

Heli Pekkonen

Subjektivisen tunteen visualisointi elokuvassa

Teoriasta ja visioinnista valkokankaalle. “Suru” lyhytelokuvan työprosessi analysoituna.

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Medianomi

Elokuvan ja television koulutusohjelma

Opinnäytetyö

26.10.2012



<p>Tekijä Otsikko</p> <p>Sivumäärä Aika</p>	<p>Heli Pekkonen Subjekttiivisen tunteen visualisointi elokuvassa. Teoriasta ja visioinnista valkokankaalle. "Suru" lyhytelokuvan työprosessi analysoituna.</p> <p>24 sivua + 3 liitettä 26.10.2012</p>
<p>Tutkinto</p>	<p>Medianomi (AMK)</p>
<p>Koulutusohjelma</p>	<p>Elokuvan ja television koulutusohjelma</p>
<p>Suuntautumisvaihtoehto</p>	<p>Kuvaus ja leikkaus</p>
<p>Ohjaajat</p>	<p>Ohjaava opettaja Jouko Seppälä</p>
<p>Opinnäytetyön kirjallinen osa, joka käsittelee subjekttiivisen tunteen sekä käsikirjoituksen muuntumista elokuvaksi. Työ analysoi kuvakerrontaa ja visuaalistamista sekä subjekttiivista kerrontaa ja näkökulmakuvan käyttöä elokuvassa. Työ on myös kuvaus elokuvaajan työprosessista <i>Suru</i> – nimisen lyhytelokuvan parissa.</p> <p>Työ jakautuu kahteen osaan. Ensimmäinen analysoi yleisellä tasolla käsikirjoituksen visualisointiprosessia, kuvan rajausteknisiä ominaisuuksia sekä subjekttiivisen kuvan käyttöä ja merkitystä elokuvakerronnassa. Toinen osa käsittelee itse työprosessia elokuvan parissa. Siinä perehdytään kuvaajan lähtökohtiin, haasteisiin, haasteiden ratkaisuihin sekä muihin elokuvan toteutuksessa esille nousseisiin seikkoihin. Toinen osa on kirjoittajan henkilökohtainen analyysi omasta työprosessista surun tunteen parissa elokuvassa.</p> <p>Työssä kysytään, voiko henkilökohtaista kokemusta surusta siirtää valkokankaalle visuaaliseen muotoon, ja onko mahdollista astua lapsen paikalle elokuvantekijän ominaisuudessa.</p> <p>Teos: <i>Suru</i> – lyhytelokuva (9 min 25 s). Ohjaus: Vilja Autio, tuottaja: Marianne Mäkelä, kuvaus: Heli Pekkonen, leikkaus: Antti Kyrö, äänisuunnittelu: Johanna Lehto. Esitys- ja arkistointiformaatti: blu-ray</p>	
<p>Avainsanat</p>	<p>Elokuva, subjekttiivinen kuva, visualisointi, elokuvauksen työprosessi.</p>

Author Title	HeliPekkonen Visualisation of a subjective emotion in a film. To the screen from theory and envisage. Working process of a shortfilm "Sorrow".	
Number of Pages Date	24 pages + 3 appendices 26 October 2012	
Degree	Bachelor of Arts	
Degree programme	Pro-	Film and television
Specialisation option	op-	Image and editing
Instructor	JoukoSeppälä, Principal Lecturer	
<p>Written part of a thesis, that treats the transformation process of a screenplay and a subjective emotion into a film. This text discusses the visualization process and visual storytelling in a film. It also examines subjective narration and point of view – image in a story. The text is also a written analysis of the cinematographer's personal journey in the process of a short film named <i>Sorrow</i>.</p> <p>The paper is divided into two parts. The first part analyses the screenplay's visualization process, the framing aspects of the image, and the use and significance of the subjective image in more general level. The second part treats the workprocess in <i>Sorrow</i>. It introduces the starting point of the film, it's challenges and their answers and other matters in the course of filmmaking.</p> <p>The paper asks whether it is possible or not to transform a personal emotion and experience from sorrow to the screen, and is it possible to stand in a place of a child as a filmmaker.</p> <p>Work: <i>Sorrow</i>, shortfilm (9 min 25 s). Director: Vilja Autio, producer: Marianne Mäkelä, cinematography: Heli Pekkonen, editing: Antti Kyrö, sound design: Johanna Lehto. Screeningformat: blu-ray.</p>		
Keywords	Film, subjective image, visualization, workprocess in cinematography.	

Sisälllys

1	Johdanto	1
2	Tutkimuskysymys ja prosessinkuvaus	2
3	Tekstistä kuvaksi – visualisointi ja sen elementit	3
3.1	Visualisoinnista	4
3.2	Elokuvaus, kuva ja sen elementit	6
3.3	Subjektiiivinen kuva	11
4	Teososa	16
4.1	Lähtökohta	17
4.2	Prosessi	19
4.3	Teos	21
5	Lopuksi	23
	Lähteet	25
	Liitteet	
	Liite 1. Käsikirjoitus	
	Liite 2. Kuvakäsikirjoitus	
	Liite 3. Toistuvien kuvien taulukko	

1 Johdanto

Opinnäytetyöni kirjallisen osan aihe on subjektiivisen tunteen visualisointi elokuvassa. Teososana olen kuvannut *Suru* -nimisen lyhytelokuvan Joulukuussa 2010. Kirjallisessa työssä tutkin puolestani sitä, miten oma työprosessini eteni *Surun* kuvasuunnittelusta toteutukseen asti.

Valitsin opinnäytetyöni aiheen sekä henkilökohtaisista, että visuaalisista syistä. Kuvaajana minua kiinnostaa tehdä hieman epätäydellistä subjektiivista kuvaa, ja luettuani käsikirjoituksen minua alkoi kiehtoa sen kokeilevuus sekä aihe: suru. Henkilökohtaisen työstä tekee se, että *Surussa* käsitellään pienen tytön tunnetilaa oman isänsä hautajaisissa. Oman isäni, tosin vasta myöhemmällä iällä menettäneenä, halusin tutkia, pystyykö sitä pään sisäistä, hajanaista ja tyhjää tunnetta visualisoimaan, jonka kokee hyvin läheisen ihmisen menetettyään.

Työni jakautuu kahteen osaan. Ensimmäisessä tarkoitukseni on purkaa kuvakerrontaa ja visualisointia pienempiin elementteihin, joiden avulla pääsen tarkastelemaan niitä prosesseja ja valintoja, joita itse kävin läpi omassa työssäni. Tässä osassa käsitelen kuvakerronnan traditiota ja teoriaa sekä pohdin valintojani suhteessa elokuvaamisen teknisiin ja taiteellisiin elementteihin, kuten kuvakulmaan, valoon ja subjektiiviseen kuvaan.

Subjektiivisen tunteen käsittely verbaalisesti sekä visuaalisesti on lähtökohtaisesti haastavaa, erityisesti tunteen yksityisen luonteen ansiosta. Opinnäytetyöelokuvan kantava tunne: suru, on ehkä tavallistakin haastavampi. Se on henkilökohtainen tunne, jota on haastava jakaa muiden kanssa sen satuttavuuden vuoksi. Tarkoitukseni oli omistaa kokonainen kappale työstä tunteen käsittelylle ja pohtimiselle, mutta koska suru tuntuu yhä pakenevan minulta verbaalisesti, eikä siitä aivan riitä kirjoitettavaa kappaleeksi asti, kuljetan tunteen käsittelyä pitkin tekstiä. Tekijä ja koko työryhmä joutuvat vaativien haasteiden eteen prosessissa, jonka lopputuloksena pitäisi olla päähenkilön sisäinen, tunteen värittämä maailma valkokankaalla.

Työn toinen osa keskittyy teososan ja sen prosessin analysointiin. Se käsittelee kysymyksiä: mistä lähtökohdasta lähdin työtä tekemään ja miten alun perin näin *Surun* kuvamaailman. Miten tämä prosessi eteni, mitä tuli lisää ja mistä ratkaisuksista päätin

luopua työn edetessä ja miksi. Lopuksi arvioin omien ratkaisujeni toimivuutta elokuvan kokonaisuudessa.

2 Tutkimuskysymys ja prosessinkuvaus

Suru on elokuva henkilökohtaisesta kokemuksesta. Se on elokuva sekä lapsen suhteesta aikuisten maailmaan että yritys ymmärtää, mitä ihmiselle tapahtuu, kun suuri suru ja menetys kohtaa hänet. Suru ja suuri menetys ovat tilanteita ja olotiloja, joita ei voi etukäteen harjoitella vaan niiden kanssa on tultava toimeen tai löydettävä joku selviytymisen tapa tunteiden läpi.

Tunnetta on mielenkiintoista tutkia lapsen näkökulmasta, sillä lapsille ei ole vielä kehittynyt suojaavaa kuorta, jonka läpi kaikki informaatio, sosiaalisen kanssakäymisen tilanteet sekä emootiot suodattuvat. Toisaalta juuri siitä syystä *Suru* oli haastava elokuva: miten voi välittää jotakin, jonka olemassaolon voi ainoastaan kuvitella? Entä miten voi asettua lapsen paikalle ja tutkia surua elokuvan ja kuvaamisen keinoin?

Työni otsikko *Subjekttiivisen tunteen visualisointi elokuvassa. – Teoriasta ja visioinnista valkokankaalle. Suru lyhytelokuvan visuaalisen prosessin toteuttaminen* on melko tyhjentävä kuvaus opinnäytetyöni kirjallisen osan sisällöstä. Työssä en niinkään pyri vastaamaan tarkkaan tutkimuskysymykseen, vaan pohdin omaa työprosessiani lyhytelokuvan parissa. Tekstissä nousee esiin aika ajoin kysymyksiä, joiden kanssa kamppailin koko prosessin alusta loppuun, kuten yllä esittämäni kysymys lapsen sijaan asettumisesta ja tämän sisällön siirtämisestä valkokankaalle. Toinen prosessissa vahvasti läsnä ollut kysymys oli kysymys tekijyydestä, uskalluksesta tai rohkeudesta. Jos lähtee tekemään elokuvaa, joka on osin kokeileva tai kokeellinen, niin mistä voi tietää, että jokin asia toimii? Tämä oli henkilökohtaisesti minulle ehkä haastavin kysymys. On mielenkiintoista tutkia tunnetta ja subjektiviteettia. Elokuvan tekemisessä yritys välittää tunnetta kuvaratkaisuilla nostatti välillä kylmää hikeä, sillä kuvaajana on työstään vastuussa itsensä lisäksi myös ohjaajalle, näyttelijöille ja muulle työryhmälle.

Käsittelen työssäni visualisointia teknisenä, kuvan rakentamiseen liittyvänä ominaisuutena. Prosessinkuvausosiossa pohdin myös sitä, mitä on työstää elokuvaa ohjaajan kanssa, joka ei automaattisesti näe elokuvan käsikirjoitusta mielessään kuvina, vaan näyttelijäntyönä, intentioina ja draamana. Visualisointi on mielestäni hyvä

yleistermi sille prosessille, jossa elokuva muuntuu käsikirjoituksessa kuvalliseen muotoon valkokankaalle.

3 Tekstistä kuvaksi – visualisointi ja sen elementit

Elokuvan visuaalista ulottuvuutta ja ylipäänsä elokuvan tekoprosessia sekä analyysia tutkiessa törmää aika ajoin termeihin taika, unenomaisuus ja unien realisointi tai todeksi tekeminen. Termien käyttö on ymmärrettävää siinä mielessä, että elokuva on moniulotteinen taiteenmuoto, jossa tarinankerronta yhdistetään harkitusti kokonaiseksi teokseksi visuaalisuuden sekä äänen kanssa. Tämä prosessi on enemmän kuin osiensa summa. Liikkuvasta kuvasta ja erityisesti kuvan rakentamisesta kirjoittanut Steven D. Katz käyttää termiä lohtiminen elokuvan visuaalisesta aspektista tai visualisoinnista puhuttaessa. Miksi liikkuvan kuvan tutkimista sitten tarvitsee mystifioida niin paljon? Yhtenä selityksenä voisi olla se, että elokuva taidemuotona sekä sen tutkimus ovat moneen muuhun taiteen lajiin verrattuna verrattain nuoria. Elokuvan tutkimus käy myös sisäistä kamppailua korostaen eri tekijöiden (mm. katsojan kokemus vs. tekijän intentio) tärkeyttä tutkimuksessa ja tulkinnasta. (Esim. Bacon, 2004.) Elokuvan kuvakerronnan toteuttaminen on usein myös paljolti käytännön ja olemassa olevien konventioiden sanelemaa, jolloin täysin puhtaalle auteur-tulkinnalle ei kuvakerronnassa anneta paljoa sijaa. Seuraavassa tulen esittelemään lyhyesti sitä, miten elokuvan visuaalista puolta on käsitelty elokuvan tutkimuksessa. Palaan visualisointiin varsinaisesti vasta teosprosessin analyysissa, sillä se nousi keskeiseksi elementiksi minun ja ohjaajan välille, sillä toisin kuin itse, elokuvan ohjaaja ei ensisijaisesti ajatellut elokuvaa kuvina, vaan hahmojen tunnetiloina ja intentioina. Oman työprosessini yhdeksi suurista haasteista nousi siis visuaalisen ilmeen ja tunnelman välittäminen ensin ohjaajalle ja sen jälkeen koko muulle työryhmälle.

Elokuvan visuaalinen kerronta eroaa maalaustaiteesta ja valokuvasta siinä, että se luo illuusion katsojan olemisesta elokuvan tapahtumahetkessä reaaliaikaisesti. Katsoja todistaa liikkuvan kuvan edetessä tapahtumien etenemistä ja seuraa tilassa kolmiulotteisesti liikkuvaa kuvaa. Katz pitää elokuvan kolmiulotteisuuden illuusiota yhtenä elokuvan voimakkaimmista piirteistä. 1900-luvun alussa juuri liikkuvan kuvan

syvyysvaikutelma erotti elokuvan muista graafisista taiteista ja vei sen omalle uralleen muiden taiteiden parissa. (Katz 1991,3.)

Ensimmäiset elokuvantekijät pitivät tarkasti huolen siitä, ettei mikään pääsisi häiritsemään kolmiulotteisuuden ja reaaliaikaisuuden illuusiota. Yllättävää kyllä elokuva ei niinkään keksinyt täysin uutta muotokieltä, vaan lainasi olemassa olevilta taiteenlajeilta kuten teatterilta, kirjallisuudelta, valokuvaukselta, maalaustaiteelta ja kirjallisuudelta ja loi näiden pohjalle sellaisen kerrontatavan, jota tänä päivänä kutsutaan elokuvalliseksi kerronnaksi. Elokuva lainasi elementtinsä muualta, luodakseen uskottavan illuusion, onnistuen kuitenkin luomaan jotain uutta, jonka säännöt olivat vanhoissa konventioissa. Mielenkiintoista kerronnan synnyssä on se, että sellaiset elementit, joita pidetään nimenomaan elokuvalla tyypillisinä, kuten valtavirtaelokuvan jatkumo-kerronta, on lainaa muista taiteista. Elokuvan kehittyessä perinteisen kerronnan rinnalle on noussut uusia muotoja, kuten cinéma-verité sekä kokeellinen ja avantgardistinen taide-elokuva, mutta pääkonventiot ovat yhä samoja ja vuosikymmenien kuluessa aluksi Hollywoodissa kehitetystä jatkuvuus-ajattelusta on tullut kansainvälinen standardi, jota muut tyyli rikkovat. Aikojen kuluessa myös perinteinen kerronta on välillä lainannut kerronnallisia elementtejä kokeelliselta, joten raja ei ole liikkumaton. (Mts.)

