

Mikko Suuraho

Elokuvan visuaalinen ilme ja sen rakentuminen

Metropolia Ammattikorkeakoulu
Medianomi
Viestinnän koulutusohjelma
Opinnäytetyö
22.05.2011

Tekijä(t) Otsikko	Mikko Suuraho Elokuvan visuaalinen ilme ja sen rakentuminen
Sivumäärä Aika	32 sivua + 1 liite 22.5.2011
Tutkinto	Medianomi
Koulutusohjelma	Elokuvan ja television koulutusohjelma
Suuntautumisvaihtoehto	Kuvailmaisu
Ohjaaja(t)	Heikki Ahola
<p>Opinnäytetyö käsittelee kahta elokuvan visuaaliseen ilmeeseen liittyvää osa-aluetta: visuaalisen ilmeen muodostumista sekä tuotantoarvon merkitystä. Toiminnallinen opinnäytetyö koostuu kirjallisesta osasta ja teososasta, lyhytelokuva <i>Aikakoneesta</i>, jossa toimin ohjaajana. Opinnäytetyössä tarkastellaan ensin visuaalisen ilmeen rakentamista ja tuotantoarvon rakentumista ja niiden merkitystä esimerkkien kautta.</p> <p>Toisessa osassa on tarkoituksena tuoda esille miten <i>Aikakoneen</i> visuaalinen ilme toteutettiin ja miten tuotannon eri vaiheet ovat vaikuttaneet sen visuaalisen ilmeen muodostumiseen. Näkökulmana on hyvän visuaalisen ilmeen ja tuotantoarvon saavuttaminen pienen budjetin elokuvassa.</p> <p>Visuaalinen ilme on iso osa elokuvan kokonaisuutta, jonka saavuttamiseksi tarvitaan monen eri osa-alueen yhteistyötä. Visuaalinen ilme on aina kytköksissä tuotantoarvoon, mutta hieno visuaalinen ilme ja korkea tuotantoarvo eivät takaa hyvää elokuvaa. Pienellä budjetilla voi saada hyvän visuaalisen ilmeen ja korkean tuotantoarvon, mutta sen saavuttaminen vaatii työtä, aikaa ja osaamista.</p>	
Avainsanat	Visuaalinen ilme, tuotantoarvo, työnkulku

Author(s) Title	Mikko Suuraho Visual Look of Films
Number of Pages Date	32 pages + 1 appendices 22 May 2011
Degree	Degree Programme in Media
Degree Programme	Film and Television
Specialisation option	Image and Editing
Instructor(s)	Heikki Ahola
<p>This thesis studies the visual look of films and the meaning of production value. The aim is to research how a film can achieve a high quality visual look and a high production value with a low budget.</p> <p>Visual look of a film is a combination of cinematography, lighting, production design, make-up, wardrobe, and post-production. Production value constructs of image quality, sound quality, locations, lighting, effects and actors.</p> <p>The research is based on a short film <i>Time Machine (Aikakone)</i> I directed. I study how the visual look was created from pre-production to post-production on <i>Time Machine</i>. My main source of information is the DV Rebels Guide by Stu Maschwitz. I also follow the filmmaking methods of director Robert Rodriguez, who is known for high visual look and production value with a limited budget.</p> <p>An impressive visual look and high production value on a film can be achieved with a low budget, but that doesn't necessarily make a good film. Creating a visual look of film requires teamwork from many creative people and <i>Time Machine</i> wasn't an exception. A low budget also gives limitations, but many problems can be resolved with creativity, if there is enough time and preparation.</p>	
Keywords	Visual look, production value, workflow

Sisällys

1 Johdanto	1
2 Visuaalinen ilme ja tuotantoarvo	1
3 Visuaalinen ilme	4
3.1 Visuaalisen ilmeen osat	4
3.2 Elokuvan ilme	5
3.3 Visuaalisen ilmeen muut osat	8
3.4 Muita ilmeitä	9
3.5 Jälkituotannon kehitys	10
4 Tuotantoarvo	11
4.1. Tuotantoarvon osat	11
4.2 Tuotantoarvo käytännössä	13
5 Aikakoneen tekeminen	14
5.1 <i>Aikakoneen</i> tekeminen valmistelusta esituotantoon	14
5.2 Kameran valinnasta	18
5.3 <i>Aikakoneen</i> kuvauspaikat	20
5.4 <i>Aikakoneen</i> kamera-asetukset	21
5.5 Jälkituotanto	22
5.6 Värimääritys ja tehosteet	24
5.7 Masterointi	25
6 Visuaalisesta ilmeestä	26
7 Aikakoneesta opittua	28
8 Lopuksi	30
Lähteet	32

Liitteet

LIITE 1. Muistiinpanot *Aikakoneen* kamera-asetuksista

1 Johdanto

Elokuvan tekeminen on ryhmätyötä, jossa on oma hierarkkinen järjestelmä. Ohjaaja on vastuussa taiteellisesta kokonaisuudesta ja yleensä ohjaajalla voi olla ainoana henkilönä elokuvan kokonainen paletti hallussa alusta loppuun asti. Monet osa-alueet ovat liitoksissa toisiinsa ja hyvä kokonaisuus syntyy hyvästä kokonaisuuden hallinnasta.

Tässä opinnäytetyössä tarkastelen kahta elokuvan visuaaliseen ilmeeseen liittyvää osa- aluetta: visuaalisen ilmeen muodostumista sekä tuotantoarvoa ohjaajan roolin kautta, sekä visuaalisen ilmeen suhdetta tuotantoarvoon. Valitsin tämän aiheen, koska olin kiinnostunut kuinka tuottaa hyvin viimeistelty ja visuaalisesti mielenkiintoinen lopputulos, tuotannollisista rajoitteista riippumatta. Kirjallisen osan ohella opinnäytetyöhön kuuluu teososa lyhytelokuva *Aikakone (Suomi 2011)*, jossa toimin ohjaajana. Käsittelen visuaalisen ilmeen muodostumista tässä elokuvassa ja miten se on muodostunut ja vaikuttanut eri osa-alueisiin ja miten eri osa-alueet ovat vaikuttaneet siihen. Aiheen rajaamiseksi en käsittele mm. värioppia, kameran tekniikkaa enkä kuvauksen periaatteita, vaikka ne liittyvät oleellisesti visuaaliseen ilmeeseen, koska ne ovat liian isoja kokonaisuuksia käsiteltäväksi tässä työssä.

Aluksi käsittelen mitä visuaalinen ilme ja tuotanto arvo tarkoittavat ja mistä ne koostuvat. Toisessa osassa käsittelen teos-osan visuaalisen ilmeen luomista ja muokkaamista *Aikakoneessa* ja lopuksi esittelen päätelmiäni. Tarkoituksena on antaa käsitys siitä mistä osista visuaalinen ilme koostuu ja mikä merkitys sillä on elokuvalla ja elokuvan tuotantoarvolle.

Ohjaajan roolin kannalta on tärkeää tietää mitä eri työkaluja elokuvantekijällä voi olla käytössä tarinaa kerrottaessa ja visuaalinen ilme on yksi voimakkaimmista vaikutuskeinoista.

2 Visuaalinen ilme ja tuotantoarvo

Visuaalinen ilme tarkoittaa elokuvan esillä olevaa kokonaisuutta eli miltä elokuva näyttää. Visuaalisen ilmeen tarkoitus on tukea tarinaa ja luoda siihen sopiva ilme ja sitä kautta myös tunnelma. Visuaalisen ilmeen toteutumiseen vaikuttaa lavastus, puvustus,

rekvisiitta, valaisu, kuvaus, leikkaus ja värimäärittely. Onkin selvää, että visuaalinen ilme muodostuu usean työryhmän jäsenen työstä. Käsikirjoitus on perustana, mutta konkreettisesti sen koostumiseen voivat vaikuttaa ohjaajan lisäksi kuvaaja, lavastaja, valaisija, puvustaja, rekvisitööri, leikkaaja, värimäärittelijä sekä jossain määrin mahdolliset tehosteet.

Visuaalinen ilme ei ole pelkästään taiteellinen ratkaisu, vaan se on keskeinen tuotannollinen asia, joka vaikuttaa oleellisesti mm. budjetin muodostumiseen ja sitä kautta työtapoihin. Esimerkiksi keskeisiä kysymyksiä, mitkä vaikuttavat niin budjettiin kuin kerrontaan, ovat millä kameralla kuvataan, kuvataanko filmille vai digitaalisesti, mikä on kuvausformaatti, tehdäänkö ilme jo kamerassa vai vasta jälkituotannossa ja niin edespäin. Nämä päätökset vaikuttavat työnkulkuun koko elokuvan osalta, ja sitä kautta koko elokuvan tuottamisen tapoihin. Visuaalinen ilme on tärkeä osa elokuvaa, koska elokuvan tuotantoarvo (production value) rakentuu pitkälti visuaalisen ilmeen varaan.

Tuotantoarvo tarkoittaa periaatteessa elokuvan näytävyyttä, hyvin yksinkertaisesti selitettynä, kuinka "kalliilta" elokuva näyttää. Visuaalisen ilmeen lisäksi tuotantoarvoon voidaan lukea äänen laatu, näyttelijät ja mahdolliset tehosteet, käytännössä koko elokuvan tekninen ja materialistinen toteutus. Tuotantoarvon hallinta on tärkeää, koska tuotantoarvon ei tarvitse olla todellista, pelkästään ajatus siitä riittää. Toisin sanoen pieni budjetti ei välttämättä tarkoita pientä tuotantoarvoa. Korkea tuotantoarvo on tärkeä asia elokuvantekijälle, koska se myös viestittää tekijöiden ammattitaitoa.

Yleisradion järjestäjillä on sanonta, että "kaikki on mahdollista, kunhan on tarpeeksi aikaa ja rahaa", ja tämä pitää paikkansa varsin hyvin, mitä tulee visuaaliseen ilmeeseen. *Aikakone* toteutettiin erittäin pienellä budjetilla ja budjetin koolla on oleellinen vaikutus visuaalista ilmettä luodessa. Tuotantoarvon ja visuaalisen ilmeen luominen pienellä budjetilla onkin haasteellista, mutta siitäkin on hyviä esimerkkejä.

Robert Rodriguez on amerikkalainen elokuvaohjaaja, jonka läpimurto oli noin 7000 dollarilla tuotettu (josta suurin osa meni filmin kehitykseen) toimintaelokuva *El Mariachi* (Meksiko/USA, 1992). Rodriguez on tämän jälkeen jatkanut uraansa elokuvilla, kuten *Desperado* (USA 1995), *Sin City* (USA 2005) ja *Planet Terror* (USA 2007). *El Mariachin*

kuvauksista Rodriguez kirjoitti myös kirjan *Rebel Without a Crew*. Ohjaamisen lisäksi Rodriguez on myös kuvannut ja leikannut itse monet elokuvistaan, muutamissa toiminut vielä lisäksi säveltäjänä ja tehosteiden vastaavana. Hyvän tuotantoarvon saavuttaminen on olennainen osa Rodriguezin työtapoja, ja hän on tehnyt useiden elokuviensa dvd julkaisuille lisämateriaalia (otsikolla "*10 minute Flick School*"), jossa hän esittelee työtapojansa sekä antaa vinkkejä niiden soveltamisesta muille elokuvantekijöille.

Stu Maschwitz on myös amerikkalainen elokuvantekijä, jolla on taustat visuaalisten tehosteiden parissa. Hän on työskennellyt mm. Industrial Light & Magic –yhtiölle, oli nyt jo edesmenneen tehosteyhtiö the Orphangen perustajia, sekä on yksi Magic Bullet värimäärittelytyökaluohjelman kehittäjiä. Hän kirjoitti vuonna 2007 julkaistun kirjan *The DV Rebel's Guide: An All-Digital Approach to Making Killer Action Movies on the Cheap*, joka käsittelee nimensä mukaisesti toimintaelokuvien tekemistä vähällä rahalla ja kuinka saada elokuvalla silti korkea tuotantoarvo. Kirja käsittelee erityisesti kuvaamista Panasonicin DVX-100 kameralla sekä jälkituotannon viimeistelemistä (tehosteet, värimäärittely, masterointi) Adoben After Effects -ohjelmalla. Toimintaelokuvat ovat usein hyviä esimerkkejä visuaalisen ilmeen ja tuotantoarvon kannalta, koska juuri toimintaelokuvissa on usein pitkälle tyylitelty ilme ja niissä haetaan lähes aina korkeaa tuotantoarvoa budjetista riippumatta. Kirjan lisäksi Maschwitz käsittelee paljon elokuvien tekemistä ja tekniikkaa omassa blogissaan <http://prolost.com>.

