

KYMENLAAKSON AMMATTIKORKEAKOULU

Viestinnän koulutusohjelma / av-media

Magdalena Spiik

LYHYTELOKUVAN TARINANKERRONNASTA JA VISUAALISESTA
ILMEESTÄ

Opinnäytetyö 2009

TIIVISTELMÄ

KYMENLAAKSON AMMATTIKORKEAKOULU

Viestinnän koulutusohjelma / av-linja

MAGDALENA SPIIK	Lyhytelokuvan tarinankerronnasta ja visuaalisesta ilmeestä
Opinnäytetyö	45 sivua + lyhytelokuva DVD:llä
Työn ohjaaja	Leena Kilpeläinen
Marraskuu 2009	
Avainsanat	Visuaalinen ilme, kerronnan rakenne, muoto, tarinankerronta

Keskityn opinnäytetyössäni fiktiivisen lyhytelokuvan tarinankerrontaan. Pohdin myös elokuvan visuaalisia elementtejä ja sitä, miten kuvalliset seikat ja niiden realismi vaikuttavat itse tarinaan,

Työssä perehdytään klassisen kerronnan teoriaan ja siihen, miten kerronta lyhytelokuvassa toimii. Tekstissä keskityn visuaalisen ilmeen luomaan voimaan ja kuinka tarinan henkilöahmot, tunteet ja teot korostuvat kuvissa.

Opinnäytetyöni produktiivisena osana tein lyhytelokuvan Näky mereltä, joka kertoo miehestä ja hänen vaikeudestaan kohdata kipeä muisto menneisyydessä. Tekemäni lyhytelokuvan kautta käsittelem katsojan ja kuvakerronnan välisiä suhteita ja sitä miten yleisö ymmärtää ja kokee kerrotun tarinan.

ABSTRACT

KYMENLAAKSON AMMATTIKORKEAKOULU

Kyminlaakso University of Applied Sciences

Audiovisual Media

MAGDALENA SPIIK	Short movies narration and visual design
Diploma work	45 pages + a short movie on DVD
Supervisor	Leena Kilpeläinen
November 2009	
Keywords	Visual design, narration, form, storytelling

In my thesis I focus on a fictional storytelling in a short film. I also examine the visual elements of movies and study what kind of impact the graphic elements of an image and its realism have on the story itself.

The work focuses on the theory of classical narrative and how narrative works in a short film. In my text, I discuss the power of visual design and how they emphasise the story of individuals or emotions.

As the productive part of my thesis, I made a short film *Näky mereltä* (A vision from the sea), which is about a man and his difficulty to face a painful memory from his past. Through this short movie, I am discussing the relationship between the audience and the narration, and how the audience understands and relates to the story.

SISÄLLYS

1. JOHDANTO.....	6
2. KERRONNAN PERUSOMINAISUUDET.....	7
2.1. Kerronta ja sen merkitys.....	7
2.1.1. Lähtökohdat Näky mereltä käsikirjoitukseen.....	8
2.1.2. Näky mereltä ja sen tarina.....	9
2.2. Narratologia.....	9
2.3. Kerronnan rakenne.....	10
2.3.1. Näky mereltä alkaa.....	12
2.3.2. Näky mereltä ja keskikohta.....	13
2.3.3. Näky mereltä loppuu.....	14
2.4. Lyhytelokuvan rakenne ja Näky mereltä.....	15
2.5. Kuvakerronnan seuraaminen.....	16
2.6. Katsojan ja kerronnan välinen yhteys.....	17
2.7. Montaasi.....	19
2.7.1. Draamallinen montaasi.....	20
2.7.2. Plastinen montaasi.....	20
3. KUVAN PERUSOMINAISUUDET.....	21
3.1. Otos.....	21
3.2. Kuva.....	21
3.3. Sommittelu.....	23
3.3.1. Rajaus.....	25
3.3.2. Kuvakoot.....	25
3.4. Kamera ja sen liikkeet.....	26
3.5. Leikkaus.....	27
3.5.1. Siirtymä.....	29
3.5.2. Jatkuvuus.....	30
4. VISUAALINEN TODELLISUUS.....	31
4.1. Audiovisuaalisen kerronnan elementtejä - mitä näkyy ja miten?.....	31
4.2. Valehteleekeko kuva?.....	32

4.3. Ikonit ja merkkikieli.....	33
4.3.1. Metaforat.....	34
4.3.2. Symbolit.....	34
4.3.3. Indeksit.....	35
4.4. Realismi.....	35
5. MUOTO JA TYYLI	36
5.1. Muoto.....	36
5.2. Elokuvan tyyli.....	37
5.2.1. Valtavirtaelokuva.....	38
5.2.2. Taide-elokuva ja dogma95.....	38
5.2.3. Retorinen elokuva.....	39
5.2.4. Avantgarde.....	40
5.3. Värit, valot, varjot ja tunnelma.....	41
5.4. Elokuvalliset ominaisuudet.....	42
YHTEENVETO.....	42
LÄHTEET.....	44

JOHDANTO

Kerronnan tutkimuksessa erotellaan perinteisesti tarina ja juoni. Tällöin tarina kertoo niitä tapahtumia, jossa kertomuksen merkitykset tapahtuvat katsojalle siinä järjestyksessä kuin ne tapahtuisivat "oikeasti". Katsoja rakentaa kertomuksen perusteella tapahtumankulusta mielessään tarinan. Juoni sen sijaan sisältää tapahtumat siten ja siinä järjestyksessä kuin ne on tarinassa kerrottu. Käytännössä asia on kuitenkin toisin, sillä tarinaa ja juonta on mahdotonta erottaa toisistaan, koska tarina rakentuu juonen varaan.

Opinnäytetyönäni tein lyhytelokuvan nimeltä Näky mereltä. Mietin tekstissäni kerrontaa ja miten visuaalinen ilme korostaa tarinaa ja sen henkilöahmoja. Kuinka voimakas tarinan pitää olla, vai pystyykö sen niin sanottuja heikkoja kohtia korvaamaan kuvallisella kerronnalla. Kari Pirilä kirjoittaa kirjassaan *Otos* (2005, 67) että, elokuvailmaisun perusasiat eivät ole muuttuneet eivätkä tule muuttumaan tallennus- tai levitystekniikoiden muuttuessa. Olen itse sitä mieltä että, uusi teknologia tuo enemmän mahdollisuuksia ja rikastuttaa tarinaa kuvilla, joihin ei ennen ollut mahdollisuutta.

Nykypäivänä tuntuu, että kaikki mikä on mahdollista, on jo tehty, etenkin kuvan visuaalisen ilmeen suhteen. Totuus kuitenkin on, että teknologia kehittyy. Tekniikat, jotka olivat ennen vain suurien elokuvayhtiöiden käytössä, yleistyvät meidän pienienkin tekijöiden keskuuteen. Näin ollen pienen budjetin ohjaajilla, kuten minullakin, on mahdollisuus kertoa tarina ilman että tarvitsee tehdä myönnytyksiä kuvakerronnan suhteen samalla tavalla kuin ennen.

