



# FIKTIOELOKUVAN KUVASUUNNITTELU

Iiro Peltonen

Fiktioelokuvan kuvasuunnittelu  
Toukokuu 2013  
Elokuva- ja televisioilmaisu.  
Leikkaus.

## TIIVISTELMÄ

Tampereen ammattikorkeakoulu  
Viestinnän koulutusohjelma  
Leikkaus

IIRO PELTONEN:  
Fiktioelokuvan kuvasuunnittelu

Opinnäytetyö 48 sivua, joista liitteitä 0 sivua  
Toukokuu 2013

---

Opinnäytteeni käsittelee fiktioelokuvan kuvasuunnittelua taiteellisena prosessina elokuvaohjaajan näkökulmasta ja sivuaa yhteistyötä kuvaajan kanssa. Tekstissäni käyn läpi sitä taiteellista työtä, jota ohjaaja tekee käsikirjoituksen lukemisen ja kuvan kuvaamisen välillä.

Opinnäytteeni alkupuoliskolta löytyy perusteita elokuvaohjaamisesta, perinteisestä kuvakerronnasta ja kuvauksiin valmistautumisesta. Myöhemmissä kappaleissa tarjoan ajatuksia ja ehdotuksia siitä, mitä on hyvä kuvakerronta ja millaisilla keinoilla sitä voi saada aikaiseksi.

## **ABSTRACT**

Tampere University of Applied Sciences  
Media program.  
Editing.

IIRO PELTONEN:  
Fiction film shotdesign

Bachelor's thesis 48 pages, appendices 0 pages  
May 2013

---

My thesis deals with designing shots for a fiction film. We look at this artistic process from the point-of-view of the director. Collaboration with a cinematographer is mentioned through-out but not focused on. This thesis goes through the artistic effort that a director must do between reading the script and shooting a take.

In the beginning half of this text you will find some basics of film directing, classical visual storytelling and doing artistic preparation for a shoot. In later chapters I offer thoughts and suggestions about what is good visual storytelling and how to achieve it through shot design.

Fiction film movie shot shotdesign cinematography directing director story storyboard  
shotlist visual storytelling

## Sisällysluettelo

1 Johdanto .....	4
2 Mitkä ovat fiktioelokuvan kuvasuunnittelun erityispiirteet? .....	5
3 Mitä on kuvasuunnittelu? .....	7
4. Ohjaaja valmistautuu .....	10
4.1 Teksti kädessä, mitä nyt?.....	11
4.2 Blokkaukset .....	14
4.3 Master Shot - tekniikka.....	16
4.4 Kohtauksen jännitteet kuviksi.....	18
4.5 Kuvaajan kanssa esituotannossa .....	19
4.6 Repliikit kuviksi .....	23
4.7 Elokuvan genre ja kuvasuunnittelu .....	24
4.8 Käsikirjoituksen ulkopuolella .....	26
4.8.1 Siirtymät ja etabloinnit.....	26
4.8.2 Alkutekstijakso.....	28
5 Ohjaajan oma ääni – inspiiraatio ja valinnat. ....	29
5.1 Päähahmon näkökulma (maailmankatsomus) .....	30
5.2 Oma näkökulma ja havainnot maailmasta .....	31
5.3 Unet .....	32
5.4 Toiset elokuvat ja mediat.....	33
5.5 Esteettiset rajaukset ja säännöt.....	35
6 Milloin ja miten?.....	36
6.1 Storyboard (tiukasti valmisteleva työtapa) .....	36
6.2 Improvisaatio (E erityisen vapaa työtapa) .....	40
6.2.1 Kuvalista.....	41
6.3 Storyboardin ja vapaan muodon välimaasto .....	44
6.4 Kuvasuunnitelma kuvaustilanteessa .....	45
7 Yhteenveto.....	47
Lähdeluettelo.....	49

# 1 Johdanto

Pyrin tässä opinnäytetyössä puhumaan kuvakerronnan perusteista ohjaajan näkökulmasta ja niistä työkaluista, ja ajatuksista, joilla elokuvan kuvasuunnittelua voi lähestyä kun pitelee käsikirjoitusta kädessään ja on sormi suussa.

Elokuvakerronnan peruselementti on kuva. Se on kuin nuotti muusikolle tai sana kirjailijalle. Tämä opinnäytetyö käsittelee sitä, mistä lähtökohdista ohjaaja ja kuvaaja suunnittelevat ne kuvat, joilla elokuvan tarina kerrotaan ja millaisia kuvia kannattaa tehdä. Tahdon tarjota mielipiteen tehokkaan, ajatuksia ja tunteita herättävän, selkeän elokuvallisen kuvakerronnan luonteesta ja antaa rohkeutta tunnistaa ne hetket, jolloin kuvakerronnassa on tarve keksiä uusia ja tuoreita keinoja ja milloin se ei ole tarpeellista.

Aineistoa tästä aiheesta on vaikea löytää ja usein kirjallinen materiaali lähinnä käsitteleekin millaisia kuvia on mahdollista tehdä, opettaa suojaviivasäännön tai kuvakokojärjestelmän. Koen tällaisen teorian tiedon yhtä hyödylliseksi kuin minulle koulussa opetettiin nuotteja, vaikka en osannut laulaa tai soittaa yhtäkään instrumenttia.

Ohjaajan kuvasuunnittelu näytelmäelokuvassa sijoittuu sekä esituotantoon, että tuotantoon. Kuvasuunnittelu ei tulisi olla pistemäinen työrupeama vaan elävä prosessi kuten käsikirjoittaminen. Riippuen millaisia työtapoja ohjaaja kuvaaja päättävät käyttää voi jompi kumpi vaihe painottua enemmän tai vähemmän. Avaan myöhemmissä kappaleissa näitä erilaisia toimintatapoja jotka sijoittavat kuvasuunnittelua eri tuotannon vaiheisiin.

Olen kerännyt tämän tietopohjan laajasta lähteiden viidakosta. Asiantuntijahaastatteluihini osallistuivat elokuvaohjaajat Aku Louhimies ja Zaida Bergroth, sekä kuvaaja Anu Keränen, joka on tehnyt paljon yhteistyötä Bergrothin kanssa. Yksittäisiä neuvoja, anekdootteja tai ajatuksia olen kerännyt muita elokuvan osa-alueita käsittelevästä lähdekirjallisuudesta sekä luennoilta ja workshoppeista, joihin olen ammattikorkeakouluopiskelujeni aikana osallistunut. Lisäksi olen opintojeni aikana ohjannut muutaman fiktiivisyytelokuvan, joissa olen soveltanut oppimaani ja oivaltanut uutta erehdyksen ja onnistumisen kautta.

## 2 Mitkä ovat fiktioelokuvan kuvasuunnittelun erityispiirteet?

Tämän kappaleen tarkoitus on helpottaa aiheen rajausta lukijan mielessä ja eritellä mitä asioita kuuluu nimenomaan fiktioelokuvan kuvasuunnitteluun, nimenomaan suhteessa dokumentaariseen elokuvaan tai televisioon. Yritän selventää mitä tarkoitan sanoilla "fiktio" ja "elokuva". Käyn tämän aiheen läpi suuripiirteisesti ja yleisesti.

Perinteinen fiktioelokuva on rakennettua todellisuutta, jossa näyttelijät imitoivat oikeita tilanteita. Ohjaaja sekä kuvaaja tallentavat nämä tilanteet tavalla, joka korostaa, niiden tarjoamaan informaatiota, tunnelmaa tai esimerkiksi päähahmon näkökulmaa, maailmankuvaa tai tunteita. Kuvat luovat jäseneltyjä, tarinaa kertovia syy-seuraussuhteita. Kuvia tehdään sen sijaan, että niitä lähdettäisiin hakemaan.

Dokumentissa joskus joutuu tekemään kompromisseja selkeän tallentamisen ja draamallisen syy-seuraus-suhteita luovan kuvakerronnan välillä. Kamera dokumentaarisessa kuvauksessa on oikeasti läsnä tilanteessa ja dokumentin hahmo saattaa reagoida kameraan ja puhua sitä käsittelevälle ihmiselle kun fiktiossa kamera perinteisesti on ikäänkuin näkymätön sivustakatsoja, joka poimii tärkeitä elementtejä elokuvakatsojalle.

Dokumenttielokuvassa yleensä keskitytään oikeiden, olemassaolevien tapahtumien ja ihmisten tallentamiseen. Dokumenttielokuvan kohtauksia ei yleensä toisteta kameralla useasta eri kuvakulmasta ja kamera ei pääse poimimaan reaktiota tai toimintaa ohjaajan toivomalla tavalla, kuten fiktiossa. Kameran rajaus ja sen sisällä tapahtuvat asiat ovat hetkellisiä ja ainutkertaisia. Fiktiossa pyritään säilyttämään todellisuuden illuusio vaikka kerronta on rakennettua ja tarkoituksenmukaista ja tilanteet epätodellisia.

Fiktiivisen televisiosarjan ero fiktioelokuvaan on pääasiallisesti resurssit. Fiktioelokuva ja -televisio käyttävät samoja keinoja tarinankerrontaan, mutta elokuvassa on enemmän aikaa tehdä kuvia. Televisiodraamassa ei voi lukumääräisesti tehdä montakaan kuvaa, vaan pitkäkin kohtaus saatetaan kattaa esimerkiksi vain neljällä master-kuvalla (Esim. alkukuva (siirtymä), laaja kuva ja lähikuvat molemmista näyttelijöistä).

"Irtiottoja-tv-sarja, jonka lähtökohta on se, et tehään haasteellinen ja hyvä sarja. Koska meillä on vähän rahaa

niin mistä tingitään? Tingitään tekniikoista. Eli mulla oli hyvä kuvaaja, ja kaksi kameraa, ei oikeestaan mitään valoja eikä me harjoteltu ollenkaa ja niitä kohtauksia oli niin paljon, et perinteisiin kuvasuunnitteluihin ei ollut aikaa vaan siinäkin syntyi semmoinen vähän omantyyppisensä metodi, et lähetään kattamaan tätä tietyllä tavalla - - " (*Louhimies, 09.04.2013*)

Louhimiehen mielestä elokuvan ja television lopputuotteet erottaa nimenomaan se, että elokuvassa kerrotaan kuvilla, leikkaamalla, näyttelijäntyöllä ja tunnelmalla eikä repliikeillä, mikä taas on televisio-draamalle luontaista. (*Louhimies, 09.04.2013*)

### **3 Mitä on kuvasuunnittelu?**

Tässä opinnäytetyössä kuvasuunnittelulla tarkoitan päätöksiä kameran sijainnista, kuvan rajauksesta, kameran liikkeestä ja kuvauksen kohteesta, jotka tehdään tarinan ehdoilla. Kuvakerrontaan tietysti kuuluu myös lokaatiovalinnat ja puvustus, jotka eivät suoraan ole kameraan liittyviä asioita, mutta ovat visuaalisen tarinankerronnan työkaluja. Blokkaukset on asia, jota kuvakerronnasta ei voi irrottaa, ja siitä lisää myöhemmin. Puhun kuvakerronnasta pääasiallisesti kohtaus kerrallaan, koska mielestäni kuvakerronnan on oltava koherenttia ja suunniteltua pääasiallisesti kohtauksen sisällä, koska kohtaus on käsikirjoittamisen peruselementti, lisäksi kuvauksissa usein tehdään yleensä yhden kohtauksen kuvia kerrallaan. Käsittelemme koko elokuvan läpi meneviä esteettisiä valintoja myöhemmin.

Bergrothin mielestä elokuvallisen kuvasuunnittelun erottaa mekaanisesta tallentamisesta se, että pyritään kertomaan jotain tarkoituksenmukaisesti. Taitelijan velvollisuus on miettiä mitä tässä (kohtauksessa) tavoitellaan ja miten sen pystyy välittämään elokuvallisesti, eli ilman selittävää dialogia. Bergroth kertoo harjoittelevansa näyttelijöiden kanssa ja kokeilevan kohtauksia ilman joitakin repliikkejä ja jos niitä ei tarvitse hän tputtaa ne viimeistään leikkauspöydällä. (*Bergroth 14.02.2013*)

Sekä Louhimies, että Bergroth ovat sitä mieltä, että kohtauksen merkitys voi olla vaikeasti sanoiksi puettava tai jopa hieman abstrakti eikä tarkoitukseen ole välittä

katsojalla tietoa sellaisella tarkkuudella, että hän kykenisi kirjoittamaan elokuvan jokaisen kohtauksen alitekstin auki. Elokuvallinen kerronta voi olla tunteiden ja tunnelmien tasolla. Katsojalle voidaan vihjata, kertomisen sijaan.

“Hyvän Pojan luontokuvat ovat esimerkiksi mulle tosi tärkeitä. Ne eivät ole niisanottuja kuvituskuvia, ne ovat mukana syventämässä elokuvan tunnelmaa. Se poika siellä metsässä yksin, se kultainen heinikko tai sit se vaarallinen auringonvalo, joka tulee liian kirkkaasti kameraan. Tarkoitin jotain tällaista, elokuvallisempaa kieltä.”(Bergroth, 14.02.2013)

Louhimies kuvaili elokuvansa 8-pallo (2013) erään sekvenssin kuvaamista, jossa ei ole lainkaan dialogia. Päähahmo Pike on vankilasta päästyään menossa ensimmäistä kertaa ruokakauppaan. Hänelle ja kuvaajalle oli selvää, että kohtauksen tarkoitus on kuvastaa kuinka hahmon on vaikea astua normaaliin maailmaan ja kuinka ruokakaupassa on kaikkea, mitä vankilassa ei ole. Louhimies tarkoituksella etsi lokaatioksi suurimman ja leveäkäväisimmän kaupan mitä oli järkevästi saatavilla. (Louhimies 09.04.2013) Sekvenssi alkaa steadycam kuvalla ruokakaupasta ja ajaa hahmon ympäri näyttämään Piken vaivaantuneet kasvat. Sisällä päähahmo kulkee avaria käytäviä lähes yksin ja tutkii kaikkia vaihtoehtoja kurja ilme kasvoillaan.

“Mä haluan ison ja vaalean tilan, jossa on leveät käytävät. Kaupan, jossa tavara on ikäänkuin jumalan eikä niin et se olis se pieni nuhruinen koti Siwa, joka olis ollu toinen vaihtoehto, et se olis ollut sellanen lähiö Siwa, joka on vähän röttönen, et se on myös semmoinen kuvasuunnitteluvaihtoehto.”(Louhimies 09.04.2013)

Elokuvan nähtyäni minulle eikä kenellekään kanssakatsojistani jäänyt epäselväksi, mitä tällä sekvenssillä tahdottiin kertoa. Viesti välittyi meille ilman, että hahmon tarvitsi sanoa mitään. Tekstin tasolla tässä sekvenssissä nainen menee ja ostaa ruokaa lapsensa kanssa. Sekvenssin aliteksti on jotain aivan muuta. Päähahmoa pelottaa ja ahdistaa tulla osaksi normaalia elämää yksin lapsensa kanssa, eikä hän osaa toimia



vankilan ja huumehörhökavereidensa ulkopuolella. Tämä sekvenssi on tarinassa kertoakseen hahmon tunteista ja peloista, eikä kohtauksen tekstin olisi välttämättä tarvinnut olla tämä kaupassakäynti, kunhan sen olisi täyttänyt paikkansa käsikirjoituksessa.

“You may not always succeed, but *attempt* to produce the the greatest effect in the viewer's mind by the least number of things on screen. Why? Because you want to do only what is necessary to engage the imagination of the audience – suggestion is always more effective than exposition. Past a certain point, the more effort you put into wealth of detail, the more you encourage the audience to become spectators and not participants.”\*

(Murch.. 2001, 15)

Bergrothin kanssa keskustelimme hänen Hyvä poika – elokuvansa eräästä kohtauksesta, jossa hahmo Karita on menossa tapaamaan elokuvan päähahmoa Ilmaria leirintäalueelle. Kohtauksessa Karita kuuntelee korvanapeilla musiikkia ja ohittaa kolme poikaa. Käsikirjoituksessa olettaisinkin tässä lukevan, että Karita kävelee ja ohittaa kolme poikaa, jotka huutavat ja naljailevat hänen peräänsä. Itse lopullinen kohtaus on vain kaksi kuvaa Karitasta. Toinen on PLK hänen takaataan, jossa yläkulmassa vilahtavat pojat ja samankokoinen vastakuva Karitan kasvoista, jossa hän seisautuu sekunniksi, ja poikien ohitettua hänet hieman reagoi kuulemiinsa huudahduksiin, mutta nielee loukkaantumisensa ja jatkaa kohti leirintäaluetta Syy poikien huuteluun kerrotaan vasta myöhemmin tarinassa. Tässä kohtauksessa on mielestäni onnistuneesti istutettu hienovaraisesti, että Karita on ulkopuolinen ja hieman erilainen – kiusattu jopa. Bergroth kertoo, että kohtaukseen on käsikirjoitettu ja äänitetty repliikit pojille, mutta hänestä Anna Paavilaisen näyttelijänsuoritus ja tämä yksi kuva riittivät kertomaan sen mitä oli tarkoitus. (*Bergroth 14.02.2013*)

---

\*"Pyri aina tuottamaan katsojan mielessä suurin mahdollinen tulos mahdollisimman vähillä elementeillä. Miksikö? Koska haluamme näyttää vain sen vähimmäismäärän, jolla katsojan mielikuvitus koukutetaan. Vihjaaminen on aina suoraa puhetta tehokkaampaa. Ylitettyämme tietyn pisteen jokainen lisätty yksityiskohta pakottaa katsojan enemmän seuraamaan tarinaa etäältä kuin aktiivisesti osallistumaan.”