Robert Rodriguezin ja Stu Machwitzin oppien kautta olen tehnyt teos-osan *Aikakone*. *Aikakone* on lyhytelokuva, joka toteutettiin pienellä budjetilla. Siihen pyrin ohjaajan ominaisuudessa rakentamaan visuaalista ilmettä alusta saakka, tietäen budjetin aiheuttamat rajoitukset. Pieni budjetti tarkoittaa, että kuvausryhmä on pieni, joten toteuttava taiteellinen kokonaisuus jää pienelle määrälle ihmisiä. *Aikakoneen* tapauksessa visuaalinen ilme muodostui yhteistyössä etenkin lavastaja Pia Laihon ja kuvaaja Mika Tervosen kanssa. Paras tapa tuottaa näyttävä visuaalinen ilme pienellä budjetilla on panostaa jälkituotantoon. Tästä johtuen painotan jälkituotannon keinoja toteuttaa visuaalista ilmettä.

Käsittelen paljon termiä tehoste, jolla tarkoitan sekä erikoistehostetta että visuaalista tehostetta. Fyysistä, kameran edessä toteutetuista tehosteista puhuttaessa voidaan käyttää termiä erikoistehoste (eng. special effect, lyh. SFX), jälkikäteen tuotetuista taas visuaalinen tehoste (visual effect, lyh. VFX). Usein tehosteet ovat kuitenkin yhdistelmä molempia.

3 Visuaalinen ilme

3.1 Visuaalisen ilmeen osat

Jokaisella elokuvalla on aina jokin visuaalinen ilme. Visuaalinen ilme on kokonaisuus siitä mikä on näkyvässä elokuvassa. Oman määritelmäni mukaan se rakentuu yleensä seuraavista osista:

Kuvaus Miten kuva rakentuu, millä kuvataan ja miten kuvataan. Kuvan komposition rakentaminen on olennainen osa elokuvakerrontaa ja visuaalista ilmettä. Käytännössä kaikki mitä ja miten kameralla tekee, on visuaalista ilmettä, koska kamera on se, mikä tallentaa kaiken.

Valaisu on luonnollisesti osa kuvausta, joten sillä on myös merkitys visuaaliseen ilmeeseen.

Kuvauspaikat ja/tai lavasteet eli missä kuvataan ja miltä siellä näyttää, minkälainen ympäristö on kyseessä. Rekvisiitta on myös osa lavastusta, tavallaan yksityiskohdat lavastuksesta.

Puvustus ja maskeeraus eli miltä näyttelijät näyttävät ja miten ne sopivat lavastukseen.

Tehosteet voivat olla fyysisesti toteutettuja tai tietokoneella tehtyjä. Tehosteet voivat olla pieniä asioita, kuten sadetta ikkunassa, tai suuria, kuten planeetan räjähtäminen. Tärkein tehoste visuaalisen ilmeen kannalta on värimäärittely, joka tapahtuu jälkituotannossa.

Tärkeimpänä yhdistävänä tekijänä kaikilla osa-alueilla on värit. Koska elokuva on visuaalinen taidemuoto, ovat värit oleellinen osa visuaalista ilmettä ja niiden

käyttäminen on elokuvantekijän työkaluja. Siksi tekijät pyrkivät yleensä hallitsemaan, mitä värejä käytetään ja missä vaiheessa tai mitä värejä ei käytetä ollenkaan. Esimerkiksi *American Beauty (USA, 1999)* elokuvassa useimmissa kohtauksissa käytetään Yhdysvaltojen lipun sävytettyjä värejä (Maschwitz 2007, 293). Vaikka tämän saavuttaminen tarkoittaa kaikkien osa-alueiden yhteistyötä, on tärkein elementti värimäärittely. Värimäärittely on elokuvan visuaalisen kokonaisuuden viimeinen taiteellinen vaihe. Yksinkertaisesti selitettynä värimäärittelyssä päätetään miltä elokuva näyttää, mikä on elokuvassa mustaa, mikä on valkoista, eli miltä värit näyttävät. Käytännössä värimäärittely on kuitenkin isompi prosessi.

Visuaalisen ilmeen tarkoitus on tukea tarinaa, luoda kehykset kerrottavalle tarinalle. Se on osa kokonaisuutta, joka kertoo siitä maailmasta, missä elokuva tapahtuu. Visuaalisella ilmeellä voidaan viestiä katsojille, minkälainen elokuva on, korostaa minkälainen tunnelma siinä on ja tietyillä genreillä on tietynlaiset tyylit. Kauhuelokuva, jossa on pirteät ja iloiset värit, ei herätä samaa tunnelmaa kuin tummat ja uhkaavat sävyt.

Heat – ajojahti (Heat, USA 1995) -elokuvan suurkaupungin sininen kylmyys ja *Ihmemaailma Oz (the Wizard of Oz, USA 1939)* arkimaailman mustavalkoisuus ja mielikuvitusmaan värikylläisyys ovat muutamia esimerkkejä tunnetuista voimakkaasti tyyliteltyistä visuaalisista ilmeistä. Visuaalinen ilme on työkalu ja mainitut esimerkit ovat tunnettuja, koska ne ovat onnistuneesti osa tarinankerrontaa. Missään vaiheessa näissä elokuvissa ei tekninen suoritus mene ohitse tarinankerronnalta.

3.2 Elokuvan ilme

Visuaalisen ilmeen tärkein elementti on look, vapaasti suomennettuna ilme. Ilmeellä tarkoitetaan sitä visuaalisen ilmeen osaa mikä on toteutettavissa teknisesti, pääasiassa kameran ja värimäärittelyn avulla. Ilme on se, miltä elokuva näyttää. Käytännössä se on yhdistelmä visuaalisia asioita. Ilme voi vaihdella elokuvan osien, kohtausten tai paikkojen välillä, mutta elokuvalla on yleensä yksi tunnistettava yleisilme.

Käytän esimerkkinä *Matrix (the Matrix, USA 1999)* elokuvaa, jossa on yksi viime vuosikymmenen tunnetuimmista ilmeistä. Elokuvan tekemisestä on materiaalia sen dvd-julkaisussa sekä pitkässä dokumenttelokuvassa *the Matrix Revisited (USA 2001)*. Elokuvassa on kaksi selkeästi tunnistettavaa ilmettä. Elokuvan keinotekoisessa virtuaalimaailmassa kaikki on vihreän sävyistä (kuva 3.), mutta normaalimaailmassa kaikki on harmaansinistä (kuva 5.). Lopputuloksen saavuttamiseksi esim. virtuaalimaailmassa kaikki näkyvä vaatetus oli sävytetty vihreäksi, eikä lavasteissa tai rekvisiitassa ollut mitään puhtaan valkeaa.

~~Kuva poistettu
tästä versiosta~~

*Kuva 1. Visuaalista maailmaa luodaan heti elokuvan alussa, ennen edes varsinaisia alkutekstejä. Warner Bros studioon logon värit on muutettu mukailemaan elokuvan maailman sävyjä. Yleensä sinikeltainen sinetti on muutettu sähkön vihreäksi, sinivalkoinen taivas uhkaavan tummanharmaaksi. Kuvankaappaus elokuvasta *The Matrix (USA 1999)*, kohdasta 0min 11sek.*



Kuva 2. Normaali Warner Bros studioon logo, joka on ollut käytössä vuodesta 1998. Lähde: <http://www.closinglogos.com/page/Warner+Bros.+Pictures>

~~Kuva poistettu
tästä versiosta~~

Kuva 3. Kohtaukset, jotka tapahtuvat elokuvan virtuaalimaailmassa on sävytetty voimakkaasti vihreän suuntaan. Valkoiselta näyttävät värit, eivät ole puhtaan valkoisia. Kuvankaappaus elokuvasta The Matrix (USA 1999), kohdasta 17min 27sek.

~~Kuva poistettu
tästä versiosta~~

Kuva 4. Sama kuva, mutta värit on korjattu lähemmäksi "normaaleja" sävyjä. Muokkaus Mikko Suuraho. Kuvankaappaus elokuvasta The Matrix (USA 1999), kohdasta 17min 27sek.

~~Kuva poistettu
tästä versiosta~~

Kuva 5. Elokuvan ns. reaali maailmaan sijoittautuvat kohtaukset ovat sävyiltään sinisen harmaita. Kuvankaappaus elokuvasta The Matrix (USA 1999), kohdasta 38min 47sek.

~~Kuva poistettu
tästä versiosta~~

Kuva 6. Kuvankaappaus elokuvasta The Matrix (USA 1999), kohdasta 29min 18sek.

~~Kuva poistettu
tästä versiosta~~

Kuva 7. Kuvakerronnassa ja osana visuaalista ilmettä käytetään hyväksi mm. vääristäviä peilipintoja, joka korostavat keinotekoista maailmaa. Kuvankaappaus elokuvasta The Matrix (USA 1999), kohdasta 16min 52sek.

Värien valita ei ole ollut sattumaa, vaan ne ovat tärkeä osa visuaalista kerrontaa, joka on osa itse tarinan kerrontaa. Esimerkiksi *Matrixin* vihreän sävyinen maailma viittaa vanhojen tietokoneiden vihreisiin monokromaattisiin näyttöihin ja luo siten tunnelman maailmasta, joka on luotu keinotekoisesti tietokoneilla. Reaalimaailmasta katsottuna keinotekoinen maailma näkyikin vain tietokoneella vihreänä valuvana tietokonekoodina. Elokuvan avainkohtauksessa päähenkilö Neo näkee lopulta virtuaalimaailman oikeassa muodossa eli pelkkänä vihreänä tietokonekoodina.

3.3 Visuaalisen ilmeen muut osat

Matrixin visuaalinen ilme ei rajoitu pelkästään kuvan kompositioon tai väreihin, vaan sitä tuetaan myös muilla osilla. Esimerkiksi elokuvan alussa, jolloin päähenkilö Neo on vielä virtuaalimaailman vanki, hänen vaatetuksensa on normaali. Päästyään reaali maailmaan hänellä on vain ryysyisiä vaatteita. Palattuaan virtuaalimaailmaan Neolla on aluksi tavalliset mustat vaatteet, mutta loppupuolella hänen vaatetuksensa on kuten muilla sankareilla, tyylitellyt mustat vaatteet sekä tyylitellyt mustat aurinkolasit. Elokuvan antagonistit, eli virtuaalimaailman agentit, pukeutuvat koko elokuvan ajan harmaan vihreisiin pukuihin, käyttävät tummia ja kulmikkaita aurinkolaseja ja pitävät korvanappia korvalla. Hyvien ja pahojen henkilöiden erottelu vaatetuksen avulla ei ole mitenkään mitään uutta, esimerkiksi jo vanhoissa lännenelokuvissa usein pahoilla oli mustat hatut, hyvillä taas valkoiset. Tyyliä jatketaan rekvisiitassa. Kännykät avautuvat kuin stiletteitset, agentit käyttävät massiivisen kokoista Desert Eagle pistoolia aseenaan.

Matrix on selkeä tieteistoiminta-elokuva eli genre-elokuva, jolloin onkin syytä olettaa sen sisältävän tiettyjä elementtejä. Elokuvasta voikin löytää paljon viitteitä ja vaikutteita muihin lähteisiin, aina Liisa ihmemaassa -tarinasta, kiinalaisiin kung fu -elokuviin ja japanilaisiin anime-elokuviin, joista etenkin Mamoru Oshiin *Ghost in the Shell (Japani, 1995)* elokuva (joka perustuu Masamune Shirowin sarjakuvaan) on vaikuttanut oleellisesti elokuvan visuaaliseen tyyliin. Ennen kuvauksia ohjaajat näyttivät paljon eri elokuvia ja sarjakuvia, joista he halusivat elementtejä *Matrixin* visuaaliseen ilmeeseen. Visuaalisen ilmeen muuttuessa yhä monimutkaisemmaksi lähteiden käyttö onkin yleistä, mutta myös tehokas tapa välittää muille tekijöille minkä tyyppistä tarinaa ja maailmaa ollaan tekemässä.