Mikä on siis kerrontaa? Mitkä ovat kerronnan kannalta tärkeitä elementtejä kuvassa? Miten kuvat luovat todellisuuden tarinaan ja antavat katsojalle mahdollisuuksia samaistumiseen ja uusiin elämyksiin. Miten tietyt kuvat saavat meidät tuntemaan ja kokemaan? Miten lyhytelokuva eroaa pitkästä elokuvasta? Täytyykö elokuvan käyttää tiettyjä kirjallisuuden tarinankerronnan normeja, jotta sen tarina tulee ymmärretyksi? Kuinka paljon pystymme ymmärtämään asioita pelkän kuvan perusteella? Yritän löytää vastauksia näihin kysymyksiin *Näky mereltä* -produktion avulla.

2. KERRONNAN PERUSOMINAISUUDET

2.1. Kerronta ja sen merkitys

Kerronta on kahden tai useamman peräkkäisen tapahtuman esittämistä. Tavoitteena on synnyttää katsojassa tietyssä järjestyksessä ja tietyllä nopeudella vaikutelmia, joiden perusteella hän voi mieltää kuvat kokonaiseksi tarinaksi. Se on aina jostain näkökulmasta käsin kerrottua ja oikein tehtynä luo katsojassa samaistumisen tunnetta tarinaan, henkilöihin ja aikakauteen. Käsitteenä se ei rajoitu sepitteeseen, vaan kattaa osa-alueina niin historiankirjoitukset, uutisoinnit kuin omat juoruilutkin. Kerronnalla mahdollistetaan, että saadaan ote tapahtumien merkityksestä ja ymmärretään inhimillisen toiminnan luonne ja rooli elämässä. (Bacon 2000, 18.)

Kertojan tehtävä ei ole ”ilmaista syviä mietteitään”, vaan valita kertomuksensa kuljettamiseksi tiettyjä menetelmiä, joiden keksijä hän ei välttämättä ole, pikemminkin hyväksikäyttäjä. Meille kertoja on ohjaaja sikäli kuin hän valitsee tietyn tyyppisen kertovan järjestyksen, tietyn tyyppisen kuvajaon, tietyn tyyppisen montaaasin muista vastakkaisista mahdollisuuksista, joita elokuvan kieli tarjoaa. (Aumont 1994, 96.) Elokuva itsessään pyrkii perustelemaan väitteensä mahdollisimman vakuuttavasti (Aaltonen 2006, 223).

Kirjassa Elokuvan estetiikka (1994, 98) kerrotaan siitä miten, monisäikeisen tarinan ja elokuvan välillä ei välttämättä ole vallitsevaa luonnonmukaista yhteneväisyyttä. Toiminnan lanka saattaa kirjan mukaan olla hyvinkin mitätön ja ohut, mutta kuitenkin muodostaa tarinan siinä missä suuret spehtaakkelielokuvat. On siis mielestäni todettava jo tässä vaiheessa, että kirjoittamani käsikirjoitus ei ole suoraan valtavirtaelokuvasta, mutta omaa kuitenkin kehykset ja tarinankerronnan tältä osa-alueelta. Itse asiassa juoni on melko kevyt, mutta tunteeltaan sitäkin vahvempi. Lyhytelokuva sanana antaa katsojalle jo tietyn mielikuvan ja motivaation aloittaessa katsomaan elokuvaa.

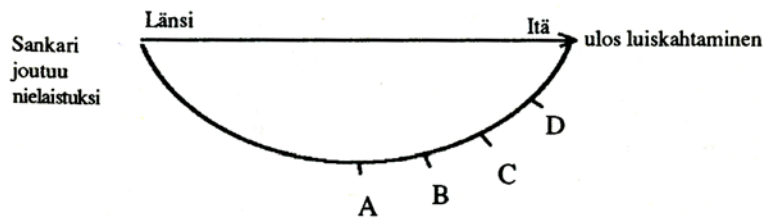
Itselläni oli motivaationa luoda tarina-aines voimakkaalla tunteella ja visuaalisella ilmeellä. Olin valmis korostamaan tätä juonen kustannuksella, ja oli tietoinen ratkaisu käsikirjoitusta tehdessäni. Kertovan elokuvanmuoto syntyykin siitä, miten elokuvan eri osatekijät kuten kuva, ääni ja tarina-aines suhteutuvat toisiinsa muodostaen kokonaisuuden (Bacon 2000, 20). Jääkin siis katsojalle lopulta päätettäväksi, miten hän haluaa lyhytelokuvan nähdä: taiteellisena teoksena tai valtavirtaa seuraavana lyhytelokuvana. Päätöksen hän tekee alkumetreillä ja tämä oletamus ohjailee katsojaa tarinan edetessä.

Bacon (2000, 232) mainitseekin kirjassaan, että klassisessa kerronnassa kerronta rakentuu pääsääntöisesti henkilöiden toiminnan varaan. Itse kuitenkin tahdoin tätä käsitystä hieman muuttaa. Henkilöiden toiminnan lisäksi halusin korostaa päähenkilön tunnetilaa ja tekemisiä välikuvilla, jotka eivät siis kerro katsojalle pelkästään täten miljööstä, mutta myös kuohunnasta miehen sisällä. Käsikirjoitusta tehdessäni mietin, mikä oli tunnelman kannalta tärkeää, miten näyttelijät voisivat korostaa tätä kuvissaan ja millaisia kuvituskuvia tarvitsin kuvauspaikalta. Muoto painotti teostani ja Bacon (2000, 21) kirjoittaakin siitä, miten parhaimmillaan muoto takaakin sen, että katsojan kiinnostus ja tuntu sisällön merkittävyydestä säilyy koko elokuvan keston.

2.1.1. Lähtökohdat Näky mereltä -käsikirjoitukseen

Merellä oli suuri vaikutus käsikirjoitukseen ja lyhytelokuvani visuaaliseen ilmeeseen. Voisin melkein sanoa meren olleen tarinassa tärkeä sivuhahmo, jolla oli sivustaseuraajan tehtävä kantaa tarina kohti loppua. Elementtinä se oli niin kalastajien arkipäivää kuin myös toisen miehen tietoisuuden pimeä puoli. Käsikirjoituksen pohjana käytimme tarinaan ”Yöllistä merimatkaa”, joka kirjailija Jari Petterssonin (1996, 78) mukaan tarkoittaa sankarin laskeutumista mielensä kollektiivisen tiedostamattoman syvyyksiin ja on kuvattu usein kirjallisuudessa merimatkana läpi yön pimeyden. Kuvien avulla pystyimme muokkaamaan katsojille maiseman, jossa päähenkilön tietoisuus sijaitsee merenpinnan alapuolella.

Kaavio sankarin (= auringon = ihmisen tietoisuuden) myyttisestä merimatkastasta läpi yön pimeyden.



Länsi - Itä liike (yöllinen merimatka)

- A. Tulen sytyttäminen
- B. Sydämen leikkaaminen
- C. Kuumuus, tukan menettäminen
- D. Rantautuminen, avautuminen

(Pettersson 1996, 78.)

2.1.2. Näky mereltä ja sen tarina

Lyhykäisyydessään Näky mereltä kertoo miehen kipeän muiston ja hänen yrityksestään unohtaa. Tietynlaisena teemana lyhytelokuvassa toimii ajatus ”meri ei unohda”. Miehen vaikeus kohdata tragediaa menneisyydestään on ollut hänelle liian vaikeaa ja meri tarjoaa hänelle oppaan, joka johdattaa hänet kohti hyväksyntää ja oman elämänsä hallintaa.