3.1 Visualisoinnista

Visualisointia käytetään monessa muussakin asiassa kuin elokuvassa. Esimerkiksi huippu-urheilijat harjoittelevat ja parantavat tuloksiaan mielikuvaharjoittelun avulla ja positiivisten asioiden mielikuvaharjoittelu on varsin suosittu psykologiassa tällä hetkellä. Katzin mukaan taiteellinen visiointi ja visualisointi eroa edellisistä siinä mielessä, ettei se varsinaisesti ole niinkään päämääräspesifi, vaan taiteen visuaalisuus on usein sellaisen luovan prosessin tulos, jonka alussa tekijät eivät ole täysin varmoja siitä, miltä lopputulos tulee näyttämään. Taiteellisessa prosessissa etusijalle nousee usein päämäärän etsiminen sen saavuttamisen sijaan. Visualisointi on myös elokuvan teossa äärimmäisen käytännönläheinen prosessi, jossa varsinaiseen luovaan visuaaliseen prosessiin päästään vasta kuvaus- ja leikkausvaiheessa ja kaikki vaiheet tätä ennen ovat mielikuvituksen kirjoittamista auki konkreettiseen muotoon. (Katz 1991,3.)

Katzilla on mielenkiintoinen näkemys mielikuvituksen ja visuaalisen kerronnan konkretisoinnin suhteesta, jonka henkilökohtaisesti osittain myös allekirjoitan. Hänen mielestään mielikuviutus ei ohjaa elokuvassa (piirtävää) kättä, vaan mielikuvitukselle ja luovuudelle antaa voi antaa tilaa ainoastaan siinä vaiheessa, kun tekijöillä on konkreettisia kuvia edessään. Tekijät ja mielikuviutus tarvitsevat materiaalia voidakseen kehittää ajatuksia eteenpäin ja tämä tapahtuu helpoimmin konkretian kautta. Visualisointi tapahtuu kaksisuuntaisessa prosessissa, jossa tekijä tarvitsee ensin fyysisiä kuvia, joiden kautta hän pystyy kehittämään kuvakerrontaa eteenpäin. Kuvakerronnan rakentamisen prosessi on siis välittömyyttä ja reflektointia. Välittömyydellä tarkoitetaan sitä osaa kuvakerronnan rakentamisesta, jossa kuvat piirretään peräkkäin vastaamaan elokuvassa esitettävää muotoa ja reflektointi puolestaan tämän kuvakertomuksen muokkaamista. Tämä on ikävä kyllä usein harvinainen prosessi elokuvatuotannossa, sillä elokuvan tekeminen on monimutkainen ja resursseja vaativa prosessi, jossa harvoin voidaan uhrata kuvakerronnan reflektoinnille kaikkea optimaalista aikaa. Silti reflektointi on välttämätöntä niiden hajanaisten ajatusten ja miellelyhtymien käsittelyä, joka luo elokuvista yksilöitä, sillä löydöt ja oivallukset syntyvät Katzin mielestä prosessissa. Hän korostaa sitä, että kuvasuunnittelu ja elementtien valitseminen on vapaata työtä, eikä visualisoinnissa voi tehdä virheitä, vaan eriävät näkemykset ovat ainoastaan eriäviä näkemyksiä. Visualisointi on uuden visuaalisen maailman ja narratiivin (kuvakerronnan) luomista ennen kuvausten aloittamista. (Mts.) Katz käsittelee elokuvien visuaalisuutta ja kuvakerrontaa hyvin praktisesta näkökulmasta käsin. Tämä on mielestäni olennaista, jotta elokuvan ja myös kuvakerronnan tutkimuksessa voitaisiin ymmärtää paremmin luovaa prosessia, eikä lopputuotosta tarvitsisi lukea läpikotaisin intentionaalisenä tuotoksena, jota se harvemmin on.

Surussa visualisoinnin työprosessi eteni varsin polveilevasti. Kuten jo mainitsin, elokuvan käsikirjoitus oli mielestäni hyvin visuaalinen tai sen verran tulkinnanvarainen, että kuvakerronnalle oli tulkinnassa jätetty runsaasti tilaa. Tämä myös päti itse prosessiin, sillä minulla oli mielestäni melko suuri taiteellinen vapaus ohjaajan taholta lähteä toteuttamaan visuaalista kerrontaa. Katzin analyysin välittömyys-reflektointi - ulottuvuus oli omassa prosessissamme läsnä monellakin tapaa. Kokoonnuimme ohjaajan ja käsikirjoittajan kanssa elokuvan merkeissä ensimmäistä kertaa noin kahdeksan kuukautta ennen kuvauksia, joka on suhteellisen pitkä aika ottaen huomioon, että kyseessä on lyhytelokuva. Aikaa oli sen vuoksi melko paljon, että olimme kiinni muissa projekteissa ennen *Surua*. Jo heti ensimmäisellä tapaamisella

esittelin sanallisesti kuvia, jotka mielestäni ehdottomasti kuuluivat valmiiseen elokuvaan ja jännittävää kyllä moni niistä päätyikin, kuten alkutekstijakson lähikuva kammasta hiuksissa. Itselleni tällainen työtapa, jossa ensin prosessoit yhtä projektia, johon vasta myöhemmin palaa lähempänä toteutusvaihetta on toimiva. On hedelmällistä antaa ajatusten kypsyä. Työtavassa on myös helpompi luopua omista rakkaista ideoistaan ja nähdä kokonaisuus yksityiskohtien lomasta. Toisaalta huomasin ohjaajan saavan ajatuksista kiinni vasta hänen nähtyään ensimmäisen hahmotelman kuvakäsikirjoituksesta, joka tapahtui paria kuukautta ennen kuvauksia. Visuaalinen välittömyys kuvakäsikirjoituksen muodossa olisi jo prosessin aikaisemmassa vaiheessa voinut olla toimivampi ratkaisu.

3.2 Elokuvaus, kuva ja sen elementit

Elokuvan visuaalinen kieli ja muoto on monien osatekijöiden summa, joka usein alkaa yllä esittelemällä tavalla käsikirjoituksen sommittelemisella visuaaliseen kehikoon. Visuaalisen maailman ensimmäisistä hahmotelmista alkaa lukuisia työvaiheita, jotka pitävät sisällään vaiheita lokaatioiden ja näyttelijöiden etsimisestä mise-en-scenen suunnitteluun. Seuraavaksi keskityn tekstissäni työni kannalta olennaiseen visualisoinnin alueeseen: itse kuvaan eli elokuvaukseen. Avaan kappaleessa kuvan rakentamisen peruselementtejä kahden elokuvaamisen perusteoksen: Steven D. Katzin *'Film Directing Shot by Shot'*in sekä David Bordwellin ja Kristin Thompsonin *'Film Art: an Introduction'*in kautta, sillä niiden avulla pystyy luomaan yksinkertaisen ja kokonaisvaltaisen kuvaan liittyvän kehikon, jonka avulla on helppo purkaa omaa työtä pienempiin osa-alueisiin. Pyrin kuljettamaan *Surua* sekä sen työprosessia teorian mukana ja kommentoimaan sekä analysoimaan niitä asioita, jotka nousivat esiin elokuvan tekoprosessin aikana. Tämän jälkeen paneudun hieman yksityiskohtaisemmin subjektiiviseen kuvaan sen vuoksi, että sillä on keskeinen rooli omassa työssäni.

Elokuvauksen kuvakielen voi jakaa teknisesti erilaisiin laatumääreisiin, jotka helpottavat kuvan analysointia. Näitä ovat mm: kuvan valokuvalliset ominaisuudet, sen rajausta sekä kesto. (Bordwell & Thompson 2001, 193.) Tulen jakamaan elokuvaukseen keskittyvän luvun siten, että käsittelen kolmea yllä mainitsemaani aspektia ja liitän niiden väliin muita ominaisuuksia, jotka ovat sekä oman työni, että kuvakerronnan kannalta olennaisia kokonaisuuden ja rytmin kannalta.

Yksinkertaisimmillaan elokuvaus (cinematography, liikkeessä kirjoittaminen) ei juuri eroa valokuvauksesta (photography, valossa kirjoittaminen), vaan se on valon ja varjon luomien kontrastien tallentamista filmille tai nykyään enemmän digitaaliseen muotoon. Ihmisen silmä on sensitiivinen värien, materiaalien, muotojen ja muiden visuaalisten elementtien erottelussa. Se on myös äärimmäisen hyvä havaitsemaan tonaalieroja valon ja varjon suhteen. Elokuvausessa kuvaa rakennetaan eri elementtien sekä valon ja varjon kontrasteilla. Niiden avulla elokuvatekijä ohjaa katsojan havaintoja kuvan sisällä. (Mts.)

Perinteisesti filmille kuvattaessa filmin valitseminen on keskeinen osa kuvan rakentamisen prosessia. Se määrittää pitkälle mm. elokuvan värien ja kontrastien syvyyttä ja leimaa näin elokuvan tummuutta, kirkkautta ja saturaatiota. Nämä ovat kaikki asioita, joita elokuvaa katsellessa ei niinkään pane merkille ennen kuin kontrastit ovat venytetty ääripäihinsä, mutta joilla on voimakas vaikutus koko elokuvan yleissävyyn. (Mts.) Kuvasin lopputyöni digitaaliseen muotoon Canonin 5D – järjestelmäkameralla. Saturaatio, sävyt ja kontrastit nousivat opinnäytetyöelokuvani olennaiseksi kysymykseksi suunnittelu ja viimeistelyvaiheissa, sillä digitaalista, täyskennokameralla kuvattua kuvaa on suhteellisen helppo käsitellä jälkikäteen vasta elokuvan leikkauksen ollessa valmis. Tämä on mielestäni myös eräs keskeisimpiä ongelmia digitaalisessa elokuvanteossa kuvaajan kannalta, sillä värilämpötilat, kuvan saturaatio, tyyli ja valotilanteet eivät ole ehdottoman lukkoonlyötyjä, kuten filmin kanssa työskennellessä. Filmin kanssa työskentely luo ulkoiset fyysiset raamit, joiden sisälle kuvaa voi lähteä rakentamaan. Ainakin henkilökohtaisesti uskon, että minun olisi helpompi keskittyä rakentamaan kuvaa kokonaisvaltaisesti pala palalta, mikäli työskentelylle ja olisivat olemassa ulkonaiset raamit. Koska digitaalinen kuvakäsittely ei käytännössä maksa kuin yhden henkilön työtunteja, voi ratkaisuja yleisilmeestä joko lykätä kokonaan jälkituotantoon (jota olen ainakin joissain opiskelijatuotannoissa nähnyt) tai sitten niihin voi keskittyä ainoastaan prosessin alussa sekä lopussa. Oma lopputyömme väri määriteltiin melko rikkaasta värimaailmasta kapeampaan lopullisen leikkauksen valmistuttua, jolloin elokuva oli jo äänitöissä. Uskon, että vähemmän satureoidun kuvan kanssa työskentely olisi saattanut vaikuttaa myös äänisuunnittelijan työhön.

Kuvan keskeisiä valokuvallisia ominaisuuksia ovat väri sekä kontrasti, jotka ovat myös oman työni keskeisiä elementtejä. Kuvan tonaalisuuden eli sävyjen rikkauteen sekä kontrastiin vaikuttaa myös elokuvauksen kolmas valokuva-aspekti, joka on valotus.

Valotuksessa keskeistä on se, että se palvelee tarinankerrontaa sekä valoatkumoa. Kuva voidaan valottaa oikeaoppisesti, jolloin kuva ei ole liian tumma tai vaalea eli yli- tai alivalottunut, mutta tekijä voi halutessaan myös yli- tai alivalottaa kuvaa tietynlaisen vaikutelman aikaansaamiseksi, jolloin keskeiseksi tekijäksi nousee valotuksen jatkuvuus. (Mts.) Itselläni oli jo käsikirjoitusta lukiessani mielikuva tietyistä *Surun* kohtauksista, jotka olisivat räikeästi ylivalottuneita. Näin myös *surun* tunteen ylivalottuneena, sumuisena ja valkoisena pintana tai tilana, jossa olennaista on rajapinta ylivalottuneen ja rikkinäisen sekä ehjän kuvan välillä, sillä mielestäni *surun* tunteen keskeisin ominaisuus on sen häilyvyys. Suunnitelmissani oli käyttää myös joissain siirtymissä ylivalottunutta kuvaa, mutta päätimme luopua elementistä sen vuoksi, että se tuntui osin turhalta kikkailulta. Mielestäni oli myös olemassa riski, että ylivalottunut kuva olisi jäänyt korniksi yritykseksi tavoittaa tunnetta. Loppujen lopuksi lokaatiomme saneli ylivalottuneisuuden mahdollisuudet ja kuvasta tuli vain hyvin vaaleaa (kuten esim. Edithin ammekohtauksessa). Myös värillä ja kontrastilla oli suuri merkitys sekä *Surun* suunnittelussa, että toteutuksessa. Halusimme ohjaajan kanssa tehdä jylhää ja jollain lailla ajasta irti olevaa kuvaa. Halusimme luoda jokaiselle kohtaukselle oman värisävyn tai valon värin, joka on saumaton osa muuta visuaalista kerrontaa. Esimerkiksi Edithin yksityisistä kohtauksista halusimme tehdä mahdollisimman vaaleita, joka myös on läheisesti liitoksissa ylivalottuneeseen kuvaan. Visuaalisen prosessin edetessä päätimme kuitenkin luopua rajuimmista värien sekä väriämpötilojen vaihteluista yhtenäisemmän lopputuloksen aikaansaamiseksi.