3.4 Muita ilmeitä

Visuaalinen ilme voi koostua useista ilmeistä ja ilme voi olla tietynlainen vain tietyissä kohtauksissa. Ilme voi syntyä tekniikan kautta, kuten esimerkiksi ns. amerikkalainen yö, jolla tarkoitetaan yökohtausta, joka on kuvattu päivällä. Tämä ilme on voimakkaan sininen (mikäli kyse on värielokuvasta, sama tekniikka toimii mustavalkoelokuvissa). Sinisyys tulee day-for-night filttäreistä, eli kohtaukset on sävytetty filttäreiden avulla yön siniseksi. Syitä, miksi yötä kuvataan päivällä, voivat olla niin tuotannolliset kuin

taiteellisetkin syyt. Yöllä kuvaaminen voi olla epäkäytännöllistä tai hankalaa tai sitten halutaan saada vain tiettyä yön tunnelmaa. Käveleekö henkilö kuunvalossa vai piilotteleeko yönpimeydessä? Saavutetaanko tunnelma valaisulla vai muilla keinoilla? Tämänlaisessa tapauksessa ilme rajoittuu yleensä korkeintaan vain muutamiin kohtauksiin. *Aikakoneessa* on yksi kohtaus kuvattu tällä periaatteella, mutta toteutus on digitaalinen eli varsinainen yön tunnelma luodaan vasta jälkituotannossa. Keinoja toteuttaa visuaalista ilmettä on monia, ja se on usein yhdistelmä useita eri tekijöitä.

Yhtenä tärkeimmistä ja tavoitelluimmista ilmeistä on ns. filmilook eli filmikameran laadun jäljitteleminen ei-filmikameroilla. Filmilookin saavuttaminen on ollut olennainen tavoite etenkin kameroiden kehityksessä, mutta saavuttamiseksi on kehitetty eri keinoja jälkituotannon alueella. Filmille kuvaaminen on kallista, mutta sen ominaisuudet ovat erinomaiset ja katsojat ovat tottuneet filmikameran tuottamaan kuvaan, joten sen jäljitteleminen on jo pelkästään hyvä mainoskeino kameranvalmistajille, kuin myös oikea tekninen ja taiteellinen tavoite. Elokvamaailmassa on ollut jakoa elokuvantekijöiden kesken, ketkä ovat perinteisen filmin puolesta, ketkä taas kannattavat uudempaa digitaalista tekniikkaa. Viime vuosina digitaalisen tekniikan kehitys on ollut merkittävää ja digitaaliset kuvaustavat lähestyvät koko aika filmikameran ominaisuuksia, mutta toistaiseksi on vielä ollut selkeä ero digitaalisen ja filmin välillä. Filmille kuvaaminen on jatkuvasti vähenemässä, mutta sille kuvaaminen tuskin kuitenkaan katoaa kokonaan, vaikka digitaaliset tuotantotavat valtaavat alaa.

3.5 Jälkituotannon kehitys

Elokuvan jälkituotanto on kuitenkin muuttunut lähes kokonaan digitaaliseksi. Tietokoneiden ja ohjelmien kehittyessä ja hintojen laskettua ammattilaisille tarkoitetut työkalut ovat tulleet hiljalleen mahdolliseksi tavallisille kuluttajille, sekä pienemmällä budjetilla työskenteleville. Tämä tarkoittaa, että elokuvien tekijöillä on enemmän mahdollisuuksia toteuttaa näkemyksiään. Yhdessä kameroiden kehityksen kanssa tämä tarkoittaa, että tekninen ero ison budjetin tuotannon ja pienen tuotannon välillä on pienempi. Tästä johtuen jälkituotannon merkitys on kasvanut. Esimerkiksi monet tehosteet, jotka tehtiin ennen kameralla ja filtereillä, pystytään tekemään kokonaan

jälkituotannossa. Jälkituotannon etuna on mahdollisuus hallita haluttua tehostetta paremmin ja tarkemmin tai jättää se kokonaan tekemättä. Kameralla tehdyt tehosteet taas ovat pysyviä tai erittäin vaivalloisesti muutettavissa jälkikäteen. Esimerkiksi *Matrixin* vihreä ilme toteutettiin jälkituotannossa. Tämän pystyy näkemään elokuvan trailerissa, jossa tietyistä kuvista puuttuu kokonaan varsinaisen elokuvan voimakkaan vihreä sävytys.

Visuaalisen ilmeen kannalta tärkein asia on ollut etenkin värimäärittelyyn tarkoitettujen välineiden kehitys. Vaikka jo 1990-luvulla oli digitaalisia värimäärittely yksiköitä, niiden hankkiminen tai käyttäminen oli pienissä tuotannoissa hankalaa niiden suurten kustannusten vuoksi, mutta 2000-luvulle tultaessa kehitys on johtanut tälläkin osa-alueella siihen, että värimäärittely on yhä useamman ihmisen ulottuvissa. Varsinkin viime vuosina värimäärittelytyökalut on saatettu yhteen leikkausohjelmien kanssa ja näin myös helpottanut jälkituotannon kulkua ja kehitystä. Samalla värimäärittelyn merkitys ja osaavien ihmisten kysyntä on kasvanut huomattavasti.

Värimäärittelyä pidetään kuitenkin edelleen elokuvatuotannon vähemmän tiedettynä alueena. Tämä johtuu siitä, että aikaisemmin värimäärittelyn hallitseminen on ollut vain harvojen ihmisten ominaisuus ja vasta viime vuosina ovat värimäärittelyn työkalut tulleet tavallisen käyttäjän ulottuville. Edelleenkin osaavat värimäärittelijät ovat kysytyjä ihmisiä, joiden status (ja palkkiot) on lähellä rocktähtiä. Varsinaisesta värimäärittelystä onkin ollut vaikeaa löytää tietoa tai kirjallisuutta, mutta viime aikoina tilanne on alkanut parantua merkittävästi.

4 TUOTANTOARVO

4.1. Tuotantoarvon osat

Tuotantoarvo tarkoittaa sitä kuinka näyttävältä elokuva näyttää. Stu Maschwitz (2007, 14-26) jakaa tuotantoarvon määrittämisen seuraaviin osiin:

Kuvanlaatu. Miltä kuva näyttää ja tuntuu. Tähän vaikuttaa erityisesti kameran (ja mahdollisten linssien) ominaisuudet, mutta halvallakin kalustolla voi saada hyvän

näköistä kuvaa, jos tekee asiat oikein. Esimerkiksi kameran dynamiikka ja kuvan syväterävyys ovat kuvanlaadullisia asioita. Tärkein asia kuvanlaadussa ja Maschwitzin mukaan koko tuotantoarvossa on kuvan kompositio. Esimerkiksi kahden ihmisen kohtauksessa kameran voi asemoida satoihin eri paikkoihin, mutta kaikista ei synny elokuvaa, kun kuvat leikataan toisiinsa.

Äänenlaatu. Siinä missä rakeinen tai epäskarppi kuva voi olla taiteellinen ratkaisu, huono äänenlaatu taas on vain huonoa äänenlaatua. Maschwitz mainitsee, että hyvä äänenlaatu, erityisesti selkeä dialogiääni, on tärkeimpiä asioita korkean tuotantoarvon kannalta. Ääntä ja sen käsittelyä Maschwitz käsittelee kirjassaan kuitenkin vähän ja myöntää itsekin heikkoutensa tällä osa-alueella.

Kuvauspaikat. Missä kuvataan, miltä paikka näyttää, lavastus ylipäättänsä. Oleellista on synnyttää vaikutelma halutusta paikasta, ei välttämättä kuvata siellä.

Valaisu. Miltä kuva näyttää ja miltä se ”tuntuu”. Maschwitz ei käsittele kirjassaan valaisun teknisestä puolesta kovinkaan paljoa, koska kirja on suunnattu pienen budjetin elokuville, joilla ei ole usein mahdollisuutta käyttää ammattimaista kalustoa. Hyvin valaistu kuva näyttää kuitenkin aina hyvältä, kamerasta riippumatta.

Tehosteet. Niin tietokoneella tehdyt, kuin myös fyysiset tehosteet. Tehosteet voivat olla pieniä asioita, kuten sadepisaroita auton tuulilasissa, tai suuria, kuten kokonaisen planeetan räjähtäminen.

Tähdet eli näyttelijät. Tunnettujen näyttelijöiden käyttö on myös osa tuotantoarvoa, mutta pienen budjetin tuotannoissa ”oikeiden” näyttelijöiden käyttö voi olla hankalaa. Tärkeämpää onkin se miten ohjata näyttelijää ja se miten näyttelijä toimii.

Maschwitz (2006, 25-26) tarkentaa lisäksi että olennaista tuotantoarvossa on kuitenkin tehdä mahdollisimman hyvää jälkeä niillä välineillä mitä on käytössä. Äänenlaatua ja näyttelijöitä lukuun ottamatta kaikki ovat oleellisesti yhteydessä myös visuaalisen ilmeen muodostumiseen. Olennaisimpana: ”Tee sitä, mitä vain sinä osaat tehdä hyvin. Tee vain sitä, mitä sinä osaat tehdä hyvin.”

Jokaisella elokuvalla on tuotantoarvo tyylilajista riippumatta ja tuotantoarvo voidaan aina yhdistää elokuvan budjettiin. *Matrix* onkin hyvä esimerkki elokuvasta, jolla on korkea tuotantoarvo ja iso budjetti. Elokuva on kuvattu filmille isolla teknisellä kalustolla. Sen kuvaus, leikkaus, ääni ja valaisu on maailman luokan tasoa. Pääosan esittäjät olivat jo pääosin tunnettuja näyttelijöitä. Elokuvan tehosteet olivat rajoja rikkovia ja tämän elokuvan myötä tuli tutuksi myös ns. bullet time tehoste, jossa aika hidastuu, mutta kamera liikkuu silti normaalia nopeutta. Elokuva voittikin mm. Oscar-palkinnot leikkauksesta, äänityöstä, tehosteista ja äänitehosteista. Isompi budjetti mahdollistaa isomman tuotantoarvon, mutta pienelläkin budjetilla voi saada ison tuotantoarvon.

4.2 Tuotantoarvo käytännössä

Koska tuotantoarvo perustuu pelkästään katsojan havainnointiin, voidaan elokuvan tuotantoarvoa muokata. Elokuvaohjaaja Robert Rodriguez hyödyntää tätä seikkaa koko tuotannossaan. Rodriguezin ensimmäisen elokuva *El Mariachi* (USA/Meksiko, 1992) on kuvattu todellisella kengännauhabudjetilla, mutta elokuva on hyvä esimerkki hallitusta tuotantoarvosta. Rodriguez kertoo tarkasti elokuvan tekemisestä päiväkirjoihin pohjautuvassa kirjassaan (1995) sekä elokuvan dvd-julkaisun kommenttiraidalla. Kuvanlaadun takia elokuva kuvattiin 16mm filmille, mutta kuvanlaadun säilyttämiseksi Rodriguez teki materiaalista mahdollisimman vähän siirtoja. Kaikki äänitykset tehtiin jälkikäteen, koska käytössä ollut kamera oli niin kovaääninen, ettei samaan aikaan voinut kuvata ja äänittää, lisäksi mikrofoni saatiin silloin aina tarpeeksi lähelle. Kuvauspaikat olivat aina mahdollisimman aitoja, ylimääräisen lavastamisen sijaan Rodriguez tähtäsi uskottavuuteen. Valaisuun oli käytössä vain kaksi pientä 200w lamppua. Tehosteet olivat yksikertaisia, mutta tehokkaita. Vaikka elokuva kuvattiin pienellä budjetilla, halusi Rodriguez silti käyttää mahdollisimman vähän rahaa elokuvan tekemiseen. Rodriguezilla ei ollut kuvausryhmää, vaan hän teki kaiken itse ja jos hän tarvitsi apua, joku näyttelijöistä oli hänen apunaan, silloin kun ei ollut itse kuvissa. Rodriguez pyrki kuvaamaan tehokkaasti ja nopeasti ja käytti paljon improvisaatiota hyödykseen. Hän kuvasi kohtaukset usein pitkällä otolla, mutta kesken oton hän keskeytti toiminnan ja vaihtoi kameran paikkaa, jotta saisi vaikutelman useammasta kamerasta. Kameran liikuttamiseksi hän käytti rullatuolia ajolaitteen sijaan ja

muutamissa kuvissa hän nosti kameran tikapuulle saadakseen kuvasta näyttävämmän. Kokonaisuus toimi ja *El Mariachi* oli Rodriguezille pääsylippu Hollywoodiin.