Mies palaa merellä muistoon, jota on yrittänyt unohtaa. Siellä kohdattavalle naiselle on tapahtunut jotain, mitä mies ei halua muistaa. En kuitenkaan tahtonut alleviivata mitä kenties on tapahtunut, vaan jätin tämän kohdan katsojalle päätettäväksi.

2.2. Narratologia

Narratologia tarkoittaa modernin kerronnan teoriaa ja määrittellään usein siirtymisenä tasapainotilasta toiseen tasapainotilaan (Hietala 1993, 82). Nämä tilat saattavat olla samankaltaisia, mutta ei identtisiä. Kerronnallisuudessa irrallisista hetkistä ja kokemuksista syntyy syystä seuraukseen ajassa etenevä jatkumo.

Narratologia jakaa kertomuksen kahteen tasoon, tarinaan ja kertomuksen ilmiasuun (diskurssiin). Tarina on kertova kokonaisuus, jonka katsoja hahmottaa mielessään kertomuksen ilmiasun antamien vihjeiden avulla. Aihe taas voi olla melkein mikä tahansa, sillä kaikki voi saada kertomusmuodon, esimerkiksi ateria, syntymä, ottelu, eilinen, huomisen mahdollisuudet. Sille on ominaista, että se on ajallinen: sillä on alku, keskikohta ja loppu, jotka seuraavat ajallisesti toisiaan. Aika narratologisessa kerronnassa on kuitenkin inhimillistä, eikä perustu kelloon. (Hietala 1993, 83.) Aikaa voi tiivistää, pidentää, pysäyttää, siirtyä ajassa eteen- tai taaksepäin, riippuen siitä mikä on kerronnan kannalta tärkeää (Mascelli 1965, 68). Narratologiassa sen tapahtumat liikkuvat moraalisessa ja emotionaalisessa jännitekentässä ja on juonellinen siinä, missä tapahtumat kytkeytyvät toisiinsa inhimillisten syiden ja seurausten ketjuina.

Aika tekemässäni lyhytelokuvassa on osaksi nykyisyyttä, osaksi menneisyyttä ja osittain myös pysähtynyttä aikaa. Täten siis ajaton ja kuvien virta kertoo katsojalle päähenkilön surusta ja sen läpikäymisestä. Ajalla ei siis ole suurta merkitystä tarinan juonen kannalta. Hahmon sisällä kuohuva menetys sen sijaan saa miehen hyppäämään laidan yli. Alussa aika kulkee lineaarisesti eteenpäin kohti tarinan keskiosaa, jolloin sukellamme hahmon kanssa menneisyyteen muistojen avulla. Vedenpinnan yllä aika pysähtyy, kunnes mies kapuaa takaisin veneeseensä.

2.3. Kerronnan rakenne

Nykyaikaisessa elokuvassa on ainakin kolme kerronnan tyyppiä: kuvallinen, sanallinen ja musiikillinen (äänellinen). Niiden välille voi syntyä hyvin monimutkaisia vuorovaikutussuhteita. Vielä nykyäänkin on valtavirtaelokuvissa draamankaari tiukasti määritelty, mutta ei kuitenkaan ainoa vaihtoehto. Kertova elokuva perustuu rakenteeseen ja sisältö määrää muodon. Draamankaaren voi yksinkertaistaa alkuun, keskikohtaan ja loppuun. Aristoteleen Runousopissa draamankaari käsitellään siten, miten tarina alkaa, miten se jatkuu ja kuinka se viimein loppuu. Juoni on kuitenkin se kantava asia, jossa henkilöhahmon tunteet ja reaktiot paljastuvat tapahtumasarjojen kautta, joka

on järjestetty yhtenäisen ja vakuuttavan taiteellisen ilmaisun aikaansaamiseksi (Vacklin 2007, 70).

Eepin kerronnan rakenne eroaa huomattavasti draamallisesta kerronnasta. Säännöt ovat väljemmät ja siinä ei välttämättä ole tarinan kattavaa ongelmaa. Aiheina tällaisessa voi olla historiallinen ajanjakso tai vaikka jonkun henkilön elämäntyö. Yleensä tällaisessa tarinankerronnan tyyliä ei ole yhtä selkeää päähenkilöä, eikä yksittäisten kohtausten välillä syy ja – seuraussuhdetta. Eepinen kerronta saattaa myös etäännyttää katsojan päähenkilöstä. Tämä ei kuitenkaan tarkoita rakenteettomuutta tai mielivaltaisuutta elokuvassa, vaan vaatii tekijältään erinomaista dramaturgista osaamista, jotta tarina pystyy pitämään katsojan otteessaan alusta loppuun. (Leino 2003, 40.)

Tyylikeskeisessä kerronnassa jotkut elokuvalliset keinot ovat niin vahvasti etualustettu, että niistä muodostuu vähintäänkin autonominen taso tarinan rinnalle (Bacon 2000, 80). Tyyli on siis vähintäänkin tasavertainen kerronnan kanssa: elokuvateknisten keinojen systemaattista toistoa ja kehittelyä. Taiteellinen motivaatio kohoaa lähes hallitsevaksi ja katsoja loittonee päähenkilöstä, mutta nauttii tyyllillisistä seikoista (Ward 2003, 143).

Klassiseen kerrontaan liittyy myös yhteiskunnallis-poliittisten, historiallisten ja kulttuuristen, mielle yhtymien ja merkitysisältöjen summa ja kerrannaisvaikutus. Asioita voidaan kuitenkin painottaa eri tavoin, kuten esimerkiksi esitellä ne tietyssä järjestyksessä, tempossa ja antaa näiden kiinnittää katsojan huomio asioiden esittämisen tapaan, pikemminkin kuin asiaan itseensä. Kameratyö, väri, ääni, musiikki muodostavat oman systeeminsä, jotka osaltaan jäsentävät ja rikastuttavat kokonaiselämystä (Bacon 2000, 21.)

Lyhytelokuva on pienimuotoinen kerronnan muoto (Leino 2003, 96). Kerronta rakentuu usein henkilöhahmojen varaan ja sen arkipäiväisyys voi olla muodoin koskettavampi kuin pitkä elokuva. Juuri tämän lajityypin vahvuus on sen intiimiydessä, eli tarinassa, jonka katsoja kokee itselleen aihemaailmaltaan, henkilöiltään ja tapahtumiltaan läheiseksi sekä tunnistettavaksi (Leino 2003, 53). Päähenkilön määrittäminen Näky mereltä lyhytelokuvassa on haasteelli-

nen. Samalla kun kerronta lähtee etenemään, on pääosassa toisaalta opas ja toisaalta kalastaja. Dramaturgi Tove Idström toteaaakin:

Päähenkilö on se, jolle tarina tapahtuu ja joka kasvaa eniten tarinan aikana (Leino 2003, 59).