Louhimies mainitsi katsojana itsekin nauttivansa siitä, kun hän joutuu käyttämään päätään seuratakseen elokuvan tarinaa.

“Mä meen elokuviin katsomaan ennen kaikkea tarinoita itse. Niin, ja ihan varmasti keskeistä on se, että katsojana haluan myös tulkita tai olla myös siinä niinku mukana, et se tarina pitää mut niinku otteessaan. ” (*Louhimies 09.04.2013*)

Hyvä kuvasuunnittelu välittää katsojalle minimimäärällä maksimimäärän tunnetta ja informaatiota. Selkeä, mutta hienovarainen kerronta pitää katsojan varpaillaan ja aktiivisena osallistujana elokuvassa kerrottulle tarinalle.

#### **4. Ohjaaja valmistautuu**

Kuvasuunnittelu, kuten kaikki muukin elokuvantekemisessä lähtee lopputuloksen päämäärästä. Yleensä tarkoituksena on kertoa tarina tavalla, joka herättää katsojassa samastumista ja siten tunnekokemuksen ja ehkä älyllisen oivalluksen.

Käsikirjoituksessa lukee vaikka mitä, kuten mitä näyttelijän kuuluu sanoa, missä ollaan, kenen kanssa, mitä he tekevät, mutta kuvakerronnasta on usein melko vähän vinkkejä.

Tapoja, jolla ohjaaja voi lähestyä kohtauksen kuvakerronnan suunnittelua on niin monia kuin on ohjaaja-kuvaaja työparejakin. Työnjako, työtavat sekä ihmisten tapa puhua voivat aina olla erilaisia.

“Ei oo mitään yhtä ainutta tapaa tehdä. Nuorten opiskelijoiden pitäis mahdollisimman nopeasti päästä tällaisista valta- ja egojutuista eteenpäin. Turha nojautua vanhoihin hierarkioihin, jotka korostavat jonkinlaista machoilua. Mä en usko sellaseen työtapaan.” (*Bergroth 14.02.2013*)

Oman kokemukseni mukaisesti aloitteleva elokuvantekijä tekee kuvasuunnittelussa kahta päävirhettä:

1. Ohjaaja keskittyy tapahtumien esittämiseen tallennemaisesti. Tällaista kuvasuunnittelua näkee mm. elokuvan historian ensimmäisissä elokuvissa ja

nykypäivän amatöörielokuvissa. Kohtaukset tallennetaan ulkopuolisesta näkökulmasta laajoilla kokokuvilla kuin teatteritallenteeksi. Tällaisesta kuvakerronnasta puuttuu näkökulman valinta ja elokuvallinen tarinan elementtien korostaminen. Tämä on asetelmallista.

2. Ohjaaja suunnittelee kuvia sen mukaan mitä on muissa elokuvissa nähnyt. Hän simuloi ja matkii sellaista kuvakerrontaa, jota hänen alitajuntansa tarjoaa vuosien elokuvakatsomisen seurauksena. Hän niin sanotusti menee "muoto edellä". Tällainen kuvasuunnittelu näyttää amatöörille "oikealta elokuvalta", mutta usein kuvakerronta ei vastaa sisällön tarpeita tai se on itsetarkoituksellista visuaalisuutensa tähden. Tällainen kuvakerronta usein tuntuu "epävireiseltä".

Itse olen tehnyt kumpaakin.

Ohjaajan tehtävä on käyttää omaa elämäkokemustaan ja havaintojaan maailmasta välittääkseen tulkintansa kohtauksesta. Omasta mielestäni kenen tahansa henkilökohtainen kokemus siitä, miten jokin tapahtuma menee tai miltä jokin tuntuu on mielenkiintoisempaa kuin esittäminen yleisesti tai poliittisen korrektisti.

Louhimies kertoi suunnittelevansa kuvia kohtauksiin ajatusleikin avulla. Hän miettii miten kohtauksen voisi kertoa jos yhtään ääntä ei tallentuisi tai dialogin käyttö ei olisi mahdollista. Lisäksi hän pohtii miten kohtauksen voisi kertoa, jos hänellä olisi vain yksi kuva. Hän kertoo oppineensa taideteollisessakorkeakoulussa ajatuksen, että kohtaukselle pitää tehdä yksi tärkeä avainkuva ja vastakuva, jolla kuvaa voidaan lyhentää. (*Louhimies 09.04.2013*)

#### **4.1 Teksti kädessä, mitä nyt?**

Ohjaajan on kysyttävä kohtausta lukiessaan nämä kysymykset ja reagoitava niiden vastauksiin kuvasuunnittelussa.

- **Mitä tällä kohtauksella halutaan kertoa?**

Käsikirjoitetuissa kohtauksissa on yleensä jotain, informaatiota tai tarinallinen suunnankäännös joka koetaan tarpeelliseksi tai voimakkaaksi ja pyritään tuomaan esille. Mikä tahansa se onkin, sen on välityttävä katsojalle. Kannattaa varmistaa selustansa ja ottaa erikoislähikuvia reaktioista, eleistä, esineistä ja tapahtumista, jotta

tarvittaessa voidaan olla esittää kohtauksen toiminta liian selkeästi ja vääntää katsojalle rautalangasta. Benjamin Mercer sanoi kerran "Rautalankoja voi aina suoristaa." (Mercer. 2008)

– **Kuka on tämän kohtauksen päähahmo? Eli kuka tekee ja kuka kokee?**

Elokuvan päähahmo ei välttämättä ole jokaisen kohtauksen päähahmo. Yleensä päähahmon voi tunnistaa siitä, että hän on kohtauksessa aktiivisin toimija tai hänessä tapahtuu tunnetason tai toiminnan suunnan muutos jonkin tilanteen seurauksena. Päähahmon toiminta, tunteet ja reaktiot tilanteisiin kannattaa kattaa mielummin liialla pieteteillä kuin liian vähällä. Usein kohtausta voidaan esimerkiksi kuvata ikäänkuin seisoisimme jatkuvasti hänen vierellään katsomassa tapahtumia. Päämääränä on saada katsoja samastumaan päähahmon kokemukseen kohtauksen tilanteesta.

– **Mitä tässä kohtauksessa tapahtuu konkreettisesti?**

Kohtauksen pintatason oheistoiminta voi olla tarinallisesti merkityksetöntä tai parhaillaan voimakkaasti symbolista. Se liittyy kuitenkin elokuvan todellisuuden illuusion ja voi tarjota mielenkiintoisia symbolisia merkityksiä tai siirtymävaihtoehtoja. Esimerkiksi tilanne jossa kaksi ihmistä käyvät keskustelua rikkinäisestä suhteestaan samalla kun toinen korjaa jotain tai siivoaa voisi olla hyvä esimerkki. Voisiko hänen toimintaansa blokata jotain kohtauksen käännettä enteilevää ja käyttää sitä hyödyksi kuvakerronnassa? Vähintään kannattaa muistaa, että elokuvan hahmot ovat olevinaan jossain - grillijuhlissa, bussissa, ravintolassa, luennolla. Kannattaa miettiä miten saa luotua illuusion näistä tilanteista elokuvaan ja tämä liittyy suoraan siihen...

– **Minkälainen tunnelma tukisi tätä kohtausta?**

Tunnelma kuvissa on melko vaistonvarainen, henkilökohtainen ja abstrakti asia, varsinkin kuvan tekijänä eikä sen katsojana. Kohtauksen yleinen tunnelma voi auttaa välittämään käsiteltävänä olevan kohtauksen voimakkaampana ja tunnelma on itsessään jo sisältöä. Esimerkiksi yksinäisyyden tunnetta voi hakea kuviin vaikka ottamalla laajoja kuvia lyhyellä polttovälillä. Alistuneisuuden tunnetta voidaan hakea rajaamalla hahmon yläpuolelle tarpeettomasti tyhjää tilaa ja ohjeistamalla kameraoperaattoria olemaan reagoimatta hahmon liikkeisiin. Vaaran tai epävarmuuden tunnetta voi pyrkiä tuottamaan pitkällä polttovälillä kuvatulla

käsivaralla.

Ennen kaikkea kuvakerronta on suunniteltava niin, että kohtauksen tarkoitus tulee esille ja saa katsojassa heräämään ajatuksia ja tunteita sen sijaan, että hänelle sanotaan mitä tapahtuu.

Lopputyöohjauksessani *In This House* (2011) on kohtaus, jonka tarkoitus on kertoa, että aikaa on kulunut eteenpäin, päähahmon kuollut isä on haudattu ja hän suree isäänsä. Tätä edeltävä kohtaus on isän kuolinkohtaus ja tapahtuu samassa huoneessa. Kuvaajani Niko Nurmin kanssa ratkaisimme kohtauksen niin, että kuvasimme kuvia hautausmaalta käytettäväksi siirtymäkuviksi ennen kohtausta ja itse kohtauksessa päähahmolla on mustat suruvaatteet ja hän istuu samalla paikalla kuin hänen kuollut isänsä. Pidimme kamerakulman samana kuin aiemmassa kohtauksessa missä kuollut isä näytetään, jotta katsoja tunnistaisi tilan samaksi, mutta laajensimme kuvaa ja muutimme lavastusta niin, että toimimme paikalla muuttolaatikoita ja siirsimme tauluja seiniltä pöydälle pinoon..

Kohtauksessa päähahmo puhalttaa kynttilän pöydältä, missä on valokuva hänen isästään ja laittaa alkaa pakata tavaroita. Tällä tavalla olemme saaneet välitettyä suuren määrän elokuvan tarinan kannalta tärkeää informaatiota lyhyessä ajassa vailla sanaakaan dialogia, pelkällä asemoinnilla, lavastuksella, puvustuksella, kameran sijainnilla ja parilla second unit\* kuvalla meille vieraan ihmisen haudasta. Kohtauksessa tai käsikirjoituksessa ei sanota missään vaiheessa, että päähahmo on tulossa hautajaisista, mutta musta vaatetus yhdessä käsikirjoittamattomien hautausmaakuvien kanssa luovat siitä vaikutelman, jota monet eivät välttämättä älyllisesti edes havaitse, mutta alitajuisesti ymmärtävät.

Aiemmassa fiktio-ohjauksessani *Aseveljet* (2010) oli elokuvan alussa tarpeen tuoda esille, että samaa sukupuolta olevat hahmot ovat ihastuneet toisiinsa, mutta toinen ei suostu myöntämään sitä itselleen. Ohjasin kohtauksen niin, että seuraamme hahmojen katseita ja katseisiin vastaamista. Lisäksi kohtauksessa on toisen hahmon näkökulmakuva, jossa näkyy vastaanäyttelijän huulet lähikuvassa ja kuva ikäänkuin lipuu näyttelijän kropan myötäisesti Reikäreuna-elokuvafestivaaleilla 2011 lukiolaisnäytöksessä tämä kuva aiheutti ällötystä nuorissa miehissä ja yhden ”Hyi saatana!” – huudahduksen. Heteroseksuaalinenkin mies voi tällaisesta kuvasta

---

\* Second unit on päätyöryhmästä erillinen kameraryhmä, joka työskentelee ilman päänäyttelijöitä.

yhdistettynä toisen näyttelijän kasvojen ilmeeseen oivaltaa hahmojen välisen seksuaalisen kiinnostuksen ja omassa maskuliinisuudessaan inhota sitä, että samastui siihen tunteeseen. Toistaiseksi en ole kuullut kenenkään yllättyneen kun hahmojen homoseksuaalisuus tehdään myöhemmin päiväselväksi.

“Otetaan vaikka esimerkiksi toi 8-pallo niin, niin kyl lähtökohta on se, että mä oon jollakin tavalla siitä kohtauksesta puhunut muiden taiteellisesti vastaavien kanssa ja mulla on joku käsitys, että mikä tässä kohtauksessa on olennaista. Sitten mä olen puhunut siitä kuvaajan kanssa, et me yritetään saada tähän tällöinen tunnelma tai tässä on olennaista toi, tai me ollaan ehditty jopa piirtää se kuviks ja mä olen näyttelijöiden kanssa ainakin puhunut siitä tai et mä oon jopa harjoitellut sitä niiden kanssa. Aika harvoin mä itse asiassa katson mitään mitä siinä paperilla sinänsä on, mä enemmän katson, et mitä tän kohtauksen pitäis toimittaa, jotta se täyttäis paikkansa tässä tarinassa.” (*Louhimies 09.04.2013*)

## **4.2 Blokkkaus**

Tehtävä ja vastuualue, joka on lähes kokonaan ohjaajan vastuulla on blokkkaus\*. Blokkkaus tarkoittaa näyttelijöiden ja kameran sijaintia ja liikettä suhteessa toisiinsa. Blokkkaus ei tarkoita ainoastaan näyttelijöiden kävelyreittien suunnittelua vaan alitekstin muuttamista toiminnaksi.

“Text means the sensory surface of a work of art. In film it's the images onscreen and the soundtrack of dialogue, music and sound effects. What we see. What we hear. What people say. What people do. Subtext is the life under the surface – thoughts and feelings both known and unknown, hidden by behavior.” (\*\*\*) (*McKee., s252*)

---

\*Käsittääkseni suomeksi “asemointi”. Haastateltavani puhuvat silti blokkauksesta, eivätkä asemoinnista, vaikka kyseessä on lainasana.

\*\*\*Teksti tarkoittaa taideteoksen aisteilla havaittavia osia. Elokuvasa se on kuvat, dialogiraita,

Blokkausta suunnitellessa ei kannata katsoa mitä repliikkejä kohtauksessa on, vaan löytää kohtauksen merkitys, sen pääkonflikti ja käännekohdat. Esimerkiksi jos kohtauksessa kahden ihmisen välinen suhde muuttuu, kannattaa suhteen muutoksen laatuun reagoida blokkauksessa. Nyrkkisääntönä rakastuvat ihmiset tulevat fyysisesti lähemmäksi toisiaan ja tunteellisesti erkaantuvat ihmiset loittonevat toisistaan. Esimerkki omassa työssäni tästä on Aseveljet-elokuvassa koko elokuvan läpi kulkeva blokkaukset. Kaksi hahmoa ovat ahtaassa juoksuhaudassa ja pitkin tätä seitsemänminuuttista lyhytelokuvaa heidän suhteessaan tapahtuvat muutokset näkyvät siinä miten kaukana he ovat toisistaan. Koska olen myös elokuvan käsikirjoittaja pystyin suunnittelemaan blokkaukset jo kirjoitusvaiheessa ja minulla oli lähes valmis blokkaukssuunnitelma kun aloitin yhteistyön kuvaaja Hannu Koivurannan kanssa, joka osasi ehdottaa parannuksia.

Blokkauksen yksi tärkeä elementti on herättää kohtaus eloon ja tehdä siitä uskottava. Uskottava tarkoittaa, että hahmojen käytös, toiminta ja sijainti muistuttaa oikeaa elämää niin paljon, että illuusio oikeista ihmisistä ja tilanteista syntyy. Realismi ei kuitenkaan ole niin tärkeää kuin kerronnallisuus, mutta jonkin arkisen askareen määrääminen näyttelijälle voi helpottaa hänen eläytymistään kohtauksen tapahtumiin (*Weston. s65*).