Vaikka Rodriguez tekeekin elokuvia joissa nykyään on useiden miljoonien dollarien budjetti, hän käyttää edelleen pienen budjetin keinoja hyväkseen. Rodriguez kuvaa edelleen pienellä kuvausryhmällä ja hallinnoi usein elokuviansa leikkausta ja kuvausta ja on myös vastannut elokuviansa lavastuksesta ja tehosteista. Tekniikan kehitys on myös mahdollistanut uusia asioita. Esimerkiksi digitaalinen kuvanlaatu on parantunut ja digitaalinen kuvaustekniikka on mahdollistanut nopeamman työnkulun ja Rodriguez onkin yksi digitaalisen kuvauksen puolestapuhujista sekä myös pioneereista. Rodriguez pyrkii kuvaamaan edelleen tehokkaasti ja tekninen kehitys on mahdollistanut esimerkiksi *Sin City (USA 2005)* elokuvan kuvaamisen. *Sin City* on kuvattu lähes kokonaan studiossa kromakangasta vasten, ilman runsaita fyysisiä lavasteita tai kuvauspaikkoja. Siinä esiintyy paljon tunnettuja näyttelijöitä, mutta osa kohtauksista on kuvattu ilman, että vastaanäyttelijä on ollut edes paikalla. Jokainen näyttelijä on kuvattu silloin, kun hänen aikatauluun on sopinut ja jälkituotannossa kuvat on yhdistetty toisiinsa. Tällä tavoin on saatu käyttöön juuri ne näyttelijät, keitä on haluttu, ja juuri silloin kun heille on sopinut. Tästä syntyy myös vaikutelma isosta ja nimekkästä näyttelijäkaartista, vaikka osa oli kuvauspaikalla vain muutaman päivän.

5 AIKAKONEEN TEKEMINEN

5.1 *Aikakoneen* tekeminen valmistelusta esituotantoon

Tässä osassa esittelen teos-osani lyhytelokuva *Aikakoneen* prosessia. Tarkoituksena on kertoa ja avata sitä prosessista, mikä on tapahtunut, kun elokuva on valmistunut käsikirjoituksesta valmiiksi teokseksi ja kuinka elokuvaan tehtiin sen visuaalinen ilme. Käytän pääasiallisena esimerkkinä elokuvasta yhtä kohtausta ja kuinka se on muuttunut ja kehittynyt käsikirjoituksesta alkaen.

Pelkästään idea vaikuttaa tulevaan elokuvaan. Ajatukset tarinasta, sen maailmasta ja henkilöistä vaikuttavat käsikirjoitukseen: minkälaista maailmaa ollaan luomassa, minkälaisia henkilöitä siellä asuu, minkälainen tunnelma välittyy, millaisia ovat on

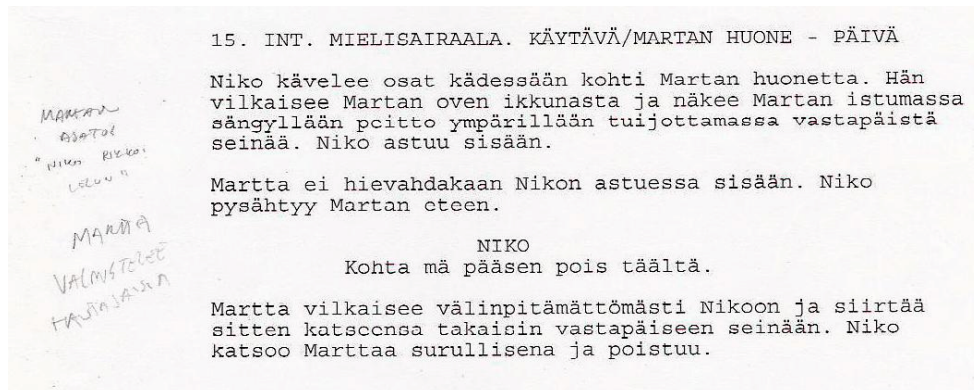
tunnelman sävyt jne. Käsikirjoitusta kehittelemme yhdessä käsikirjoittajien Jemina Jokisalon ja Lassi Vierikon kanssa. Pohdimme useita eri aiheita, mutta jo alusta saakka oli selvää, että kyseessä on erittäin pienen budjetin tuotanto. Tästä huolimatta halusin panostaa visuaaliseen ilmeeseen ja tuotantoarvoon alusta lähtien. Lisäksi toiveena oli, että elokuvassa olisi jokin kohta, jossa olisi myös visuaalisia tehosteita, jotta tulisi harjoitusta myös niiden toteuttamisesta. Ehtona oli kuitenkin, että tehoste olisi selkeästi osa tarinaa, ei tehoste pelkästään tehosteen vuoksi.

Näiden perusteella käsikirjoittajat kirjoittivat *Aikakoneen* käsikirjoituksen. *Aikakone* kertoo mielisairaalan potilaasta, Nikosta, joka keksii aikakoneen, mutta nykyhetkestä pakenemisen sijasta käyttää aikakonetta yhteisen hyvän saavuttamiseksi. Käsikirjoittajien johdolla käsikirjoitusta kehitettiin moneen kertaan. Kuvista 8 - 10 näkee, miten teksti on muuttunut eri käsikirjoitusversioiden välillä.

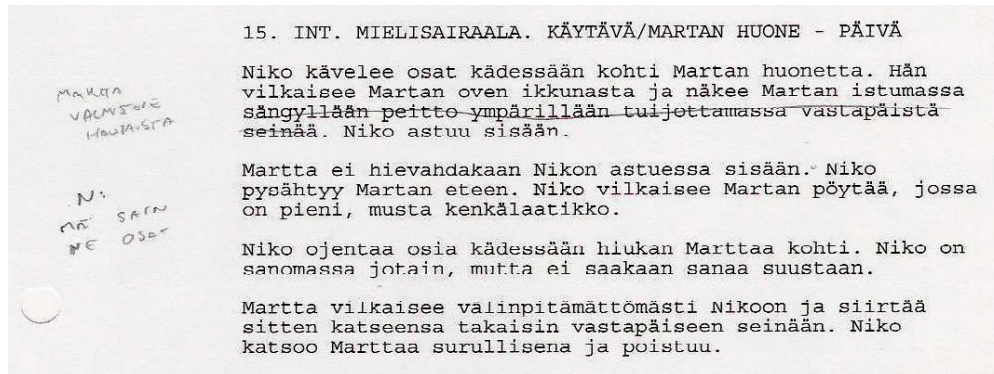
15.INT. MIELISAIRAALA. KÄYTÄVÄ – PÄIVÄ

Niko kävelee hoitajan perässä ja katselee, kun hullut itkevät huoneissaan matkan varrella. Niko pysähtyy kurkistamaan Martan huoneen oven ikkunasta sisään. Martalla on huoneessaan tyhjä undulattihäkki, jota hän tuijottaa. Niko huikkaa Martalle aikakoneen olevan pian valmis. Martta ei reagoi.

Kuva 8. Kohtaus 15. ensimmäinen versio. Käsikirjoitus Jemina Jokisalo ja Lassi Vierikko

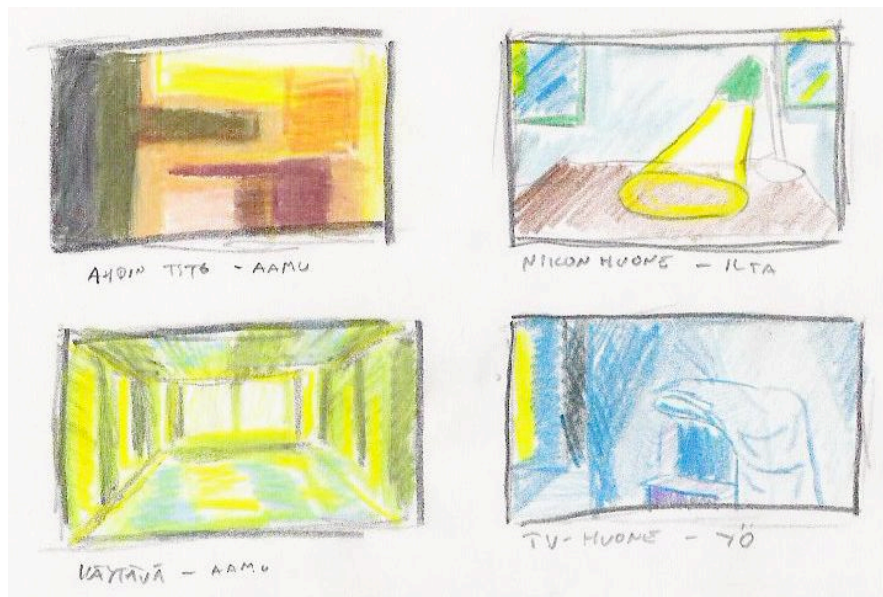


Kuva 9. Sama kohtaus versiosta 7. Sivun reunassa omia muistiinpanoja



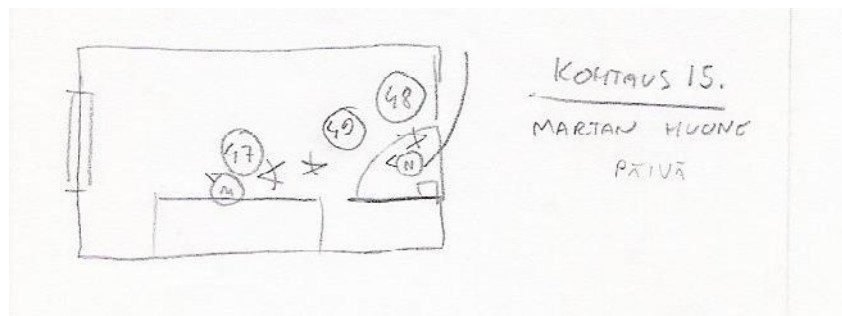
Kuva 10. Sama kohta versioista 8, joka oli myös kuvausversio.

Tekijöitä on monia ja useat käsitteet ovat abstrakteja, joten on tärkeää että puhutaan samoista asioista. Esimerkkinä kun *Aikakoneen* mielisairaala suunniteltiin käsikirjoittajien kanssa, oli selvää heti alusta, että kyseessä ei ole vankilamainen, stereotyyppinen hoitokoti, jossa hoitajat ovat vartijoita ja sähköshokki hyväksi havaittu hoitokeino. *Aikakoneen* potilaat ovat syystä joutuneet sairaalaan ja siitä on pyritty tekemään viihtyisä potilaiden paranemisen kannalta. Samat asiat keskusteltiin lavastajan kanssa, jonka kanssa puhuttiin miten potilaiden oma jälki näkyy tässä ympäristössä. Jokaisella potilaalla on omat taustat, joista osa näkyy, osa on dialogissa ja osa vain tekijöiden välisiä yksityiskohtia. Esimerkkinä Tepon hahmo, joka melkein jatkuvasti leikkii jollain lelulla. Tällä haluttiin kertoa hahmon lapsenmielisyyttä ja viattomuutta.

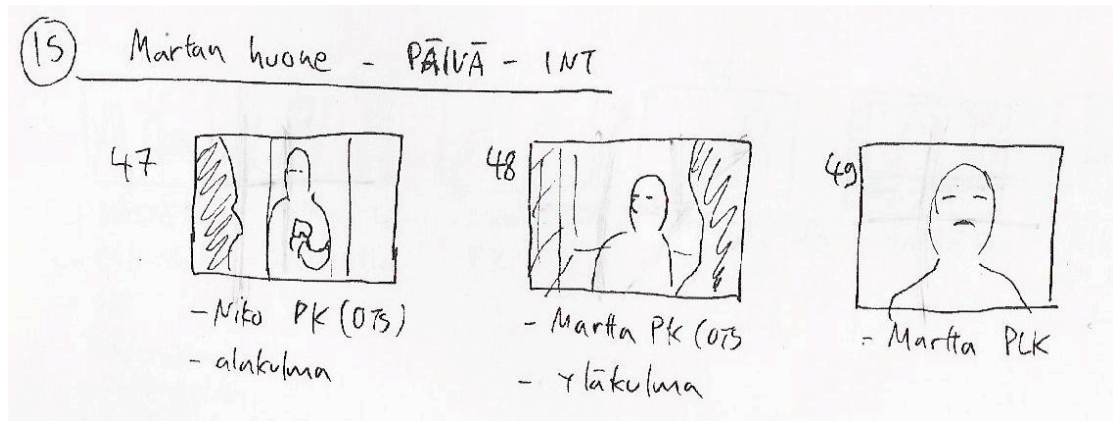


Kuva 11. Kuvassa osa moodboardia, vasemmalla ylhäällä Ahdin toimisto, jossa tapahtuu elokuvan ensimmäinen kohtaus, vasemmalla alhaalla sairaalan käytävä, oikealla ylhäällä Nikon huone iltakohtauksessa, oikealla alhaalla tv-huone yö kohtauksessa. Kuva Mikko Suuraho.