2.3.1. Näky mereltä alkaa

Elokuvan alkaessa katsojalla on tietyt odotukset elokuvasta. Hän saa niihin joko vahvistuksen, tai sitten hän joutuu uudistamaan odotuksiaan. Usein alkukrediittien taustamusiikki, jopa tekstin grafiikka ja taustat voivat vahvistaa niitä ja johdattaa tarinaan sisälle. Kirjassa Audiovisuaalinen kerronnan teoria (2000, 100) todetaankin, että elokuvan käynnistyttyä aletaan katsojan olettamuksien tekemistä ohjata säännöstelemällä elokuvan alkua – ekspositiota eli sitä, kuinka paljon ja kuinka nopeasti hänelle annetaan tietoa henkilöistä, heidän taustoistaan ja tarinan lähtötilanteesta. Katsojaa saatetaan johdattaa myös tahallisesti harhaan ja antaa täten väärää tietoa henkilöstä tai tilanteesta, mutta silloinkin hänelle annetaan vihjeitä alun pettävyyydestä. Valtavirtaelokuvissa ekspositio on yleensä keskitetty, varhainen ja ytimekäs – etenkin genre-elokuvissa. Katsojalle annetaan tarpeeksi tietoa olettamuksien tekemiselle ja hyppää mukaan seikkailuun.

Taide-elokuvissa ekspositio on usein hajautettu tai ainakin viivytetty (Bacon 2000, 102). Siinä ei haluta nostaa yhtä tiettyä asiaa pääteemaksi, vaan yksittäisen ihmiskohtalon tai tapahtuman sijasta keskitytään isompiin kokonaisuuksiin (Tarina lähtee liikkeelle... vai lähteekö? 2008). Taide-elokuvassa tarinan käynnistämisen lisäksi katsoja on johdateltava omaksumaan katselutyylin, joka saattaa poiketa huomattavasti tutuista ja turvallisesta lähestymistavasta elokuvaa katsottaessa (Bacon 2000, 103). Yleisöä aktivoidaan alussa monilla kysymyksillä, joihin kaikkiin ei ole edes tarkoitus tarjota vastauksia. Heidän oletuksensa vaihtuvat uusiin ja taas uusiin elokuvan edetessä eteenpäin. (Tarina lähtee liikkeelle... vai lähteekö? 2008.)

Lyhytelokuvassani halusin johdattaa alussa katsojaa harhaan. Tarkoitus oli korostaa oppaan merkitystä katsojalle, joka muuten olisi saattanut jäädä liian taka-alalle tarinan kannalta. Tämä oli syy, miksi päädyin aloittamaan tarinan oppaasta. Alussa päähenkilö toimii pikemminkin sivuhenkilönä oppaan tarinassa. Airon osuessa laiturin siirrymme hiljalleen miehen maailmaan ja opas jää tarinassa taka-alalle tarkkailijaksi. Katsojan mielikuviutus luo oppaasta hänelle merkityksellisen hahmon. Airon lyöminen on myös kutsu seikkailuun ja jotain odottamatonta. Katsoja osaa täten odottaa jotain tapahtuvaksi ja siten siirtyminen päähenkilöön käy luontevasti soutamisen kautta.

2.3.2. Näky mereltä ja keskikohta

Juoni kulkee erilaisten ristiriitojen, päähenkilöiden, vastustajien ja toimintojen varassa. Pääjuonen lisäksi pystytään kehittelemään sivujuonija päähenkilön ja sivuhenkilöiden välillä. Näistä sivujuonista pystytään luomaan rinnakkaisia tarinalinjoja, jota vasten varsinainen päälinja saattaa peilautua. Elokuvasa saattaa myös syntyä koomisia tilanteita, jotka tuovat vaihtelua tarinaan. Keskikohtaa pystytään pitkittämään erilaisilla käänteillä ja monimutkaisilla juonikuvioidilla, mutta siirrytään kuitenkin asteittain kohti loppua. (Bacon 2000, 104.)

Keskikohdan kulloisenkin tilanteen hahmottumisessa on suuressa määrin kysymys siitä, kuinka paljon ja kuinka tärkeää tarinainformaatiota on siihen mennessä katsojalle paljastunut. Erilaisia kerronnan strategioita ja tyylejä pystytään muokkaamaan esimerkiksi sen avulla jos elokuvan katsoja tietää enemmän kuin tarinan henkilöt. Taide-elokuvissa yhteydet kohtausten välillä eivät välttämättä ole niin selviä, sillä valtavirtaelokuvaa katsoessa odotamme tietystä määrin tarinan menevän eteenpäin tietyllä rytmillä, klassisesti. Taide-elokuvissa kohtausten välinen suhde saattaa jäädä viitteen omaiseksi ja moniselitteiseksi. (Bacon 2000, 105.)

Keskikohdassa mies hyppää veneestä. Opas jää vartioimaan tilannetta kauemmaksi. Ideana oli luoda tästä keskivaiheesta keskeneräinen palapeli, jota katsoja yrittää ratkaista. Kaikkea ei ole kuvin näytetty, mutta katsojaa ohjail-

laan niiden avulla oikeaan suuntaan. Vihjein, mitä ehkä on tapahtunut ja miten tarina tulee loppumaan. Leikkaustyyli muuttuu osin hakevammaksi. Kuva saattaa menettää kohteen pois syväterävyysalueelta ja hakea kohdetta jatkuvasti. Myös erilaisilla välikuvilla yritimme luoda ilmettä muistoista ja niiden irrallisuudesta. Samalla nämä välikuvat johdattelevat tarinaa eteenpäin, kerroten, mitä miehen muistoissa näkyvälle naiselle on ehkä tapahtunut.

2.3.3. Näky mereltä loppuu

Elokuvan loppuminen vaikuttaa usein kriittisemmin tarkasteltuna keinotekoiselta. Loppu on joko onnellinen tai surullinen. Kuten Henry Bacon (2000) toteaa:

Komedian ja tragedian ero on siinä, että kaikki joko menevät naimisiin tai sitten kaikki kuolevat.

Nykyään asia ei ole näin mustavalkoista, sillä nykyajan elokuva, olipa genre mikä tahansa, haluaa yllättää katsojansa lopussa. Täten useat romanttisetkin komediat saattavat lopussa saada surumielisen sävyn, koska päähenkilöt eivät saakaan toisiaan elokuvan lopussa.

Loppua kohden palaset loksahdavat yhteen ja Aristoteelisen ihanteen mukaan tarinassa on vahva sulkeuma päätyen lopulta uuteen tasapainotilaan. Valtavirtaelokuvassa katsoja odottaa elokuvalta oikeamielistä loppua. Ilman tätä vaikuttaa se kyyniselle ja pessimistiselle. Taide-elokuvissa loppu voi jäädä monellakin tavalla avoimeksi ja katsoja ei jää odottamaan elokuvalta suoranaista loppuratkaisua, sillä elokuva esittää näkemyksen, että ei ole yhtä ainoaa oikeaa tasapainotilaa tai moraalista universumia. Valitsepa kirjoittaja / ohjaaja sitten minkälaisen lopun tahansa, sen tulee tyydyttää katsojan odotukset. Katsoja ei saa tuntea tulleen petetyksi elokuvan loputtua. Tällöin elokuvantekijä ei ole saanut sanomaansa perille asti ja katsoja ei näe sanomaa, jota loppuratkaisulla on haluttu hakea koko tarinalle. (Leino 2003, 38.)