Kaikille graafisille taiteille ja kuvan ymmärtämiselle ominaista on perspektiivi ja sen ajattelemisen. Se on myös keskeinen asia kameran objektiivin valinnassa, joka on elokuvauksen tärkeä teknistaiteellinen valinta. On mielenkiintoista, että vaikka perspektiivijattelu on hyvin leimallista graafiselle - ja erityisesti valokuva - sekä elokuvataiteelle, keksittiin länsimaisessa taiteessa vasta 1400 - 1500 luvuilla riippuen hieman maasta ja sen kuvataiteen kulttuurista. (Honour&Fleming 2001, 20.) Kameran 50 mm linssi jäljittelee verrattain hyvin ihmissilmän havaitsemaa perspektiiviä, mutta toisin kuin ihmissilmää, kameran linssiä pystyy vaihtamaan ja jokaisella eri polttovälin linssillä on oma suhteensa siihen, miltä perspektiivi näyttäytyy kamerassa. Linssin valinnalla manipuloidaan kuvaa vahvasti riippuen siitä käytetäänkö lyhyen vai pitkän polttovälin linssijä. Eri linssien ominaisuuksia käytetään elokuvakerronnassa kontrolloimaan perspektiiviä ja taustoja, mutta myös artikuloimaan ja alleviivaamaan jotain tiettyä kerronnan muotoa. (Bordwell& Thompson 2001, 196.)*Surun* kuvakerronnassa käytetään paljon subjektiivista, tarkkailevaa kuvaa. Elokuvan

kuvakerrontaan on vakiintunut käytäntö, jossa subjektiivista näkökulmakuvaa kuvataan usein pitkän polttovälin linsseillä. Tehdessäni *Surun* kuvasuunnitelmaa ja pohtiessani käytännön toteutuksellisia ratkaisuja, pyrin tutkimaan, onko minun syytä myös käyttää vakiintuneita konventioita kuvakerronnassa, sillä halusin myös testata pystyykö konventioita rikkomaan ja miten. Tästä syystä halusin kokeilla, voiko näkökulmakuvaa tehdä laajemmilla linsseillä liikuttamalla kameraa lähemmäs kuvattavia. *Surun* olohuonekohtauksissa, jossa Edith seisoo nurkassa ja tarkastelee aikuisten toimintaa, koetimme aluksi siirtää kameraa lähemmäs ja kuvata lyhyemmän polttovälin linsseillä, mutta tämä ei toiminut. En vieläkään osaa sanoa, onko kyseessä elokuvakerronnan konventio vai luonnollista näköhavaintoa jäljittelevä ilmiö, sillä mielestäni parin metrin siirtymä syvyydessä ei vielä latista perspektiiviä. Luulen, että eräs keskeinen syy siihen, miksi pitkän polttovälin linssit toimivat näkökulmakuvassa, on taustojen epätarkkuus. Kuvassa ainoastaan olennainen on tarkkana ja muu epämääräistä taustaa jossain kaukana.

Valokuvallisten ominaisuuksien lisäksi kuvalla on muita ominaisuuksia, joista jotkut ovat vain elokuvaukselle ominaisia. Seuraavaksi käsittelen sellaisia kuvan piirteitä, kuin rajausta, rajauksen sisäistä ja ulkopuolistoimintaa, liikkuvaa kameraa sekä kuvan kestoa ja pyrin näiden avulla ymmärtämään omaa tekoprosessiani ja siihen liittyviä ratkaisuja.

Bordwell ja Thompson esittävät näkemyksen jonka mukaan, toisin kuin yleisesti ajatellaan, rajauksen ja kuvakulman valinta ei ole suora resepti tiettyjen vaikutelmien tuottamiseksi. Tämä on myös erityisen mielenkiintoista pohdittaessa *Surun* työprosessia. *Surun* käsikirjoitus oli mielestäni hyvinkin visuaalinen, vaikka siinä ei juuri ollut kuvauksia paikoista tai ajasta. Luulen, että visuaalisuuden vaikutelma syntyi käsikirjoituksen vahvasta ja moniselitteisestä tunnelmallisuudesta sekä tulkinnanvaraisuudesta. On houkuttelevaa ajatella, että tietyn kuvakulman valinnalla saadaan automaattisesti tietynlainen suhde kuvattavaan kohteeseen, mutta elokuva on monimutkaisempi osiensa summa, eikä varsinaista suoraa reseptiä ole olemassa. Bordwell ja Thompson toteavatkin, että mikäli näitä olisi, elokuvista katoaisi niiden yksilöllisyys. Rajauksien ja kuvakulmien vaikutus on aina suhteessa yhden elokuvan sisäiseen kuvakerrontaan, kuten esimerkiksi se, että tietyissä kohtauksissa tai emootioissa toistuvat tietynlaiset rajaukset. *Surussa* alkuperäinen ideamme oli käyttää valoja, värejä, kuvakulmia ja valöörejä voimakkaammin hyväksi eri kohtausten välisissä suhteissa, mutta lopulta päädyimme siihen tulokseen, että koska kyseessä on

lyhytelokuva, niin suuri kuvakerronnallinen rikkonaisuus ei ole hyväksi, mikäli haluaa pitää elokuvan lopputulokseltaan yhtenäisenä. Tästä huolimatta tietyt kuvakerronnan elementit kuten valaistus tai subjektiivinen kamera toistuvat tietynlaisissa kohtauksissa, sillä mielestäni se oli välttämätöntä tarinan kannalta, onhan kyseessä subjektiivinen tunne. Koin merkitykselliseksi sen, että Edithin oma maailma eroaa aikuisten maailmasta, josta halusimme myös luoda omalla tavallaan korostuneen. (Mts., 220-221.)

Surussa myösrakensimme kehikon, jossa tietynlaiset Edithin kuvat toistuvat useammassa kohtauksessa ja koetimme toiston kautta myös helpottaa elokuvan sekä kuvien tulkintaa (ks. liite 3). Esimerkiksi alkukohtauksen kuva, jossa Edith katsoo peiliin, toistuu myöhemmin toiseksi viimeisessä kohtauksessa. Halusin kuvata kuvan peilin kautta, enkä peilin paikalta sen vuoksi, että *Suru* on minulle elokuva sekä surun tunteesta että tarkkailemisesta. Edith tarkkailee aikuisten maailmaa, sekä itseään osana sitä ja osana omaa maailmaansa. Tarkkailevaa kameraa käytetään subjektiivisessa kuvassa Edithin silminä muissa kohtauksissa. Puran kuvasuunnittelua vielä lisää tekoprosessia käsittelevässä kappaleessa, joten palaan aiheeseen myöhemmin.

Surun kohdalla rajauksen yksi keskeinen funktio on ollut jakaa elokuvan maailma, rajauksen sisäisen ja ulkopuolisen toiminnan tiloihin, joka on kuvan rajauksen keskeinen narratiivinen elementti. Elokuvamaailmassa tila jatkuu kuvan ulkopuolellakin ja elokuvan tekijän tehtävänä on päättää, mitä hän katsojalle näyttää sekä mitä jättää pois. *Surussa* on rajauksen sisäinen ja ulkopuolinen toiminta olivat sisäänkirjoitettuja ja käsikirjoitukseen. Henkilökohtainen haasteeni syntyi siitä, mitä kuvan ulkopuolelta kantautuvalla äänellä haluttiin kertoa ja miten sen pystyy tuomaan esiin kuvan ja äänen yhteispelissä. (Mts., 216-218.) Kävimme tästä ohjaajan kanssa keskustelua ja olimme eri mieltä siitä, oliko rajauksen ulkopuolisen äänen tarkoituksena ennakoita tulevaa kohtausta, artikuloida päähenkilön eristyneisyyttä vai hänen sisäistä henkistä kaaostaan. Itse tulkitsin rajauksen ulkopuolista ääntä elementiksi, joka korostaa Edithin eristäytyneisyyttä elokuvan muusta, ja erityisesti aikuisten maailmasta. Kuvan ulkopuolelta kuuluvat äänet toimivat tässä tapauksessa mielestäni enemmänkin etäännyttäjänä kuin ennakoivana asiana.

Yksi merkittävä elementti, jossa elokuva eroaa muista graafisista taiteista, on liikkuva kamera. Sen avulla saadaan lisää informaatiota kuvatusta tilasta ja asioista tulee sekä

elävämpiä että kolmiulotteisempia. Liikkuvalla kameralla voidaan päästä myös imitoimaan ihmisen omaa liikettä, aina subjektiiviseen kuvaan asti, jolloin kuva saa useimmiten tarkkailevan vaikutelman. Liikkuva kuva vaikuttaa kerronnassa elokuva ajan ja tilan vaikutelmiin. Yhden, liikkuvan kuvan aikana voidaan paljastaa elokuvan tilasta vähä vähältä asioita, jotka ovat olennaisia ja jotka liikkuvan kameran ansiosta sijoittuvat tilaan yksinkertaisemmin kuin useat eri otokset tärkeistä yksityiskohdista samassa huoneessa. Liikkuva kuva tukee ja korostaa kerrontaa paljastamalla merkityksellisiä asioita pikku hiljaa. Sillä voidaan luoda odotuksen tunnetta ja jännitettä paljastamalla tilaa hitaasti tai sitä voidaan käyttää muuten itsetietoisesti. Liikkuvan kameran avulla vaikutetaan vahvasti rajauksen sisäiseen ja ulkopuoliseen toimintaan ja sillä voidaan paljastaa yllättäviä elementtejä kuvan näyttäessä enemmän. (Mts., 226-227.) Käytimme omassa elokuvassamme liikkuvaa kameraa kahdella tapaa, sekä tarkkailevana kamerana eli Edithin näkökulmakuvana että toisessa kohtauksessa tilaa ja elokuvan tilannetta paljastettaessa. Liikkuvan kameran käyttö on *Surussa* suurelta osin subjektiivista kuvaa, jolle on kirjallisessa työssä varattu yksi kokonainen kappale.

Illuusio elokuvan reaaliaikaisuudesta korostuu kuvien kestossa. Tätä elementtiä käytetään hyväksi kuvakerronnassa mm. tekemällä pitkiä otoksia, hidastamalla kuvaa tai tekemällä välähdyksen omaisia kuvia, joita käytetään korostamaan erilaisia kerronnan tapoja elokuvassa. Pitkän otoksen kykyä kertoa suuria määriä asioita yhdellä kertaa voidaan pitää yhtä merkittävänä elokuvallisena ominaisuutena, kuin valokuvallisia ja rajaamiseen liittyviä aspekteja. Elokuvan alkuaikoina kuvat olivat usein pitkiä, mutta jatkuvuusajattelun yleistymisen myötä kuvat alkoivat lyhetä ja mielestäni nykyisen digitaalisen leikkausteknologian myötä ovat lyhentyneet edelleen. Tästä huolimatta elokuvantekijät ovat olleet kiinnostuneita pitkistä oloista ja 30-luvulta eteenpäin kuvien kesto alkoi jälleen pidentyä niin, että kokonaisia kohtauksia voidaan toisinaan kuvata yhdellä otolla (sequenceshot). (Mts., 241-245) *Surussa* koko kohtaus kaksi sekä siirtymä seuraavaan kohtaukseen toteutettiin yhdellä liikkuvalla kuvalla, jossa käveltiin Edithin ja kahvitarjottimen mukana keittiöstä olohuoneeseen. Jostain syystä leikkauspöydässä ohjaaja sekä leikkaaja kuitenkin päätyivät katkomaan yhden kuvan kohtauksia lyhyemmiksi pätkiksi, jolloin pitkän kuvan teho menetti merkitystään. Toisaalta puolisubjektiivisen, liikkuvan kuvan hyppyleikkaukset pirstaloivat kerrontaa, joka osaltaan saattaa myös korostaa Edithin pään sisäistä kaaosta.

3.3 Subjektiivinen kuva

Kuvan katsominen tai elokuvan kokeminen ovat aina subjektiivisia kokemuksia. Jokainen katsoja katsoo kuvia ja lukee kulttuurisia tekstejä omasta näkökulmastaan. Mitä tapahtuu silloin, kun subjektiivisen kokemuksen objekti, tässä tapauksessa elokuva ja vielä spesifimmin kuvakerronta, pyrkii tavoittamaan subjektiivisuutta? Teoksessaan *Point of view in the Cinema: a Theory of Narration and Subjectivity in Classical Film* Edward R. Branigan pohtii subjektiiviteettiä asekseneriilmenemismuotoj elokuvassa.

Jotta pystyttäisiin analysoimaan subjektiivisuutta osana kerrontaa, on tärkeää erotella ja analysoida tasoja, joilla subjektiivisuus ilmenee. Laajimmalla tasolla se voidaan käsittää kokonaisvaltaisena elokuvan hahmottamisena tai tunnekokonaisuutena, jossa katsojalle välittyy ymmärrys jostakin, jossa olennaisinta ei ole se, kenen ymmärrys tai tunne katsojalle välittyy vaan se, että tunne on jossain suhteessa 'ei objektiivinen' eli ei neutraali. Branigan tekee jaon *tarinan kertomisen* ja *itse kertomuksen* välille. Subjektiivisuutta analysoitaessa merkityksellistä on se miten ja kuka kertoo, ei itse tarinan kulku. Hänen mielestään elokuvan subjektiivisuus muodostuu elokuvan ymmärtämisessä: sekä tarinan kertomisessa että sen vastaanottamisessa. (Branigan 1991, 2.)

Branigan jakaa subjektiivisuuden eri tasoihin ja pitää henkilöahmon subjektiivista kerrontaa (mm. näkökulmakuva, joka on keskeinen kuvakerronnan elementti *Surussa*) sen kapeana tasona. Mielenkiintoisinta oman työni kannalta Braniganin teoriassa on se, että subjektiivisuus on aina suhteessa objektiivisuuteen kaikilla analyysin tasoilla, jolloin toinen ei voi esiintyä ilman toista. Surua tarkasteltaessa jaottelussa on olennaista subjektiivisen (Edithin näkökulmakuva) ja objektiivisen kuvan keskinäinen vaihtelu, jonka tarkoituksena on välittää Edithin pään sisäinen tunne katsojille. Määrittelen subjektiivisuuden tässä työssä henkilökohtaiseksi kokemukseksi, joka pyritään taiteen, tässä tapauksessa elokuvan keinoin välittämään muille ihmisille. (Mts., 5.)

Kuvakerronnan kohdalla subjektiivisuudessa olennaisin asia on se, että kamera astuu näyttäjän paikalta kertojan rooliin. Kamera ei enää kuvaile (katso tapahtumia suoraan) vaan kommentoi (analysoi ja tulkitsee) tilannetta. Subjektiivinen, näkökulmakuva voidaan nähdä kameran sekaantumisenä kertomiseen (mm. Zettl 2008, 205) Myös omassa työssäni tämä on keskeinen elementti. Me yhdessä ohjaajan kanssa tulkitsemme katsojalle tilannetta etukäteen. Objektiivisestä kuvastasubjektiiviseen siirtymisen tarkoituksena on nostaa tarinankerronta uudelle tasolle ja avata ovi

sellaiseen suljettuun tilaan (Edithin tunteisiin ja mieleen) johon ei muulla kerronnan tavalla pääsisi käsiksi.

Steven D. Katz puolestaan lähestyy subjektiivista kuvaa mielenkiintoisesti katsojan näkökulmasta. Hänen mielestään subjektiivisessa kuvassa on olennaista se, mikä on katsojan osallistumisen taso tarinan henkilöihin missäkin kuvassa. Tämän lisäksi katsoja valitsee itse, keneen tarinan hahmoon hän samastuu. Näistä kahdesta elementistä muodostuu pari, joka määrittää subjektiivisuuden asteen. Hänen mukaansa elokuvan jokainen kuva pitää sisällään näkökulman ja narratiivisessa elokuvassa näkökulma vaihtuu usein, jopa niin, että jokainen kuva voi tuoda esiin uuden näkökulman. Tällainen narratiivinen asennoituminen (käännetty merkitys säilyttäen), *narrative stance*, jonka ymmärrän katsojan ja elokuvan väliseksi sopimukseksi, on suurimmaksi osaksi näkymättömän yleisölle. Varmaankin osittain siitä syystä että se on elokuvassa niin yleisesti käytetty että siitä on tullut osa konventiota. Tästä huolimatta näkökulmien vaihtuminen vaikuttaa vahvasti siihen, miten katsoja minkäkin kohtauksen tulkitsee. Katzin mukaan narratiivista asemaa on myös paljon ylenkatsottu elokuvan teossa. (Katz 1991, 267.) Surun näkökulmasta tämä voisi tarkoittaa sitä, että vaikka kuinka olemme tekijöinä rakentaneet kerronnan Edithin näkökulmasta, voivat katsojat vapaasti päättää samastua vaikka äitiin tai pappiin. Tekijän näkökulmasta nousee kysymykseksi tällöin se, että olemmeko epäonnistuneet, mikäli katsoja ei tavoita Edithiä, mutta tämän äidin?