Blokkaukset sanelee joskus käsikirjoitus ja sen vaatimukset, joskus ohjaajalla on vapaammat kädet blokata. Jos dialogikohtaus esimerkiksi tapahtuu kahvipöydän ääressä, eikä sille ole tarinallista syytä, voi ohjaaja päättää siirtää kohtauksen esimerkiksi kylpyhuoneeseen, jossa hahmot ovat peseytymässä yhdessä. Tällaisen valinnan voisi tehdä jo pelkästään tehdäkseen kohtauksesta mielenkiintoisemman ja myös tuodakseen kohtaukseen jotain kerronnallisesti kontrastista, symbolista tai tunnelmallista. Onko rakastavaisten riita ehkä tuoreempi, ja jopa uskottavampi jos he riitelevät suihkussa ja pesevät toistensa hiuksia samalla rutiinomaisesti? Ei kannata antaa kohtausotsakkeen, toiminnankuvauksen tai edes käsikirjoituksen rajoittaa itseään jos alitekstiä etsiessä herää jokin impulssi tai idea. Se voi olla kullannarvoinen.

Blokkauksen vaikutus kuvakerrontaan on, että se missä hahmot ovat ja mitä he tekevät

---

musiikki ja äänitehosteet. Se mitä me näemme, kuulemme ja mitä hahmot puhuvat. Aliteksti elää pinnan alla. Se on ajatuksia ja tunteita, tiedostettuja ja tiedostamattomia - jotka ovat piilossa hahmojen käyttäytymisen alla."

vaikuttavat siihen miten kohtaus edes voidaan kuvata ja se on aina riippuvainen kuvauspaikasta. Blokkaukset on usein tasapainottelua näyttelijöiden luonnollisen toiminnan ja kuvan vaatimusten välillä. Näyttelijöille voi myös antaa huomattavasti vapautta ja mahdollisuuksia reagoida omiin impulsseihinsa ja seurata kameralla perässä sen sijaan, että sanelisi heille koreografiaa. Tähän palataan myöhemmissä kappaleissa.

“Toki näitä voidaan tallentamismetodilla kuvata ja silti tehdä leikkauspöydässä niitä, taiteellisia tai elokuvallisia valintoja. Et sehän on niinku vaan yks tapa “ (*Louhimies 09.04.2013*)

Bergroth kertoo Hyvä Pojan kuvauksissa tarkoituksella sallineensa itselleen ja näyttelijöilleen enemmän vapautta kaikessa toiminnassa saatuaan ensin toteutettua suunnittelun kovalistan.

“Tehtiin ihan vikaks sellainen ekstraotto, jossa idea oli just se, et nyt unohdetaan ohjeet ja katsotaan. Tää on tällaista ekstraa, et katsotaan mihin impulssit vie ihan vapaasti. Ja sitten se oli sama ohje myös niinku meille kuvaajille Keräselle ja mulle ja ne oli usein hirveen kiinnostavia ottoja, koska siinä jotenkin suhtautu huolettomammin siihen.” (*Bergroth 14.02.2013*)

Blokkaukset on itsessään jo oma luova työvaiheensa, johon liittyy paljon filosofioita ja teoriaa. Aiheesta kiinnostuneelle suosittelen alkuteokseksi **Total Directing: Integrating Camera and Performance in Film and Television**, jonka on kirjoittanut Tom Kingdom (2004).

### **4.3 Master Shot - tekniikka**

Master shot – tekniikkaa kutsutaan joskus myös master scene – tekniikaksi tai “coverage” - tekniikaksi (suomeksi: kate). Hämmennystä aiheuttaa se, että suomalaisessa elokuvajargonissa masteri tarkoittaa otosta, jossa kameran annetaan käydä kohtauksen alusta loppuun. Amerikkalaisessa ja englantilaisessa elokuvajargonissa masteri taas tarkoittaa laajaa tilaa ja hahmojen asemaa esittelevää



kuvaa. Jos kuvatessasi lähikuvaa näyttelijästä sanoisit englantilaiselle kuvaajalle "Let's make this a master shot" hän siirtäisi kameran toiselle puolelle huonetta.

Historiallisesti master shot-tekniikka tarkoittaa kerrontatapaa, jossa kuvataan laaja kaiken toiminnan ja dialogin kattava otos kohtauksesta ja sen jälkeen lyhyempiä pätkiä kohtauksen toiminnasta leikattavaksi tämän laajan otoksen keskelle (*Lumet. s176*). Tämä juontaa juurensa vanhoihin yhdysvaltalaisiin elokuvastudioihin, joissa elokuvia tehtiin liukuhihnalla ja flmin materiaalikustannukset pyrittiin pitämään alhaalla. Hätätapauksessa mentiin laajalla masterilla mutta kerrontaa saatiin elokuvallistettua valikoidusti kuvatuilla lähikuvilla esineistä ja ihmisistä.

Master shot-tekniikka nykypäivänä tarkoittaa kuvaustapaa, jossa kohtaus kuvataan vähintään kolmesta eri kulmasta kokonaan lävitse. Laaja kuva, jossa koko tila ja näyttelijöiden asemat näkyvät sekä puolilähikuvat näyttelijöistä (joita oletusarvoisesti on kaksi). Käytännössä välikuvakokoja kuitenkin kuvataan ja kahden hengen dialogikohtauksessa on n. 4-7 kuvaa jos se toteutetaan master shot – tekniikalla.

Tällä työtavalla on useita vahvuuksia. Leikkauspöydässä saa melkein minkä tahansa kohtauksen toimimaan, eikä kuvasuunnittelu ainakaan asetu kohtauksen kuvaaman tilanteen tai näyttelijäntyön eteen. Jokaista kuvaa voi lyhentää muilla kuvilla ja dialogirytmii pystyy manipuloimaan. Master shot – kovalista on helppo muistaa eikä tärkeitä kuvia jää tekemättä kiireisessä ja stressaavassa kuvaustilanteessa ja vaikka jokin yksityiskohta unohtuisi kattaa lähikuvalla, se näkyy laajassa kuvassa. Master shot – tekniikkaan itsessään kuuluu ottaa kaikkia kuvakokoja tai ainakin molempia ääripäitä. Tällainen vaihtelu kuvakoissa on tärkeää, jotta leikkauspöydällä voidaan korostaa tapahtumia, hetkiä ja repliikkejä näyttämällä niitä eri kuvakoissa kuin toisia. Nyrkkisääntönä, että tärkeät ja tunteelliset asiat läheltä ja muut kaukaa.

“Se mitä sä teet kuvakoon vaihtelulla, on sitä, et sulla on niinku kuminauha, et sä otat katsojaa lähemmäs ja sä vähän vapautat sitä. Ei kukaan jaksaa olla koko ajan lähellä. Tarvii olla välillä kaukana.” (*Keränen 11.04.2013*)

Itse olen leikannut kotimaiseen fantasia-draamaan "Nymfit" kuvattua kohtausta ,joka oli kuvattu viidessätoista minuutissa. Kohtauksessa oli kuusi hahmoa ja kuusi kuvaa. Ajan lähetessä loppuaan, ohjaaja Teemu Nikki päätti kuvata kohtauksesta kaksi master-

ottoa kahdessa kuvakoossa - toinen kaikenkattava laajakuva ja toinen tiviimpi puolilähikuva, joka keskittyi kohtauksen tärkeimpiin tapahtumiin. Lähikuvat kohtauksen keskeltä kahdesta dialogia keskenään käyvistä hahmoista ja kaksi nopeaa pick-up- reaktiokuvaa kahdelta muulta hahmolta. Ottaen huomioon, että normaali nyrkkisääntö kuvausnopeudelle on kolme kuvaa (setuppia\*) tunnissa ja kahdeksantoista kuvaa päivässä niin tämä on jonkinlainen urotyö. Kohtaus oli täysin katettu ja lopullisesta leikkausversiosta ei voisi päätellä sen olleen kiireessä kuvattu päivän viimeinen rutistus. *(Nikki, 02.05.2013)*

Mielestäni master shot-tekniikka on hyvä pohja ja sitä kannattaa käyttää, jos kohtauksen kertomiseen ei muuta tarvita. On hyvä huomioida kuvakokovaihtelu sekä kohtauksen toiminnan kattaminen selkeästi ja monipuolisesti, ettei leikkauksenvaiheessa joudu ajattelemaan "olispa sellainen kuva jossa..."

"Se on pelottavaa kuvatessa, et jos et sä kuvaa sitä, niin sitä ei ole. Sitä ei ole lavastuksessa, sitä ei ole leikkauksessa. Sitä ei ole olemassa. Sä oot syntyhetkellä, sä et saa sitä sinne enää. Se hetki meni jo. " *(Keränen, 11.04.2013)*

#### **4.4 Kohtauksen jännitteet kuviksi.**

Cristina Perales ja Rosa Pons Vicin yliopistosta Barcelonasta pitivät luennon Tampereen ammattikorkeakoulussa jossa he esittivät vektorimetodiksi kutsumansa kohtaussuunnittelutavan.

Vektorimetodi ei ole tyhjiössä kasvanut itsenäinen kohtaussuunnittelun työkalu, vaan yritys kehittää abstraktille prosessille käsinkosketeltavia työtapoja. Esittelen sitä seuraavaksi lyhyesti.

Vektorimetodi ei ole puhtaasti kuvasuunnittelun vaan yhteisesti blokkauksen ja kuvasuunnittelun työkalu. Metodissa ajatellaan, että jännite on elokuvakatsojaa koukuttava ja liikuttava elementti ja siksi ensisijaisen tavoiteltava ominaisuus. Lukiessa kohtausta etsitään jännitteitä ja ne merkitään ylös. Tämän jälkeen piirretään pohjapiirustus kohtauksen lokaatiosta itsessä heränneiden mielikuvien mukaan ja asetetaan hahmot ja esineet siihen. Ylöskirjatuilla jännitteille annetaan suunta (vektori)

---

\* Setup tarkoittaa kameran ja lamppujen sijoittelua sen hetken kuvasuunnan mukaisesti. Kuvasuunnan vaihto kestää aina pidempään kuin esimerkiksi kuvakoon vaihto.

ja se piirretään kartalle nuolena. Vektorit toimivat muistilistana tehtäville kuville. Jokainen vektori pyritään tuomaan esille jollakin kuvalla. Esimerkiksi kohtaus, jossa hahmo odottaa myöhässä olevaa lastaan kotiin. Kohtaukseen piirtäisimme hahmon esimerkiksi lastenhuoneeseen ja vetäisimme vektorin hänestä seinäkelloon, lapsen sänkyyn ja puhelimeen, joka on toisessa huoneessa. Tämän jälkeen jokainen vektori kuvataan ja kannattaa laittaa kamera niin vektorilinjan mukaisesti kuin mahdollista.

1. Laajakuva hahmosta lastenhuoneen oven suussa
2. OTS-kuva tyhjistä lapsen sängystä tarkennus hahmoon, joka katsoo kelloa ja puhelinta.
3. POV – kuva kellosta, joka on hieman yli tasatunnin.
4. ELK puhelimesta.

Harjoituksena meille ojennettiin käsikirjoitus Stephen Daldryn ohjaaman *The Hours* (2002) -elokuvan kohtaukseen jossa AIDS:n runtelema mies heittäytyy ikkunasta tunnustettuaan toiselle hahmolle, että on taistellut sairautta vastaan vain hänen takiaan. Mielenkiintoista oli, että lähes jokainen luennolla osallistuja suunnitteli kohtauksen lähes samalla tavalla (mahdollisesti omasta muististaan, *The Hours* on suosittu elokuva). Monet piirsivät käytävämäisen huoneen, jonka päässä on ikkuna ja sairastava hahmo on ikkunan ja toisen hahmon välissä matkalla ikkunaa kohti. Dialogin aikana terve hahmo pyrkii ottamaan sairaasta hahmosta kiinni ja sulkemaan ikkunan. Myös lopullisessa elokuvassa tämä kohtaus on jotakuinkin juuri näin ratkaistu.

Mielestäni vektorimetodin suurin arvo on siinä, että se keskittää ohjaajan huomion käsikirjoituksessa johonkin yhteen asiaan ja pohtia sen esille tuomista kuvasuunnittelussa. Aseveljet – lyhytelokuvassa piirsin kartan kohtauksesta ja blokkasin paperille vektoreiden kera, mutta en keksinyt mitä muuta piirtäisin kuin kaksi nuolta hahmoista toisiinsa, joten en hyötynyt paljoa, koska koko elokuva on vain yhtä kohtausta. Tämä luento jäi kuitenkin mieleeni hyvänä konkreettisena aloitustapana.

#### ***4.5 Kuvaajan kanssa esituotannossa***

“Jos jotain voi opettaa, niin mä sanoisin et pelisääntöjen sopiminen, et se [yhteistyö] puhutaan auki. Elokuva-alalla on hirveesti luuloja ja oletuksia, et tää kuulu sulle ja et tää kuulu mulle. Jenkeissä jossa tää on bisnestä ja

teollisuusala niin voit lukee kirjasta et mikä on ykkösapulaisohjaajan tehtävät ja mikä on ekan kamera-assistentin tehtävät ja mitkä on kenenkin - tää ei kuulu mulle. Ja mä en lataa näitä filmejä, se ei oo mun homma. Suomessa se ei mene ihan näin., täällä on paljon joustavampaa, ihmiset on monipuolisempia. “ (*Louhimies 09.04.2013*)

Kysymykset ja rivien välistä lukeminen ovat opettaneet minulle, ettei monikaan ohjaaja työskentele tyhjiössä. Ohjaajat ymmärtävät elokuvan olevan yhteistyötä ja ottavat kuvaajan osallistumisen kuvakerronnan suunnitteluun itsestäänselvänä yhteistyönä.

“Se on suurimmaks osaks haaveilua, että mitä sinä ja ohjaaja haluaisitte et minkälainen se elokuva olisi ja se lähtee haaveilusta. Pikkuhiljaa se alkaa sit olla enemmän ihan fyysistä työtä, et miten sä tavallaan jaat asiat kuviksi, piirrätkö sä jotain tai näin pois päin. “ (*Keränen, 09.04.2013*)

Elokuvalle annettu kehu “hyvin kuvattu” – on mielestäni problemaattinen. Tämä lause voi tarkoittaa silmäkarkkimaista kuvien valaisua, kameran asettamista mielenkiintoisiin paikkoihin tai kerronnallisesti napakkaa, selkeästi informaatiota välittäviä kuvia. Kenen vastuulla on, että elokuva tulee hyvin kuvatuksi?

Ohjaajan ja kuvaajan välinen yhteistyö elokuvanteossa on yksilökohtainen ja ainutkertainen kahden ihmisen välinen taiteellinen työsuhde. Pyrin kuvailemaan jotain säännönmukaisuuksia tälle prosessille ja kuvailla jo olemassa olevia työskentelytapoja. Louhimies toivoo, ettei kuvaaja suostuisi hänen elokuviinsa töihin, jos ei pidä hänestä. Hän korostaa, että ohjaajan ja kuvaajan välinen työ on niin henkilökemiavetoista ettei olisi järjen hiventäkään tehdä töitä yhdessä jos ei tule toimeen. Hän korostaa, ettei projektin jälkeen enää muista kummalta tekijältä mikäkin ratkaisu tuli, eikä hän välitäkään, koska ratkaisut nousevat aina samasta ja yhteisestä tavoitteesta – tarinan kertomisesta. (*Louhimies 09.04.2013*)

Liikkuvan kuvan ammattikentältä löytyy kaikenlaisia tuotantokulttuureja ja näistä yksi

erikoinen löytyi mainosmaailmasta. Pete Veijalainen on suomalainen mediatyöntekijä, jonka cv:stä löytyy tusinoittain mainoksia, musiikkivideoita ja alkutekstijaksoja.

“Kuvasuunnittelu on mainostuotannossa Suomessa yleensä 100% ohjaajan ja kuvaajan tarjoamia. Mainostoimistolla on harvemmin sanottavaa niihin. Saadaan vedellä mitä mieleen juolahtaa. Tai ainakin ehdottaa. Tilanne muuttuu kun mennään ulkomaille. Kilpailen mainoksista toisinaan esim Venäjälle, Ukrainaan sekä aasiaan. Niistä maista tulee yleensä tosi tarkka värillinen (valaistus & värimaailmoja peilaava) storari (storyboard). Se on lähinnä asiakkaan suuntaan tarkoitettu mutta osittain rajaa jo ohjaajan ja kuvaajan työtä jonkun verran. Pari kertaa on tullut vastaan jopa animoituja animatikkeja musiikkeineen, efekteineen päivineen.” *(Pete Veijalainen, 27.04.2013)*

Myös puolalaisten mainoksien kuvaajat saavat usein mainostoimistolta tai ohjaajalta käteensä valmiin storyboardin. Tässä pienoismallissa mielestäni nousee esille se taiteellinen tehtävä, joka yksinoikeudella kuuluu elokuvatuotannossa kuvaajalle. Kuvaaja kuulee ohjaajan suunnitelmat ja parantaa niitä oman erikoisosaamisensa avulla. Kuvaaja voi olla ohjaajan sparraaja, joka kyseenalaistaa ohjaajan ratkaisut kuvakerronnassa ja ehdottaa ratkaisuja. *(Lenkowski 28.11.2011)*

Ohjaajat eivät välttämättä ole teknisesti orientoituneita, eivätkä ehkä tunne linsejä, formaatteja tai väripsykologiaa. Ohjaajan tietopankista yksinkertaisesti saattaa uupua tietoa kaikista niistä vaihtoehdoista, joita kameralla, fitttereillä, liikkeellä tai grip-kalustolla voi tehdä ja millaisia tunnelmia tai kerronnallisuutta niihin liittyy. Vaikka tätä tietoa ei uupuisikaan, se on kuvaorientoituneella ihmisellä aktiivisemmassa käytössä ja hän on tietoisempi kuvan mahdollisuuksista ja kliseistä sekä on herkempi niiden tunnelmille. Hän todennäköisesti myös tuntee kuvausalan uusimmat optiset ja tekniset laitteet, jotka saattavat tarjota uusia ratkaisuja. Lisäksi ohjaajan on annettava huomiotaan ja keskittymistään muillekin osastoille kuin kuvaukselle. Ohjaajan ei ole tarkoituskaan valvoa jokaista lasinsirpaletta joka teipataan matteboksiin.