Lavastajan kanssa puhuttiin myös aikakaudesta. Jo käsikirjoituksen kautta saadusta palautteesta oli päädytty siihen, että elokuva tapahtuisi "noin" 1980-luvulla. Tarkemmin ajankohtaa ei haluttu tuoda esille tai korostaa, mutta se antaisi linjaa minkä tyylinen lavastus olisi ja minkälaisia asioita lavastuksessa löytyisi. Yhtenä apuvälineenä oli ns. moodboard (kuvassa 11.), johon oli hahmoteltu kuvauspaikkoja sekä niiden hallitsevia värejä ja tunnelmaa. Tämä vaikutti luonnollisesti myös itse aikakoneen rakentamiseen, jolla on tärkeä rooli myös tarinassa. Mitä tarkemmin pystyy näyttämään ja keskustelemaan asioista, mitä ajattelee ja haluaa, sitä paremmin ovat työryhmän jäsenet saman työn äärellä. Pienestä budjetista johtuen en halunnut erityisesti rajoittaa mitään väriä tai elementtiä, kunhan se vain sopisi elokuvan maailmaan. Ainoana poikkeuksena toivoin punaisen värin mahdollisimman vähäistä käyttöä elokuvassa, koska se on romantiikan väri, jota en halunnut korostaa, eikä se näytä hyvältä valitulla kameralla kuvattuna ja kirkas punainen väri voi tuottaa ongelmia värimäärittelyssä.



Kuva 13. Kuvasuunnittelun apuna käytettiin kamerakarttaa. Kuva Mikko Suuraho



Kuva 12. Apuna käytettiin myös kuvaajan piirtämää storyboardia. Storyboard pidettiin tarkoituksella mahdollisimman yksinkertaisena. Kuvia voi verrata kuvattuihin kuviin, kuva 14. Kuva Mika Tervonen.

Käsikirjoituksen perusteella ohjaaja ja kuvaaja tekevät kuvasuunnitelmia ja hahmottelevat valaistusta sekä muita teknisiä ratkaisuja. Apuna käytettiin mm kamerakarttaa (kuva 11.) sekä storyboardia (kuva 12.). Yksi keskeisimmistä kysymyksistä on, millä kameralla kuvataan ja miten kuvataan. Tämän päättäminen on työnkulun kannalta tärkeää, jotta saadaan kamerasta irti, mitä siitä voi saada, mikä on oleellista etenkin pienessä tuotannossa. On ymmärrettävä formaattien erilaisuus, kameroiden ominaisuudet ja rajoitteet, jotta saadaan aikaan se lopputulos, mikä halutaan. Tähän vaikuttaa kamerasuunnitelman valinta ja jälkitöiden työnkulku. Alusta saakka oli selvää, että kuvauksiin olisi käytössä pieni budjetti. Tämä otettiin myös tuotannolliseksi lähtökohdaksi. Käytettävä kalusto tulisi pääosin Metropolian omasta kameravarastosta, ainoastaan muutamat välineet, mitä koulusta ei löytynyt (kuten kraana ja rata), vuokrattaisiin. Tähän kalustoon kuuluisi mm. rata ja kraana, mutta näitä välineitä ei tarvittaisi kaikkina kuvauspäivinä. Syy tämän kaluston käyttöön oli ensisijaisesti taiteellinen, mutta niiden käyttö olisi myös lisäystä tuotantoarvoon. Muu raha käytettäisiin lavastukseen, sillä haluttiin panostaa siihen, mikä on esillä kamerasuunnitelman edessä.

5.2 Kameran valinnasta

Kamerasuunnitelman valinta on yksi keskeisimmistä valinnoista elokuvan tekemisessä. Se vaikuttaa koko tuotantoon sekä myös elokuvan budjettiin merkittävästi. Jokaisella kameralla on

hyvät ja huonot puolet, joiden kanssa elokuvan tekijät joutuvat tasapainoilemaan. Esimerkiksi filmin dynaamiset rajat ovat suuremmat kuin videolla, mutta filmin materiaali on kalliimpaa kuin digitaaliset tallenteet. Pelkkä kameran valinta ei myös aina riitä, on osattava myös käyttää sitä, jotta siitä saadaan kaikki hyöty irti. Kameran ominaisuuksissa kaikki on lopulta kyse fysiikasta, miten kamera käsittelee valoa.

Aikakonetta suunnitellessa oli selvää, että mahdollisia kameravaihtoehtoja olisi kaksi. Panasonicin SD (Standard definition, normaalipiirto) -kamera SPX-800 tai Panasonicin HD (High definition, teräväpiirto) -kamera HVX-200. SPX on tarkoitettu ammattilaiskäyttöön, HVX on niin sanottua prosumer luokkaa. Prosumer termillä (tulee sanoista professional, ammattilainen ja consumer, kuluttaja) tarkoitetaan tekniikkaa, joka on hinnaltaan tavallisen käyttäjän saatavilla, mutta joiden ominaisuudet ovat lähellä ammattikäytössä olevia. Molemmat käyttävät P2-tallennuskortteja, joten työkulusta tulisi nauhaton. SPX:ssä oli parempi optiikka, mutta HVX kuvaisi HD-kuvaa, joka antaisi enemmän mahdollisuuksia jälkitöissä ja mahdollistaisi myös parempi laatuosan masterin. HD materiaali olisi toisaalta myös raskaampaa käsitellä ja hidastaisi mahdollisesti jälkitöitä. Tilanteen ratkaisemiseksi tehtiin kamera- ja jälkityötestejä joiden perusteella kuvauskameraksi valittiin HVX, joka mahdollistaisi korkeamman tuotantoarvon saavuttamisen. HD-formaatin edut SD-formaattiin nähden olivat suuremmat kuin haitat. Testien lisäksi ratkaisuun vaikuttivat myös se, että HVX:stä ja sen materiaalin käsittelystä oli saatavilla enemmän tietoa.

Tärkeimpänä lähteenä oli Alan Robertin BBC:lle tehty artikkeli (ns. white paper, eli BBC:n insinöörien kirjoittama tekninen artikkeli) HVX kamerasta, sen ominaisuuksista ja valikkoasetuksista, sekä Maschwitzin *DV Rebels Guidea*, vaikka siinä käsitellään Panasonicin DVX100-kameraa. HVX on kuitenkin DVX:n kehittyneempi malli, joten moni asia päti myös HVX:n tai oli kehittyneempi kuin DVX:ä. Koska HVX on prosumer luokan kamera, se tarkoittaa myös sitä, että sen ominaisuudet eivät ole kuitenkaan niin hyvät kuin ammattilaisarjan kameroissa, kuten SPX. Tämän takia olisi tärkeää, että kameran asetukset olisivat oikeat jälkitöitä varten ja että jälkitöissä materiaali käsiteltäisiin oikein. Muuten olisi vaarana, että kuvanlaatu heikkenisi ja se vaikuttaisi myös tuotantoarvoon. Liitteessä 1 on muistiinpanot DVX:n valikoista ja HVX kameran asetuksista, joita käytettiin *Aikakoneen* kuvauksissa.

5.3 *Aikakoneen* kuvauspaikat

Aikakoneen käsikirjoituksessa on kohtauksia 17 ja sivuja käsikirjoituksessa on 13. Kuvasuunnitelmien mukaan laskettiin toteutettavaksi 61 kuvaa, joiden perusteella suunniteltiin kuvauksiin viisi päivää. Hyvinkin oleellisena tekijänä oli kuvauspaikka. Käsikirjoituksessa erilaisia kohtauspaikkoja oli kahdeksan, joista vain yksi olisi ulkona. Kaikki kohtaukset tapahtuvat samassa ympäristössä ja muutama paikoista näkyy vain kerran. Myöskin kuvauspaikan piti olla sellainen, että siellä pystyttäisiin kuvaamaan helposti koko elokuva, lukuun ottamatta ulkokohtausta. Lisäksi sen piti sopia mahdollisimman helposti elokuvan maailmaan ilman suuria lavasteita. Onneksi tällainen kuvauspaikka lopulta löytyi. Kuvauspaikat olivat kahdessa rakennuksessa, joista psykiatrin huone oli toisessa ja muut toisessa. Ulkokuvauspaikka oli noin kilometrin päässä, mutta siihen oli joka tapauksessa varattu oma päivä. Tilat olivat pääosin tyhjiä ja niissä oli tarpeeksi tilaa kalustolle, kuvausryhmälle kuin myös itse lavastukselle

Tilat asettavat aina jotain rajoituksia, niin myös *Aikakoneen* tapauksessa. Huoneet olivat liian suuria, mutta tämän ratkaisemiseksi lavastaja rakensi pätjän lavastusseiniä, jota siirreltiin aina tarpeen mukaan. Tilannetta helpotti se, että kuvausaikataulut saatiin järjesteltyä niin, että yhtä lavastusta tarvittiin pääasiassa vain yhtenä päivänä. Psykiatrin huoneessa oli myös iso kassakaappi, jota ei pystynyt siirtämään, mutta se sopi oivallisesti osaksi lavastusta. Lisäksi psykiatrin huone oli tapetoitu valmiiksi elokuvalle sopivaan tyyliin. Ulkokuvauspaikan kohdalla suurin vaikuttava tekijä oli sää. Kuvaukset tapahtuivat tammikuun alussa ja tällä kertaa sää oli onneksi puolellamme. Lunta oli runsaasti ja kuvauspäivien ajalta ulkokuvauspäivä oli kaikkein siedettävien pakkasen suhteen, mutta lämpötila oli kuitenkin -5°C . Lisäksi pakkasen oli tehnyt hienon huurteen ympäristöön. Tosin pakkasta oli kuitenkin sen verran, että se vaikeutti viimeiseksi kuvaksi suunnitellun kraanakuvan toteuttamista tekemällä kraanan liikuttamisen kohmeaksi.

Tiloja pyrittiin käyttämään mahdollisimman tehokkaasti. Kaikki potilaiden huoneet kuvattiin kahdessa huoneessa, vaikka oikeasti huoneita olisi tarvittu neljä. Aluksi kuvattiin Nikon huoneeseen liittyvät kohtaukset, jonka jälkeen lavastus purettiin, sitten

kuvattiin viereisessä huoneessa Martan huoneen kohtaukset. Lopuksi kuvattiin samassa huoneessa kuin Nikon huone muiden potilaiden huoneet, jotka näkyvät vain elokuvan toisessa kohtauksessa. Elokuvan toisen kohtauksen tarkoitus on esitellä elokuvan henkilöt ja kertoa katsojalle heti elokuvan alussa elokuvan muista henkilöistä ja elokuvan maailmasta, ilman repliikkejä. Muiden huoneet kuvattiin lavetilla radan päältä ja samalta kameran paikalta. Ainoastaan kameran kulmaa muutettiin niin, että syntyisi vaikutelma, että Niko katsoo eri huoneisiin. Martan huone samasta kohtauksesta kuvattiin kaksi päivää aikaisemmin. Tämänlainen "huijaaminen" on tyypillistä elokuvia kuvattaessa, mutta sen toteuttaminen hyvin vaatii suunnittelua ja tarkkuutta. Apuna käytettiin lavasteseinää, jota liikuteltiin tilanteen mukaan. Sillä rajattiin tiloja, jotta lavaste näyttäisi uskottavammalta. Lavasteseinää ei maalattu tasaiseksi vaan sitä sävytettiin, jotta siinä olisi enemmän tekstuuria eikä vain tasaista pintaa. Lavasteseinä on nähtävissä Nikon takana kuvassa 14. Tiloja käytettiin myös hyödyksi tarinankerronnassa. Martan huone oli isompi kuin mitä kuvista on nähtävissä, mutta tätä hyödynnettiin niin, että näyttelijöiden välissä oli aina etäisyyttä, vaikka lavasteen olisi voinut rakentaa juuri "oikean" kokoiseksi. Fyysinen etäisyys kuvastaa hyvin henkilöhahmojen välisiä suhteita. Lopputuloksen kannalta asiaa on ehkä vaikea huomata, mutta vaikutus onkin enemmän alitajunnassa.

5.4 *Aikakoneen* kamera-asetukset

Kuvauksissa tärkeintä oli saada kaikki suunnitellut kuvat kuvattua mahdollisimman hyvällä kuvan laadulla. Tätä varten oli etsitty sopivat kameran asetukset. Tallennettavan kuvan ei ollut tarkoitus olla suoraan valmista, vaan viimeinen silaus tehdään vasta jälkituotannossa. Kuvauksissa tärkeintä oli yksityiskohtien säilyttäminen eli tarkoituksena oli välttää kuvassa puhki palamista sekä turhaa alivalottamista. Näitä ominaisuuksia pystyy kompensoimaan jälkituotannossa, muttei ilman ongelmia, joista melkein poikkeuksetta seuraa kuvanlaadun heikkenemistä. Tätä varten kameran asetuksia oli säädetty niin, ettei kuvan musta mene täysin mustaksi, vaan musta säädetään mustaksi vasta värimäärityksessä. HVX:n ei pysty vaihtamaan linssejä, mutta kuvaajan kanssa päätettiin pysyä tietyissä polttoväleissä. Tarkoituksena oli pitää kuvakerrontaa yhtenäistä, kun sama kuvakoko kuvattiin samalla polttovälillä ja mahdollisuuksien mukaan samalta etäisyydeltä.