Kuten edellisessä luvussa mainitsin, kritisoivat Borwell ja Thompson käsitystä, jonka mukaan tietyllä kuvakulmalla olisi aina tietynlainen vaikutus elokuvan kerrontatapaan. Tähän kritiikkiin nähden on mielenkiintoista, että kokemukseni mukaan kuvasuunnittelussa usein elokuvaajat ja ohjaajat rakentavat kuvakertomusta juuri vakiintuneiden sopimusten pohjalle. Tämän voi myös havaita katsoessaan narratiivisia elokuvia tai televisiosarjoja. Tietyt kuvakerronnan rakenteet toistuvat kohtauksesta toiseen, kuten se, kuinka näytetään kohtauksen keskeiset henkilöt tai paljastetaan kohtauksen tila. Katzin mielestä näkökulmaan laajassa merkityksessä (joka sisältää kaikki elokuvan kuvat ja visuaaliset narratiiviset rakenteet) suhtaudutaan elokuvassa liian kevyesti, sillä visuaalinen näkökulma saattaa hyvinkin olla käytännössä ohjaajan keskeisin kontribuutio (myös tahtomatta) teoksessa. Hänen mielestään näkökulma syntyy liian usein vahingossa teknisten olosuhteiden pakosta, leikkauspöydässä tai mikä pahinta, jatkuvan manipulaation seurauksena. (Mts.)

Yksi syy siihen, miksi näkökulma ei ole ollut niin keskeinen elementti elokuvakerronnassa (laajassa merkityksessä) voisi olla se, että näkökulmaa on visuaalisessa taiteessa huomattavasti vaikeampi määritellä, kuin esimerkiksi kirjallisuudessa. Kirjan lukija tietää ensimmäiseltä sivulta alkaen, kuka kertoja on, sillä sanat taipuvat persoonien mukaan. Katz lainaa eri kertojanäkökulmia kirjallisuuden analyysistä ja soveltaa niitä elokuvaan. Esittelen seuraavaksi Katzin jaottelun ja pohdin tässä valossa myös *Surun* visuaalisen kerronnan näkökulmia, sillä olen varsinkin myöhemmin, tekoprosessin ollessa jo valmis ryhtynyt pohtimaan, kenen näkökulmaa ja subjektiivista maailmaa oikeastaan elokuvassa tuomme ilmi.

Ensimmäisen persoonan näkökulma on klassinen "minä" -kertoja sekä elokuvassa että kirjassa. Elokuvassa ensimmäisen persoonan näkökulma toteutetaan useimmiten subjektiivisena kuvana, eli kamera on ikään kuin henkilön silmien paikalla. Katzin mukaan tällainen kerrontatapa ei ole elokuvissa saanut enempää tilaa ehkä sen takia, että pääsemällä ainoastaan visuaalisesti hahmon silmien paikalle, katsojat eivät pysty analysoimaan henkilön emootioita, sillä he eivät kuule hänen ajatuksiaan tai pysty tekemään oletuksia kasvojen ilmeistä. Kolmannen persoonan rajoitettu näkökulma on tyypillisin Hollywood-elokuvan klassisessa kuvakerronnassa. Siinä kamera on ikään kuin neutraali ja ihanteellinen tarkkailija, joka välittää tapahtumia sekaantumatta niihin. Viimeinen kirjallisuudesta lainattu taso on kolmannen persoonan kaikkietävä näkökulma. Elokuvassa tämän käyttö on haasteellista siitä syystä, että elokuvan tulisi pystyä välittämään kaikkien esittelemiensä hahmojen ajatukset ja pään sisäiset liikkeet. Katz esittää ratkaisuksi joko ulkopuolisen kertojan tai jonkinlaista graafista esitystä ajatuksista ja tunteista. Tämä ratkaisu on kuitenkin monelta osin varsin epäelokuvallinen, joten ainakaan Katzin mukaan kukaan ohjaaja ei varsinaisesti ole lähtenyt kehittämään tätä kerrontatapaa eteenpäin. (Mts, 268.) Surussa kertoja ei ihan ole klassinen minä, vaan joku kolmas -antropologinen kertoja.

Siinä missä kirjallisuudessa kertojan persoona on yksiselitteinen, voi elokuvassa kertoja olla rakennelma erilaisia subjektiivisuuden tasoja. Siinä voidaan melko aukottomasti yhdistää rajoitetun kolmannen persoonan kertojaa täysin subjektiiviseen kuvaan. Katzin mielestä subjektiivisuudessa keskeisintä on sen eri tasot ja katsojan samastuminen tarinan henkilöön. Kuvakerronnallisena sääntönä hän mainitsee sen, että mitä lähempänä henkilön katseen linja on lähikuvassa kameraa, sitä suurempi on katsojan identifioituminen. (Mts., 269)

Katzin analyysi pätee varsin hyvin klassiseen Hollywood-kerrontaan, mutta on myös käyttökelpoinen *Surun* tarkastelussa. Ainakaan itse en työprosessissa ajatellut lainkaan katsojaa vaan keskityin siihen, miten voimme tekijöinä välittää Edithin pään sisäistä maailmaa, jonka vastaanottajina ovat lopulta katsojat. Katsojat olivat siis jotain, joka tuli luovan prosessin jälkeen, eivätkä lähtökohta. Tekijälähtöisyys vs. vastaanottajalähtöisyys on mielenkiintoinen filosofinen ja konkreettinen kysymys elokuvassa, mutta on jossain suhteessa epärelevantti tämän työn kohdalla. Sen sijaan olennaista on se, että subjektiivisuuden, sen eri tasojen sekä klassisen kerronnan analyysin kautta voi lähestyä *Surua* siitä lähtökohdasta mitä se ei ole. Eli *surun* kuvakerrontaa ja varsinkin sen kuvan analyysia ja subjektiivisuutta voi rakentaa negaation kautta.

Lähtökohtaisesti *Suru* ei ole minulle ainoastaan perinteiseen kuvakerrontaan nojaava elokuva. Jo sen muoto lyhytelokuvana antaa vapauksia keskittyä tutkimaan vain yhtä elementtiä perinpohjaisemmin, joka tässä tapauksessa oli ainakin minulle subjektiivinen kuva. *Surussa* subjektiivisuus esiintyy kapealla tasolla Braniganiamukailten. Jos subjektiivisuus nähdään jonain, joka myös muodostuu katsojan ja elokuvan välillä, on kapea taso myös melkein ainut, johon voi tekijänä vaikuttaa. Toinen subjektiivisen kuvan merkittävä elementti on se, kuinka se on suhteessa muuhun, objektiiviseen kuvakerrontaan, jota voisi Katzia mukailten pitää myös kolmannen persoonan rajoitettuna näkökulmana, sillä myös tämä on keskeisesti läsnä elokuvassa. Objektiivisen ja subjektiivisen kuvan erottaa omasta näkökulmastani se, kuinka ja missä kamera astu näyttäjän paikalta kertojan rooliin ja alkaa kommentoida eli tässä tapauksessa yrittää näyttää sitä, mitä Edith näkee. Syy, miksi kertojan näkökulman jaottelun lisäksi otin Katzin osaksi subjektiivisen kuvan analyysia on se, että elokuva toisessa kohtauksessa emme juuri näytä Edithin kasvoja ja herää kysymys siitä, olisiko näin pitänyt tehdä, jotta katsoja pystyisi edes jollain tavalla samastumaan Edithin emotioon? Eli toisin sanoen olemmeko epäonnistuneet subjektiivisuuden esittämisessä, jos otamme Katzin tavoin katsojalähtöisen näkökulman. Toisaalta käytämme ensimmäisen persoonan narratiivin elokuvallista paria, joka on näkökulmakuva, mutta emme tee sitä klassisen kuvakerronnan sääntöjen mukaan. Pohdin myös tätä kysymystä lisää neljännen luvun teososassa, jossa analysoin tarkemmin oman työprosessini onnistumisia sekä epäonnistumisia.

4 Teososa

Työni tämä osa keskittyy omaan, henkilökohtaiseen työprosessiini *Surun* parissa. Kuten olen jo alussa maininnut, *Suru* oli mielenkiintoinen mutta myös haastava elokuva. Oma työprosessini lähti liikkeelle kahdesta kysymyksestä: mitä surun tunne on ja miten sitä pystyy kuvaamaan valkokankaalla. Kolmantena ja lähes yhtä merkittävänä tuli vastaan kysymys siitä, miten voin päästä lapsen sisäiseen maailmaan käsiksi ja kuinka tehdä sen ymmärrettäväksi sekä itselleni että muille. Olen tässä työssä lähtenyt purkamaan kuvakerronnan peruskäsitteistöä sekä konventioita ja rakentanut kuvakerronnan analyysin tälle pohjalle, mutta olisin yhtä hyvin voinut kirjoittaa kokonaisen työn tunteiden esittämisestä taiteessa yleisesti tai siitä, miten taide toimii tunteiden välittäjänä ja miten ihmiset reagoivat erilaisiin ärsykkeisiin. Kuten miksi ihmiset reagoivat mollimuotoiseen musiikkiin erilailla kuin duurissa soitettuun, joka ilmeisesti ei ole sosiaalisesti opittua konventiota, sillä jo pikkulapset reagoivat samalla tavoin kuin aikuiset. Toisaalta visuaalisella puolella tunteiden välittäminen ei ole niin yksiselitteistä ja teoriaa aiheesta on vaikea löytää.

Teososani toteuttamisesta on jo lähemmäs toista vuotta ja selatessani muistiinpanoja, joita olin kirjoittanut itselleni kirjallista työtä varten, löysin enimmäkseen erilaisia kysymyksiä itselleni, kuten: Miten visualisoida tunnetta? Mitä suru on? Miten lähteä tutkimaan subjektiivista kuvaa? Pitääkö lähteä perinteisestä kuvakerronnasta? Miten päästä Edithin pään sisään? Miten luoda illuusio subjektiivisesta tunteesta kuvalla? Työprosessini voisi myös purkaa sarjaksi kysymyksiä, joihin pyrin vastaamaan onnistuen toisissa paremmin kuin toisissa. Rehellisyyden nimissä minun pitää tunnustaa, etten onnistunut täysin pukemaan omaa käsitystäni irrallisuudesta ja repaleisuudesta elokuvan visuaaliseen muotoon. Tämä ehkä vaatii pidempää harjoittelua ja syvempää prosessia sekä tiedostettujen että tiedostamattomien emotionaalisten toimintojen kanssa. Tällä tarkoitan sitä aluetta tai mekanismia, joka on ainakin itselleni taiteen ja tekemisen ytimessä: kykyä artikuloida mahdollisimman koskettavasti sekä onnistuneesti tekijän omia oivalluksia muille ihmisille. *Surun* tunteen välittämisessä ongelmakohtiksi nousi se, että tunteen sanallistaminen on haastavaa ja jotta sitä pääsee ensinnäkin käsittelemään itse ja tämän lisäksi vielä välittämään muulle työryhmälle on tunnetiloille tai aavistuksille niistä löydettävä myös sanoja. Minulle suru ja muut tunteet sijaitsevat sellaisessa osassa ajattelua, joka on osin tiedostamatonta, mutta jossa myös taide toimii. Tästä voi ottaa esimerkiksi vaikka onnistuneen musiikkikappaleen, joka samanaikaisesti vaikuttaa tunteisiin, saa

tanssimaan ja ihmisen tuntemaan että hän on vähällä oivaltaa jotain. Jos ihmisen pitäisi ryhtyä analysoimaan, mikä kappaleessa saa hänet tanssimaan ja iloiseksi, hän ehkä juuri kykenisi tähän rankan analyysin avulla, mutta tunnetta potentiaalisesta oivalluksesta on äärimmäisen vaikea ryhtyä purkamaan auki. En siis omasta mielestäni aivan päässyt käsiksi tunteeseen nimeltään suru niin täydellisesti, kuin olisin halunnut.

4.1 Lähtökohta

Luettuani ensimmäistä kertaa Surun käsikirjoituksen (liite 1), minulla oli tunne, etten ollut aivan täysin käsittänyt lukemaani. Toisaalta minulla on ollut sama tunne joka kerta luettuani Jaakko Koskisen käsikirjoituksia, joiden toteutusprosessiin minulla on ollut ilo useammankin kerran kuulua. Jaakko on äärimmäisen hieno käsikirjoittaja siinä, että hänen tekstejä lukiessaan on juuri se tunne, että on aivan vähällä käsittää jotain suurta. Mielestäni hänen käsikirjoituksensa ovat lähellä juuri sitä edellä mainitsemaani aluetta, jossa taide toimii parhaiten: lähellä epä tietoista tai epäanalyttista prosessointia. Luettuani käsikirjoitusta useampaan kertaan se alkoi hahmottua mielessäni kuviksi, joista ensimmäinen oli niin vahva, että se päättyi hieman muutettuna itse elokuvaan.

Alussa koko elokuva kiteytyi mielessäni ensimmäiseen kuvaan haparoivasta kädestä, joka vetää kampaa hiusten läpi. Kuvassa luodaan elokuvan asetelma, tunnelma ja tyyli, joka on haparoiva, tarkkaileva, intiimi ja herkkä. Tavatessani ensimmäistä kertaa ohjaajan sekä käsikirjoittajan tarjoilin heille sanallisesti tätä kuvaa ja ryhdyin selittämään mielikuvaani elokuvan olemuksesta ja visuaalisesta maailmasta. Tässä vaiheessa *Suru* oli minulle visuaalisesti tarkkaileva elokuva, jonka kerronta perustui eräänlaisille vastapareille tai vahvoille, toisistaan eroaville kuvakerronnan muodoille, jotka erottaisivat elokuvan eri tasoja toisistaan. Näitä tasoja olivat Edithin tunnemaailma, tavallinen "arki"-maailma ja aikuisten korostunut maailma. Elokuvan käsikirjoituksessa on myös takauma, jossa Edith muistaa isänsä. Kohtausta oli vaikea sijoittaa millekään ajattelemalleni kerronnan tasolle, joten mietin, pitäisikö tällekin maksimissaan kymmenen sekunnin pätkälle rakentaa oma visuaalinen muotonsa.