Bergroth kertoo, että kuvaaja on hänelle elintärkeä kumppani ja hän pyrkii saamaan kuvaajan mukaansa tuotantoon jo alkumetreillä. Skavabölen pojat –elokuvassa kuvaaja Anu Keränen ja Bergroth olivat piirtäneet koko elokuvan valmiiksi storyboardeiksi ja siten ajaneet itsensä sisään elokuvaan. Keränen oli storyboardin avulla suunnitellut elokuvan valaisun lamppujen paikkoja myöten.

“ - - Me piirrettiin sitä yhdessä, mulla oli jotain ideoita, Anulla oli jotain ideoita ja sit niistä vaan sit väännettiin. Se oli pitkä työnjakso, et me tehtiin vaan sitä - - “  
(*Bergroth 14.02.2013*)

American Cinematographer lehdessä 127 tuntia –elokuvaa käsittelevässä artikkelissa oli skannaus elokuvan toisen kuvaajan tekemästä ennakkosuunnitelmasta koskien kuvausta. Hän oli piirtänyt pitkän aikajana, joka kiemurteli ja liikkui vapaasti paperilla karkeasti vasemmalta oikealle lukusuuntaisesti ja sisälsi kuplia, joihin oli kirjoitettu tunnelmia ja abstrakteja ilmaisuja kuvaamaan kohtausten ja sekvenssien tunnelmaa ja kohtausten tarkoitusta. Tällaisessa ennakkosuunnittelussa mielenkiintoista minusta on nimenomaan lähteminen toivotusta lopputuloksesta ja vaikutelmasta. Elokuvassa 127 tuntia yhtenä elementtinä on päähahmon vesivarat ja janon tunne. Samassa artikkelissa kuvaajat kertovat miten tämä vaikutti heidän työhönsä ja värien käyttöön elokuvassa. He olivat pohtineet yhdessä miten pystyisivät välittämään kuivuuden ja janon tunnetta kuvilla.

Tällainen abstraktioiden tasolla keskustelu voi olla paljon hedelmällisempää ja tuottaa mielenkiintoisempia ratkaisuja kuin konkreettisten kamerakulmien pohtiminen, erityisesti esituotannossa. Kuvaajan erikoisosaamisena tähän yhteistyöhön on tietysti valo- ja värikerronta, jotka sujahtavat mukavasti mukaan keskusteluihin missä tahansa vaiheessa, kun keskustelu tapahtuu abstraktioiden tasolla. Abstraktius on jättää tilaa henkilökohtaisille tulkinnoille ja motivoi laittamaan itsensä likoon elokuvan tekemisessä.

“Sun pitää lähteä isosta liikkeelle, ennen kuin sä pääset konkreettisiin asioihin. Joskus voi olla joku kohtaus, yks kuva, minkä näkee et se on näin, tai ohjaajalla voi olla sellainen olo, että näin. Mut yleensä se on isompi pallo ja

sä alat sieltä tiivistää pikkuhiljaa ja kattoo mihin se vie.”

*(Keränen 11.04.2013)*

Tällaiset keskustelut kuvaajan kanssa tekevät lokaatioiden etsimisestä helpompaa. Toivottu vaikutelma tai tunnelma on käsitelty yhdessä, joten lokaatiota etsiessä kuvaaja osaa katsoa lokaatioista oman vastuualueensa vaatimuksia eri tavalla kuin ohjaaja ja pystyy pitämään silmällä jos lokaatiossa on hänen osastiaan merkittävästi rajoittavia tekijöitä, joita ohjaaja ei aktiivisesti pohdi.

Keränen sanoo keräävänsä esituotantovaiheessa valokuvia, lehtileikkeitä tai mitä tahansa visuaalista materiaalia, joista he Bergrothin kanssa ovat valinneet mieleisiään tunnelmia ja tyylejä. Näistä hän koostaa ns. moodboardeja\*, joilla he voivat kommunikoida puvustus- ja lavastusosaston kanssa. *(Keränen, sähköposti 27.04.2013)*

Kun ohjaaja ja kuvaaja ovat käyneet käsikirjoituksen tällä tavoin läpi ja kumpikin tuntee tarinan, sen näkökulman ja halutut tunnelmat, on helppo improvisoida kuvauksissa, koska yhteiset raamit ovat molemmilla tiedossa.

#### **4.6 Repliikit kuviksi**

Kuvakerronnan suunnittelun yksi tehtävä, jonka itselleen voi asettaa, on käsikirjoituksessa esiintyvien repliikkien, kylttien ja valokuvien muuttaminen elokuvallisemmiksi kerronnallisesti.

Perinteisesti ajatellaan, että dialogi elokuvassa on pahasta ja että kuvilla kertominen on tehokkaampaa ja aktivoivampaa katsojalle, jolloin hän imeytyy tarinaan joutuessaan prosessoimaan näkemäänsä. Ohjaajalla ja kuvaajalla on käytössään arsenaali visuaalisia tarinankerronnan keinoja, joita käsikirjoittaja ei välttämättä ole tullut ajatelleeksi.

Jos päähahmolla on kohtauksessa repliikki ”Ei hitto, olen myöhässä töistä.” Ohjaaja voi päättää tiputtaa tämän repliikin ja sen sijalle ottaa lähikuvan heräävästä hahmosta, sitten erikoislähikuvan kellosta ja lopuksi laaja kuva hahmosta, joka peittää kasvonsa kämmeniinsä. Kuvaajan panos voisi esimerkiksi olla, että unohdetaan kuva kellosta kokonaan ja tehdään kohtaukseen selkeä kirkas päivänvalo ja kuvataan pelkästään näyttelijää. Jos kohtaus vielä tapahtuu Suomessa talvella, voidaan hahmon pommiin

---

\* Moodboard on kuvakollaasi, jolla kommunikoidaan tunnelmia, värejä ja tyyliä. Moodboardeja voi olla esimerkiksi Kyllä/Ei – tyyliä, joista toisella on toivottuja ominaisuuksia ja toisella vältettäviä.

nukkuminen kertoa visuaalisesti näin helpolla.

“Mä oon tehny näyttelijöiden kanssa ihan tietosesti niin, että me harjotellaan tää, ja me tehdään se ilman näitä repliikkejä, katotaan tarvitseeko niitä. ” (Bergroth *(Bergroth 14.02.2013)*)

Hahmojen tunteiden, aikomusten ja suhteiden esittäminen visuaalisesti on usein mielenkiintoisempaa kuin jos he puhuvat ajatuksiaan tai tunteitaan ääneen. Kun näemme hahmon katsomassa jotain, näemme hänestä yksityisen hetken, jolloin hän käyttäytyy omian tunteidensa tai kiinnostuksensa mukaisesti. Tällainen kerronta on uskottavampaa ja aktivoi katsojaa tulkitsemaan hahmon ajatuksia ja tunteita kun taas repliikki “rakastan sinua” ei vaadi katsojalta älyllistä tai empaattista panostusta kerronnan ymmärtämiseen.

“Words! Words! Words! I'm so sick of words! I get words all day through; First from him, now from you! Is that all you blighters can do? Don't talk of stars Burning above; If you're in love, show me!” (*Eliza Dolittle, musikaalissa My Fair. Kirjoittanut: Alan Jay Lerner .1956.*)

#### **4.7 Elokuvan genre ja kuvasuunnittelu**

Tässä kappaleessa tahdon lyhyellä maininnalla herättää ajatuksia elokuvagenren merkityksestä kuvasuunnittelussa.

Genren määritelmä on problemaattinen, mutta esimerkiksi wikipediassa genre on määritelty kokoelmaksi konventioita. (*Wikipedia*). Mielestäni kuvasuunnittelua ajatellen on ajatus genrestä konventioiden hyödyllinen, koska juuri niitä tahdomme joko välttää tai noudattaa.

Kauhugenressä on luonnollisesti normaalin kuvakerronnan lisäksi tarpeena ja päämääränä herättää katsojassa pelkoa ja jännitystä. Kauhuelokuvissa esimerkiksi valinta siitä, tahtooko korostaa hahmon yksinäisyyttä ja heikkoutta uhkaavaa vaaraa vastaan ja aiheuttaa jännitystä siten vai tahtooko antaa katsojalle tietoa vaarasta, jota päähahmo ei pääse näkemään, ja siten aiheuttaa jännitystä, vaikuttaa päätöksiin kameran sijainnista. Kauhussa kuvakerronnan päämäärä ei välttämättä esimerkiksi



olekaan välittää tai korostaa päähahmon tunteita vaan luoda vaaran ja turvattomuuden tunnetta. Tietysti yksi tapa herättää pelkoa on kuvata pelokasta päähahmoa jolloin meissä herää pelontunnetta empatian seurauksena.

Komediassa kuvakerronnan on tuettava hauskuutta, keveyttä ja naurua. Tapahtumat on esitettävä tavalla, joka naurattaa tai ainakaan ei estä katsojaa nauramasta kohtauksen hauskalle sisällölle. Sanotaan, että draama on lähikuvissa ja komedia on kokokuvissa. Varsinkin fyysisen komedian vaatimukset voivat usein sanella laajempia kuvia kuin draama, koska huumori on näyttelijöiden toiminnassa ja liikkeissä, eikä silmissä ja kasvoissa kuten draama. Kameran etäisyys tapahtumiin myös tarjoaa objektiivisemmän näkökulman ja sallii nauraa kipeille tai synkillekin asioille.

Vastaavia vaatimuksia on tanssielokuviissa. Tanssi tapahtuu koko keholla, joten tanssin tunteen välittämisessä tarvitsee kokokuvia, mutta on löydettävä raja tylsän teatteritallennemaisen ja tunteita korostavan subjektiivisen kerronnan välillä.

Esimerkki komediasta, jossa draaman ja komedian kuvakerrontaa on sekoitettu mielestäni mielenkiintoisella tavalla on *“Zack & Miri make a Porno” (2008. Ohjaus Kevin Smith)*. Elokuviassa on kohtaus, jossa kaksi hahmoa harrastaa seksiä kuvausryhmän edessä. Tässä kohtauksessa hahmot tajuavat rakastavansa toisiaan, mutta kohtaukseen tulee huumoria kun tunteellisesti merkittävä tapahtuma kahden hahmon välillä näytetään myös kuvausryhmän näkökulmasta monitorista, josta se näyttää vain omituiselta pikselöityneeltä muhinalta. Kohtaus näyttää visuaalisesti, miltä toistensa kanssa rakasteleminen näistä kahdesta hahmosta tuntuu, joka on dramaattista ja tarinalle tärkeää, mutta visuaalinen kontrasti naurattaa ja liikuttaa katsojaa.

Mielestäni lastenelokuva ei ole oma genrensä, mutta lapsille suunnattu elokuva usein sisältää kuvakerronnallisia valintoja, jotka nousevat kohdeyleisöstä. Monet lastenelokuvat on kuvattu lapsen silmien korkeudelta, jotta ne esittäisivät maailman ja aikuiset, sekä toiset lapset kohdeyleisön näkökulmasta ja olisivat siten samastuttavampia lapsille ja tuoreita aikuisille. Tämän tietysti sanelee jo se, että näyttelijöiden silmät ovat puolimetriä alempana kuin aikuisnäyttelijöiden.

## **4.8 Käsikirjoituksen ulkopuolella**

Elokuvien jokainen kuva ei aina ole osa kohtauksen kerrontaa. Elokuvissa on myös symboliikkaa, siirtymiä ja tunnelmaa luovia tai paikkoja ja tilanteita esittäviä kuvia. Joidenkin kuvien tarkoitus voi esimerkiksi olla ainoastaan toimia äänikerronnan "mattona". Mahdollisuuksia on monia, koska erilaisia tarinoitakin on.

Ohjaajan ja kuvaajan on otettava huomioon elokuvan kuvat kokonaisuutena ja suunniteltava kuvakerrontaa tekstin ympärille. Tarkoitus ei ole kuvittaa käsikirjoitusta vaan kirjoittaa elokuva uudelleen kuvilla.

### **4.8.1 Siirtymät ja etabloinnit**

Siirtymä ja siirtymäkuva ovat eri asia. Siirtymä tarkoittaa leikkaamossa toteutettua siirtymistä kohtauksesta toiseen, joka joskus voidaan toteuttaa siirtymäkuvilla. Siirtymä voi olla myös suora leikkaus seuraavan kohtauksen ensimmäiseen repliikkiin tai ristikuva. Kohtaushan vaihtuu kun aika tai paikka vaihtuu. Siirtymäkuvia kannattaa toteuttaa, jotta niitä on jos niitä tarvitsee leikkausvaiheessa. Siirtymäkuvilla pystyy antamaan katsojalle miettimisaikaa sekä pitää katsojan orientoituneena kohtauksen tapahtumapaikasta tai -ajasta – jos katsojan disorientoiminen ei ole toivottavaa.

Tällaisten, näennäisesti tarinan eteenpäinviemisen kannalta merkitsemättömien kuvien ennakkosuunnittelu ja kuvaaminen, voivat tuoda elokuvan kuvakerronnalle monimerkityksellisyyttä, elävyyttä, variointia ja tuoreutta sekä tehdä kohtausten välisen rytmin manipulaation helpoksi. Hätätapauksessa ne saattavat myös pelastaa leikkausvaiheessa ongelmallisia kohtia. Monet nuoret elokuvaopiskelijat saattavat kavahtaa ajatusta käyttää elokuvissaan kliseisiä ulkokuvia rakennuksista, mutta tämä mielipide muuttuu kun istuu leikkaamossa vailla minkäänlaisia siirtymäkuvia kykenemättä vaikuttamaan leikattavan ohjelman rytmiin mitenkään.

Louhimies usein kirjoitusvaiheessa miettii siirtymiä ja hän saattaa kirjoittaa niitä tekstiin. Siirtymät eivät hänestä ole tarinallisesti tärkeitä, mutta niistä saa elokuvan sujuvuuteen jotain pientä lisää. (*Louhimies 09.04.2013*) Omasta mielestäni harkituilla siirtymillä ja sujuvalla kuvakerronnalla elokuvaan voidaan lisätä samaa viimeistellyn ja yksityiskohtaisuuden tuntua kuin huolella suunniteltuun nettisivuun tai hyvin aseteltuun ateriaan - jos tällainen tunnelma on toivottavaa.

Lähes koko Hyvä poika – elokuva on kuvattu käsivaralla seisovan tai istuvan ihmisen

silmäntasolta. Mukaanlukematta muutamia ilmakuvia rantatalosta, jossa tarina pääasiallisesti tapahtuu. Pidin tätä mielenkiintoisena tyylirokkona ja kysyin siitä ohjaajalta.