Hyvät suunnitelmat auttoivat kuvausten sujumisessa. Aikataulut olivat toimivat, ensimmäiset päivät olivat helpompia, joten työryhmän oli helpompaa päästä ryhtiin. Muutoksia tapahtuu aina, muttei mitään täysin ylitsepääsemätöntä tai täysin yllättävää. Lopullinen toteutunut kuvamäärä oli 83.



Kuva 14. Kuvankaappaukset kohtauksesta 15. Vasemmalla raakamateriaali, oikealla värimääritelty. Ylimmästä kuvasta on myös jälkituotannosta poistettu näyttelijä kuvan oikeasta laidasta. Kuvaus Mika Tervonen, värimäärittely Mikko Suuraho.

5.5 Jälkituotanto

Aikakone leikattiin Final Cut Pro -ohjelmalla ja tehosteet sekä värimäärittely tehtiin Adobe After Effects CS4 -ohjelmalla. Ohjaaja oman elokuvansa leikkaajana ei ole mikään erikoisuus, ei varsinkaan pienissä tuotannoissa, mutta itse halusin *Aikakoneeseen* ulkopuolisen leikkaajan, tässä tapauksessa Heli Pekkosen, joka ei osallistunut kuvauksiin. Leikkaaja toimii katsojan edustajana ja on ensimmäinen, joka

antaa ohjaajalle kritiikkiä ja palautetta elokuvasta. Ohjaajana en alussa puuttunut paljon leikkaamiseen, vaan annoin leikkaajalle vapaat kädet kokeilla. Leikkauksen edistyessä osallistuin leikkaamiseen enemmän.

Elokuva muuttuu leikkauksessa enemmän tai vähemmän. Kokonaisia kohtauksia voidaan poistaa tai jopa lisätä, niiden järjestystä voidaan vaihtaa ja niiden sisältöä voidaan muokata. Näin oli luonnollisesti *Aikakoneessa*. Käsikirjoituksen aikaisemmassa versiossa kohtauksessa 15 oli kirjoitettu Nikolle yksi repliikki, mutta se jätettiin pois viimeisestä käsikirjoitusversiosta. Kuvauksissa kuitenkin kuvattiin kohtaus ilman repliikkiä ja repliikin kanssa. Leikkaaja kokeili kumpaakin vaihtoehtoa kohtaukseen ja lopulta valittiin versio repliikin kanssa. Myös kohtauksen kestoa haettiin paljon. Koska muita repliikkejä ei ole, kohtaus liikkuu paljon näyttelijöiden katseiden varassa. Näiden avulla etsittiin paras tasapaino, jossa olisi hyvä jatkumo ja sopiva kesto. Muitakin muutoksia tehtiin, kuten osa kohtauksen 6 kuvista käytettiin jo kohtauksessa 4, jotta tarinan rytmitys olisi parempi.

Visuaalisen ilmeen kannalta tärkeää leikkauksessa olisi materiaalin hallinta. Kuvattu materiaali pitäisi saada leikkausohjelmaan ja sieltä pois mahdollisimman hyvällä laadulla. Oleellinen ero ammattikameran ja kuluttajakameran välillä liittyykin tähän. Halvalla kameralla työskentely tarkoittaa yleensä, että kuvaa on pakattu, jotta se saadaan edes tallennettua. Tästä seuraa se, että kuva kestää käsittelyä ja pakkaamista heikommin kuin ammattikamerat. Maschwitz (2007, 244-250) antaa kuitenkin kirjassaan kolme periaatetta hyvän kuvanlaadun säilyttämiseksi:

Masterointia ei saa tehdä leikkausohjelmalla (kuten Final Cut), koska ne on suunniteltu nopeaan työskentelyyn tai niiden käyttävät pakkausmuodot ovat hyödyttömiä. Lisäksi renderointia ei saa tehdä leikkausohjelmalla eli kaikki tehosteet tulisi tehdä muulla ohjelmalla (kuten After Effects).

Tiedostoja ei saa pakata missään vaiheessa. Halvalla kameralla työskentely tarkoittaa, että kuvaa on jo pakattu että se saadaan edes tallennettua. Pakkaamista voi käyttää, mutta silloin pakkausmuodon pitää olla häviämätön.

Ei 8 bittistä prosessointia, koska silloin menettää turhaan tarkkuutta, mitä esimerkiksi 16 bittisessä prosessoinnissa. Vaikka alkuperäinen materiaali olisikin 8 bittistä, työskentely 16 bittisessä ympäristössä antaa tarkemman ja paremman lopputuloksen. Jos kuvaan tehdään esimerkiksi väriliuku, 8 bittinen sisältää 256 sävyä, mutta 16 bittinen 65536 sävyä. Vaikka alkuperäinen kuva olisi 8 bittiä, antaa 16 bittiä paremman tarkkuuden.

Nämä seikat vaikuttavat kuvanlaatuun ja siihen miltä värimäärittely ja tehosteet näyttävät. Kuvanlaadun suhteen on oltava tarkkana, silloin kun itse kuvaamisesta on jouduttu tinkimään. Lopullisesti tämä näkyy viimeistään elokuvan masteroinnista, mutta ensin elokuvalla värimäärittely ja tehosteet.

5.6 Värimäärittely ja tehosteet

Aikakonetta varten opettelin itsenäisesti After Effects -ohjelman käytön, jota käytettiin jälkituotannon tehosteisiin sekä värimäärittelyyn. Amerikassa käytetään värimäärittelystä kahta eri termiä, color grading eli värimäärittely ja color correction eli värien korjaus, mutta molemmissa on kuitenkin kyse samasta asiasta. Vaikka värimäärittelystä puhutaan yleensä tehosteista erikseen, voidaan ajatella, että kyse on kuitenkin koko elokuvaa koskevasta tehosteesta. Värimäärittely onkin visuaalisen ilmeen taiteellisen osuuden viimeinen vaihe. Viime vuosina kehitys on ollut merkittävää tällä osa-alueella, kun tietokoneet ja tietokoneohjelmat ovat kehittyneet niin paljon, että myös kotikoneilla on mahdollista toteuttaa ammattimaista värimäärittelyä. Pienellä budjetilla työskentelevälle jälkituotanto on ollut paras mahdollisuus vähentää eroja ison budjetin elokuvaan.

Jokainen kuva *Aikakoneessa* on värimääritelty. Monissa kohtauksissa on tehty lisäksi jokin tehoste, joka toisissa on näkyvämpi kuin toisissa. Kohtaus 15 sisältää tehosteen, jonka tarkoitus onkin jäädä huomaamatta. Kohtauksen ensimmäisessä kuvassa Martta istuu sängyllä ja sitoo nauhaa kenkälaatikon ympärille. Valitussa kuvassa Nikon näyttelijän pää tulee kuitenkin näkyviin liian aikaisin. Leikkauksessa päätettiin käyttää kuva siitä huolimatta ja poistaa pää näkyvistä. Elokuvan viimeinen kohtaus on taas tarkoitus olla näyttävämpi ja siinä onkin käytetty visuaalisia tehosteita ja

erikoistehosteita (tässä tapauksessa aikakoneen savu) sekaisin. Lisäksi apuna tässä kohtauksessa on käytetty Action Essentials 2 -kokoelmaa, joka sisältää erilaisia valmiiksi avainnettuja tehosteita, kuten savua, kipinöitä ja räjähdyksiä. Muuten elokuvan kaikki tehosteet tehtiin After Effects -ohjelman avulla. Värimäärittely tehtiin After Effectsin omilla työkaluilla, sekä DV Rebels Guiden plug-in (ohjelman sisäisellä ohjelmalla) sovellutuksilla.

Värimäärittely tapahtui samalla periaatteella koko elokuvassa. Jokainen kohtaus värimääriteltiin yksitellen. Ensimmäinen kuva määriteltiin yhteen linjaan, niin että kohtauksen kuvat ovat yhtenäisiä keskenään, sitten koko kohtaukselle määriteltiin sen oma ilme.

5.7 Masterointi

Kun elokuva on leikattu, värimääritelty ja siinä on valmiit tehosteet siihen tuodaan vielä alku ja lopputekstit (ellei niitä tehty tehosteissa) sekä lopullinen ääni. Tämän jälkeen elokuva on valmis masteroitavaksi, eli viimeisteltäväksi. Masterointi on täysin tekninen työvaihe ja se on jäänyt koulutuotannoissa varsin pienelle huomiolle. Masteroitiin vaikuttaa kaikki edeltävät työvaiheet, sillä siinä kaikki palaset laitetaan viimeisen kerran kohdalleen.

Tässä vaiheessa tulevat viimeistään elokuvan tekniset ominaisuudet esille. Miten elokuva on kuvattu, kuinka elokuvan materiaalia on käsitelty ja miten ja missä sitä esitetään. Tällä hetkellä esimerkiksi yleisin tapa levittää elokuvaa on dvd julkaisu. Tavalliselle dvd levyllä mahtuu tietoa noin reilut 4 gigatavua. Elokuvan master on sen paras mahdollinen teknillinen säilytysmuoto, jolloin sen tiedostot ovat isoja, eikä elokuva mahdu sellaisenaan yhdelle levyllä. Tätä varten elokuva pakataan, jotta sen tiedostokoko ei ole tarpeettoman suuri, mutta sen seurauksena kuvanlaatu saattaa kärsiä. Elokuvaa saatetaan pakata myös muissa vaiheissa. Maschwitz (2007, 245) antaa esimerkin, miten elokuvaa saatetaan käsitellä: ensin värimäärittely DaVinci-yksikössä, sitten tehosteet Flame-yksikössä ja sitten vielä elokuva kootaan on-line yksikössä. Jokaisen vaiheen välissä on siirto nauhalle, joka hyvästä laadusta huolimatta tarkoittaa lähdemateriaalien pakkausta ja tiedon katoamista. Jos elokuva on kuvattu

alusta saakka hyvällä kuvan laadulla ja isolla resoluutiolla, ei ongelma ole niin paha, mutta pienen budjetin elokuvissa tilanne on harvoin näin. Tämän vuoksi myös *Aikakoneessa* yritettiin tehdä mahdollisimman vähän pakkaamista työvaiheiden välillä. Tällä on merkitystä siksi, että kuvasta yritetään säästää mahdollisimman paljon loppuun asti. Tällöin erot isojen tuotantojen välillä vähenevät, kun lopullinen formaatti on sama, mutta prosessi siihen erilainen.

Masteroinnin jälkeen elokuva on valmis, mutta se ei ole viimeinen vaikuttava tekijä katsomiskokemuksen kannalta. Viimeisenä on se missä elokuva esitetään, eikä tähän elokuvantekijä voi täydellisesti koskaan varautua, sillä jokainen esitysväline on erilainen, oli sitten kyseessä televisio, videotykki, tietokoneen näyttö tai muu keino. Elokuvista saatetaankin tehdä useampi versio eri tarkoituksiin, yksi tehdään teatteriesitystä varten, toinen kotikäyttöä varten kuten dvd-julkaisut. Elokuvan tekijä voi ainoastaan pyrkiä siihen, että sen sisältö on hyvä riippumatta siitä missä ja miten sitä esitetään.

6 Visuaalisesta ilmeestä

Miten tärkeä visuaalinen ilme lopulta on ja mikä merkitys on tuotantoarvolla? On paljon elokuvia, joissa on korkeat tuotantoarvot, satojen miljoonien dollarien budjetti, jotka näyttävät hyvältä, niissä on komeat tehosteet, ne on kuvattu hienoimmalla kameralla ja niissä on nimekkäät näyttelijät, mutta silti ne ovat "huonoja" elokuvia. Visuaalinen ilme on loppujen lopuksi vain pintaa, se on kerrontakeino, jolla tuetaan maailmaa, jota luodaan elokuvassa.