Elokuvan tekoprosessissa oli siis sekä minulle että ohjaajalle alusta asti selvää, että haluamme jakaa elokuvan maailman eri tasoihin, joista syntyisi jako Edithin maailmaan ja ulkopuoliseen maailmaan. Tästä nousi myös ensimmäinen näkemys minun ja ohjaajan välille, joka oli se, onko Edithin ulkopuolinen maailma juuri elokuvan aikuisten maailma vai muu ulkopuolinen maailma. Olisin mielelläni tehnyt elokuvaan kolme eri

tasoa visuaalisella kerronnalla, joita olisivat olleet Edithin päänsisäinen maailma, muu maailma, sekä aikuisten maailma. Eri maailmojen rajat olisi toteutettu joko erilaisilla kameran liikkeen tavoilla tai vieläkin yksinkertaisemmin erilaisilla valonsävyillä yhdistettynä tietynlaisiin kuviin. Päätimme kuitenkin luopua kolmesta eri tasosta koska elokuvan kesto tulisi maksimissaan olemaan 10 minuuttia. Yhdistimme ”normaalin” sekä aikuisten maailman ja teimme kompromisseja Edithin pään sisäiseen maailmaan, josta tuli moderoitu versio subjektiivisen tunteen tulkinnasta. Jos olisimme rakentaneet elokuvaan yhtä monta kerronnan tasoa, kuin aluksi ajattelimme, olisi käsissämme saattanut olla lyhytelokuva, joka olisi ollut muodoltaan visuaalinen sillisalaatti.

Myös elokuvan äänimaailma oli alusta asti läsnä mukana suunnittelussa, ainakin omissa puheissani. Koetin nimittäin pukea työryhmälle sanoiksi tätä suruna pitämääni tyhjää ja irrallista tunnetta myös äänen kautta. Juuri ääni ehkä oli se tekijä, jonka vuoksi surua pystyi taiteen kautta (lähteä?) artikuloimaan, muuten kuin yksityisen pöytälaatikkorunouden tai piirustuksien kautta. Tämä on myös juuri se tekijä, miksi elokuva on niin voimakas taiteen muoto. Se yhdistää tarinan ääneen ja kuvaan.

Alussa pohdin myös yhdessä ohjaajan kanssa sitä, keitä elokuvan ihmiset olivat. En niinkään sekaantunut ohjaajan työhön, vaan koska tarkoituksenamme oli luoda elokuvan visuaaliseen maailmaan eri kerronnan tasoja, oli hyvin tarpeellista pohtia sitä, keitä aikuiset ovat, ovatko he kaikki samanlaisia ja miten heidät esitetään. Esimerkiksi kuka äiti oli suhteessa Edithiin ja vieraisiin. Entä oliko takauman isä laisinkaan realistinen hahmo ja kuka oli pappi. Tässä vaiheessa oli myös tarpeellista tehdä hahmotelma siitä, miten eri kerronnan tasot jakautuvat kohtauksissa sekä niiden välillä ja päädyimme luomaan yksinkertaisen taulukon siitä, minkälaisia kerronnallisia ja visuaalisia elementtejä meillä oli ja miten nämä jakautuivat eri kohtausten kesken (Ks. liite 3). Elokuvan henkilöt jakautuivat siten, että ainoastaan Pappi ja Isä olivat aikuisten maailman ulkopuolella ja Edithin maailma oli hieman erilainen tästä, muttei liian korostettu. Tämä johti työprosessin kannalta varsin merkittäviin seikkoihin. Sain melko paljon vapautta koettaa tutkia Edithin maailmaa visuaalisesti, sillä näkökulmakuviissa näyttelijän ei tarvinnut olla läsnä, mutta toisaalta minun oli ymmärrettävä hyvin sitä prosessia, jonka ohjaaja *Vilja Autio* kävi pääosan esittäjän *Aamu Milonoff* kanssa, jotta osaisin jatkaa näyttelijän työtä subjektiivisessa kuvassa. Toinen merkittävä seikka oli se, että koska aikuisten maailma oli yksi kokonaisuus ja tyyliltään yhtenäinen, oli sen myös tarkoitus visuaalisesti muuttua loppua kohden irvokkaampaan suuntaan, joka ei

olisi tullut kyseeseen, mikäli aikuisten maailma (erityisesti elokuvan lopussa) olisi ollut erilainen kuin normaali tai neutraali maailma.

Surun ensimmäisestä palaverista aina tekoprosessin loppuun asti seurasi mukana kysymys, joka saattaa olla aina jokaisen tekijän mielessä, mutta joka oli ainakin minulle keskeinen. Se sekä jarrutti että vauhditti suunnittelua ja teki prosessista ehkä enemmän aaltoliikettä, kuin Katzin kuvailemaa välittömyyttä ja reflektiota, jonka ainakin itse miellän jonkinlaiseksi sykliseksi spiraaliksi. Kysymys kuului: mistä voi tietää, että joku asia toimii tai onnistuu? Mistä voi tietää, että vaikka itse näkee jonkin asian jollain tavalla, niin tämä välittyy myös muille? Taiteellisesti keskeisessä roolissa tekijä on vastuussa itselleen ja koko muulle työryhmälle siitä, että tekemisen lopputuloksessa on jotain järkeä, eikä kysymys ole ollut ainoastaan tekoprosessista.

4.2 Prosessi

Itse prosessissa työn alkuosassa esittelemäni visualisoinnin prosessi tuli äärimmäisen keskeiseksi. Työskentelimme ohjaajan kanssa varsin tiiviisti etsien lokaatioita, näyttelijöitä, muuta työryhmää ja kokonaiskuvaa siitä, mikä elokuva tulisi olemaan ja miltä sen tulisi näyttää. Olimme alusta asti puhuneet herkästä ja subjektiivisesta kuvakielestä. Aloimme hahmotella kuvia jo ennen, kuin olimme löytäneet kaikki lokaatiot ja laadin moodikarttaa sekä erilaisia verbaalisia selityksiä siitä, minkälaiselta elokuvan kohtausten yleisilme näyttäisi ja mitä siinä tapahtuisi. Visuaalisen työprosessin alku oli minulle melko henkilökohtaista ja itsenäistä työaika. Olimme ohjaajan kanssa molemmat kiinni muissa projekteissa ja työstimme *Surua* eteenpäin iltaisin. Mielestäni puhuimme suhteellisen paljon kuvista sekä hahmojen tunteista ja tahtotiloista. Koska rakensimme kuvakerrontaa useampaan tasoon, tein melko varhaisessa vaiheessa kovalistan, jonka pohjalle pystyimme rakentamaan taulukon toistuvista kuvista ja tunnelmista eri kohtausten sisällä. Työstimme tätä vaihetta melko pitkään ja Vilja halusi usein kuulla, mitä kuvissa tulisi tapahtumaan ja miltä ne näyttäisivät. Vasta realistisemman kovalistan varmistuessa aloin piirtää kuvia auki kuvakäsikirjoitukseksi (Ilite 2), jonka jälkeinen ohjaajan reaktio oli todennäköisesti koko lopputyöni opettavaisin asia. Vilja soitti minulle ja sanoi, että nyt hän ensimmäistä kertaa oikeasti ymmärtää, mistä olemme viikko- ja kuukausikaupalla puhuneet.

Jos koko työprosessin jakaa ensimmäisestä palaverista kuvausten alkuun janalle, tein kuvakäsikirjoituksen ensimmäisen version sen jälkeen kun ajasta oli kulunut noin kaksi kolmasosaa, ellei enemmän. Mitään varsinaista ongelmaa en sinänsä tajunnut olevan, enkä vielääkään usko, että mitään suuria ongelmia työprosessissa olisi ollut. On kuitenkin valitettavaa, ettei ohjaaja ehkä kuitenkaan ollut aivan samassa käsityksessä kanssani kuvan tyylistä ja olemuksesta yksinkertaisesti siitä syystä, ettei hänellä ollut varsinaista mielikuvaa siitä, miltä elokuva tulisi näyttämään. Olen myös äärimmäisen tyytyväinen siitä, että sain ehdottaa kuvalliseen kieleen asioita melko vapaasti, mutta mikäli olisimme pystyneet puhumaan kuvasta samalla tasolla ohjaajan kanssa alusta asti, lopputuloksesta olisi voinut tulla vieläkin hiotumpi.

En, ainakaan jälkeinpäin tarkasteltuna pidä *Surua* kovinkaan kokeellisena elokuvana, vaan pikemminkin kokeilevana. Uskoakseni juuri työn kokeileva luonne asetti haasteita työryhmän keskinäiseen kommunikaatioon. Lähtökohtana visuaalisessa kielessämme oli valöörien leikki, suurempi kontrasti maailmojen välillä ja usein toistuva käsivarakamera, joka toisti päähenkilön sisäistä maailmaa. Tämän kommunikoimisessa muulle työryhmälle ei juuri ajattelisi olevan suurta hankaluutta, mutta mitä pidemmälle käytännön toteutusta lähenee, niin sitä spesifimpiin kysymyksiin on valmistauduttava vastaamaan. Elokuvan valaisijana toiminut Ville Myllymaa on hyvin visuaalinen ihminen, mutta hän on myös sillä lailla pedantti, että vaikka puhuimme valon luonteesta, hän saattoi esittää sellaisia kysymyksiä, että kummalla lampulla mielestäni joku kuva toteutettaisiin. Tähän asti olin henkilökohtaisesti miettinyt enimmäkseen sitä, miltä Edithistä tuntui, miltä tuo tunne tulisi näyttämään ja minkälaisilla kuvilla nuo tunteet toteutettaisiin. Tämä oli pitänyt sisällään valon ja värin miettimistä ja analyysiä, mutta käytännön toteutuksessa huomasin, että visuaaliset ja tunteiden pohdinnat tuli nyt kääntää myös tekniselle kielelle, joka oli neljäs uusi kieli samassa prosessissa. Ensimmäinen oli ollut tunne, jonka jälkeen tuli tunteen verbalisointi, verbalisoinnin visualisointi ja näiden kuvien selittäminen sanoiksi ohjaajalle. Valaisijan kanssa olin päässyt tilanteeseen, jossa kuvat ja niiden takana olevat intentiot tuli selittää ja samalla kääntää ääripraktiselle tasolle. Tämä oli työprosessin ehkä yksi mielenkiintoisimmista vaiheista ja muutti ajatusprosessin kertaheitolla konkretian suuntaan.

Päädyimme myös toteuttamaan elokuvan mahdollisimman pienellä ja olemassa olevalla kalustolla, jonka uskon olleen haastavaa valaisijalle. Olin myös sitä mieltä, että halusin tehdä suurimman osan päiväkohtauksista auringon valolla, vaikka kuvasimmekin sisätiloissa. Kuvauksemme olivat joulukuun ensimmäisellä viikolla, joten

päivän pituus asetti (yhdessä lapsinäyttelijän kanssa) ajallisia haasteita, josta kuitenkin selvisimme mielestäni hyvin.

Itse kuvausprosessi oli hauska ja mielenkiintoinen työvaihe, sillä olimme tehneet mahdollisimman paljon ajatustyötä, heittäneet pitkiä siimoja sameisiin lampiin ja kelanneet uudelleen ja uudelleen, mistä työssämme oli kyse. Käytännön toteutuksessa tunteiden pohdinnalle ja nyanssien miettimiselle jäi niin vähän aikaa, että olin hyvin tyytyväinen sitä edeltäneeseen pitkään prosessiin.

4.3 Teos

Olen koko tekstini läpi pohtinut *Surua* sekä sen prosessia eri näkökulmista. Leimallista suurimmalle osalle oman prosessin analyysistä on ollut karsiminen. Onkin totta, että jos jälleen laitan *Surun* työvaiheet aikajanelle, niin ensimmäisen viidenneksen jälkeen, oli työn alla enemmän poistamista, kuin uuden lisäämistä. Tämä saattaa johtua pitkälti elokuvan pituudesta, sillä vajaaseen kymmeneen minuuttiin ei yksinkertaisesti pysty mahdollistamaan suuria määriä eri elementtejä. Mutta tekikö karsinta itse teokselle hyvää?

Mielestäni yksi elokuvan visuaalisen kerronnan tärkeimmistä seikoista on se, että visuaalisen kerronnan tyylit palvelevat tarinaa ja muodostavat yhdessä kokonaisteoksen. Karsiminen on tärkeää tätä prosessia silmällä pitäen. Oma kysymykseni *Surun* kohdalla on kuitenkin se, että karsiutuiko ja pelkistyikö kuvakerronta liikaa projektin edetessä. Toki sain laittaa ensimmäisen ja rakkaan kuvani itse valmiiseen teokseen, mutta katosiko tarkkaileva ja herkkä kuva matkalla liiaksi elokuvan yhtenäisyyden nimissä. Kun katson elokuvaa jälkeinpäin, olen sitä mieltä, että kuvakerronta suurimmaksi osaksi kyllä toimii, mutta en ole varma onko siinä kuitenkaan tavoitettu sitä rikkinäisyyttä ja häilyväisyyttä, jota lähdin kuvassa aluksi hakemaan.

Kuvasuunnitelma muuttui useaan kertaan matkan aikana ja olen tyytyväinen siihen, että poistimme kuvakerronnasta eri tasoja. Oma työtä on vaikea arvioida ajankaan takaa, enkä osaa vielä sanoa, muuttuiko kuvakerronta liian suureksi kompromissiksi konventionaalisen elokuvakerronnan ja parin kokeilevan kikan välillä. Tämä oli toisaalta myös ohjaajan ja itseni välinen ratkaisu, joka antoi tilaa enemmän näyttelijäntyölle ja dramaturgiselle tarinankerronnalle. Olen sitä mieltä, että näille tarvitsi ehdottomasti

antaa kaikki niiden tarvitsema tila, mutta minua on jäänyt häiritsemään jälkeensä se, että ryhdyinkö myös kuvan eri elementtejä karsiessa arastelemaan liikaa oman ilmaisun kanssa ja jäikö juuri tästä syystä Edithin sisäinen maailma hieman epämääräiselle tasolle? Vai onko syy siihen, että Edithin subjektiivinen maailma ei varsinaisesti vyöry päälle elokuvasta se, että kaikki elementit, minun, ohjaajan ja näyttelijöiden välillä eivät jostain syystä asettuneetkaan kohdilleen juuri oikealla tavalla.

Jossain asioissa elokuva on mielestäni onnistunut, kuten siinä että Edithin subjektiivisen kuvan ei ollut tarkoitus havainnoida ulkopuolista (aikuisten) maailmaa, vaan tarkkailla. Edith ei mielestäni edelleenkään valmiissa teoksessa tee arvottavia havaintoja tilanteista, vaan hänet on heitetty keskelle kaikkea, eikä elokuvasta osaa sanoa, yrittääkö Edith edes ymmärtää näkemäänsä. Tämä ehkä voi olla myös elokuvan ongelma. Lopun kohtauksessa, jossa Edith palaa takaisin olohuoneeseen keskelle myöhäisillan juhlintaa, ei voi vielääkään olla aivan varma, mitä hänen mielessään sillä hetkellä liikkuu. Häilyväisyyteen olisi ehkä sittenkin tarvittu joku kiinnekohta.

Surun subjektiivisessa kerronnassa oli alusta asti tärkeää myös ääni. Kohtauksessa kaksi, jossa Edith kantaa kahvikuppeja ja hautajaisvieraiden ääni kuuluu kuvan ulkopuolelta, vieraantuneisuuden tunne on hyvin läsnä. Muissa kohtauksissa äänessä on samanlainen ongelma, kuin kuvassa. Se toisaalta yrittää olla mahdollisimman perinteinen, mutta kuitenkin hieman erilainen. Jälkeensä ajateltuna olen miettinyt, olisiko meidän pitänyt tehdä asioita hieman rohkeammin ja kertoa tarinaa myös vahvemmin visuaalisuuden ja äänen kautta.