“Me kiinnitettiin meidän kamerat kauko-ohjattaviin pikkuhelikoptereihin ja niitä lennätettiin siellä ylhäällä. Mulle se oli tärkeä, koska se elokuva on niin jollain tavalla klaustrofobinen, et me ollaan koko ajan siellä talossa, koko ajan näiden tiettyjen ihmisten kans. Mä halusin happea, mutta myös mä tykkään niistä kuvista, et se on niinku pieni saarrettu paikka missä meidän huvila on niin se tuntui oikealta välillä korostaa sitä pikkumaailmaa missä ne on “ (*Bergroth 14.02.2013*)

Suuren budjetin elokuvissa voi olla ns. “second unit”, jolla on oma ohjaajansa ja kuvaajansa, jotka toimivat pääkuvaajan ja –ohjaajan alaisuudessa, mutta joiden tehtävä on nimenomaan tuottaa kuvia, joissa ei tarvita päänäyttelijöitä tai koko kallista työryhmää. Yleisiä second unit kuvia ovat lähikuvat esineistä ja esittelykuvat rakennuksista. Taistelukohtauksissa kuvat, joissa ei esiinny päänäyttelijöitä ovat usein second unitin tuottamia. Ajoneuvot liikkeessä, joissa ei nähdä ajoneuvon sisään ovat myös usein kuvia, joita pääkuvaaja ja ohjaaja eivät ole paikalla tuottamassa. Kuvaaja ja ohjaaja ovat silti vastuussa näistä kuvista ja heidän on tilattava kuvia second unitilta sen mukaan mitä tarina tarvitsee. Second unit voi pienemmässä tuotannossa olla esimerkiksi pelkästään kuvaaja, ohjaaja ja kamera jotka käyvät kahdestaan kuvaamassa tarvittavia otoksia. Tämä on halpaa ja hyödyllistä.

Kotimainen esimerkki tällaisesta olisi elokuva *Harjunpää ja Pahan pappi*. Leikkaaja Benjamin Mercer kertoi meille luennolla (2010) pyytäneensä lisäkuvaajaa Aleksii Ahosta kuvaamaan Helsinkiä “likaisena metropolina” elokuvan leikkausvaiheessa. Käyttämällä materiaalia oikeista ihmisistä metrossa ja kadulla yhdessä näyttelijöillä kuvattujen kohtausten kanssa Mercer pystyi luomaan tunnelmaa ja illuusion elävästä kaupungista,. Harjunpäässä on myös useita kuvia Helsingin kaupungista ja muutamista elokuvassa tärkeistä rakennuksista helikopterista kuvattuna siirtymä- ja esittelykuviksi.

#### 4.8.2 Alkutekstijakso

David Fincherin elokuvassa *Se7ven* on visuaalinen ja häiritsevä alkutekstimontaasi elokuvan alussa, jota itse ainakaan en löytänyt kirjoitettuna yhdestäkään käsikirjoitusversiosta, jota internetistä löysin. Tämä ”kohtaus” virittää elokuvan tunnelmaan ja visuaaliseen tyyliin, sekä tarjoaa abstraktia tietoa tulevasta elokuvasta ja asettaa elokuvan genren ja maailman paikoilleen, joka myöhemmin lunastetaan.

“David Fincher’s sophomore feature, gave the director a double challenge. In short order, he needed to put behind him the bitter legacy of *Alien 3* (or *Alien<sup>3</sup>*, if you’re really pedantic) and subvert the expectations of audiences who might have been anticipating Brad Pitt in full-on heartthrob mode or the Morgan Freeman who drove *Miss Daisy*. And he needed to do it in a little over two minutes.” (*Semlyen P. Empire – lehden nettisivut.*)

Semlyen haastattelee alkutekstijakson suunnittelijaa Kyle Cooperia joka kertoo jakson syntymisestä. *Se7enin* alkutekstijakso on toteutettu vasta kun elokuvan on leikkaus on valmistunut ja Cooper kertoo käyneensä jatkuvaa dialogia Fincherin kanssa alkutekstijakson kuvista, tunnelmista ja informaatiosta. Tämäkin erittäin visuaalinen ja ripeästi leikatun kuvakavalkaadin sisältö lähtee tarinasta ja tämä sekvenssi on elokuvan antagonistin esittelyjakso. Cooper kertoo Semlyen haastattelussa suunnitelleensa lähes jok’ikisen kuvan perustuen joko elokuvan tarinaan tai antagonistin taustatarinaan. Lopulta hän suunnitteli vielä kuvia, jotka olisivat mahdollisimman häiritseviä luodakseen tunnelmaa. Tämän sekvenssin inspiraationa on toiminut *Nine Inch Nailsin Closer* – musiikkivideo ja sen taustalla soi uudelleen miksattu versio *Closer* – kappaleesta. (*Semlyen P. Empire – lehden nettisivut luettu 26.04.2013*)

Louhimies kertoo inhoavansa alkutekstijaksoja, koska haluaisi mennä heti asiaan. 8-pallo elokuvassa kuitenkin on alkutekstijakso,. Sekvenssin kuvamateriaalina on käytetty päähahmon ja hänen entisen poikaystävänsä kotivideomateriaalia kertomaan menneestä ajasta ennen elokuvan aikaa. (*Louhimies 09.04.2013*) Vaikka jo alkuteksteissä on mukana rappio ja päihteiden käyttö, niin omasta mielestäni 8-pallon alkutekstijakson onnellinen pariskunta suhteessa elokuvan tarinan ensimmäisiin kohtauksiin, toimii kontrastinsa ansiosta hyvänä alkukoukkuna. Lisäksi ymmärrämme

päähahmo Piken myöhemmin tekemiä päätöksiä tarinassa tämän alkutekstin parisuhde-tunnelman istutuksen takia.

## 5 Ohjaajan oma ääni – inspiraatio ja valinnat.

Tässä kappaleessa haluan nostaa lukijan mieleen ajatuksia kaikista mahdollisuuksista mitä kuvakerronnan suunnittelu voi sisältää ja millaisia vaikutteita voi tarkoituksella itselleen etsiä. Haluan silti painottaa, ettei esteettinen kikkailu saa olla itsetarkoituksellista, ja että joskus yksinkertainen ratkaisu on paras.

Käytän tässä kappaleessa sanaa ”estetiikka” kuvaamaan yleisiä linjauksia tai konventioita, jotka sanelevat miten jokin kohtaus tai elokuva kuvataan menemättä yksittäisien kuvien sisältöihin.

Itseäni kiinnostaa ajatus tuoreuden itseisarvosta elokuvan kuvakerronnassa. Onko tarpeellista kuvata kahvipöytäkeskustelu jollakin tavalla, joka on erilainen vain sen takia, että tekisimme jotain erilaista? Missä puitteissa voimme liikkua, ollaksemme tuoreita tarinan ehdoilla. Puhutaanko oikeasti edes tuoreudesta ja onko se hyvin kuvatun elokuvan edellytys? Innovatiivisuutta pidetään nyky maailmassa itsessään arvokkaana. Haastateltavistani eivät ketkään pitäneet tuoreuden ja uutuuden tavoittelua itsessään tärkeänä vaan sanoivat sen nousevan orgaanisesti tekijöistään ja tekstistä ja kuuluttivat perusratkaisujen perään, silloin kun muuta ei tarvita. Kuvaaja Anu Keränen sanoi, että koska katsojat ovat tottuneet perinteiseen mastershot-kerrontaan, voidaan sitä keinoa käyttämällä ohjata katsojan huomio pois kuvauksesta ja kohtauksen sisältöön. Kameratyöskentely voi olla osa kohtauksen sisältöä, mutta kuvauksella ei saa häiritä kerrontaa vetämällä siihen tarpeetonta huomiota. (*Keränen 11.04.2013*)

”Se menee niin nopeesti vaan sellaiseksi kikkailuks ja teeskentelyksi, se ei lähde aidosti mistään. Aito, hieno tuoreus on nimenomaan sitä, et se lähtee jostain, et jollain on oma kieli. Se lähtee siitä tarinasta ja niistä ihmisistä. Se, että sitä alettaisiin tietoisesti miettiä on musta jotain ihan fuulaa.” (*Bergroth 14.02.2013*)

Mielestäni kuvakerronnassa tärkeintä on ennen kaikkea selkeys. Riippumatta uudesta

tavasta kuvata jokin tapahtuma, esine tai henkilö, on kuvalla oltava tarkoitus ja sen tarkoituksen pitää välittyä. Tarkoitus voi olla abstrakti tai tunteenomainen, mutta kuvakerronnalliset valinnat on tehtävä tarkoituksen ehdoilla. Tätä ei saa unohtaa jos miettii uusia tapoja kertoa tuttuja asioita.

“Mä kyl pyrin ennen kaikkea, et se kertois sen tarinan, et tietyllä tavalla jos hakis vain tuoretta niin usein mä ajattelen niin, että meidän pitää tehdä sitä elokuvaa tai sitä tarinaa, et se on niinku tärkeetä. Et se ei oo tärkeetä, et joku muistaa, et tässä on joku mielettömän hieno ohjauksellinen tai kuvauksellinen ratkaisu vaan, et se juttu niinku toimisi ja ehkä jopa niin et ne keinot eivät olisi niin näkyviä tai olis jopa piilossa. ” (*Louhimies 09.04.2013*)

Mielestäni tuoretta voi lähestyä ajatuksellisesti vanhojen asioiden yhdistämisestä tarinalle sopivalla tavalla. Voi hyväksyä, ettei tarvitse keksiä pyörää uudestaan, mutta voi valita mielenkiintoisen pyörän. Esimerkiksi oma ohjaukseni *Aseveljet* sijoittuu sotatilanteeseen, mutta käsittelee ihmisiä, tunteita ja seksuaalisuutta. Mielestäni tämän lyhytelokuvan kuvakerronnassa “tuoretta” oli valinta kuvata elokuva teeman ehdoilla ja vain kevyesti imitoida sotaelokuvia. *Aseveljet* on kuvattu melkein saippuaopperamaisesta. Sotaepookki tyylistä valitsimme kuitenkin leveän kuvasuhteen (1:2,35) jolloin sekoitimme sitä miltä elokuvan olettaisi näyttävän siihen mitä genreä elokuva oikeasti on.

Kuvaajani Hannu Koivurannan panostus elokuvan esteettisiin linjauksiin oli hahmojen kompositointi heidän taustaansa vasten. Koivurannan ehdotuksesta hahmojen suhtautuminen itseensä vaikutti siihen onko hahmon taustalla avaraa tilaa vai suljettua tukkiseinää. Minulle ohjaajana tämä esimerkiksi vaikutti blokkaukseen, koska toinen hahmoista täytyi saada seinää vasten ja toisen taakse tyhjää tilaa.

### ***5.1 Päähahmon näkökulma (maailmankatsomus)***

Master Class luennollaan ohjaaja Udayan Prasad (Camerimage Plus festivaali 2011) ehdotti, että kuvakerronnan suunnittelussa voidaan käyttää näyttelemisprosessin keinoja ja hän esitti esimerkkejä elokuvista ja kohtauksista, missä hän koki ohjaajan ja

kuvaajan käyttäneen tätä metodia.

Tämän lähestymistavan periaate on, että suunnitellaan kuvat vastaamaan päähahmon näkökulmaa, ei konkreettisesti vaan emotionaalisesti ja siten saadaan katsoja samastumaan hahmon kokemuksiin tarinan kulkiessa.

Udayan esimerkki elokuvan taustatarinan tai elokuvassa tapahtuvien asioiden käytöstä kuvasuunnittelussa oli, että jos hänellä olisi kotonaan tuoli, jossa hän on kerran harrastanut upeaa seksiä rakkaan vaimonsa kanssa, hän katsoo sitä eri tavalla ja se tuntuu hänestä erilaiselta, kuin jos se olisi tuoli, jossa hän näki vaimonsa antavan suihinoton Udayan parhaalle ystävälle. Hänen ajatuksensa on, että nämä psykologiset muutokset hahmon suhtautumisessa asioihin, tilanteisiin ja esineisiin pitäisi näkyä kuvasuunnittelussa. Millaisia kuvia voisi ottaa tuolista saadakseen kuvaan lämpimän ja rakastavan tunnelman tai vihaisen ja kylmän tunnelman?

Udaya näytti kohtauksen elokuvasta *Letyat zhuravli* (1957. Englanniksi "The Cranes Are Flying"), jossa päähahmo ja hänen rakastettunsa yrittävät löytää toisiaan väkijoukosta, missä ihmiset hyvästelevät sotaan lähteviä miehiä ja päähahmo on yksi heistä. Kameran eteen on asetettu ihmisiä hyvästelemässä rakkaitaan aidan lävitse, mikä kuvastaa Boriksen tahdon suuntaa kohtauksessa - hän tahtoo nähdä tyttöystävänsä. Kamera matkii Boriksen liikettä väkijoukon halki, vaikka emme näe häntä ja emme pääse näkemään mitään, mitä Boris tai hänen tyttöystävänsä eivät näkisi.

Omasta mielestäni Udayan ajatukset ovat hyviä ja sopivat ainakin moniin kohtauksiin monissa elokuvissa. Parasta tässä ajatustavassa mielestäni on, että sillä on konkreettinen lähtökohta, jonka kautta voi alkaa löytää tunnelmia ja "sanoja" kohtauksen kuvakerronnalla ilmaistaviksi aivan kuten vektorimetodissa. Ohjaaja voi tehdä päätöksen kuvata kohtauksen tavalla, joka pyrkii välittämään päähahmon suhtautumisen tapahtumiin.

## ***5.2 Oma näkökulma ja havainnot maailmasta***

Lähtökohtana kuvasuunnittelulle voi olla myös ohjaajan tai kuvaajan omat havainnot ja mielipiteet maailmasta tai tapahtumista. Jos ohjaaja tai kuvaaja on havainnut jonkin asian, toistuvuuden tai tunteita herättävän visuaalisen elementin, se voi hyvinkin olla lähtö- tai yksityiskohta kohtauksen kuvasuunnittelulle ja blokkaukselle. Tällaisessa tapauksessa ei välttämättä lähdetä hahmon kokemuksesta tai muutoksen

välittämisestä vaan esimerkiksi jonkin yksityiskohdan välittämästä informaatiosta tai vaikutuksesta. Bergrothin mielestä “niissä on jotain heti väistämättä oikein.” (Bergroth 14.02.2013)

Kysyin Bergrothilta, että uskooko hän väittämään “mitä persoonallisempi, sitä universaalimpi” ja hän miettimättä sanoi allekirjoittavansa tämän väittämän.

### **5.3 Unet**

Kuvakerronnallisesti inspiraatiota voi hakea omista unistaan. Elokuvakerronnan sanotaan vastaavan tapaa, jolla ihmismieli rakentaa syy-seuraussuhteita ja imitoi tapaa, jolla aivomme näkevät unta. Tämä voisi olla syy sille miksi hyväksymme elokuvaleikkauksen kerrontakeinona, emmekä hämmästy omituisia hyppäyksiä tilanteessa ja ajassa, vaan ne ovat meille tuttuja tapoja yhdistää tapahtumia ja ajatuksia.

Tästä näkökulmasta kuvakerrontaa voi etsiä oman alitajuntansa tavasta käsitellä asioita. Mielestäni tässä piilee vaara, että sijoittaa kohtauksen päälle kuvakerrontaa, joka ei kohtaukseen mitenkään kuulu, mutta oman alitajunnan tapa tarkastella jotain tilannetta visuaalisesti voi olla yhtä aikaa universaali, mutta subjektiivinen eli olla tuore ja samastuttava keino esittää jokin tapahtuma, tunnelma tai ajatus. Kuvaaja Rauno Ronkainen kirjoittaa:

“Yöllä herään kesken unen kiihkeänä ja malttamattomana. Unessa tiesin tarkalleen, kuinka käsitellä kohtausta, jota seuraavana aamuna kuvaan. Valo liikkuu päähenkilöiden kasvoilla, väri on täyteläinen ja valon kontrasti on niin intensiivinen, että se lumoo minut. Tämä mielikuva mielessäni saavun kuvauksiin ja nautin, kun saan yhdessä työtoverieni kanssa toteutettua visioni. Yhdessä keksimme elävöittäviä detaljeja ja saamme herätettyä tunteen elämästä, unesta ja tunnistettavasta kokemuksesta. Huomaamme kuvan toimivan, tukevan kohtausta, draamaa ja koko elokuvaa.”  
(Ronkainen, *Lehtiset* 3/2012)



Lyhytelokuvassaan Lasileuka Bergroth kuvasi kohtauksen, jossa päähahmotyttö seisoo paikoillaan äitinsä makuuhuoneessa pimeässä ja hänet valaisee vain ohimenevät autonvalot ja äiti säikähtää omaa tyttärtään kun havaitsee hänet

“ - - niin se on esimerkiksi tollanen unenomainen kohtaus, painajaisten peruskamaa, liikkumaton hahmo pimeydessä.” (Bergroth 14.02.2013)

Omissa painajaisissani usein jokin pelottava asia, kuten hyönteisparvi, zombikissa tai musta lima kiipeää jalkojani pitkin ja peittää silmäni. Tätä voisi vällanmainiosti käyttää kauhuelokuvassa kuvakerronnallisena inspiraationa tai draamaelokuvassa painajaisena. En varmasti ole ainoa jota pelottaa ajatus, että jokin vaarallinen ja likainen tulee silmiini ja vahingoittaa niitä.