Tuotantoarvo on mittari, jolla elokuvaa voidaan arvioida, mutta koska tuotantoarvo on vain kuvitteellinen ominaisuus, sitä voi muokata. Elokuvantekijälle tuotantoarvo on tärkeä asia, koska hyvin hallitulla tuotantoarvolla voi tasoittaa eroja ison budjetin ja pienen budjetin elokuvan välillä. Korkea tuotantoarvo mahdollistaa elokuvantekijälle keinoja ilmaista itseään paremmin ja sillä voi myös viestittää omaa osaamistaan. Omien visioiden toteuttaminen on helpompaa, kun käytettävissä on juuri se välineistö mitä tarvitaan ja mitä haluaisi käyttää, mutta usein näin ei kuitenkaan ole, ei edes

useimmissa isoissa tuotannoissa. Elokuvien tekeminen on kuitenkin tänä päivänä helpompaa kuin koskaan. Laadukkaiden työvälineiden saaminen on nykyään helppoa jopa tavalliselle kuluttajalle ja kotitietokoneet ovat tarpeeksi tehokkaita kuvankäsittelyä varten. Niiden käyttämiseen on saatavissa enemmän tietoa kuin koskaan aikaisemmin ja maailmalaajuinen levitys, esimerkiksi internetin välityksellä on mahdollista, jopa kengännauhahudjetilla tuotetulla elokuvalla. Tärkein asia kuitenkin on työkalujen soveltaminen. Se on edelleen vaikeaa ja sen hallitsemista arvostetaan edelleen. Hyvä kuva ei synny pelkästään hyvällä kameralla, vaan se vaatii edelleen osaamista. Kehityksen myötä on moni asia myös mennyt monimutkaisemmaksi ja tietoa tarvitaan jatkuvasti lisää. Kehitys etenee kovalla vauhdilla ja perässä pysyminen vaatii paljon työtä. Esimerkiksi siirtymä HD formaatteihin on vielä kesken, eikä yhtä oikeaa työtapaa tai työnkulkua ole olemassa. Tämä vain lisää arvostusta niitä kohtaan, jotka osaavat käyttää ja ennen kaikkea soveltaa työkaluja.

Visuaalisen ilmeen kannalta kehitys on ollut tekijöiden hyväksi. Elokuvantekijöillä on jatkuvasti paremmat välineet hyvän ja näyttävän visuaalisen lopputuloksen tuottamiseen. Haittana on kuitenkin liiallinen luottaminen tekniseen välineistöön. Vaikka monet asiat pystytään tekemään jälkituotannossa tai automaattisesti tai halvemmalla kuin ennen, eivät asiat kuitenkaan ole yleensä niin yksinkertaisia. Esimerkkinä George Lucasin ohjaama *Tähtien sota (Star Wars, USA)* vuodelta 1977 ja vuosina 1999 – 2005 tehdyt ennakko-osat. Elokuvien tekemisestä on tehtiin dokumentti *Empire of Dreams: the Story of Star Wars Trilogy (USA 2004)*. Alkuperäisen *Tähtien sodan* tekeminen oli vaikea prosessi, vaikka lopputulos on yksi kaikkien aikojen menestyksekkäimmistä elokuvista. Elokuvan budjetti ei ollut tarpeeksi suuri, eikä kaikkia kohtauksia pystytty toteuttamaan kuten oli suunniteltu, alkuperäinen leikkaaja vaihdettiin kesken leikkauksen ja materiaalista käytettiin kirjaimellisesti kaikki viimeistä ruutua myöten, jotta elokuva saataisiin toimimaan. Kaikesta huolimatta tekijöiden taistelu lopputuloksen eteen kannatti ja elokuva on yksi elokuvahistorian merkkiteoksista. Lucas tuotti ja kirjoitti *Tähtien sodalle* kaksi jatko osaa: *Imperiumin vastaisku (the Empire Strikes Back, USA 1980)* ja *Jedin paluu (the Return of the Jedi, USA 1983)*. Lucas palasi uudestaan ohjaamaan vasta *Tähtien sota Episodi I: Pimeä uhka (Star Wars Episode I: the Phantom Menace, USA 1999)* ennakko-osassa. Lucas on itse sanonut, että hän odotti tekniikan kehittymistä voidakseen toteuttaa näkemyksensä.

Ennako-osissa Lucasilla oli käytössä iso budjetti ja tehosteiden kehitys mahdollisti runsaiden tietokonetehosteiden käytön. Taloudellisesti ennako-osat olivat menestyksiä, mutta muuten elokuvat ovat saaneet runsaasti kritiikkiä. Elokuvien visuaaliset ominaisuudet ovat kyllä näyttäviä, mutta kerronta laahaa kaikilla tasoilla, käsikirjoituksesta puhumattakaan. Valtaosa elokuvista kuvattiin niin, että kuvauspaikat luotiin vasta jälkituotannosta. Tämä tarkoittaa että kameran voisi käytännössä laittaa mihin vaan, mutta usein ratkaisuna on ollut kameroiden sijoittaminen yksinkertaiseen kuva-vastakuva-laaja -asetelmaan. Kameraa ei aseteta ympäristön mukaan vaan ympäristö asetellaan kameran mukaan. Näyttelijät joutuvat taas toimimaan ympäristössä, joka luodaan vasta jälkikäteen, joten vuorovaikutus ympäristön kanssa katoaa lähes kokonaan. Käytännössä soveltaminen on unohtunut kokonaan, kun kaikki rajoitukset ovat kadonneet.

Elokuvan tekeminen on edelleen vaikeaa, vaikka usein ajatellaan uusien työvälineiden tekevän siitä helpompaa. On totta, että tietyt osa-alueet helpottuvat, mutta niiden tilalle tulee jatkuvasti myös uusia ongelmia. Kaikista työkaluista tärkein on kuitenkin edelleen luovuus.

7 *Aikakoneesta opittua*

Pienellä budjetilla kuvaaminen ei ole helppoa ja kaikesta joutuu usein enemmän tai vähemmän kamppailemaan. Tässä on se hyvä puoli, että elokuvantekijät joutuvat miettimään ratkaisujaan ja vaihtoehtoja. Se ei ole helppoa, mutta se myös pakottaa soveltamaan osaamistaan ja työkaluja. Paras tapa oppia käyttämään elokuvan tekemisen työkaluja, onkin niiden käyttäminen ja kun osaa käyttää työkaluja, niitä pystyy alkamaan soveltamaan. Tämä prosessi ei kuitenkaan ole aina helppoa, sillä se vaatii sekä onnistumisia että epäonnistumisia, varsinkin runsaasti epäonnistumisia, mutta se on tehokas tapa oppia. Halusin tehdä *Aikakoneen* ennen kaikkea siksi, että halusin kokeilla ja soveltaa osaamistani, mitä olen opiskeluideni aikana oppinut. Olen työskennellyt paljon jälkitöiden parissa, etenkin leikkaajana, mutta *Aikakoneessa* toimin ohjaajana, vaikka siihen suoraan liittyvää suuntautumisvaihtoehtoa ei Metropoliassa ole. Ohjaajana minulla olisi suurempi vaikutusvalta elokuvan

kokonaisuuteen, ja ohjaajan roolissa pystyisin paremmin rakentamaan visuaalista ilmettä.

Pienellä budjetilla työskentely on vaikeaa, mutta on helpompaa työskennellä, jos sen tiedostaa ja hyväksyy. Pieni budjetti oli luonnollista tähän tuotantoon, sillä kyseessä on kuitenkin koulutuotanto ja opiskelijatyö. Tässä tuotannossa opittuja keinoja voi käyttää varmasti myös kaupallisessa ja isommassa tuotannossa, mutta niitä ei voi soveltaa välttämättä samalla tavalla. Hyvän visuaalisen ilmeen ja näyttävän tuotantoarvon saamiseksi on tehtävä paljon töitä. Suurin osa työstä tapahtuu ennen kuvauksia ja vasta kuvausten jälkeen ja pieni osa itse kuvauksissa. Ennen kuvauksia pitää tietää, mitä tekee ja miten tekee ja minkä takia, kuvauksissa toteutetaan nämä asiat tai sovelletaan tilanteen mukaan. Jälkituotannossa taas viimeistellään, se mitä on tehty ja silloin on tultava toimeen sillä, mitä on saatu. Mitä paremmin tietää, mitä tekee, sitä helpompi on varautua yllätyksiin, mitä vähemmän yllätyksiä, sitä helpompi on toteuttaa omaa visiota.

Vaikka ohjaajana minulla oli keskeinen rooli *Aikakoneen* tekemisessä ja vaikka pystyisin sanomaan, että *Aikakone* on minun luomukseni, en olisi kuitenkaan pystynyt samaan lopputulokseen yksin. Elokuvan tekeminen on ryhmätyötä ja hyvän visuaalisen ilmeen kuin myös hyvän kokonaisuuden saavuttamiseksi tarvitaan monen ihmisen työtä. Pienellä budjetilla tämän vastuu jää pienemmälle joukolle ihmisiä, mutta harvoin pelkästään yhdelle ihmiselle. Pienellä budjetilla voi saada hyvää jälkeä, mutta on tiedettävä, mihin panostaa, mistä karsia ja minkä takia. Jos kuvataan halvalla kameralla, sen heikkouksia voi kompensoida tiettyyn rajaan asti ja toisissa asioissa tarvitaan taas enemmän työtä ja tietyt asiat muuttuvat yksinkertaisesti mahdottomiksi. Väärästä paikasta säästäminen voikin tehdä monta asiaa yllättävän hankalaksi. Oleellista onkin tuntea työvälit, niiden rajoitukset ja mahdollisuudet, muttei antautua niiden rajoituksille. Tekniikasta riippumatta ei kannata tyytyä sen tuomiin raameihin, vaan kannattaa kehittää niitä ja asettaa uusia rajoituksia. Rajoituksiin ei kannata pysähtyä, vaan kannattaa miettiä, miten sen voisi kiertää tai korvata. Ei kannata uskoa kerralla onnistumiseen, vaan kannattaa suunnitella ja kokeilla ensin mikä toimii, mikä ei. Loppujen lopuksi tekniikalla ei ole mitään väliä, oleellista on mitä tekee ja miten. Kirjassaan Elokuvan tekemisestä (Lumet 1995, 9) ohjaaja Sidney Lumet kertoo, että halusi kerran tietää ohjaaja Akira Kurosawalta, miksi hän rajasi yhden

kuvan elokuvassa *Ran* (Japani/Ranska, 1985), tietyllä tavalla. Kurosawa vastasi, että mikäli hän olisi kääntänyt tuuman vasemmalle, olisi kuviin tullut lentokenttä, jos hän kääntäisi tuuman oikealle, tulisi kuviin Sonyn tehdas. Koska kyseessä oli epookkielokuva, ei kumpikaan vaihtoehto ollut mahdollinen, joten ainoa keino luoda vaikuttava otos oli kuvan kompositio, mutta se toimi. Ainoastaan ihmiset, jotka tekevät elokuvan, tietävät mitä päätöksiä on tehtävä lopputuloksen saavuttamiseksi ja aina on pyrittävä vaikuttamaan katsoja. Lopuksi tärkein asia elokuvassa on kuitenkin tarina, miksi elokuva on tehty, mitä sillä halutaan sanoa, kaiken muun pitää tukea tätä seikkaa.

Elokuvan tekijän on itse helppo käsittää ne asiat, mitä elokuvallaan haluaa sanoa, mutta sen välittäminen katsojalle on vaikeampaa. Katsoja voikin tulkita asiat eri tavoin kun tekijät ovat suunnitelleet, mutta se ei ole aina paha asia. Elokuvan valmistuttua se alkaa elämään omaa elämäänsä tekijöistä riippumatta.

8 Lopuksi

Tekniikka kehittyy ja muuttuu jatkuvasti. Elokuvan tekijöiden haasteena on pysyä mukana, opetella käyttämään ja soveltamaan uusia työvälineitä. Tämän kehityksen seurauksena tekijöiden mahdollisuudet ovat kasvaneet jatkuvasti ja työvälineet ovat yhä useampien ulottuvissa. Haittana on, että tekniikka kehittyy nopeasti ja laitteiden käyttöikä jää lyhyeksi. Tilannetta ei helpota se, että olemme vielä keskellä tavallisen tarkkuuden ja teräväpiirtotarkkuuden välistä muutosvaihetta. Esimerkiksi Maschwitzin *DV Rebels Guide* -kirjaa voi jo pitää teknisesti osittain vanhentuneena. Tilannetta parantaa kuitenkin, että uutta tietoa on saatavilla helposti etenkin internetin kautta ja myös Maschwitz kirjoittaa aktiivisesti omaan prolost.com -blogiinsa.

Jälkituotannon osuus ja merkitys elokuvan tuotannossa on myös kasvussa. Esimerkiksi viime vuosina yleistynyt 3D-elokuvien uudelleen tulo tuottaa lisää työtä jälkituotannossa ja pelkästään värimäärittelyn määrä kaksinkertaistuu 3D:lle kuvattaessa. Jälkituotantoon panostamalla pystytään vaikuttamaan monella tapaa tuotannon eri osa-alueisiin ja kehitys on mahdollistanut myös virheiden korjaamisen jälkituotannossa. Onko näyttelijällä väärän väriset silmät? Korjataan jälkituotannossa.