Lyhytelokuvan lopussa päähenkilö palaa veneeseen. Opas lähtee soutamaan ja hänen työnsä on tehty. Tarinassa mies löytää lopussa rauhan ja jää veneeseen makaamaan. Loppu jää täten avoimeksi, mutta ohjaa katsojaa kuitenkin uuteen tasapainotilaan, kuten aikaisemmassa kappaleessa mainittiinkin. Loppuratkaisu tämän kaltainen loppu ei ole enää kovinkaan harvinainen. Lopun jättäminen auki ei ole kuitenkaan aina ohjaajan tai käsikirjoittajan taiteellinen ratkaisu, vaan antaa elokuvantekijöille mahdollisuuden jatko-osiin, jos elokuva menestyy kaupallisesti. Tämä ei kuitenkaan ollut minun tarkoitukseni.

2.4. Lyhytelokuvan kerronta ja Näky mereltä

Tomi Leino kirjoittaa kirjassaan Sanoista eläviä kuvia (2003, 50) rajavedon vaikeudesta lyhyen elokuvan ja pitkän elokuvan välillä. Lyhytelokuvaa koskee pitkälti samat säännöt kuin kokoillan elokuvaakin. Hän korostaa, että jopa parin minuutin mittaisessa elokuvassa on käytettävissä samoja dramaturgisia perussääntöjä kuin kokoillan elokuvassakin.

Lyhytelokuva voi olla ensimmäistä tarinaansa kertovien opiskelijoiden harjoitustyö. Se voi olla raudanlujien alan ammattilaisten yksi merkittävimmistä töistä. Myös jo pidemmälle ehtineet ammattilaiset voivat lyhytelokuvassa kokeilla rajojaan ilman, että elokuvalla olisi asetettu suuria taloudellisen menetyksen paineita. Lyhytelokuva voi olla mitä tahansa, ainoa yhteinen nimittäjä on että ne eivät ole pitkän elokuvan mittaisia. (Leino 2003, 50.)

Minun on todettava omasta työstäni; vaikka suunnitelmani oli luoda taideelokuvan henkistä teosta, olin myös vakaasti päättänyt käyttää ohjenuorana draamankaarta ja valtavirtaelokuville tyypillisiä maneeereita –perusdraamaa. Leino (2003, 53) kutsuu tätä kirjassaan kokeilevaksi perusdraamaksi, joka käyttää omaperäistä ilmaisua ja väri- ja muotomaailmaa, mutta ottaa käyttöönsä vain niitä draaman sääntöjä, jotka ovat sopeutettavissa omaan lyhytelokuvaansa.

Tietyllä tavalla lyhytelokuvan tekeminen altistaa jo sinänsä katsojan odottamaan taide-elokuvaa, sillä harvemmin ne tarjoavat valtavirtaa jo pituutensa takia. Kuten Tomi Leino toteaa (2003, 50) lyhytelokuva mielletään usein kokeilevaksi ”taide-elokuvaksi”, jossa korostuvat omaperäinen muoto – ja värimaailma. Samalla hän varoittaa kirjassaan kokeilevien lyhytelokuvien antavan syyn rimanalitukseen. Leinon mukaan niissä ei tuhlata aikaa ennakkosuunnitteluun tai jälkikäsitteilyyn. Säännöt pitää oppia, ennen kuin niitä pystyy rikkomaan.

Koko draamankaarta ei Leinon mukaan kannata muutaman minuutin kestävään lyhytelokuvaan tunkea. Itse kuitenkin otin riskin lyhytelokuvassani, sillä siitä on löydettävissä kolminäytöksinen rakenne. Usein suositaan kaksinäytöksistä rakennetta ja joskus sekin on liikaa.

Lyhytelokuvassa on tärkeää, että kaikki elementit liittyvät samaan teemaan (Leino 2003, 55).

Leinon (2003, 52) mukaan lyhyt pitkä elokuva pyrkii käyttämään pitkän elokuvan dramaturgiaa. Omassa projektissani tavoitteena oli pyrkimys tähän. Onko siis oma työni siis verrattavissa lyhyeen pitkään elokuvaan? Lyhytelokuvan rajallinen pituus kuitenkin estää hyödyntämästä pitkän elokuvan kaavaa sellaisenaan, kuten hän mainitsee kolminäytöksisyyden. Usein tätä yrittävät epäonnistuvat ja elokuva latistuu siihen yritettäessä sisällyttää asioita, jotka eivät lyhytelokuviin sovellu. Suuria käännteitä tarvitaan juuri sen verran kuin tarina ja katsojan mielenkiinnon ylläpitämiseksi on tarpeellista (Leino 2003, 59). Ottaessani riskin koin luovani jotain itselleni sopivaa, joka tuntui luontevalta tehdessäni lyhytelokuvaa.

2.5. Kuvakerronnan seuraaminen

Elokuvaa katsoessamme meillä on meneillään ainakin kaksi prosessia, visuaalinen havaitseminen ja tarinan seuraaminen. Mieleemme ja silmämme yhdessä saavat meidät näkemään eteemme tulevat kuvat jatkumoksi ja asteittain tapahtuvat muutokset jatkuvaksi liikkeeksi. Katsoja kiinnittää huomionsa aina

ensimmäisenä sisältöön, sen kuvitteelliseen maailmaan ja toimintaan, riippuen tietenkin siitä onko elokuvalliset tyylit etualaistettu ja katsojan huomio kiinnittynyt silloin esimerkiksi leikkaukseen. (Bacon 2000, 48.)

Musiikki ja äänet painottavat lyhytelokuvaani ja auttavat katsojaa seuraamaan tarinaa. Sukellettaessa miehen mieleen korostetaan hallitsevasti vedenääniä, mutta myös musiikkia, joka tukee ja helpottaa katsojaa ymmärtämään mitä tarinassa tapahtuu. Muistokohtauksissa oltaessa on äänimaailma hieman outo ja epärealistinen, tukien kuvakerrontaa ja muistojen hajanaisuutta. Hallitsevana tekijänä on siis produktiossa tyyli, jolla tarina kerrotaan ja kuten Bacon (2005, 254) kirjoittaakin abstraktiuden olevan eduksi yhdistettäessä musiikkia draamaan, silloin sen merkitysten muodostaminen voi tapahtua joustavasti kulloisessakin käyttöyhteydessä.

2.6. Katsojan ja kerronnan välinen yhteys

Kerronta jäsentyy sisäkkäisiksi tasoiksi, jossa ylemmät tasot ehdollistavat alemmat alistamatta niitä kuitenkaan täysin. Elokuva johdattelee katsojaa olemaan vaihtelevassa määrin tietoinen eritasoista kerronnan edetessä. Alemmille tasoille siirrytään pääasiassa vain, mikäli elokuva näin nimenomaan johdattaa tekemään. Katsoja esimerkiksi olettaa kuvan olevan objektiivinen, jollei subjektiviteettiin tavalla tai toisella viitata. (Bacon 2000, 230.)

Baconin (2000, 34) mukaan katsoja muodostaa käsityksen elokuvan henkilöistä heidän ulkoisen habituksen, käyttäytymisensä, puheidensa, eleidensä ja ilmeidensä perusteella. Siten se siis nojaa voimakkaasti elliptisiin oletuksiin. Hänen mielestään elokuva ei voi olla oikeastaan tekemättä niin. Tarinan ja toiminnan myötä elokuva tarjoaa katsojalle periaatteessa rajattomasti, mutta ei loputtomasti visuaalisia ja äänellisiä tietoja niin henkilöistä kuin ympäristöstäkin.