#### **5.4 Toiset elokuvat ja mediat**

Katsomalla elokuvia kartuttaa mieleensä pankin erilaisia kuvia ja tilanteita, joissa kuvia on käytetty tietyllä tavalla. Kun valmistautuu elokuvaan on hyvä tutkia samankaltaisia elokuvia etsien sieltä kolmenlaisia asioita

- **Ideota ja tunnelmia, jotka sopivat tähän projektiin.**
- **Ideota, jotka eivät ole mielenkiintoisia ja joita tahdomme välttää.**
- **Miten joku muu on ratkaissut samankaltaisia kohtauksia.**

Molemmat ohjaajahaastateltavani kertovat katsovansa referenssielokuvia. Bergroth etsii referenssielokuvista yhteistä kieltä jolla puhua kuvaajansa kanssa. Inspiraatio on myös referenssielokuvissa tärkeä asia kun voi innostua miten hienosti jotkut toiset ovat ratkaisseet jonkin asian. (Bergroth 14.02.2013) Louhimies etsii myös referenssielokuvista inspiraatiota ja yhteistä kieltä työryhmänsä kanssa. Hän sanoo katsovansa referenssejä jos tulossa on monimutkainen kohtaus tai jotain aivan uutta. (Louhimies 09.04.2013) Kumpikin korostaa, ettei ikinä kannata kopioida kuvasuunnitelmaa toisesta elokuvasta. Musiikkimiksaaja Julius Mauranen opetti minulle äänitekniikkaa Kallion lukiossa vuonna 2004. Hän kertoi miksatessaan ottavansa studioon mukaan levykaupalla saman genren musiikkia virittääkseen mielensä sille, miten tällaista genreä yleensä miksataan. Mielestäni samaa logiikkaa voi

soveltaa elokuvanteossa. Ikäänkuin herättää aivonsa kuvakerronnalle

Yksi tapa etsiä ideoita on miettiä, mistä voisi lainata estetiikkaa tai minkälaisen linjauksen voisimme tehdä, joka tukisi tarinaa ja tekisi kerronnasta tuoretta. Estetiikkaa koskevat linjaukset voivat auttaa tuomaan elokuvalle tuoreutta, koska ne rajaavat valintoja ja yhtenäistävät kerrontaa.

Esimerkiksi Matt Reevesin ohjaaman Cloverfield -elokuvan (2008) estetiikka ja kerronta on lainattu kotivideoista. Koko elokuva kerrotaan ikäänkuin se olisi tallentunut kotivideokameran nauhalle ja elokuvan aikana näemme myös vanhaa materiaalia nauhalta, jonka päälle elokuvassakin hahmona oleva kuvaaja tallentaa tapahtumia. Tämä on melko suosittu kauhu- ja jännitys-elokuvagenren ratkaisu ja näitä elokuvia kutsutaan "Found Footage" - elokuviksi.

Elokvassa Rocky Balboa on elokuvan kliimaksin nyrkkeilyottelu kuvattu oikeille TV-lähetyskameroilla kuin oikea nyrkkeilyottelu ja väliin on leikattu filmille kuvattuja lähikuvia ja elokuvallisempia otoksia ottelun keskeltä. Kohtauksen estetiikkaan on lainattu elementtejä urheilulähetyksistä. (*American Cinematographer 12/2006, 128*)

Televisiosarjassa Supernatural 5. kauden jaksossa 8. päähahmot joutuvat televisiosarjamaisiin yliluonnollisiin ansioihin ja muutoin perinteiseen tv-draamakerrontaan nojautuvan sarjan estetiikka muuttuu jokaisen ansan kohdalla. Päähahmot käyvät läpi rikosarjat (CSI), lääkärisarjat (Gray's Anatomy) ja SitComit (70's Show) sekä Japanilaiset peliohjelmat (Hole in The Wall) Tässä tilanteessa estetiikkaa on lainattu matkimistarkoituksissa ja tekijät osoittavat tietoisuutensa konventioista, jotka ovat niin yleisiä ja tunnistettavia, että pelkästään niillä voidaan katsojalle kertoa jotain.

Elokvassa Doom (2005) on lainattu FPS (First-Person-Shooter) pelien kuvakerrontaa yhteen kohtaukseen, jossa näemme kaiken päähahmon silmistä, mutta näkökentässämme on koko ajan hänen kiväärintä.

Gaspar Noen elokuva Enter The Void (2009) on kuvattu kokonaan 9mm linssillä ja lähes pelkästään päähahmon silmistä. POV-kuvattu\* elokuva ei ole ennenkuulumaton, mutta harvinainen lähestymistapa. Tämä valinta yhdistettynä siihen, ettei päähahmo ole minkään fyysisen esineen tai esteen sitoma tuo elokuvalle aivan oman estetiikkansa ja täten tuoreutta, joka on tarkoituksenmukaista ja tarinasta nousevaa.

---

\* POV = Point-Of-View suomeksi "Näkökulma" eli kamera on kuin hahmon silmät.

Inspiraatiota ja ideoita voi etsiä myös muista taiteista. Louhimies mainitsee hänen kuvailmaisuunsa vaikuttaneen suuresti maalaustaide ja erityisesti 1900-luvun alkupuoliskolla toiminut Edward Hopper. Hopper oli suuntaukseltaan moderni realisti joka maalasi melankolisia kuvia amerikkalaisesta elämästä ja nimesikin maalauksensa lähes lakonisesti "Office at night" tai "Summer interior". Louhimies suositteli, että jos tutustuisin Hopperin töihin niin näkisin niissä yhdennäköisyyttä hänen elokuviinsa, varsinkin Levottomiin. Etsittyäni netistä Hopperin töitä näin niissä välittömästi saman tunnelman kuin monissa Louhimiehen elokuvissa.

Vastaavasti musiikkia voi käyttää löytääkseen sopivia tunnelmia tai rytmejä. Ohjaaja Peter Weir (Kuolleiden runoilijoiden seura, Todistaja) soittaa kuvauksissa musiikkia virittääkseen itsensä työryhmänsä ja näyttelijänsä elokuvan maailmaan tai käsitteillä olevan kohtauksen rytmiin. Hän hiljentää soittimensa vasta juuri ennen kuin sanoo "action". (Seale. Master Class. 2011)

### ***5.5 Esteettiset rajaukset ja säännöt.***

Esteettiset valinnat, eli elokuvalla asetetut linjaukset, voivat toimia erittäin helpottavina ja inspiroivina työkaluina. Tehdessään päätöksen rajata itseltään vaihtoehtoja, tulee helpommaksi löytää lopulliset ratkaisut, kun koko universumi ei olekaan enää avoin. Rajaukset saattavat tuoda yhtenäisyyden tunnetta tekeillä olevaan elokuvaan. Louhimies kertoo pitävänsä esteettisten rajoitten asettamisesta projektille ja kertoo tekevänsä sitä usein. Hän sanoo, että tällaiset päätökset on tehtävä tarinaan perustuen. Kysyessäni esimerkkejä hän kertoo, että elokuvassa Levottomat ei ole lavastuksessa tai puuvastuksessa lainkaan sinistä. Hän ei muista prosessia, joka johti näihin päätöksiin, mutta tietää ettei tehnyt tällaisia rajauksia perusteetta.

"Mulla on sellanen tunne, että kun mä olen reaali maailmassa ja mulla on erittäin pieni budjetti, niin mä haluan jonkun kontrollin sinne. Mä haluan jotakin, että se on vähän irti, et se ei ole ihan dokkaria ja määräämällä jonkun sellasen säännön mä saan sen. Sehän voi olla mikä vaan tällainen esteettinen rajaus, joka mun mielestä helpottaa tarinaa tulemaan läpi tai irti ihan, et ei tee dokkaria - jos ei halua dokkaria."  
(*Louhimies 09.04.2013*)

Aseveljissä esimerkiksi päätimme kuvata koko elokuvan ensimmäistä kuvaa lukuunottamatta perustuen veteraanilta saamaani tետoon, ettei juoksuhaudasta asemasodan aikana koskaan nostettu päätä, edes hiljaisten vaiheiden aikana. Elokuvasssa ei ensimmäisten sekuntien jälkeen nähdä juoksuhaudan yläpuolelle.

Fiktiolyhytelokuvaohjauksessani *Upovanie* (2013), joka on dystopinen scifi-draama pohdimme kuvaaja Hannu Koivurannan kanssa filmin ja digitaalikameran väliltä ja päätimme kuvata digitaalisesti elokuvan genren takia vaikka molemmat pidämme filmistä. Mielestämme scifi-ympäristöön sopi RED ONE kameran tekemä terävä digitaalilookki. Logistinen syy formaatin valintaan oli elokuvan suuri visuaalisten efektien määrä ja digitaalista kuvaa on helpompi efektoida. Esituotantovaiheessa päätimme myös korvata niin monta ajoa zoomauksella kuin vain mahdollista, koska se on mekaaninen kameran ominaisuus eikä orgaaninen ihmissilmän ominaisuus. Kuvasimme myös tետtyjä tloja mahdollisimman "leijuvasti" joka lähti avaruuden painottomuuden tunteen imitoimisesta. Nämä kaikki valinnat ovat nousseet tunnelmakeskusteluistamme, joissa puhuimme synkkyydestä, tulevaisuudesta ja scifi-traktoreista

Keränen ja Louhimies molemmat muistuttivat, että ennen kuvauksia on tärkeä sopia, millainen kuvaustyyli elokuvalla tehdään, jottei kuvaustilanteessa tule yllätyksiä tai ristiriitoja. (*Louhimies 09.04.2013*), (*Keränen 11.04.2013*)

## **6 Milloin ja miten?**

Tässä kappaleessa esittelen niitä konkreettisia työtapoja, joilla ohjaaja ja kuvaaja yleensä käyttävät fiktioelokuvan kuvasuunnittelussa. Tarkoitukseni on kertoa minkälaisella akselilla liikutaan, mitkä ovat sen ääripäät ja esitellä omiani, sekä muiden mielipiteitä eri työskentelytapojen vahvuuksista. Nämä työtavat eroavat toisistaan pääasiallisesti siinä missä vaiheessa suunnitellaan ja siksi niiden painotukset ja vahvuudet ovat erilaisia.

### ***6.1 Storyboard (tiukasti valmisteleva työtap)***

Elokuvanteossa storyboard tarkoittaa sarjakuvamaista piirroskokoelmaa, joka visuaalisesti esittää koko elokuvan, kohtauksen, sekvenssin tai yhden ruudun.

Storyboard voi tekijän piirustusstaidosta riippuen olla pelkästään yksinkertaisia tikku-ukkoja ja nuolia esittämässä hahmojen kävelysuuntaa tai jopa maalauksellisia, lähes itsenäisiä taideteoksia, joista näkee tarvittaessa valon suunnan, linssin avautumiskulman ja kameran liikket.

Tässä tekstissä käytän sanaa "storyboarddata" verbinä tarkoittamaan ennen kuvauksia suunniteltua ja piirrettyä kuvaa, joka on tarkoitus kuvauksissa toteuttaa sellaisenaan.

Storyboard palvelee kahta päätarkoitusta.

- 1. Kommunikoida muille ihmisille millaista kuvaa ollaan tekemässä**
- 2. Testata kuvavirta ja valitut kuvat etukäteen jolloin voidaan havaita puutteita, toistoa tai tylsiä valintoja.**

Ohjaajalle storyboardin tekeminen itsenäisesti tai kuvaajan kanssa, on hyvä tapa saavuttaa konsensus siitä, että kun puhutaan abstrakteista asioista, puhutaan silti samasta asiasta. Joskus kuva sanoo enemmän kuin tuhat sanaa. Esimerkiksi kun puhutaan asioiden ja esineiden sijainneista kolmiulotteisessa maailmassa ja yritetään kertoa toiselle miten ne asuttuvat kaksiulotteiselle pinnalle. Piirros on lähempänä loppuformaattia kuin puhe tai teksti, joten tulkinnan varaa jää vähemmän.

Storyboardin usein ylenkatsottu vahvuus on, että myös storyboardeja voi versioida. Storyboardin kanssa voi tehdä samanlaisia kokeiluja ja tutkimusta kuin esimerkiksi leikkauspöydällä. Luonnoksista voi pyytää palautetta leikkaajalta, kaverilta tai keneltä tahansa, joka osaa lukea storyboardeja ja arvioida välittykö toivotut asiat, onko tulossa suojavaivaongelmia, ollaanko tekemässä todella tylsiä tai vain yhtä kuvakokoa olevia kuvia kohtaukseen, joka kutsuisi mielenkiintoisempaa käsittelyä. Storyboardaamisen työvaiheena ei tarvitse olla kovin kaukana käsikirjoitusprosessista.

Storyboardia voi myös käyttää oman luovan prosessinsa hakkerointiin. Kun tekee kohtauksesta nopean storyboardin, saa puserrettua päästään ensimmäiset ja ilmiselvät ideat. Ihmisen alitajunta haluaa tulla hyväksytyksi ja tarjoaa aluksi vaihtoehtoja, joiden se tietää toimivan, eikä se halua ottaa riskejä. Hyvä keino aloittaa kuvasuunnittelu on tehdä storyboard ja sitten heittää se roskiin, koska ainakaan niillä kuvilla kohtausta ei kannata toteuttaa. (*Seale, Master Class. 2011*)

Storyboardin vahvuus omasta mielestäni piilee siinä että taiteelliset päätökset tehdään ennen käytännön toteutusta. Tilanteessa, jossa kiire painaa päälle, huonekalujen

siirtäminen tai radan rakentaminen tuntuu kohtuuttomalta ajanhaaskaukselta saavutettuun etuun, on helppo tehdä päätös yksinkertaistaa kuvakerrontaa ja pelata varman päälle. Kun päätökset kuvista on suunniteltu tilanteessa, jossa näennäisesti kaikki on mahdollista ja aikatauluista huolehtiminen on huomisen murhe, on helpompi ottaa riskejä ja sitoutua päätöksiin, joiden toteutus kuvaustilanteessa tulee olemaan aikaa vievää ja stressaavaa.

“Se, että piirtää etukäteen voi olla hyvä työkalu vaatia asioita. Mä ymmärrän, et mä haluan tähän laajan näkymän, et tää ei voi tapahtua tossa tai tossa (kirjoittajan huomio: blokkauksellinen valinta). Mä ymmärrän, että hitto vieköön, miten mä saan noi tohon, jos mä haluan olla tos lähikuvassa, miten mä saan ton lapsen näkymään siin samassa kuvassa. Mä suosin sitä nimenomaan myös itselleni uusissa tai teknillisesti vaikeissa kohdissa. Miten mä kuvaan tän, kun toi hyppää veteen. Et mä voin kuvata tän vain yhen kerran, mihin mä asettelen ne kamerat, mitkä on ne rajaukset.” (*Louhimies 09.04.2013*)

Louhimies sanoo, ettei piirrä kohtaukselle storyboardia jos se on yksinkertainen tai helppo, koska hän on tehnyt perus elokuvakohtauksia (riita, hautajaiset kahvipöytädialogi) niin monta, että selviää niistä rutiinilla. 8-pallo elokuvassa hän teki kuvasuunnittelua harjoittelemalla näyttelijöiden kanssa lavasteissa ja kuvaamalla harjoituksia kännykkäkameralla. (*Louhimies 09.04.2013*)

Oma kokemukseni tästä on ohjaamani elokuvan *Aseveljet* (2010) kuvauksissa. Kuvaaja Hannu Koivurannan kanssa storyboardasimme yhdessä koko elokuvan läpi käsikirjoituksen äärellä. Tämä oli mahdollista tehdä, koska olin blokannut kohtauksen paperilla etukäteen ja tésin missä näyttelijät tulisivat olemaan missäkin kohtaa käsikirjoitusta. Suunnittelimme muutamia hankalia ajoja, ahtaisiin paikkoihin tunkeutumista, sekä kompositioita näyttelijöiden asemoinnissa, jotka vaativat huijaamista ja jatkuvuuden rikkomista, vaikka ne olisivatkin näkymättömiä. Elokuvassa on myös yksi kuva, joka on kuvattu jibillä (Jibin rakentaminen juoksuhautaan vie aikaa

ja vaivaa.)

Kuvauspäivänä satoi kaatamalla vettä koko päivän. Itse en ehkä olisi uskaltanut pyytää työryhmää rakentamaan rataa metrin levyisen mutaisen juoksuhaudan pohjalle sateessa, jos emme olisi suunnitelleet koko elokuvan kuvia etukäteen. Lisäksi olisin varmaan tyytynyt vähempään määrään kuvia, jolloin tarinan kuljetus olisi kärsinyt ja leikkaajalla olisi ollut vähemmän mahdollisuuksia lyhentää kohtauksia tai korostaa ja rytmittää tapahtumia . Sateesta huolimatta taisimme yhdessä ylipitkässä päivässä kuvata yli 30 kuvaa, jotka kaikki löytyvät storyboardista. Ankeissa olosuhteissa työskentelyä motivoi selkeästi tehty suunnitelma, jonka olimme etukäteen päättäneet toteuttaa.