Elokuvasta saattaa puuttua se intiimiyden aste, jonka olisin siihen halunnut sisällyttää, jotta surun tunteen olisi saanut tuotua esiin, mutta muuten kokonaisuutena *Suru* on mielestäni pieni lyhytelokuva, jota ei tarvitse kovasti hävetä. Surun prosessi oli mielenkiintoinen ja opin sen kuluessa äärimmäisen tärkeitä asioita, joista vähäisin ei ole se miten työskennellä ohjaajan kanssa, joka ei näe elokuvaa automaattisesti kuvina.

5 Lopuksi

Opinnäytetyöni kirjallinen osa on henkilökohtaisesti ollut mielenkiintoinen matka, jonka voisi purkaa spiraalin muotoiseen kaavioon, jossa ympyrän toisessa laidassa on kuva ja toisessa kirjoitettu tai sanallinen teksti. Kirjallisen työni prosessi muistuttaa mielestäni myös hyvin paljon itsen elokuvantekoprosessia, jossa pallottelin jatkuvasti verbaalisen ja visuaalisen välillä. Saatuaani ensin edes jollain lailla surun tunteen purettua sanallisen muotoon, sitä piti jälleen miettiä kuvina, jotka taasen piti verbalisoida.

Pidän visualisointia tämän tekstin kirjoittamisen jälkeen entistä enemmän Katzin mukaisena kaksisuuntaisena välittömyyden ja reflektoinnin prosessina, jossa välittömyyttä tarvitaan ehkä aimo annos enemmän. Olen myös Borwellin ja Thompsonin kanssa samaa mieltä siitä, että toimivalle kuvasuunnitelmalle siinä tarkoituksessa, että tietty kuva aiheuttaisi tietyn reaktion, ei ole patenttireseptiä. Tämä puolestaan aiheuttaa sen, että ainakin minua jokaisen projektin kanssa kalvaa pieni epävarmuus siitä, että toimivatko ratkaisuni itse elokuvassa. Toisaalta tämä pieni epävarmuus on myös hyvää käyttöenergiaa työvireelle ja havainnoimiselle. Prosessin aikana ei pääse tuudittautumaan mukavuusalueelle ja nukahtamaan henkisesti, mikäli matkassa on aina mukana pieni kyseenalaistaminen. Siihen, toimiiko Edithin subjektiivinen, POV kuva tarinan kerronnassa, en vielääkään oikein osaa vastata, vaan jätän tämän pohtimisen katsojalle.

Johdannossa esitin haluni tutkia sitä, pystyykö sellaista pään sisäistä hajanaista ja tyhjää tunnetta visualisoimaan, jonka tuntee menetettyään läheisen ihmisen. *Suru-* nimisen tutkimusmatkan aikana olen tullut siihen tulokseen, että tämä on mahdollista. En väitä, että juuri opinnäytetyöelokuvassani olisin tässä onnistunut, mutta olen oppinut välineitä siihen, miten päämäärään olisi ehkä mahdollista päästä. Keskeisiä asioita päämäärään saavuttamisessa ovat mielestäni työssä keskeiseksi nousut visualisoinnin ja verbalisoinnin välinen suhde sekä rohkeus. Ensimmäinen on pystyttävä havainnollistamaan itselleen, missä on rajapinta sanojen ja kuvien sekä hajanaisten tunteiden välillä ja tämän jälkeen tämä pitää pystyä artikuloimaan ulos. Elokuva tehdessä kommunikaatio on keskeistä ja tässä vaiheessa kentälle astuu myös rohkeus. On oltava rohkea, jotta pystyy keskustelemaan analyttisesti henkilökohtaisesta tunteesta ja tämän jälkeen vielä näyttämään se suurelta valkokankaalta jopa satojen ihmisten edessä. On myös oltava rohkea ja uskallettava pitää kiinni omista näkemyksistään, sillä muuten päämäärää ei pysty saavuttamaan.

Kirjallista työtäni tehdessä havaitsin myös kaksi asiaa, jotka ovat mielenkiintoisia tulevaa tutkimusta silmällä pitäen. Teoriaosuudessa lähtökohtanani oli tutkia kuvakerrontaa yleisemmällä, abstraktilla tasolla, jossa otettaisiin huomioon sekä tekijän intentio että katsojan vastaanotto ja reaktio kuvakerronnassa. Lähdekirjallisuutta lukiessani huomasin, että näitä kahta ulottuvuutta tutkitaan hyvin erillään toisistaan. Toisaalla on konkretiaan ja teknisyyteen perustuva kirjallisuus kuvan rakentamisesta ja toisaalla teosanalyysit, jotka usein liikkuvat hyvin pitkällä taiteentutkimuksen ja filosofian kentillä. Itse en ainakaan kansallisen audiovisuaalisen arkisto kirjastoa kaivamalla löytänyt näiden välimuotoa. Tällainen välimuoto voisi olla dialogi siitä, mitä tekijä on tarkoittanut ja kuinka katsojat tulkitsevat ja ottavat eri ratkaisut vastaan. Myös subjektiivisen kuvan ja subjektiviteetin välillä vallitsee vastaava kahtiajako. Toisaalla on teknistä kirjallisuutta siitä, kuinka lähellä esimerkiksi näyttelijän katseen suunnan on oltava kameran linssiä, jotta kuvasta syntyisi mahdollisimman intiimi, ja toisaalla lennokkaan filosofisia teoksia subjektiivisuudesta elokuvassa. Itse, sekä tekijänä, että filosofian harrastajana toivoisin löytäväni kirjallisuutta näiden välimaastosta. Uskoisin, että tällä voitaisiin palvella sekä laajempaa yleisöä, että tekijöiden itseymmärrystä oman tekoprosessin äärellä.

Lähteet

Bacon, Henry, 2004. Audiovisuaalisen kerronnan teoria. Suomalaisen kirjallisuuden seura: Helsinki.

Bersani, Leo & Dutoit, Ulysse, 2004. Forms of Being: Cinema, Aesthetics, Subjectivity. British Film Institute: London.

Bordwell, David & Thompson, Kristin, 2001. Film Art: an Introduction. University of Wisconsin.

Branigan, Edward R., 1984. Point of View in Cinema: A Theory of Narration and Subjectivity in Classical Film. Mouton publishers.

Honour, Hugh & Fleming, John, 2001. Maailman taiteen historia. Otava: Helsinki.

Katz, Steven D. 1991. Shot by Shot: Visualizing from Concept to Screen. Sheridan Books: Chelsea, Michigan

Liite 1

Käsikirjoitus

SURU
Kirjoittanut
Jaakko Koskinen

Versio 6

Jaakko Koskinen
Toinen linja 29 A 8
00530 Helsinki
+35850 3536535
jaakko.koskinen@gmail.com

1. INT. ASUNTO. EDITHIN HUONE -- ILTAPÄIVÄ

EDITH, 12, istuu valkoisessa mekossa peilin edessä ja kampa hiuksiaan keskittyneesti. Hän pitää huolen, että jokainen hiuksen suortuva on oikealla kohdallaan.

Ovikello soi. Edith asettaa hiusharjan pöydälle ja poistuu huoneestaan.

2. INT. ASUNTO. KEITTIÖ -- ILTAPÄIVÄ

Ulko-ovelta kuuluu vieraiden ääniä.

Edith nostaa valmiiksi kahvilla katetun tarjottimen tiskipöydältä käsiinsä ja lähtee eteiseen.

3. INT. ASUNTO. ETEINEN -- ILTAPÄIVÄ

Edith pitää kahvitarjotinta käsissään ja seuraa kuinka hänen ÄITINSÄ keskustelee mustiin juhla-vaatteisiin pukeutuneiden 5 VIERAAN kanssa.

Äiti on vieraiden muodostaman puolikaaren keskellä selin Edithiin. Hän kättelee miehet ja halaa naiset.

KAKSI KESKI-IKÄISTÄ PARISKUNTAA tummissa juhla-vaatteissa ojentavat äidille kukkia. ROGER, 27, toisen pariskunnan poika neliön muotoisessa pystytukassa, halaa Edithin äitiä nopeasti vielä lopuksi, kukkia kun hänellä ei ole antaa.

Äiti kääntyy Edithiin päin ja viittaa hänet lähemmäksi tarjottimen kanssa.

Edith kävelee keskittyneesti vieraiden muodostaman puolipympyrän luokse ja kurottaa tarjotinta ylöspäin.

Pariskunnat taputtavat Edithiä päähän ja laittavat suupielet ylöspäin. Roger ottaa kahvin. Edith on keskittynyt pitämään tarjotinta suorassa.

ÄITI

Laitoin juuri viinin
hengittämään.

Äiti kääntyy pois. Vieraat seuraavat äitiä jonossa eteisestä olohuoneeseen.

Edith seuraa keskittyneesti kannoilla täydeksi jäänyt tarjotin kädessään ja menee keittiöön.

2.

4. INT. ASUNTO. KEITTIÖ -- ILTAPÄIVÄ

Edith asettaa täyden kahvitarjottimen keittiön pöydälle.

Tarjottimen viereen jää pieni kukkaseppäle, kynttilä ja mustavalkoinen portretti nelikymppisestä miehestä hiukset siististi kammattuina.

5. INT. ASUNTO. OLOHUONE/ETEINEN -- ILTAPÄIVÄ

Edith katsoo olohuoneeseen. Puheensorina on kasvanut. Vieraita on olohuoneessa 15. Edithin äiti puhuu kahdelle KARISMAATTISELLE MIEHELLE.

Äiti hymyilee.

Ovikello soi. Edith katsoo ovea. Edith katsoo äitiä. Äiti on keskittynyt juttelemaan vieraiden kanssa eikä kuule kelloa.

Edith kävelee ovelle ja avaa sen. Kynnyksellä seisoo isokokoinen PAPPI karvalakki päässä. Edith katsoo pappiin ylöspäin.

EDITH

Tervetuloa.

Pappi katsoo Edithiä.

PAPPI

Jahas.

Pappi ottaa hatun pois päästä ja astuu sisään. Pappi taputtaa Edithiä päähän ja laittaa suupielet ylöspäin.

PAPPI

Ei hätää. Jeesus on tullut taloon.

6. INT. ASUNTO. OLOHUONE -- ILTA

Edith soittaa pianolla kaunista kappaletta. Kaikki vieraat ovat kerääntyneet pianon ympärille. He pitävät toisiaan hartioista kiinni ja huojuvat musiikin tahdissa.

Roger on erittäin liikuttunut, hän keskittyy musiikkiin silmät kiinni. Huulensa hän on vetänyt sisäänpäin.

Äiti katsoo Rogeria ja astuu Edithin viereen. Äiti katsoo Edithiä ylhäältä.

ÄITI (EDITHILLE)

Soittaisit välillä jotain muuta.

(JATKUU)

JATKUU:

3.

Edith ryhtyy soittamaan nopeatempoista ja iloluontoista kappaletta. Äiti alkaa naputtaa sormella tahtia pianon kanteen. Vieraat alkavat tapaillla kappaleen melodiaa hyrisemällä.

Vieraat eivät malta olla odottamatta kertosaäettä, mitä lähemmäksi se tulee sitä innokkaammaksi tapailu muuttuu.

Kertosäkeen kohdalla kaikki kohottavat ääntään. Kukaan ei muista kuitenkaan sanoja vaan laulavat säkeen "LAI, LAI" sanoilla. Roger ei laula, hän katsoo vakavana Edithin käsiä koskettimilla.

Edith katsoo omia käsiään koskettimilla.

Edithin valkoiselle mekolle kaatuu punaviiniä. Edith lopettaa soittamisen. Vieraat jäävät katsomaan Edithiä. Huoneeseen laskee odottava hiljaisuus.

Edith katsoo äitiä ja odottaa reaktiota. Äiti katsoo Edithiä ja kohauttaa olkiaan.

Edith kääntyy tyhjä punaviinilasi kädessään olevan naisen suuntaan, kohauttaa olkiaan äitinsä lailla ja jatkaa kappaleen soittamista kertosaäkeestä.

Vieraat yhtyvät riemukkaasti kappaleeseen entistä lujemmalla äänellä. Äiti kaataa lisää punaviiniä kaadettuun lasiin. Edith katsoo pianon koskettimia ja käsiään soittamassa.

7. INT. ASUNTO. KYLPYHUONE WC -- ILTA

Edith istuu punaviinin tahrima mekko päällä kylpyammeessa joka on täynnä vettä. Kylpyhuoneeseen kuuluu vieraiden naurua ja puheensorinaa.

VIERAS (O.S. LAULUA)

Lai, lai, lai

Edith laittaa kätensä ristiin rinnallensa ja sulkee silmänsä.

Hän vetää pitkän henkäyksen ilmaa keuhkoihinsa niin, että posketkin pullottaa.

Edith käy makaamaan veden pinnan alle ja on liikkumatta.

Edith keskittyy ja puristaa silmänsä kiinni.

CUT TO:

4.

7B. ASUNTO. KEITTIÖ. VAPPU -- AAMU

Edithin isä on keittiön pöydän ääressä. Hän on kylpytakki päällä laittamassa possunaamaria päähänsä.

CUT TO:

7C. ASUNTO. KYLPYHUONE. WC -- ILTA

Kylpyhuoneen ovi aukeaa. Äiti tulee nopeasti kylpyhuoneeseen.

Edith nousee veden pinnan yläpuolelle istumaan ja katsoo äitiä.

Äiti nostaa hamettaan ylös ja istuu pöntölle.

ÄITI

Tää booli menee suoraan rakkoon.

Edith katsoo äitiä. Äiti nousee ylös, vetää vessan ja poistuu.

ÄITI (O.S.) (ROGERILLE)

Eikö meekin tää booli suoraan rakkoon?

Samalla oven avauksella Roger tulee kylpyhuoneeseen sisään ja huomaa Edithin.

ROGER

Ai anteeks anteeks.

Edith katsoo Rogeria avoimesti. Roger poistuu nopeasti kylpyhuoneesta.

Edith ottaa polvistaan kiinni ja painaa itsensä kasaan.

8. INT. ASUNTO. EDITHIN HUONE -- ILTA

Edith kappaa märkiä hiuksia peilin edessä yöasu päällä. Huoneen sisälle kuuluu juhlan äänet.

Edith avaa pöytänsä laatikon jossa on koruja. Edith ottaa isot kultaiset korvakorut laatikosta ja laittaa ne korviinsa.

9. INT. ASUNTO. OLOHUONE -- ILTA

Vieraat tanssivat ringissä, laulavat stereoista soivaa, Edithin aiemmin pianolla soittamaa kappaletta DANCE VERSIONA. "LAI, LAI" laulu kohoaa kertosaakeissa.

Vieraat pitelevät toisistaan kiinni, laulavat ja tanssivat riehakkaasti. He juhlivat kuin transsissa.

(JATKUU)

JATKUU:

5.