Kertomus ja kerronnallisuus jäsentyvät merkittävällä tavalla jokaisen yksilön kokemuksista elämästään ja ympäröivästä todellisuudesta, itse asiassa ne luovat todellisuutemme (Hietala 1993, 81). Katsojalla on myös tapa etsiä juonta

tai rytmiä sieltä missä sitä ei ole. Elokuvan ymmärtäminen ja hypoteesien tekeminen on mahdollista, koska katsoja pystyy erottelemaan erilaisia syitä, miksi jokin elementti on sellainen kuin on. Tätä kutsutaan motivaatioksi, joka voi olla realistista, elokuva elementtien järjestämistä mielekkääksi kokonaisuudeksi tai taiteellista jäsentämistä. Jonkin tasoinen kompositionaalinen motivaatio on välttämätöntä, jotta tarina pysyisi koossa ja jäsenyisi juoneksi, jolla on alku, keskikohta ja loppu. Visuaalisen ilmeen ja tarinan sulava yhteensovittaminen mahdollistaa katsojan mukaan tempautumisen, samastumisen ja mielenkiinnon ylläpitämisen elokuvan viimeisille minuuteille asti.

Katsojan samaistuminen hahmoon ei tarvitse tämän samankaltaisuutta. Vaikka hahmo saattaakin olla yksilölliseltä vaikuttava, mutta jos tilanteet joihin hän joutuu, ovat yleistettävissä, hänestä tulee kaikessa yksilöllisyydessään edustava ja sitä kautta katsojalle tärkeä hahmo. Aristoteles kirjoitti Runousoppi teoksessaan, että henkilöiden on oltava alisteisia tarinalle, ei päinvastoin – juonen pitää olla universaali, ei henkilöiden. Henkilö voi siis olla stereotyyppinen, mutta juuri sen ansiosta tilanteet, joihin hän joutuu, ovat yleisinhimillisyydessään meille sitäkin tutumpia ja omalla primitiivisellä tavallaan liikuttavampia.

Katsoja ei pelkästään seuraa teosta vaan osallistuu aktiivisesti teoksen tapahtumiin. Hän samaistuu elokuvan esiintyjiin ja projisoi omia kokemuksiaan ja tunteitaan teoksessa esiintyviin hahmoihin. (Pirilä 2005, 52.)

Katsoja siis omien odotustensa perusteella tekee oletuksia ja mieltää lähes tiedostamatta tarinan kerronnallisen peruskaavan mukaan (Bacon 2000, 48).

Omassa lyhytelokuvassani oli päämääränä pitää katsoja alussa perusoletuksessa, että tarinan päähenkilönä on opas. Esittelemme tämän hahmon yleisölle kärsivällisenä ja odottavana henkilönä hiljaisuudessa. Päähenkilön saapuessa kuviin hän ei ole vielä ensihetkellä tärkeä katsojalle, pikemminkin sivuhahmo, jos sitäkään. Leikkauksella siirryimme kuitenkin sulavasti päähenkilön maailmaan ja katsojan illuusio ei rikkoudu. Vasta miehen muistoissa alamme rikkoa katsojan ja tarinan välistä tilaa. Leikkaus muuttuu tietoisemmaksi ja hyppivämmäksi. Yleisö joutuu täyttämään itse puuttuvat kohtaukset,

luoden samalla omia olettamuksia tarinan suunnasta. Toisille miehen sukeltaminen mereen on meno muistoihin, toisille hyppy uuteen ulottuvuuteen. Suurta merkitystä tällä ei kuitenkaan ole, sillä yleisölle tarina aukeaa, vaikkakin hieman eri tavalla, riippuen henkilöstä.

2.7. Montaasi

Montaasi on otosten käsittelyä sillä tavalla että niistä muodostuu toinen kohde, elokuva (Aumont 1996, 56).

Montaasi on periaate, joka hallitsee elokuvan visuaalisten ja äänellisten elementtien kokoonpanoa tai näiden yhdistelmiä. Rinnastamalla ja liittämällä yhteen näiden kestoja säädellään. (Aumont 1996, 56.) Montaasi perustuu täten siihen, että katsoja yhdistää kuvasarjan kokonaisuudeksi ja siten tarinaksi. Siitä on karsittu kaikki epäolennainen pois ja täten pystytään yhdistämään laajojakin asioita kokonaisuudeksi. Esitettäessä peräkkäin elokuvan otoksia, ne kytkeytyvät toisiinsa ja luovat meille uusia mielleyhtymiä (Anttila 1993, 7).

Kerrontaelementtien väliin jäävä tyhjä tila täyttyy voimilla ja jännitteillä. Nämä taas ovat peräisin katsojan lähtökohdista ja tämän maailmoista, saaden elokuvan elämään muunakin kuin kerrontaelementtien dialogina. Katsojan ja teoksen välille syntyy täten vuorovaikutussuhde. Pirilä (2005, 12) painottaa montaasin tekevän katsojasta tärkeän ja aktiivisesti osallistuvan luovan tekijän koko kokemisen prosessiin. Ilman tätä tämä jää passiiviseksi sivustaseuraajaksi ja menettää mielenkiinnon elokuvaan.

Elokuvassa rinnastetaan todellisuuden osia. Se voi olla kuvitteellinen tai dokumentaarinen, mutta silti niissä molemmissa toimivat samat montaasinlait. Montaasin muotoja säätelevät elokuvan sanoma, sen sisällön välittyminen sekä tyylitekijät. Pirilä kirjoittaa (2005, 14) montaasin olevan tietoisesti valittu lähestymistapa ja näkökulma, jonka kautta maailmaa ja elämää tarkastellaan. Se tarjoaa käytännöllisen työkalun heti prosessin alusta käsikirjoittamisen kautta aina loppuvaiheessa tapahtuvaan leikkaukseen asti. Pirilä myös painot-

taa montaasin olevan ainoa elokuvakerronnallinen käsite, joka on syntynyt ja kasvanut elokuvan sisimmästä, sen ytimeistä.

Sen aiheita rakennetaan rinnan ja peräkkäin, sommitellen erinimisiä ja vahvuisia voimia, harmoniasta ristiriitaan. Montaasissa ohjataan alituisesti vaihtuvien, elävien voimien ja vastavoimien nousuja ja laskuja. Niiden suhteet, korostukset ja alistamiset muovaavat kokonaisuutta.
(Pirilä 2005, 21.)

Ratkaisevaksi tekijäksi muodostuukin se, mitä ja miten halutaan tarina kertoa. Montaasin tyylejä on monenlaisia. Kuva itsessään saattaa pitää sisällään montaasin, kuten myös kuvan ja äänen yhdistyessä kohtaukseksi. Montaasissa pystytään kuitenkin erottamaan kaksi pääalajia: draamallinen ja plastinen.
(Anttila 1993, 8.)

2.7.1. Draamallinen montaasi

Tällä tarkoitetaan puhtaasti kertovien osatekijöiden järjestelystä. Se on yksinkertaisimmillaan juonen kuljettamista ja kertovien osien järjestämistä siten, että tapahtumat etenevät ja katsoja ymmärtää kerrotun asian. Draamallisessa montaasissa luovutaan elementeistä, jotka eivät edistä kerrontaa. Elokuvan edetessä katsoja esittää kysymyksiä ja saa niihin vastauksia. (Anttila 1993, 10.)

