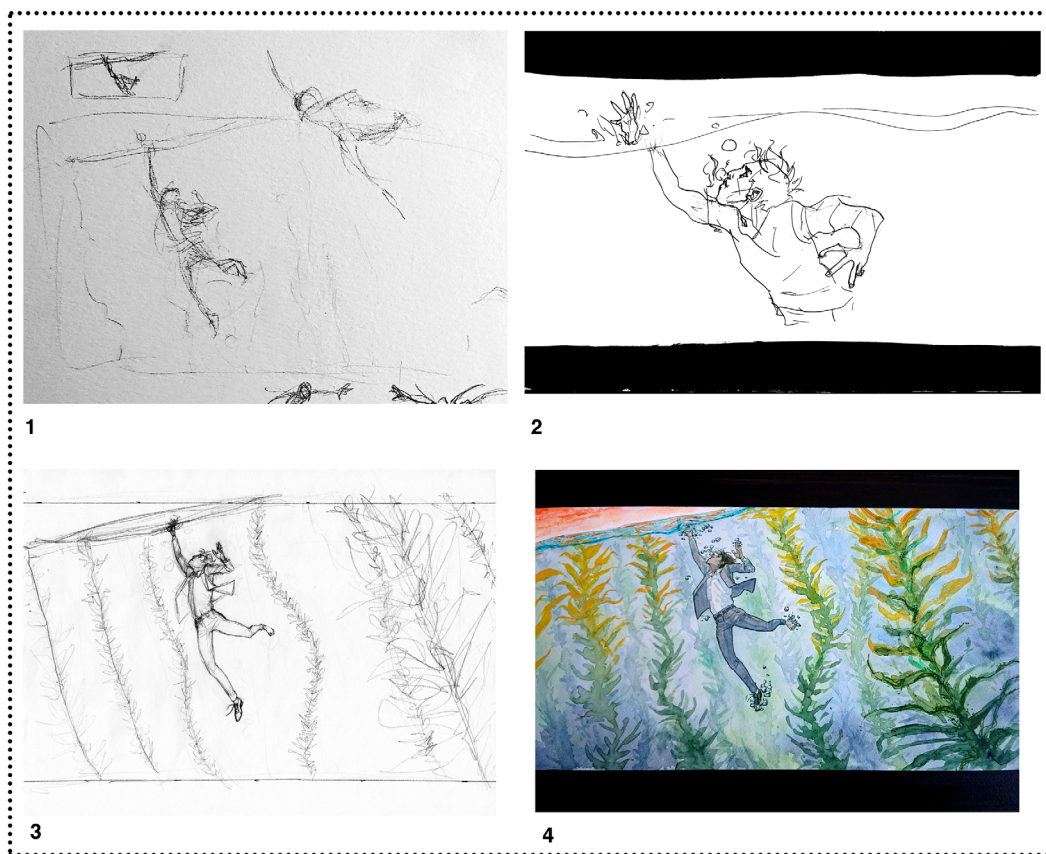
Tämän vaiheen työskentely oli lähinnä mekaanista, koska minulla oli melko selkeät suunnitelmat jokaista teosta varten. Tämä työvaihe vaati vain aikaa ja pitkäjänteisyyttä.

Irrotin lopuksi teokset työstöpohjistaan ja vein kehystettäväksi maaliskuun loppupuolella sillä varauksella, että mahdollisesti vielä tarvittaessa viilaan töitä, kun saan ne kehyksien kanssa takaisin.