“Aina siinä niinku voittaa jotain, jos sen on suunnitellut hyvin. Sit siinä on suunnitelma, josta on myös helpompi luopua. Et sitä mä en nää missään nimessä pahana, että aina on hyvä suunnitelma.” (*Louhimies 09.04.2013*)

Uskon, että ideointivaihe ja toteutusvaihe on hyvä pitää erillisiä missä tahansa taitessa. Kun ideointia ei jätetä tapahtuvaksi toteuttamisen kanssa samaan aikaan, jää luoville ratkaisuille energiaa ja aikaa. Lainatakseni lukioaikaista luovan kirjoituksen opettajaani Eva Kärnä-Koskista - paras paikka kirjoittaa on ennen nukkumaanmenoa pää tyynyssä.

Camerimage festivaalilla pääsin kysymään kuvaaja John Sealelta hänen tavastaan työskennellä ohjaajien kanssa. Hän oli kanssani täysin eri mieltä storyboardaamisen vahvuuksista ja sanoi, että storyboard sulkee pois mahdollisuuksia reagoida tiloihin ja tilanteisiin ja tekee lopputuloksesta staattisen ja vanhaa toistavan. Hän itse uskoo storyboardin hyödyllisimmän käyttötarkoituksen olevan nimenomaan tämä intuitiivisten ja vanhojen ideoiden poistaminen mielestä, jonka mainitsin aiemmin.

Bergroth kertoo Skavabölen tiukan ennakkosuunnittelun auttaneen heitä ensimmäisen pitkän elokuvan toteuttamisessa, koska heillä (Bergrothilla ja Keräsellä) oli tukipilari, johon pystyi nojaamaan. Hän kuitenkin kokee lopulliseen elokuvan asetelmallisuudesta ja jäykkyydestä, koska ei uskaltanut luottaa omiin intuitioihinsa ja vaan pyrki toteuttamaan kohtaukset ennakkoon suunnitteleamalla tavalla.

“Mä en kokenut sen [elokuvan] kanssa, sen kaltaista työskentelyä niinkuin omakseni lopulta, mä tunsin, että siitä jäi joku happi puuttumaan. Skavabölessä se asia, missä mentiin vähän mönkään oli toi, että me suunniteltiin pikkasen liikaa.” (Bergroth 14.02.2013)

Myös Louhimies kokee oman esikoispitkensä *Levottomat* olevan asetelmallinen ja hänkin laittaa sen oman kokemattomuutensa piikkiin. Louhimies kertoo tehneensä *Levottomat* lähes kokonaan master shot-tekniikalla. Louhimies toimi tällä tavalla, koska elokuva kuvattiin filmille, yhdellä kameralla ja tämä oli hänen esikoisohjauksensa. Hän kertoo jo seuraavassa elokuvassaan *Kuutamolla* ehtineensä kuvaaja Heikki Färmin kanssa tehdä enemmän ennakkosuunnittelua. He yhdessä päättivät kuvata elokuvan käsivaralla liikkuvasti ja nopeasti. Hän sanoo löytäneensä itsestään puolen, joka ei jaksaa odotella valaisun pikkutarkkaa virittelyä, varsinkaan kesken kohtauksen vaan hän on kiinnostunut enemmän ihmisistä ja tilanteista kuin tekniikasta ja täydellisesti rajatuista kuvista. (Louhimies, 09.04.2013)

Bergroth ja Seale ovat kuitenkin eri mieltä storyboardista ja riskinotosta. Bergroth uskoo soitellen sotaan lähtemisen johtavan helposti tuttuihin ja nähtyihin ratkaisuihin. Molemmat ohjaajajahaastateltavani ovat yhtä mieltä siitä, että yksinkertaiset dialogipainotteiset kohtaukset voi jättää storyboardaamatta, mutta koreografisesti monimutkaiset kohtaukset täytyy suunnitella vähintään kuvalistan tasolla. Eikä kumpikaan lähtisi kuvaamaan kohtausta ymmärtämättä mikä kohtauksen merkitys tarinalle on.

## **6.2 Improvisaatio (Erityisen vapaa työtapa)**

Storyboardaamisen “vastakohta” on tapa jota paremman sanan puutteessa kutsun improvisaatioksi. Improvisaatioista ei ole kuitenkaan kyse aivan samassa yhteydessä kuin esimerkiksi musiikin tai teatterin yhteydessä.

Improvisoiva kuvasuunnittelu tarkoittaa että kuvat suunnitellaan vasta kuvaustilanteessa tai näyttelijöiden harjoittelun jälkeen. Tämä ei tarkoita, että olisi vältetty esisuunnittelua tai kuvalistojen tekemistä, mutta ei olla sitouduttu tarkkaan, kiveenhakattuun suunnitelmaan, vaan tehdään päätökset kameran sijainnista,



linseistä ja liikkeistä lähempänä varsinaista kuvaushetkeä ja joskus vasta kuvauspäivänä.

### 6.2.1 Kuvalista

Improvisoidun kuvasuunnittelun rinnalla kulkee yleensä kuvalista. Kuvalista on nimensä mukaan lista kuvista, joita aiotaan tehdä. Kuvalistoille ei ole mitään selkeää mallia ei ammattistandardia. Kuvalista voi olla esimerkiksi abstrakti ja tunteenomainen:

1. Janne rakastaa Maijaa
2. Maija ei rakasta Jannea
3. Janne ja maija ovat yksin

Samana kohtauksen kuvalistan voisi kirjoittaa myös esimerkiksi näin.

1. Jannen POV, 85mm f2.0 – Maijan hiukset ja korva Maijan selän takaa
2. OTS Maijasta Janneen 50mm, f4.0 Maija ei katso Janneen päin
3. Yläkulma 12mm katonrajasta kirjahyllyn kohdalta, f4.0. Maija laittaa astioita, Janne katsoo Maijaa.

Luonnollisesti tämä jälkimmäinen lista on selkeästi pidemmälle viedyn suunnittelun tulosta, jolloin ollaan ehkä tehty jo alkeellisia päätöksiä blokkauksesta. Näyttelijöiden lopullinen sijainti ja toiminta on kuitenkin vielä avoin ehdotuksille. Ylempi kuvalista sisältää muistiinpanot siitä millaisia tarinaelementtejä kuvilla tulisi kertoa. Lopullinen tapa voi muotoutua vielä.

Improvisoitu kuvasuunnittelu käytännössä toimii tällaisella rautalankamallilla:

Kuvausten alussa ohjaaja vie näyttelijät lavasteisiin tai lokaatioon ja yhdessä katsotaan käsikirjoitusta. Ohjaaja blokkaa kohtauksen näyttelijöiden kanssa ja kohtaus harjoitellaan valmiiseen muotoon. Ohjaaja on valmistautunut lukemalla käsikirjoitusta ja suunnittelemalla kohtauksen "biitit\*" eli toiminnan suunnanmuutokset ja käänteet. Lisäksi ohjaaja tietää, mitä tällä kohtauksella kerrotaan ja hän ohjaa näyttelijöitä sen mukaisesti.

Kun ohjaaja on tyytyväinen kohtaukseen, hän pyytää kuvaajan katsomaan kohtausta. Näyttelijät esittävät kohtauksen kuvaajalle, jonka jälkeen he poistuvat juomaan kahvia,

---

\* Biitti eng. "Beat". Amerikkalaista elokuvajargonia, tarkoittaa hahmon toiminnan suunnan muutosta esim. suostuttelu – uhkailu – pakottaminen.

vaihtamaan vaatteita ja menemään maskeerattavaksi. Kuvaaja ja ohjaaja pohtivat millaisilla kuvilla tämän kohtauksen tapahtumat kannattaisi kertoa. He molemmat ovat lukeneet käsikirjoituksen ja tietävät missä kohtaa tarinaa mennään ja mitä tässä kohtauksessa tapahtuu. He puhuvat kohtauksen läpi, kertovat apulaisohjaajalle mitä aikovat tehdä tänään, jonka jälkeen ohjaaja menee kahville ja kuvaaja jää valaisemaan tilaa ja ensimmäistä kuvaa.

Improvisoitu kuvaustapa ei tarkoita, etteikö kuvausjärjestystä tulisi miettiä ja aikatauluttaa päivää sen mukaisesti. Käsikirjoituksesta voi päätellä jotain kuvien määrästä ja antaa itselleen sen verran työskentelyaikaa.

Kun valaisu on valmis, näyttelijät tulevat kuvauspaikalle ja näyttelevät kohtauksen läpi tai sen kohdan kohtauksesta, jolle tämä kuva on tarkoitettu. Yleensä kannattaa valon ja jatkuvuuden kannalta aloittaa kuvista, missä tilaa ja liikettä näkyy paljon ja edetä tiiviimpiin kuviin. Samoin kannattaa aluksi kuvata vain yhteen pääsuuntaan ja tehdä kuvaussuunnan käännöksiä mahdollisimman vähän, koska valojen siirtäminen vie aikaa.

Improvisoidun kuvasuunnittelun vahvuus piilee sen dynaamisuudessa. Näyttelijät voivat sanoa jos ohjaajan blokkaukset tuntuvat luonnottomilta tai jos heillä on ajatuksia siitä miten heidän hahmonsa toimisi tässä tilanteessa. Erityisesti kokemattomille näyttelijöille voi olla heidän suorituksensa kannalta helpompi työskennellä, jos heitä ei pyydetä toimimaan omien impulssiensa tai persoonansa vastaisesti.

Oma kokemukseni tällaisesta tilanteesta on Tampereen ammattikorkeakoulussa ohjaamani filmiharjoituksessa. Näyttelijän täytyi kiertää pöytä, pysähtyä askelmerkille ja pysäyttää toinen näyttelijä tiettyyn paikkaan keskelle huonetta, jossa he olivat kompositiossa eri laidoilla kuvaa ja näimme heidän kasvonsa. Hänestä toiminta tuntui luonnottomalta eikä hän pystynyt enää keskittymään ilmaisuunsa. Saimme aikaiseksi käyttökelpotonta materiaalia, mutta näyttelijä pysähtyi kyllä joka otolla oikeaan kohtaan.

Vapaassa työtavassa näyttelijöille voidaan harjoitusvaiheessa antaa vapautta liikkua tilassa ja käyttää rekvisiittaa vapaasti, koska mitään ei ole vielä lyöty lukkoon. Harjoituksissa voi tulla ideoita, joita ei piirrosten ääressä olisi tullut ajatelleeksi ja tila voikin tarjota mielenkiintoisia rajoitteita tai vapauksia.

Kysyin tuotantoyhtiö Fisher King Productionin linjatuottaja Anu Hukalta onko hänestä mitään taiteellista tai logistista hyötyä tai haittaa jos ohjaaja blokkaa kohtauksen kuvaushetkellä näyttelijöiden kanssa sen sijaan, että tekee suunnitelmat paperilla ennen kuvaushetkeä. Hukka on pitkän linjan elokuvatyöntekijä ja on toiminut apulaisohjaajana useissa pitkissä elokuvissa ja mainoksissa, joten hän tietää miten tällaiset kuvaukset aikataulutetaan ja toteutetaan. Hänen mielestään oli tapa sitten improvisointi tai huolellinen ennakkosuunnittelu on se otettava huomioon etukäteen ennakkosuunnittelussa ja budjetoinnissa. Näyttelijöille avautuva tila ja vapaus kuitenkin usein tuottaa parempia näyttelijäsuorituksia. (Hukka A. 31.04.2013)

Improvisoidun kuvasuunnittelun heikkous on mielestäni sen saama suunnittelu-aika. Oman kokemukseni mukaan jos kuvia ei ole päätetty etukäteen tai jos on tehty pelkkä kuvalista on helppo sortua perusratkaisuihin, jotka tulevat mieleen ensimmäisinä ja ilmeisimpinä, koska olemme nähneet niitä käytettävien satoja kertoja. Improvisoidussa kuvasuunnittelussa ei versioida, eikä kritisoida samalla tavalla, kuin storyboardatessa. On kiire päästä kattamaan kohtaus tarpeellisella määrällä kuvia ennen päivän loppumista, ettei tule ongelmia leikkauspöydällä. Tällaisessa tilanteessa jonkin riskikkäämmän tai uuden lähestymistavan tekeminen voi tuntua vaaralliselta ja voi syntyä pelko kohtauksen pilalle menemisestä. Tässä tilanteessa kuvaaja ja ohjaaja helposti turvautuvat puolikuviin, puolilähikuviin ja niiden vastakuviin, joilla toiminta saadaan katettua varmalla tavalla.

Oma kokemukseni tästä on lopputyöelokuveni In This House –elokuvan harvat lokaatiot. Elokuvassa käytetään samoja tiloja monessa kohtauksessa ja minun oli vaikea keksiä tapoja saada hahmojen arkipäiväinen toiminta ja käsikirjoituksen vaatimukset sovitettua yhteen. Hankalaa oli myös saada kohtaukset toiminnallisesti ja kuvallisesti erilaisiksi. Kuvaajani Niko Nurmin kanssa meille muodostui ongelmaksi nimenomaan laajat kuvat, joiden variointi ahtaassa tilassa kohtausten välillä jää vähäiseksi. Storyboardaamalla olisimme ehkä saaneet visuaalisesti kiinnostavampaa jälkeä aikaiseksi, kun itse koen, että monet laajoista kuvistamme eivät tällä hetkellä tee muuta kuin esittele tilaa ja näyttelijöiden sijaintia. Ne eivät kerronnallisesti ihan ole täydessä potentiaalissaan.

Kuitenkin jos tällaisessa tilanteessa ryhtyisi tekemään jotain erilaista vain ollakseen erilainen, on vaara tehdä ilmaisullisia päätöksiä, joilla ei ole pohjanaan päämäärää tai

mitään suhdetta käsillä olevaan kohtaukseen. Lopputulokseen saattaa päätyä kasa friikkejä ja omituisia kuvia, jotka syövät kohtauksen tehoa sen sijaan, että tukisivat sitä.

Improvisoitu kuvaustapa vaatii esituotannossa kuvaajalta ja ohjaajalta keskustelua elokuvan ja kohtauksen tunnelmasta ja sisällöstä. Vaikka kameran sijainti päätetään kuvauspäivänä, tarkoitus ei ole mennä kuvauksiin tabula rasa, vaan hyvin valmistautuneena, läksynsä lukeneena ja avoimena uusille ideoille ja mahdollisuuksille. Ohjaajan vastuulla on vahtia että kohtauksen kuvaus vastaa kohtauksen tarkoitusta. Kohtaus, jossa kaksi ihmistä rakastuu täytyy blokata ja kuvata eri tavalla kuin kohtaus, jossa kaksi ihmistä lakkaa rakastamasta toisiaan. Päätösten on edelleen lähdeittävä käsikirjoituksesta.

### ***6.3 Storyboardin ja vapaan muodon välimaasto***

Luonnollisesti kukaan ei koskaan tee jyrkkää päätöstä, siitä miten juuri tässä projektissa kuvasuunnitellaan ja sen jälkeen jätä reagoimatta projektin resursseihin tai käsikirjoituksen vaatimukseen. Ihmiset ymmärtävät improvisoidun kuvasuunnittelun ja storyboardaamisen eri tavoin ja aina on keskusteltava uuden ihmisen kanssa siitä miten hän tahtoo työskennellä. Elokuvissa tulee myös kohtauksia ja tilanteita, jotka kannattaa suunnitella eri tavalla kuin jokin toinen kohtaus. Esimerkkinä voisi olla alkutekstijakso, vaikea joukkokohtaus, rakastelukohtaus tai kohtaukset, joihin on tulossa visuaalisia tehosteita.

Ohjaaja Matti Ijäs kertoi minulle Reikäreuna – elokuvafestivaaleilla 2011, että hän usein kuvaajansa kanssa suunnittelee kohtauksen alun ja lopun, mutta kuvauspaikalla improvisoi näyttelijöiden ja kuvaajan kanssa muut kuvat. Ijäs siis omassa työskentelyssään valmistelee elokuvan kuvavirtaa kokonaisuutena, mutta jättää itselleen, kuvaajalleen ja näyttelijöilleen vapautta kohtauksen sisällä tutkia mihin kohtaus voisi mennä. (Ijäs, 2011)

Itselleni tämä varsin itsestäänselvä lähestymistapa kuvasuunnitteluun tuli oivalluksena Ijäkseltä, koska ehkä itse olen ihmisenä niin binäärinen, että en aiemmin ollut tullut ajatelleeksi, että voisi storyboardata ”vain vähän”, sen sijaan, että storyboardaa koko kohtauksen tai jättää storyboardaamisen pois.