Ohjaaja tietoisesti valitsee tyylin, jolla kehittää elokuvan juonta, tunteita ja käännteitä. Hänellä on käytössään useita eri keinoja draamallista montaasia luodessaan. (Plastinen ja draamallinen montaasi, 2008.)

2.7.2. Plastinen montaasi

Karsimalla elokuvasta puhtaasti kertovan puolen jää jäljelle pelkät abstraktiset muodot, värit ja liikkeet (Anttila 1993, 12). Sillä tarkoitetaan otosten plastisia sommittelutekijöitä. Näitä ovat esimerkiksi fyysisten kappaleiden koko, tilavuus ja suhde toisiin fyysisiin kappaleisiin. Niiden liikkeet, muodot, välimat-

kat, ja lukumäärät vaikuttavat otokseen, kuten myös kappaleiden muut esteettiset tekijät kuten valo, varjo, väri, ääni ja lavastus. Näillä plastisilla muodoilla voidaan kertoa monia asioita. Niin kaarevilla kuin rikkoutuneillakin pinnoilla, ihmismassoilla tai tulessa riepottelevalla kaislan korrella katsoja luo mielikuvia ja luo odotuksia tulevasta. Tärkeää on, että ilman perusteltua syytä plastinen montaasi ei saa johdattaa katsojaa harhaan. (Plastinen ja draamallinen montaasi, 2008.)

3. KUVAN PERUSOMINAISUUDET

3.1. Otos

Elävää kuvaa välitetään ja esitetään useimmiten vain kaksiulotteisena. Silti elokuva muodostaa katsojassaan vahvan elämyksen tilasta ja liikkeestä, vaikka kysymys onkin illuusiota. Elokuvallinen kerronta perustuu aina mielikuviin ja se muokkaa visiota todellisuudesta, tekijän pyrkimyksistä huolimatta mahdollisimman realistiseen ja uskottavaan lopputulokseen. Niin todenmukaiset kuin sepitteellisetkin teokset ovat aina vain osa rajattua, muokattua ja seulottua maailmaa. (Pirilä 2005, 59.)

Otos käsitteenä sisältää muuttujia kuten ulottuvuus, rajaus, näkökulma, liike, kesto ja rytmi (Aumont 1994, 39). Näiden suhteita muuttamalla luodaan erilaisia kokonaisuuksia, kohtauksia ja illuusioita ajasta ja jatkuvuudesta.

Elokuvat perustuvat kuvien sarjasta, mutta samalla tavalla kuin valokuvaa, sitä ei pysty analysoimaan erillisten kuvien joukkoina. Tämä johtuu siitä, että kahden peräkkäisen kuvan kokonaismerkitys on aina enemmän kuin niiden mekaaninen summa. Kuten Sergei Eisenstein sen selittää 1 + 1 on aina vähintäänkin 3.

3.2. Kuva

Yksi kuva kertoo enemmän kuin tuhat sanaa.

Elämme kuvien keskellä. Meidän maailmankuva, mielikuva, muistikuva ja minäkuva rakentuvat ennen kaikkea kuvista. Katsoessamme kuvaa alamme automaattisesti tulkitsemaan ja havainnoimaan sitä, annamme kuville merkityksiä oman maailmamme kautta. Usein yritämme samaistua sen sisältöön ja luomme tulkitsemamme ympärille tarinan muodon. (Kuvatulkinnankurssi 2007.) Hietala (1993, 10) toteaaakin visuaalisen ärsykevyyden jatkuvan keskeytyksettä koko valveillaoloajan ja jatkuu yöllä unennäkemisellä. Kuva myös muokkaa omia mielipiteitämme ja asenteita sen sisällöllään.

Kuvilla on syvä vaikutus meihin ja ne jäsentävät meidän todellisuuttamme (Hietala 1993, 81). Niiden sisältö, suhteet ja vaikutus toisiinsa saavat katsojan pohtimaan mitä näytetään, miten ja mihin vain viitataan. Kuva on taiteen että viestinnän kieli. Se herättää uteliaisuutta, jonka takia se voi myös selkiyttää, havainnollistaa ja tehdä asioita kiinnostavaksi. Elokuvan Hietala ilmoittaa olevan läsnä olevaa poissaoloa. Kuva voi olla sekä puhdas objekti että myös heijastella uniamme, muistoja ja haaveita, siten olla roolissa niin visuaaliselle kuin verbaalisellekin taiteelle (Mitchell 2005, 2).

Kuva itsessään on muuttunut paljon sen historian aikana. Mascelli kirjoittaa *The Five C's of cinematography* (1965, 8) suuntauksen olevan menossa enemmän realistiseen ja luonnonvalon muovaamaan kuvaustyyliin. Täten katsoja on syvemmin mukana tarinassa. On kuitenkin mielestäni huomioitava eri genrejen suosimat tyylit. Etenkin fantasia käyttää enimmäkseen määrin efektejä, jälkityöstöä ja lavastusta korostaakseen tarinankerrontaansa.

Kaksiulotteisen kuvan ulottuvuudet ovat korkeus ja leveys, ja sellaisen kuvan syvyys on aina illuusio. Syvyyden esittämiseksi on historian aikana kehitetty erilaisia keinoja, joista eräs on perspektiivi. Nykyään kuvaa pystytään manipuloimaan aivan eritavalla kuin ennen, jolloin meikkaus ja valot olivat suurimpia kuvaan vaikuttavia tekijöitä. Tänä päivänä ei pysty aivan varmaksi enää sanomaan mikä kuva on totta ja mikä luotu / manipuloitu tietokoneella jälkikäteen.

Elokuvassa myös kuvaus ja narratiivi kulkevat yleensä jatkuvasti yhdessä. Kuvaava hetki on tavallaan aina läsnä kun meille tarjotaan kuvia ja ääniä, olkoonkin, että huomiomme ei tietenkään voi keskittyä kaikkeen saatavilla olevaan informaatioon. (Bacon 2000, 34.)

Näky mereltä päähenkilön hypättyä mereen päädymme hänen mielensä uumeeniin. Tarkoituksena oli luoda hänen muistoistaan valokuva-albumi, jota katsoja pääsee selailemaan. Kuvien avulla selviää päähenkilön muisto, johon katsoja pystyy itse rakentamaan päätelmiä mitä muistoissa esiintyvälle naiselle on tapahtunut.

3.3. Sommittelu

Jotta tekijän sanottava välittyisi, teoksen kannalta merkittäviä ilmiöitä ja elementtejä joudutaan kohottamaan muita tekijöitä hallitsevampaan asemaan. Otostilaa sommitellaan ja muokataan mahdollisuuksien mukaan. Kameran edessä olevaa maailmaa valaistaan ja lavastetaan, kameran paikat ja liikeradat valitaan, kuvat ja siirtymät rajataan. (Pirilä 2005, 101.) Ward kirjoittaaakin kirjassaan *Picture composition* (2003, 10) sommittelulla olevan suuri rooli näkymättömänä tekniikkana elokuvan teossa. Kuvan sisälle järjestetään kaikki visuaaliset elementit tyydyttäväksi kokonaisuudeksi.