Näkykö näyttelijän peruukki? Korjataan jälkituotannossa. Lähetetäänkö iso kuvausryhmä toiselle puolelle maapalloa kuvaamaan, vai kuvataanko studiossa kromakangasta vasten? Kumpi on halvempaa ja helpompaa? On helppo tyytyä siihen, että kuvauspaikalla tehdyt virheet on mahdollista korjata jälkeinpäin. Todellisuudessa se on harvoin helppoa tai halpaa ja vaatii aina osaamista ja aikaa jälkituotannossa. Kaikenlaisten visuaalisten tehosteiden tekeminen tietokoneella on mahdollista, mutta on eri asia saada tehosteesta toimiva ja uskottavan näköinen. Parhaimmillaan hyvin tehty jälkituotanto on kuitenkin tukena koko elokuvalle. Sillä voi saada halvalla tuotetusta materiaalista hyvän näköistä kuvaa ja vaikuttaa oleellisesti elokuvan tuotantoarvoon. Katsojat harvemmin välittävät, kuinka paljon elokuvan budjetti on ollut, mutta he välittävät siitä mitä näkevät ja kokevat.

Pienellä budjetilla työskentely on haastavaa. Se asettaa paljon rajoitteita, mutta niistä voi päästä ylitse luovuudella tai rajoja voi venyttää. Tämä kuitenkin edellyttää aikaa ja suunnittelua, eikä niitä ole aina edes tarjolla. Elokuvien tekeminen vaatii kuitenkin aina rahaa, mutta mihin sitä käyttää ja mihin sitä säästää, on tärkeä kysymys. Kokemukset *Aikakoneesta* antoivat käsityksen, kuinka työlästä pienellä budjetilla tekeminen on, mutta myös, kuinka palkitsevaa on nähdä, kun asiat osuvat kohdalleen. Visuaalinen ilme on iso kokonaisuus ja pystyin käsittelemään sitä *Aikakoneessa*, kuin myös tässä työssä, vain pienen osan.

Visuaalinen ilme vaatii luovuutta sekä teknistä työtä ja osaamista. Näyttävä lopputulos syntyy monen eri osan kokonaisuudesta ja saa vielä oman tulkinnan katsojan silmissä. Visuaalinen ilme on osa kokonaisuutta ja se toimii vasta sitten, kun sitä tukevat myös äänet ja musiikki ja sen taustalla on hyvä käsikirjoitus. Käsikirjoitus antaa viitteet, budjetti ja tekniikka antavat keinot, mutta luovuus antaa rajat siihen miten visuaalisen ilmeen toteuttaa. Yhdistettynä hyvään tarinaan ja hyvään kerrontaan rohkea ja oivaltava visuaalinen ilme rikkoo tuotantoarvon rajat ja tästä kaikesta syntyy lopulta unohtumatonta elokuvataidetta.

LÄHTEET

Lumet, Sidney 1995. Elokuvien tekemisestä. Helsinki, Like

Maschwitz, Stu 2007. The DV Rebels Guide - An All Digital Approach to Making Killer Action Movies on the Cheap. Berkley CA USA, Peachpit Press

Maschwitz, Stu. [Verkkodokumentti] Saatavissa <<http://prolost.com>> (luettu 13.05.2011)

Rodriquez, Robert, 1995. Rebel Without a Crew. Penguin Group

Roberts, Adam, White Paper 034: Colorimetric and Resolution requirements of Cameras, Addendum 18: Panasonic HVX200., London BBC. [Verkkodokumentti [PDF – dokumentti] Saatavissa <<http://www.bbc.co.uk/rd/publications/whitepaper034-base.shtml>> (luettu 15.11.2010)

ELOKUVAT

Empire of Dreams: The Story of the Star Wars Trilogy, 2004. Ohjaus Kevin Burns ja Edith Becker, käsikirjoitus Ed Singer. USA: Fox Television Studios, Lucasfilm. 155 min.

Ghost in the Shell, 1995. Ohjaus Mamoru Oshii. Japani: Bandai Visual, Kodanha, Production I.G. 92 min.

El Mariachi, 1992, Ohjaus, käsikirjoitus, kuvaus, leikkaus Robert Rodriquez. Meksiko ja USA: Columbia Pictures, Los Hooligans. 81 min.

The Matrix, 1999. Ohjaus ja käsikirjoitus Andy ja Larry Wachowski. USA: Warner Bros. 136 min.

The Matrix Revisited, 2001. Ohjaus Josh Oreck. USA: Warner Home Video. 123 min.

Ran, 1985. Ohjaus Akira Kurosawa. Japani ja Ranska: Greenwich Film Productions, Herald Ace, Nippon Herald Films. 162 min.

Sin City, 2005. Ohjaus Robert Rodriquez ja Frank Miller, käsikirjoitus Frank Miller. USA: Dimension Films, Troublemaker Studios. 124 min/147min (pidennetty versio).

Tähtien sota (Star Wars), 1977. Ohjaus ja käsikirjoitus George Lucas. USA: 20th Century Fox, Lucasfilm. 123 min.

Tähtien sota: Episodi I – Pimeä uhka (Star Wars Episode I – The Phantom Menace), 1999. Ohjaus ja käsikirjoitus George Lucas. USA: 20th Century Fox, Lucasfilm. 133 min.

LIITE 1. Muistiinpanot Aikakoneen kamera-asetuksista

Muistiinpanot Aikakoneen kamera-asetuksista sekä asetusten sisällön selvittämisestä. Aluksi DVX:n valikoiden analyysi, sitten HVX:n aikakoneessa käytetyt asetukset sekä testeissä käytetyt asetukset

DVX Settings

Detail Lv

-7 - +7

Yksityiskohtien tarkkuus

V Detail Lv

-7 - +7

Vaakasuorien yksityiskohtien kompensaaion voimakkuus

Detail Coring

-7 - +7

Kohinan leikkuri; "-" suunta lisää kohinaa, tuottaa tarkempia kuvia, "+" vähentää kohinaa

Chroma Lv

-7 - +7

Kroman säätö (Saturaatio) (vihreä)

Chroma Phase

-7 - +7

Kroma phase (Hue) (-magenta / +vihreä)

Color Temp

-7 - +7

Väritasapainon säätö (-sininen / +oranssi)

Master Ped

-15 - +15

Kuvan mustan tason säätö

A.Iris Level

-4 - +4

Automaattisen iiriksen säätäminen

_____ page 2

Gamma

Low / Norm / High / B.Press / Cine-like / Cine-like_D / Cine-like_V
Gamma kaaren asetukset

LOW

kohtalainen liuku vähävaloisilla paikoilla

NORM

peruskuva

HIGH

tarkka liuku vähävaloisilla paikoilla, nostaa pimeitä alueita

B(lack).PRESS

tarkempia kuvia kuin LOW

CINE-LIKE

elokuvatyylinen gamma, vähemmän kohinaa kuin CINE-LIKE_D

CINE-LIKE_D

dynaamisempi kuin CINE-LIKE

CINE-LIKE_V

elokuvatyyllisen kuvan tuottamiseen

Knee

Auto / Low / Mid / High

Kompressi tason säätö (low 80% / mid 90% /high 100%)

Matrix

Norm1 / Norm2 / Flou / Cine-Like

What is the Matrix?

NORM1

ulkokuvaamiseen ja halogeenilampuille

NORM2

syvemmän sävyt

FLOU

keinovalokuvaamiseen

CINE-LIKE

elokuvatyylinen

Skin Tone Dtl

On / Off

ON tasoittaa ihon yksityiskohtia ja vähentää ihon sävyjä

_____ page 3

V Detail Freq

Thin / Mid / Thick

THIN vertikaaliset yksityiskohdat ovat hienopia

MID vertikaaliset yksityiskohdat ovat vähän karkeampia

THICK vertikaaliset yksityiskohdat ovat karkeampia

THIN tai MID ja 25P asetuksilla voi ilmetä flickeriä horisontaali linjoissa

Progressive

Off / 25P

25P kuvaa 25 lomittamatonta kuvaa sekunnissa

MUUT ASETUKSET**SYNCRO SCAN**

1/50.2 – 1/248.0 TAI 1/25.1 – 1/50.0 – 1/248.0 (25p)

Sulkimen nopeuden hienosäätö

ASPECT CONV

NORM / LETTER BOX / SQUEEZE

4:3, 4:3 Palkeilla, 16:9

Kuvasuhteen säätö, 16:9 varten kuvaa kompressoidaan horisontaalisesti

DVX:n käyttöopas sanoo tehdasetuksista näin:

F1: SCENE

File containing the settings suited to standard shooting

F2: SCENE FLUO.

File containing the settings suited to shooting where consideration is given to the characteristics of fluorescent lights (for shooting indoors, etc.)

F3: SCENE SPARK

File containing the settings suited to shooting for accentuating the subjects (for shooting wedding receptions, etc.)

F4: SCENE B-STR

File containing the settings suited to shooting with extended gradations for the dark areas (for shooting scenes at dusk, etc.)

F5: SCENE 24P

File containing the settings suited to shooting in the progressive 24P mode

F6: SCENE ADVANC

File for the progressive 24P advanced mode

Asetukset post-productionia varten, (Stun ideoiden mukaan):

Detail Lv :-7 (stu)

V Detail Lv: -7 (stu)

Detail Coring: +4 (bbc)

Ykstyiskohdat miinukselle, niitä nostetaan postissa, jolloin kuvanlaadusta tulee samantasoinen, mutta "ring"-ilmiö vähenee. Coring vähentää kohinaa. Jos asetukset ovat kokonaan miinuksella kuva näyttää softilta ja varsinkin kameran näytöstä skarppaus menee hankalaksi. Vaihtoehtoiset asetukset, D-2 vD-4 (tai pelkkä vD-4).

Chroma Lv: 0

Chroma Phase: 0

Color Temp: 0

Värisäädöt normaalissa, pyrkimys aina valkoiseen valoon, koska värit säädetään kohdalleen vasta jälkituotannossa.

Master Ped: +13

A.Iris Level: 0

Mustan tasot ylöspäin, jotta saadaan mahdollisimman paljon kuvasta mukaan. Säädetään kuten värit, vasta postissa. Oma arvio. Vaihtoehtoinen +10

Gamma

Low / Norm / High / B.Press / Cine-like / Cine-like_D / **Cine-like_V**

Knee

Auto / Low / Mid / High (bbc)

Matrix

Norm1 / Norm2 / Flou / Cine-Like

Cine-like_D, ellei ole paljon ylivaloittunutta aluetta jolloin Cine_like_V. Knee on automaattisesti autolla. Matrix Flou keinovalossa, Norm1 päivänvalossa. (Stu sanoo, Matrix: NONE, mutta sellaista asetusta ei ole, joten siksi tasapainoillaan kahden välillä). Knee MID (90%)

Skin Tone Dtl

On / Off (bbc)

V Detail Freq

Thin / Mid / Thick

Progressive

Off / 25P

Skintone OFF, muuten vähentää ihon yksityiskohtia, Thin ja Mid voi aiheuttaa flickeröintiä monitorissa. 25P, ellei kuvata hidastuksia.

Referenssinä BBC:n White Paperit HVX200 ja Stun mietelmät. Huomioitavaa ettei BBC ole saanut tutkittua matrix asiaa tarkemmin. Nämä asetukset on sisäkuvia varten, ulkona muutokset: Matrix Norm1 ja tarpeen mukaan Cine-like_V

HVX

Kamerateastien aseukset

TESTI 1

1080i50

Detail -2
Detail coring +4

Gamma Cine_D

Master ped +10

Matrix norm1

TESTI 2

1080i25p

Detail -2
Detail coring +4

Gamma Cine_D

Master ped +10

Matrix norm1

TESTI 3

1080i25p

Detail -2
Detail coring +4

Gamma HDnorm

Master ped +10

Matrix norm1

TESTI 4

1080i50

Detail -2
Detail coring +4

Gamma HDnorm

Master ped +10

Matrix norm1

TESTI 5

1080i25p

Detail -2
Detail coring +4

Gamma HDnorm

Master ped +0

Matrix norm1

Testi 6 FRAMERATE

720p 25n

50 frame

Detail -2
Detail coring +4

Gamma HDnorm

Master ped +0

Matrix norm1

AIKAKONE asetukset

1080i25p

V Detail -2
Detail Coring +4
Cineline_D

Master ped +10

Matrix Flou keinovalossa, muuten norm1