Äiti on peitelty sohvalle. Äidin vieressä istuu vieraita keskustelemassa innokkaasti.

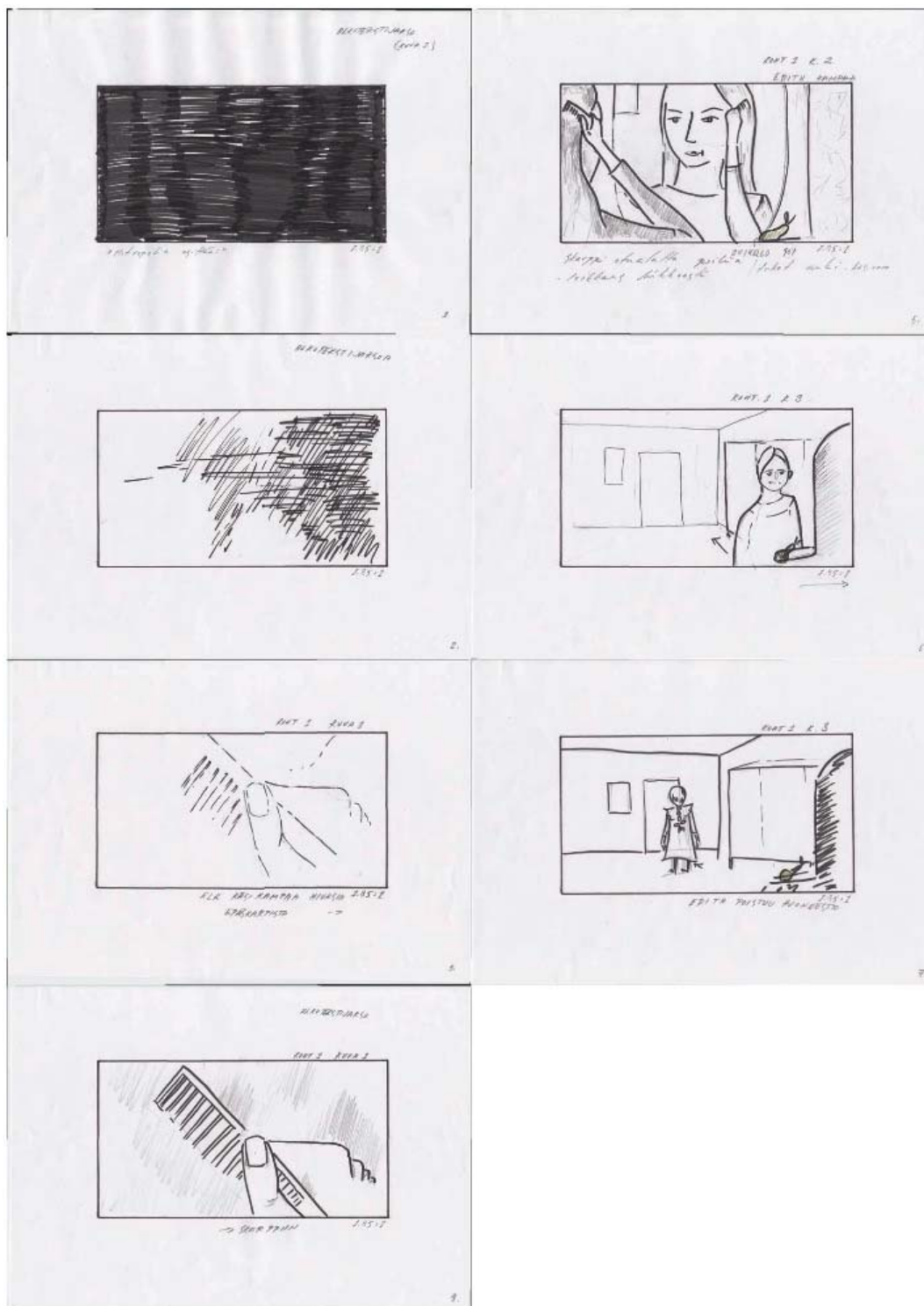
Roger istuu sohvan nurkassa, kyynärpäät polvilla, kädet painettuna naamaan ja itkee.

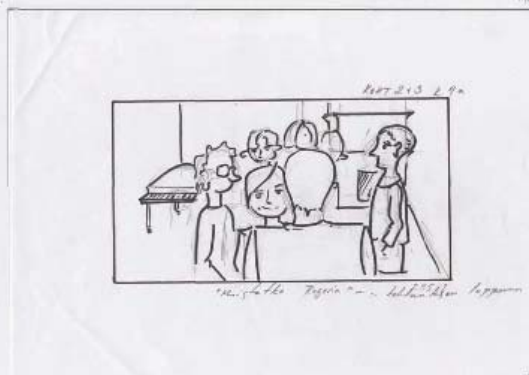
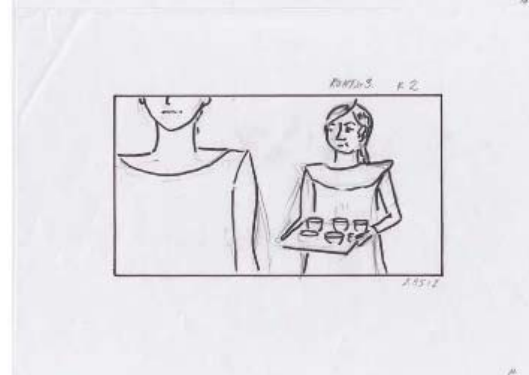
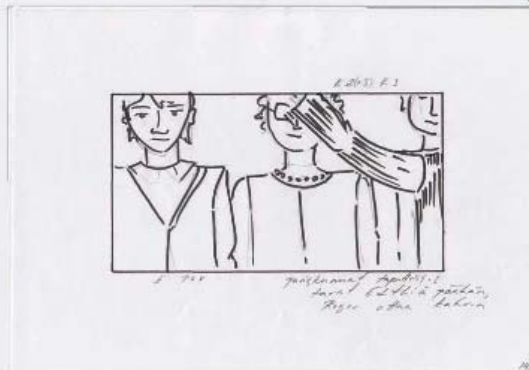
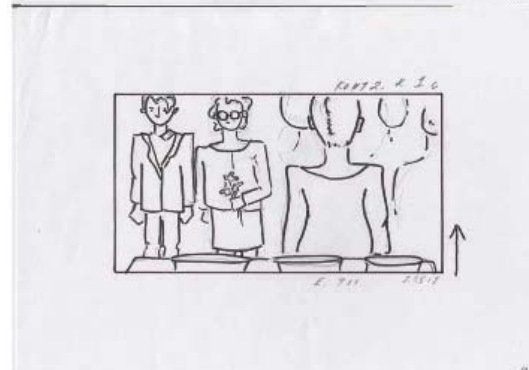
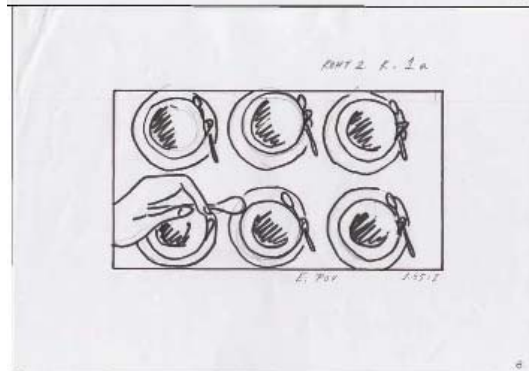
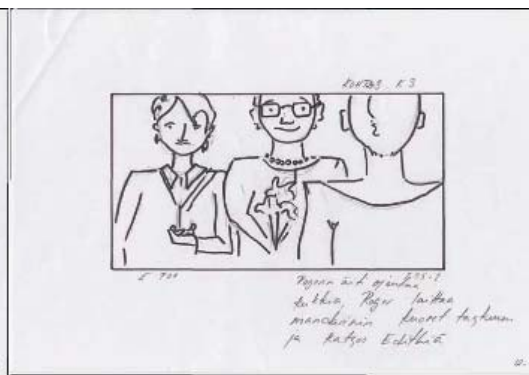
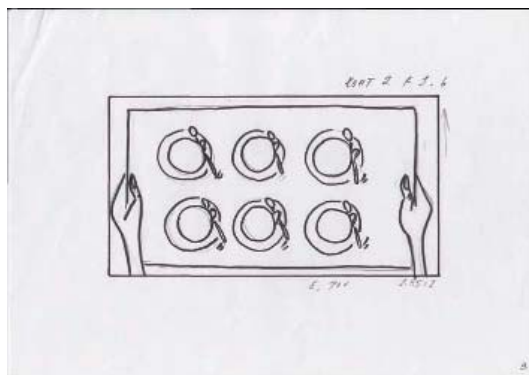
Edith astuu mustassa iltapuvussa ja kultaisissa korvakoruissa olohuoneeseen ja kävelee keskelle huonetta.

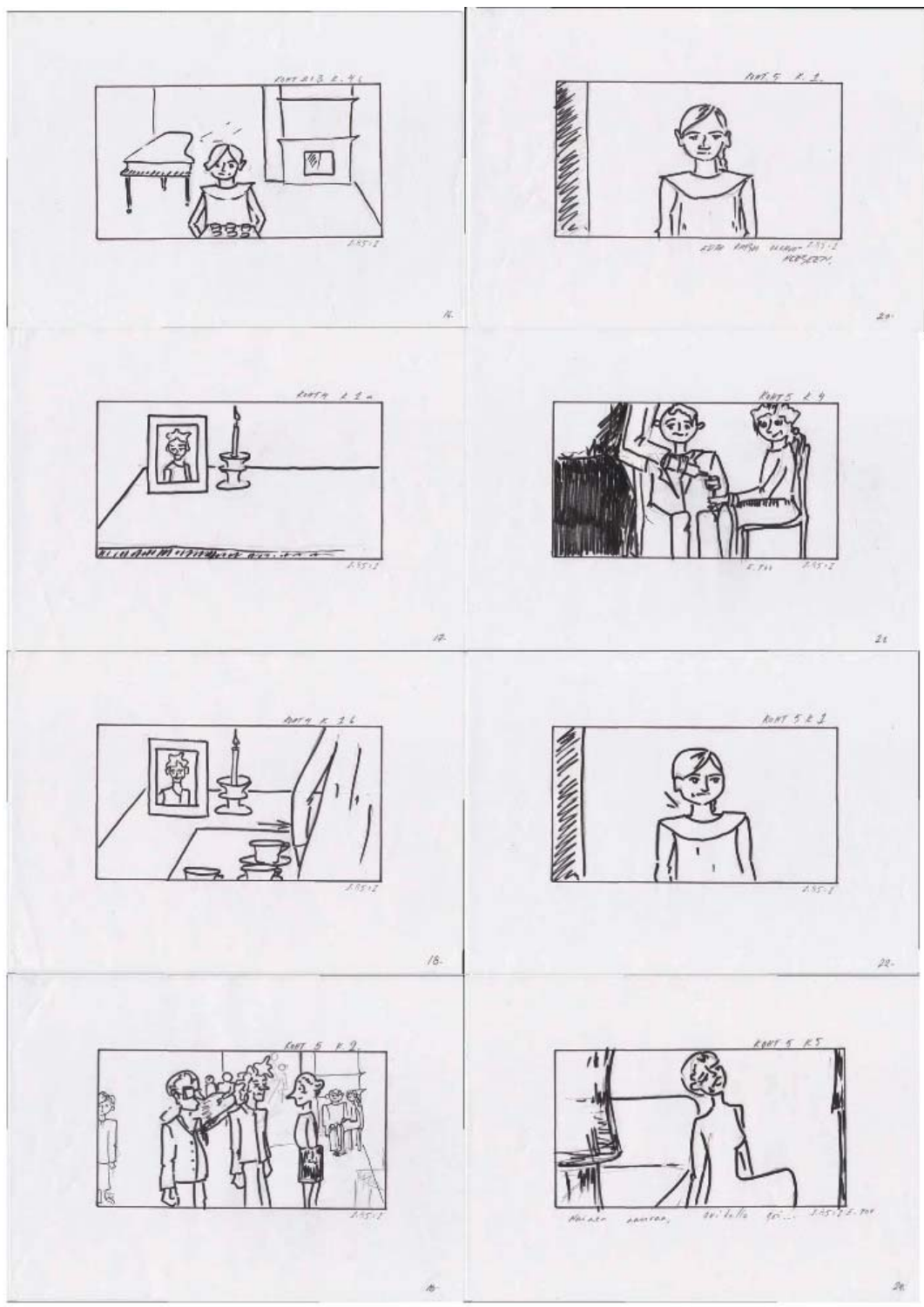
LOPPU

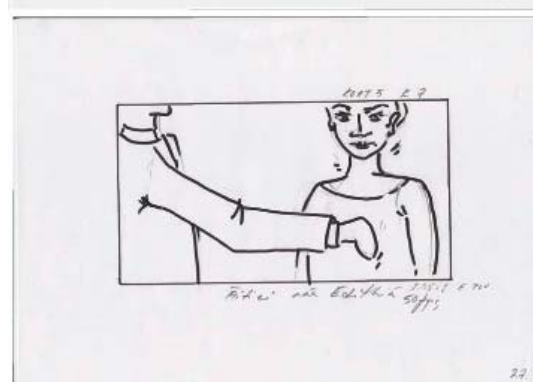
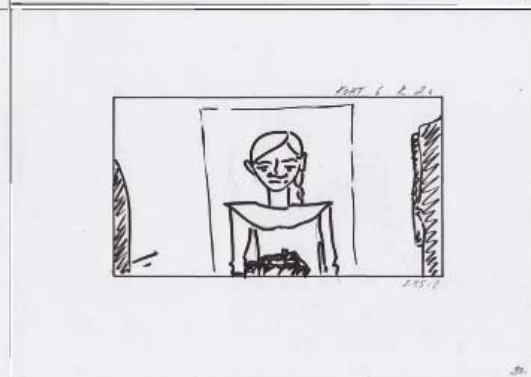
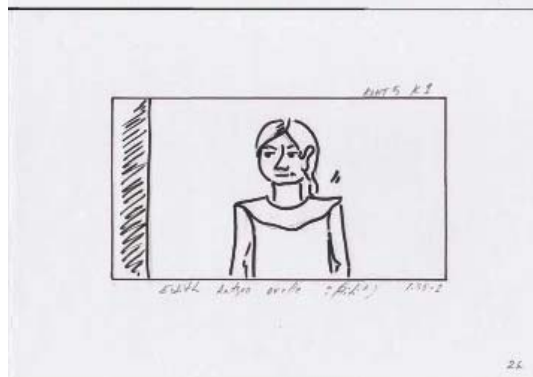
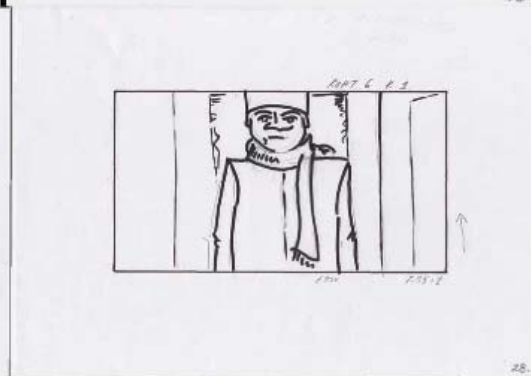
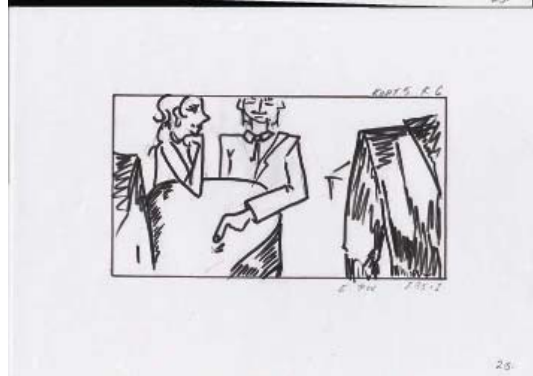
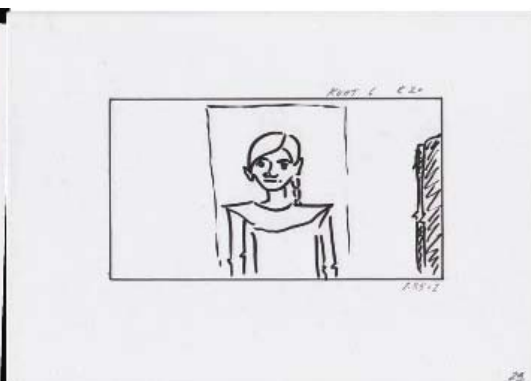
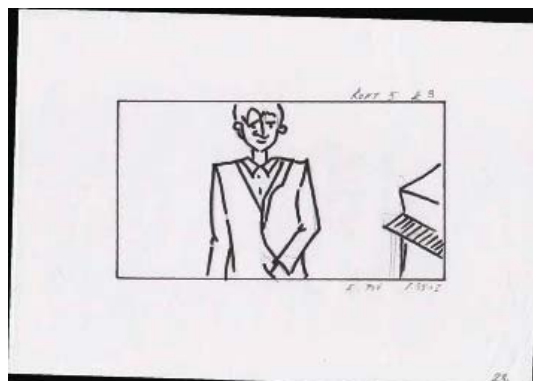
Liite 2