Missään ei tietysti lue, että tämä jakso täytyy olla juuri näin. Vallan mainiosti voisi pohtia etukäteen esimerkiksi lyhyitä kuvasarjoja kohtauksen keskeltä, joilla tahtoo

välittää jonkin merkittävän asian kohtauksessa ja antaa itselleen muutoin vapaus tehdä sellainen kohtaus kuin hyvältä tuntuu. Kohtaukseen jää tilaa näyttelijöille käyttää luonnollisia impulssejaan kohtauksessa, mutta kuvakerronnassa voidaan esimerkiksi noudattaa jotain toivottua estetiikkaa.

Esimerkki tästä voisi olla dialogikohtaus, jossa kuvitteellinen hahmo Anna aikoo tappaa kuvitteellisen hahmon Benjaminin, mutta muuttaa mielensä kohtauksen aikana. Voisimme päättää, että kohdassa, jossa Anna tekee pyörtää päätöksensä, olemme PLK:ssa Benjamista ja teemme ajon, joka päättyy niin, että Benjamin on rajattuna Annan OTS:ään. Näin symbolisesti yhdistämme hahmot samaan kuvaan sillä hetkellä kun Anna päättää olla tappamatta Benjaminia – lisäksi takana pitää näkyä avonainen ovi uuden alun symbolina. Tästä voisi nousta ajatus, että ennen tätä emme rajaa hahmoja samoihin kuviin.

Nyt meillä on storyboardattu kohtauksen käännekohta ja tiedämme miten Annan ja Benjaminin näyttelijöiden täytyy seistä tässä tietyssä kohtaa kohtausta. Muu kohtaus voidaan kuitenkin blokata näyttelijöiden kanssa vapaasti. Onko Benjamin jo paikalla kun kohtaus alkaa? Näemmekö Annan laittavan linkkuveitsen taskuunsa ennen Benin saapumista, vai tekeekö hän sen Benin ollessa huoneessa, mutta piilotellen? Seisovatko he koko kohtauksen ajan, tuleeko Anna koko ajan lähemmäs Benjaminia vai pysyykö hän etäällä? Kaikki nämä vaihtoehdot ovat vielä auki, mutta tiedämme miten näytämme kohtauksessa tapahtuvan muutoksen. Se tulee olemaan ajo Benin PLK:sta Benin PLK Annan OTS:ään. Tarvitsemme mukaan siis radan, dollyn ja näyttelijöiden täytyy seistä paikoilla jossa Benin takana on ovi ja Annan taakse mahtuu dollyrata. Lisäksi radan rakentamiseen menee noin varttitunti, jonka aikana ohjaaja ja näyttelijät voivat käydä kahvilla.

#### **6.4 Kuvasuunnitelma kuvaustilanteessa**

Kuvasuunnitelma on nimensä mukaisesti vain suunnitelma. Riippumatta siitä tekevätkö ohjaaja ja kuvaaja kerronnalliset päätökset tässä ja nyt kun kohtausta kuvataan, valokuvilla lokaatiokäynnin yhteydessä tai piirtämällä aiempaan iltana ennen kuvauksia on luvallista poiketa suunnitelmista jos tarina voi siitä hyötyä.

Kuvakerronnan suunnittelu ei koskaan mene hukkaan, vaikka tekisi vastoin omia suunnitelmiaan. Kun käsittelee kohtausta päässään tai paperilla ja tietää mistä se

kertoo on idean tullessa helppo arvioida onko se sopiva tälle kohtaukselle. Kuvasuunnitelmaa tehdessä ohjaaja ja kuvaaja täyttävät alitajuntaansa käsillä olevan kohtauksen sisällöllä ja sitä koskevilla valinnoilla.

Esimerkki tällaisesta tilanteesta voisi olla kohtaus, jossa haluamme näyttää päähahmon vajoavan henkisesti pohjalle riehudessaan humalassa kotona. Olemme suunnitelleet kuvaavamme kohtauksen päähahmon tunnetta ja olotilaa hyväksikäyttäen käsivaralta humaltuneen katsetta imitoiden. Kuvauspäivänä kamera-assistentti kertoo catering-tilassa kuinka näki itsestään videokuvaa kännissä ja häpesi silmät päästään. Ohjaaja ja kuvaaja inspiroituvat tästä ja päättävät unohtaa suunnitelmat pitkistä katkeamattomasta käsivarakuvauksesta ja kuvata koko kohtauksen kuin jokaisessa huoneessa olisi valvontakamera, koska he tahtovat katsojan tuntevan häpeää päähahmon puolesta ja tajuavat, että riehumisen kuvaaminen käsivaralla on tehokas, mutta käytetty ratkaisu.

Kuvasuunnittelun tarkoitus on valmistautua ja hahmottaa kokonaisuutta. Samasta syystä rakennukset piirretään ennen rakentamista ja elokuvat käsikirjoitetaan ennen tuotantontoon menemistä. Oikea elämä yllättää ja käytäntö ei vastaa ideaaleja. Kuvauspäivänä voidaan todeta, ettei aika riitä kuvasuunnitelman toteuttamiseen sellaisenaan. Aurinko saattaa olla pilvessä kun sen piti sääennusteen mukaan paistaa kirkkaana. Kameran laittaminen johonkin paikkaan ei onnistukaan tai ulkolokaatiossa ainoa tausta näyttelijälle, jossa ei näy isolla autokaupan mainoksia onkin yhtäkkiä rakennustyömaa, kun sen piti olla kaunis kukkaketo. Toisen näyttelijän teatteritreenit aikaistuivat äkillisesti tunnilla ja hänestä ei ehditä ottaa kuin yksi kuva. Näissä tilanteissa on ohjaajan ja kuvaajan oltava skarppina valmiina mukauttamaan kuvakerrontaa vastaamaan tarjolla olevia resursseja ja mahdollisuuksia, mutta silti kertoa tarina parhaalla mahdollisella tavalla. Michael Chapman, amerikkalainen elokuvaaja (*Raging Bull*, *Taxi Driver*) toisti Camerimage-festivaalilla usein lausetta "The mechanics determine the aesthetics." (2010.)

Ohjaaja ja kuvaaja tekevät parempia päätöksiä stressaavissa tilanteissa, kun heillä on selkeä suunta tai käsitys tekeillä olevan kohtauksen tarkoituksesta ja esimerkiksi jokin suunnitelma, jota voi mukauttaa ja soveltaa.

## 7 Yhteenveto

Mielestäni kaikki tätä ennen mainitut nyanssit ja neuvot voi tarvittaessa unohtaa, kunhan muistaa tämän luvun sisällön.

Hyvä elokuvallinen kerronta on selkeää, mutta ei suorasanaista. Kuvilla, leikkauksilla, tunnelmilla ja näyttelijänsuorituksilla välitetään katsojalle viestejä sellaisella selkeyden tasolla, että hän oivaltaa ne elokuvaa tulkitsemalla. Hyvä elokuvakerronta haastaa katsojan lukemaan itseään ja pohtimaan sekä eläytymään. Huonoa kerrontaa on näkökulmaton ja selittävä kerronta, jossa informaatio välittyy repliikeillä ja monologeilla. Hienovaraisuus on kerronnassa voimakasta. Poriseva kattila, joka ylikiehumisen rajalla puskee kanttaansa ylöspäin on dramaattisempi kuin staattisesti kiehuva vesi.

“Pitää välittää tunnetta ja informaatiota eli sisältöä.

Mitä sä tarviit ja mist sä haluat tän nähdä. Mitä sä tarviit siihen, et se kertoo sulle tän asian se kohta.” (*Keränen 11.04.2013*)

Jos ohjaajan on valittava esteettisesti kauniin, uuden ja tuoreen kerronnan tai selkeyden väliltä on aina valittava selkeys. Kerronnassa on kohtauksen merkitys välityttävä katsojalle tai työtä on tehty turhaan. Kaikki katsojat eivät tule samastumaan kaikkiin elokuvaan ja jokainen katsoja ei ymmärrä mitä ohjaaja näillä kuvilla tarkoitti ja se on hyväksyttävä. Ohjaaja haparoi veteen piirretyllä viivalla narratiivisen selittelyn ja tekotaiteellisen kikkailun välillä. Kohtauksen tai kuvan ei tarvitse välittää konkreettista, sanoin kuvailtavaa tietoa tai tapahtumaa vaan sen merkitys voi olla tunnelmallinen, abstrakti tai pelkkä kontrasti tai sävy tarinan väittämässä tai tunnelmissa. Elokuvakerronta, kuten muutkin taiteet sijaitsee maagisella alueella objektiivisen ja subjektiivisen välissä.

Kuvasuunnittelulle ei ole olemassa kuin suuntaa antavia sääntöjä ja hyväksi todettuja konventioita, jotka kannattaa opetella ja pitää mielessä. Molemmat ohjaajahaastateltavani ovat aloittaneet pitkien elokuvien parissa tiukasti suunnittelevalla tai oppikirjaratkaisuihin perustuvalla kuvasuunnittelulla ja ovat sittemmin siirtyneet kohti vapaampaa ja dynaamisempaa metodologiaa. Heille kokemus on opettanut miten ja millä tavalla kannattaa suunnitella kohtauksia ja missä kohtaa

kannattaa jättää itselleen vapautta reagoida intuitioihinsa. Kaikkien haastateltavieni vaistoja tukee vuosien harjoittelu, koulutus ja kokemus, josta he voivat ammentaa lukiessaan käsikirjoitusta ja pohtiessaan tätä tärkeintä kysymystä "Miten tämä kannattaa kertoa?".

Oma suositukseni, johon päädyin tätä opinnäytettä kirjoittaessani on aluksi opetella perinteet, säännöt ja konventiot ja kun ymmärtää niiden vahvuudet, heikkoudet ja käyttötarkoituksen on aika siirtyä luottamaan omiin intuitioihinsa. Olla rohkea ja kokeilla, epäonnistua, oppia ja kokeilla uudestaan, kunnes kuolee ikään.



## Lähdeluettelo

### *Kirjalliset lähteet*

Kingdom, T. 2006. **Total Directing: Integrating Camera and Performance in Film and Television.** Yhdysvallat: Silman-James Press

Katz, Stephen. D. 1991. **Film Directing Shot by Shot: Visualizing from Concept to Screen.** Yhdysvallat: Focal Press

Murch, Walter.. 2001. **In the Blink of an Eye Revised 2nd Edition** Yhdysvallat: Silman-James

McKee, R. 1999. **Story – substance, structure, style and the principles of screenwriting** Yhdysvallat: Methuen Publishing

Lerner, Alan J. 1956. **My Fair Lady** – Broadway musikaali.

Sidney Lumet. 2004. **Elokuvan tekemisestä.** Suomi: Gummerus Kirjapaino.

Judith Weston. 1999. **Näyttelijän ohjaaminen.** Suomi: Kustannusosakeyhtiö Nemo.

### *Artikkelit*

Ronkainen R, 2012 **Elokuvaajan työkaluista Alaotsikko: Elokuvallinen essee.** Lehtiset 3/2012.

Mathis, Clark. **“Rocky Balboa Climbs Back in the Ring”** American Cinematographer 12/2006, 128

De Semlyen P. **Anatomy Of An Opening Sequence: David Fincher’s Seven: Title designer Kyle Cooper talks through the iconic credits”** <http://www.empireonline.com/features/david-fincher-fight-club-opening-credits/p1> (Sivu luettu 26.04.2013)

Wikipedia – Genre <http://en.wikipedia.org/wiki/Genre> (luettu 29.04.2013)

### *Haastattelut & kommentit*

Louhimies, A. elokuvaohjaaja. Haastattelu 09.04.2013. Haastattelija Peltonen I. Litteroitu. Steam Coffee, Kaisaniemi, Helsinki.

Bergroth, S. elokuvaohjaaja. Haastattelu 14.02.2013. Haastattelija Peltonen I. Litteroitu. Robert's Coffee, Kamppi, Helsinki.

Keränen A. elokuvaaja. Haastattelu 11.04.2013. Haastattelija Peltonen I. Litteroitu. Kahvila Primula, Punavuori, Helsinki.

Hukka A. linjatuottaja / apulaisohjaaja. 2013. Sähköposti 31.04.2013

## ***Luennot & workshopit jne.***

Cristina Perales & Rosa Pons. **How to Create Tension in Fiction Film.** 04.05.2009. Tampereen ammattikorkeakoulu, Finlaysonin toimipiste. Kansainvälinen viikko 3.-5.5.2009, Tampere.

Seale J. Elokuvaaja, 2011. PANAVISION SEMINAR - John Seale Master Class. 29.11.2011. Plus Camerimage - elokuvausfestivaali, Bydgoszcz, Puola.

Prasad U. Elokuvaohjaaja, 2011. "**Point Of View: Seeing The World Through The Eyes Of The Characters. How an understanding of the acting process can help us in developing a visual language that shows the inner, psychological world of the characters.**" 30.11.2011. Plus Camerimage - elokuvausfestivaali, Bydgoszcz, Puola.

Lenkowski S. Elokuva- ja mainoskuvaaja, 2011. **Shooting for Postproduction.** 28.11.2011 Plus Camerimage - elokuvausfestivaali, Bydgoszcz, Puola.

Mercer B. Elokuvaleikkaaja 2008. **Leikkaajan työnkuva – luento.** Tampereen ammattikorkeakoulu, Finlaysonin toimipiste, syksy 2008. Tampere

Mercer B. Elokuvaleikkaaja, 2011. **Elokuvailmaisu 1 – kurssi. Vierailevan opettajan luento.** Tampereen ammattikorkeakoulu, Finlaysonin toimipiste, syksy 2010, Tampere.

Ijäs M. Elokuvaohjaaja, 2011. **Ohjaajan Q&A Katsastus-elokuvan jälkeen.** Reikäreuna-elokuvafestivaali 2011, Orivesi.

Chapman, M. Elokuvaaja. 2010. **PANAVISION GROUPSEMINAR – the Cinematographer's Choice.** Plus Camerimage - elokuvausfestivaali, Bydgoszcz, Puola. (Muut puhujat Phil Meheux, Ravi Chandran, Eduard Grau)

## ***Elokuvat & Televisio-ohjelmat.***

**8-pallo** 2013. Ohjaus: Aku Louhimies. Tuotanto: Blind Spot Pictures, Mjölkk. Tuotantomaa: Suomi

**Hyvä poika.** 2011. Ohjaus: Zaida Bergroth. Tuotanto: Bufo. Tuotantomaa: Suomi

**Cloverfield.** 2008. Ohjaus: Matt Reeves. Tuotanto: Paramount Pictures. Tuotantomaa: Yhdysvallat.

**Supernatural.** S05E08. Ohjaus: Charles Beeson. Kirjoittanut: Jeremy Carver. Tuotanto Warner Bros. & Wonderland Sound and Vision. Tuotantomaa: Yhdysvallat.

**Se7en.** 1995. Ohjaus: David Fincher. Tuotanto: Arnold Kopelson, Phyllis Carlyle. Tuotantomaa:

Yhdysvallat.

**Zack & Miri Make a Porno.** 2008. Ohjaus: Kevit Smith. Tuotanto: View Askew Productions.  
Tuotantomaa: Yhdysvallat.

**Nymfit.** 2013. Ohjaus Miikko Oikkonen, Teemu Nikki. Tuotanto Fisher King Production. Tuotantomaa:  
Suomi

**Letyat zhuravli / The Cranes Are Flying.** 1957. Ohjaus: Mikhai Kaltozov. Tuotanto: Mosfilm:  
Tuotantomaa: Neuvostoliitto

**Doom.** 2005. Ohjaus: Andrzej Barfkowiak. Tuotanto: John Wells Productions & Di Bonaventura Pictures.  
Tuotantomaat: UK, Tsekin tasavalta, Saksa, Yhdysvallat.

**Enter The Void.** 2009. Ohjaus Gaspar Noe. Tuotanto: Fidélité Films & Wild Bunch. Tuotantomaa: Ranska

### ***Lyhytelokuvat***

**Aseveljet,** 2009. Ohjaus: Iiro Peltonen. Tuotanto: Niilo Gustafsson, TAMK. Tuotantomaa: Suomi.

**In This House,** 2012. Ohjaus: Iiro Peltonen. Tuotanto: Niilo Gustafsson, TAMK, University of Salford.

**Upovanie,** 2013. Ohjaus: Iiro Peltonen. Tuotanto: Onni Viihde, TAMK.