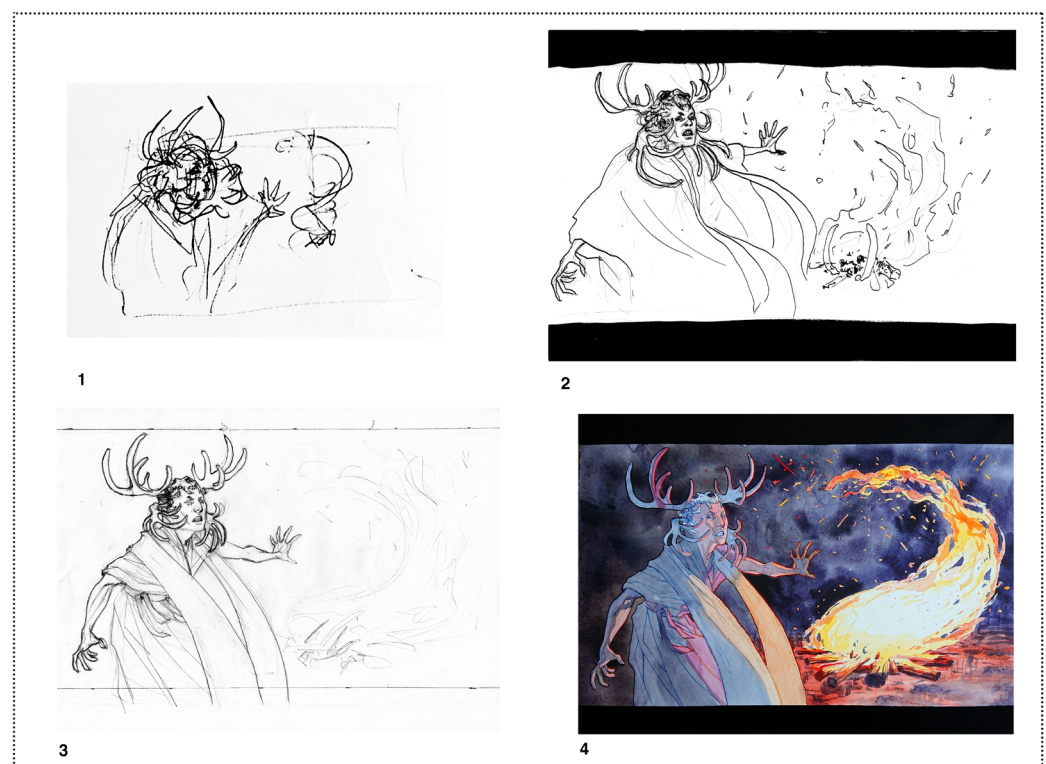
Tämän jälkeen ei ollut muuta kuin odottaa, että toukokuun alussa pääsee ripustamaan teoksia. Valmistuvalla ryhmällämme oli kolme galleriaa Tampereella ryhmän suuruudesta johtuen. Itselleni paikaksi päättyi Galleria Rajatila.

Osa teoksista koki huomattavampia muutoksia kehityskaarensa, osa taas pysyi lähes ensimmäisen thumbnailin kaltaisena. (Kuva 9, kuva 10)





Kuva 9



Kuva 10

## 5. YHTEENVETO

Yhteenvetona voi sanoa, että vaikka elokuvat usein mielletään esimerkiksi ohjaajan visioksi, ovat ne yleensä suuren joukon ihmisiä hengentuote. Jo pelkkä elokuvien visuaalinen puoli vaatii usean eri alan taitajan panostusta ja osaamista. Oman taiteellisen työnikin puolesta olen pyytänyt tuoretta näkökulmaa kanssaopiskelijoiltani töitäni tehdessä, vaikka lopulliset teokset ovatkin tehty itsenäisesti.

Elokuvaus ja elokuvallisuus on erittäin laaja aihe, jonka tutkimiseen ja pohtimiseen voisi käyttää huomattavasti enemmän sivuja, kuin vain yhden opinnäytetyön kirjallisen osuuden. Tämä ei kuitenkaan ollut mielestäni kannattavaa, koska jos olisin ottanut huomioon esimerkiksi sarjakuvat, joissa on paljon samankaltaisia piirteitä elokuvien kanssa jo luomisprosessista lähtien, olisi minun pitänyt tehdä katsaus kaikkeen mahdolliseen aiheeseen liittyvään.

Elokuvat ovat myös mielenkiintoinen yhdistelmä kollektiivista ja yksilöllistä kokemusta. Elokuvan voi katsoa esimerkiksi ystävien seurassa samassa tilassa, mutta jokaisen kokemus nähdystä voi olla täysin erilainen riippuen mistä lähtökohdista elokuvaa katselee. Itse kirjoitin tämän opinnäytetyön lähes kokonaan omiin henkilökohtaisiin kokemuksiin pohjautuen, joten jonkun muun näkökulma samoihin elokuviin ja aiheisiin voi olla täysin erilainen.

## LÄHTEET

### Kirjalliset lähteet:

Brown, B., 2016 – Cinematography: Theory and practice, Third edition, USA, Routledge

Pramaggiore, M. & Wallis, T., 2011 - Film: A critical introduction, Third edition, UK, Laurence King Publishing

Kenworthy, C., 2012, – Master Shots, Second edition, USA, Michael Wiese Productions

### Internet lähteet:

Edwards, P. 2015, The Revenant—A Feature Film Shot With Almost Entirely Natural Light, <https://www.digitalrev.com> (viitattu 7.4.2019)

Vähemmän lähde kuin yleisesti hyvä opas ammattisanastoon (ei viitattu tekstissä):

<http://jkorpele.fi/foviord/sanasto.html> (viitattu 7.4.2019)