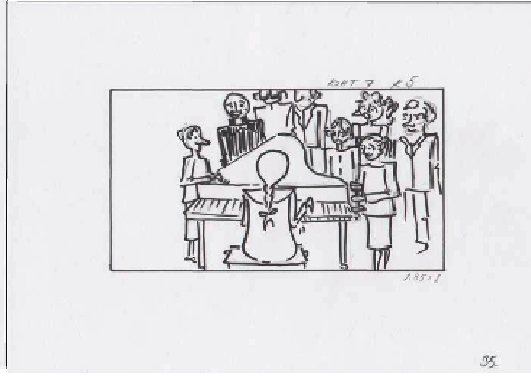
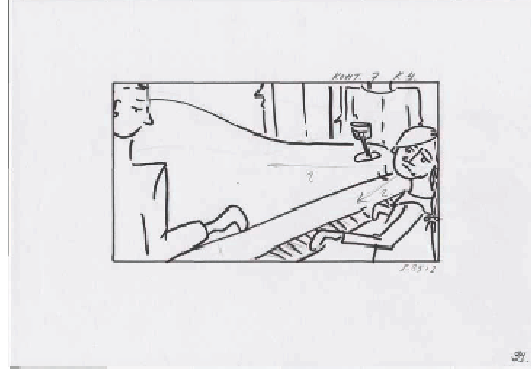
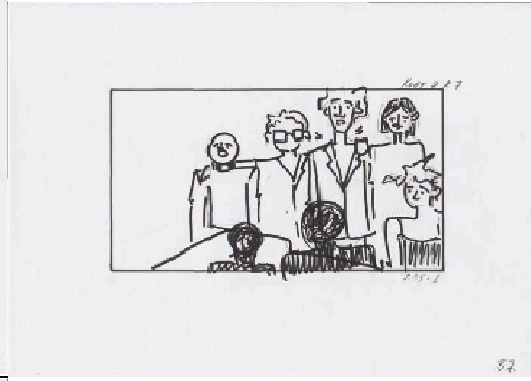
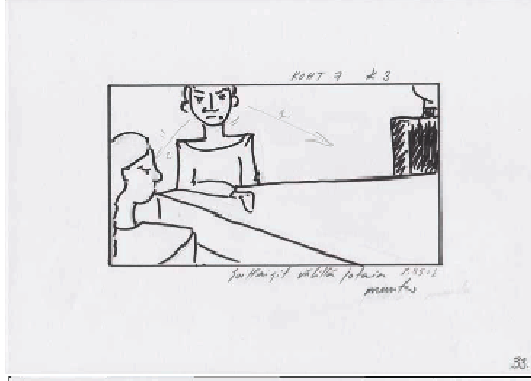
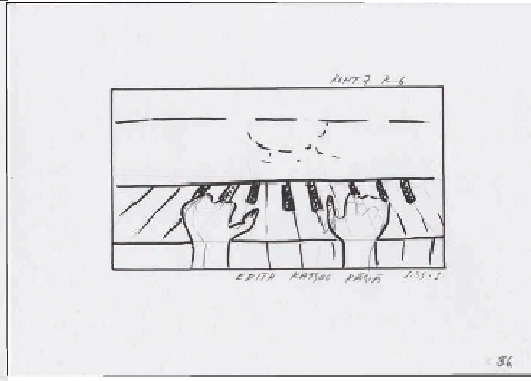
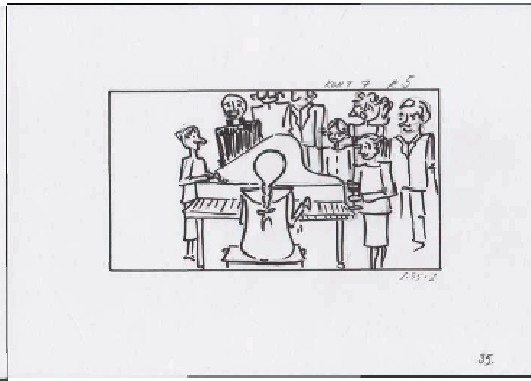
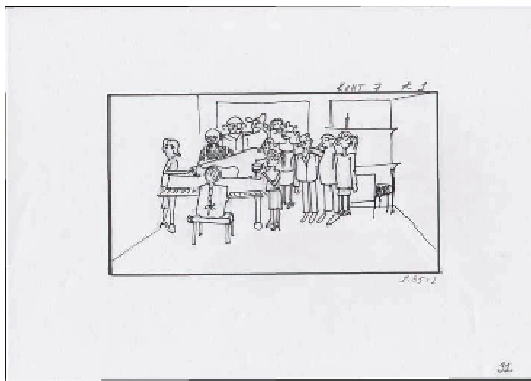
kuvakäsikirjoitus

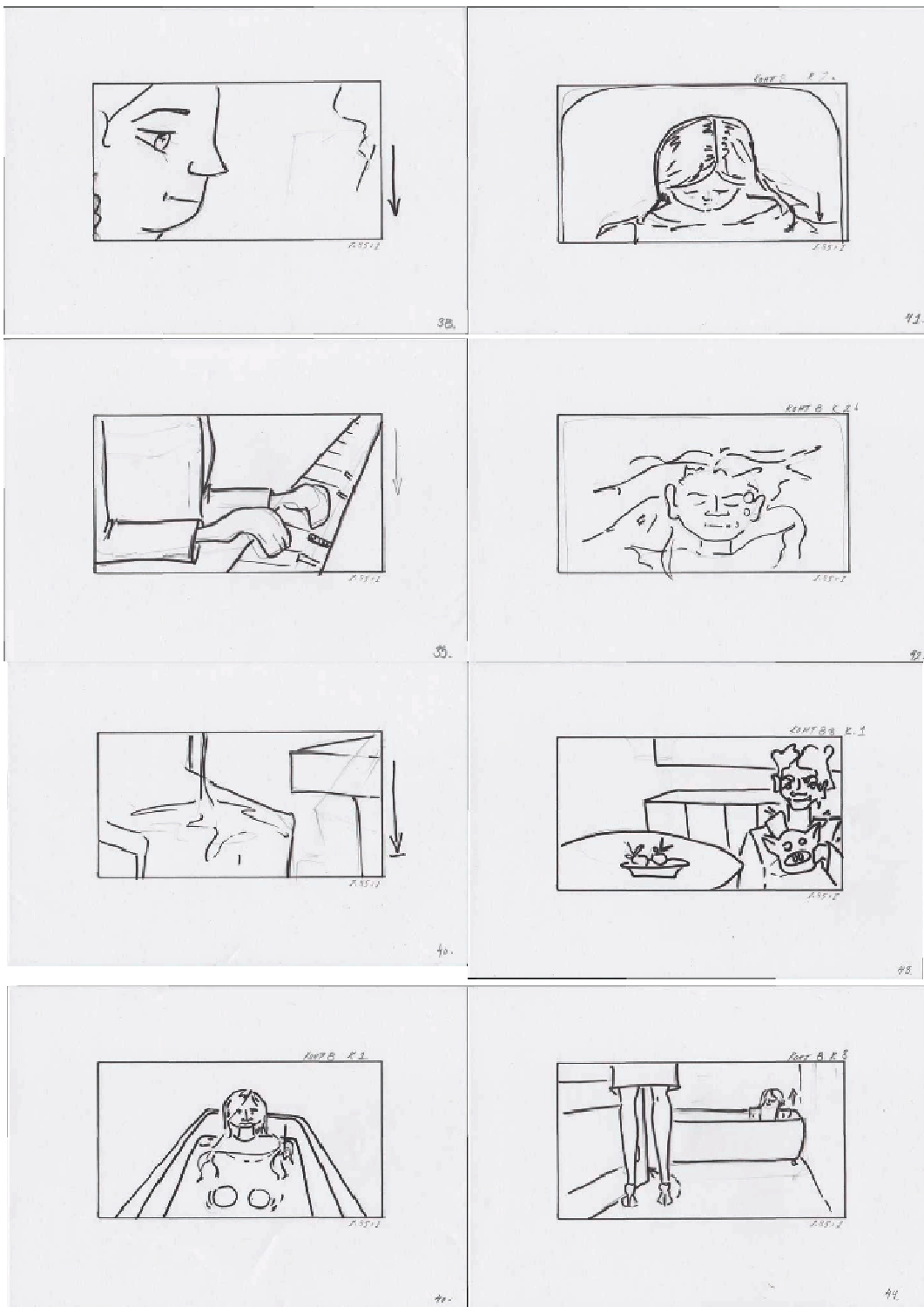


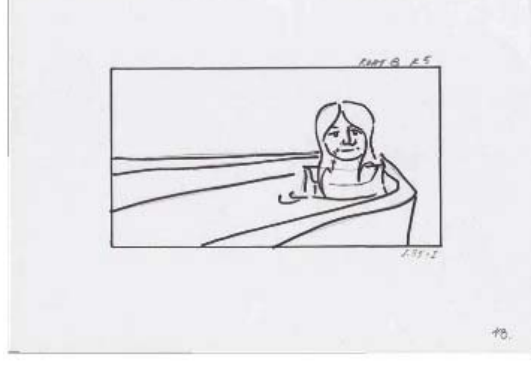
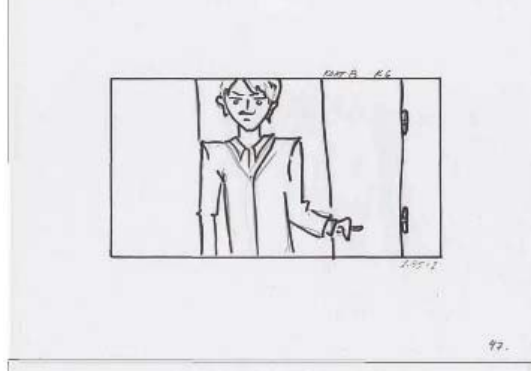
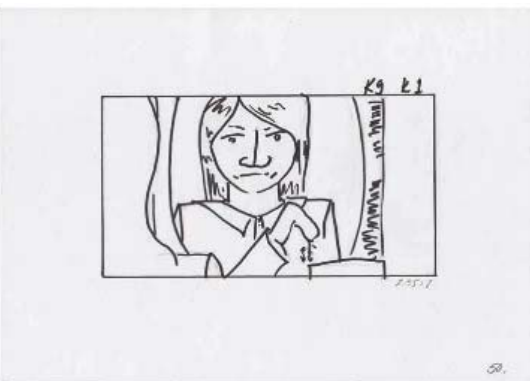
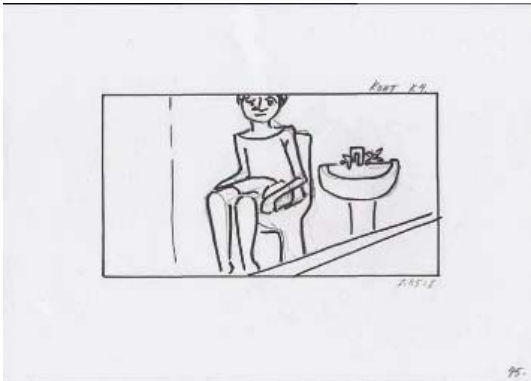


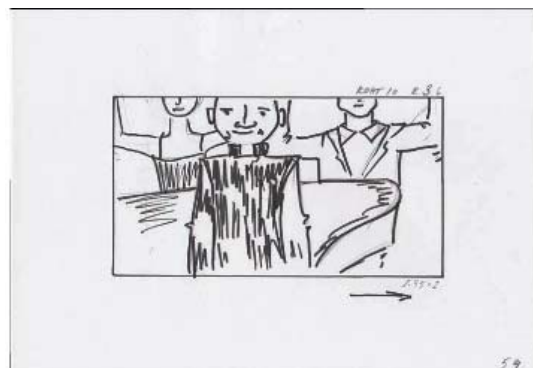




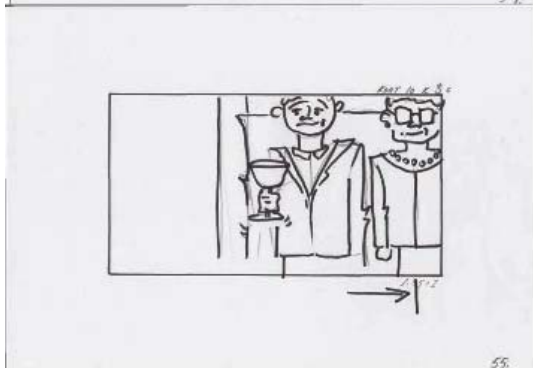








59



59

TOISTUVIA KUVIA:

	Koll1	Koll2	Koll3	Koll4	Koll5	Koll6	7	8	9	10
Perk.	X					(X)			X	
Edellin subjektivina (kuin ⁶ 6 ⁷ 7 ⁸ 8 ⁹ 9 ¹⁰ 10 ?)	(X)	1	2	—	4	1 (2)	3	$\frac{86.1}{80.2}$		1
Tarhaka- ra kame- ra mureksy			1		1.		1.			1 (2)
Vakara Edell			1.		1.	1 (2)				(1)

Liite 3

Toistuvien kuvien taulukko