Pelkästään kerronnallisesti rajattu otostila ei riitä. On huomioitava myös kuvan ja äänen plastinen sommitelma. Kuvauksessa säädellään ja muunnellaan näiden peruselementtien kokoa, muotoa, liikkeitä ja niiden suuntia sekä paikkaa lukumäärää, tiheyttä ja välimatkoja. Näin sommittelemalla luodaan plastisten elementtien välille jännitteitä, jotka syntyvät eri vastakohtien, kuten liikkeen ja levon, valon ja varjon, melun ja hiljaisuuden, hahmon ja taustan välille. (Pirilä 2005, 108.)

Sommitelman voi siis täten jakaa kahteen puoleen: sisältöön ja muotoon. Sisällöltään kompositio voi olla katsojalle tunnistettavia hahmoja kuten ihminen, koira tai vaikka talo. Muodoltaan plastiset elementit kuten linjat, kontrastit, värit tai valo antavat muuten kaksiulotteiseen kuvaan kolmiulotteisen vaiku-

telman. (Ward 2003, 41.) Katsoja luo näiden avulla oman maailmansa kuvan sisällöstä ja yhdistää otoksen osaksi kokonaista tarinaa.

Sommitelman eri tyylejä ja tekniikoita löytyy laajasti. Sen pitäisi tukea tarinaa, sen henkilöitä ja mikä on otoksen kannalta tärkeää. Ward (2003, 10) miettiikin seikkoja, jotka motivoivat sommitelman tekniikoita. Wardin mukaan pitäisi ottaa huomioon myös ne visuaaliset elementit, jotka eivät ole kuvassa dominoivia asioita. Ovatko nämä siten tarinan kannalta tukevia, vai häiritseviä asioita sommitelman kannalta. Esimerkiksi millainen rooli on kuvan värillä tai visuaalisella dynaamisuudella, tai mikä tarinan kannalta motivoi kuvan liikkeen, kuvakulman, tai linssin ja miten nämä tekniikat korostavat otosta. Tapahtuuko kuvan ulkopuolella jotain, mikä on katsojan seuraamisen kannalta tärkeää?

Kompositiota pystytään kontrolloimaan monilla visuaalisilla tekniikoilla. Tärkeimmäksi tekijäksi sommittelun kannalta Ward (2003, 83) mainitsee millaiselle kuvasuhteelle me elokuvan kuvaamme. Sommitelman suunnittelu lähtee tästä tekijästä liikkeelle. On aivan eri sommitella kuva 4:3 kuin 16:9 kuvasuhteeseen tai sitäkin leveämpään formaattiin. On kuitenkin selvää, että mitä enemmän kuva-alaa on sommittelun kannalta mahdollista saada, sitä haastavammaksi se tulee. Kuvaan mahtuu tällöin enemmän informaatiota ja on tärkeää, että sommittelun sisällä olevat asiat eivät johda harhaan.

Näky mereltä alkaa sommitelmiltaan rauhallisena. Kamera on sijoiteltu antamaan katsojalle tarvittava määrä tietoa tilasta, jossa kohtausta tapahtuu. Satama jää kuitenkin taka-alalle tarinassa ja pääosaksi tulevat kaksi miestä, jotka ovat lähdössä merelle. Mentäessä miehen mukana tämän muistoihin sommitelmat muuttuvat hakevammiksi ja välillä epätasapainoisiksi. Katsoja joutuu miettimään kuvien välisiä suhteita eritavalla kuin lyhytelokuvan alussa. Yritin luoda muistokohtauksiin unimaisen maailman, jossa tapahtumat eivät etene normaalille kuvakerronnalle tyypillisillä jaksoilla, vaan hakee omaa muotoaan koko ajan.

3.3.1. Rajausta

Rajaamalla aihetta ja edessä virtaavaa todellisuutta tekijä joutuu aina tekemään valintoja ja ottamaan samalla kantaa. Tehtävät rajaukset manipuloivat todellisuutta tekijän visioksi. Näin tapahtuu aina – halusi tekijä sitä tai ei. Rajausta ei ole pelkkää kuvan ja äänen teknistä tai esteettistä rajaamista, vaan kysymys on laajoista, monisyisistä, journalistisista ja dramaturgisista ratkaisuista. (Pirilä 2005, 103.) Rajausta tapahtuu myös omassa näkökentässämme. Meidän huomio suuntautuu aina valikoidusti rajatulle alueelle, sillä emme pysty näkemään näkökenttämme laidasta laitaan.

Ilman rajausta katsojalle tulisi liian paljon informaatiota eteensä ja punainen lanka saattaisi hukkuu kaiken keskelle. Yleisöä on ohjattava oikeaan suuntaan. Hyvin rajattu otostila onkin pelkistetty, mutta pystyy kuitenkin samalla antamaan tietoa ulkopuolisesta maailmasta ja tapahtumaympäristöstä. Parhaimmalla mahdollisella rajauksellakin saattaa joskus olla kerronnallisesti harhaanjohtavia tekijöitä, jotka pahimmassa tapauksessa vievät katsojan huomion väärin asioihin. (Pirilä 2005, 103.)

3.3.2. Kuvakoot

Otoksen kuvia ja siirtymiä rajatessa lähtökohtana on halutun sisällön välittyminen. Kuva-alan rajausta helpottamaan on luotu kansainvälinen 8-portainen kuvakokojärjestelmä, johon kuuluu: yleiskuva, laaja kokokuva, koko kuva, laaja puolikuva, puolikuva, puoli lähikuva, lähikuva ja erikoislähikuva (Katz 1993, 124). Mittakaavasarja on määritelty ja otettu käyttöön helpottamaan eri tuotantovaiheiden välistä viestintää. Kuitenkaan tämä ei tarkoita sitä, että olisi vain yksi ja ainoa tapa kuvata ja rajata tapahtuma.

Laajoilla kuvilla pystyimme antamaan katsojalle informaatiota tilasta jossa kohtaus tapahtuu ja mitä päähenkilölle ehkä tulee tapahtumaan. Katsoja tekee oletuksia tämän maailmoista ja tulevista tapahtumista. Laajoissa kuvissa vietään tarinaa eteenpäin helpommin. Katsojan ja näyttelijän välille jää etäisyyttä tarkastella kokonaisuutta kauempaasta käsin. Lähikuvien tarkoitus on saada

katsoja eläytymään hahmon maailmaan ja tämän näkemyksiin omista tapahtumistaan.

3.4. Kamera ja sen liikkeet

Se miten, millä ja milloin kuvaamme, pitää olla draaman kannalta perusteltua. Ohjaaja valitsee tyylin. Valintaan vaikuttavat monet eri tekijät, kuten esimerkiksi budjetin suuruus tai niukkuus. Kameramies taas näyttää yleisölle minne katsoa. Hänen roolinsa on ratkaista visuaaliset ongelmatilanteet lyhyimmässä mahdollisessa ajassa. (Ward 2003, 13.)

Mikä siis motivoi kameran liikkeen? Kuvalla itsellään pitäisi olla välitön vaikutus katsojalle. Sen ei pitäisi vaatia selityksiä, vaan sen pitäisi antaa katsojalle selkeä käsitys, mitä on tapahtumassa. Erilaisilla kameratekniikoilla pysytymme kontrolloimaan kompositiota ja täten ohjata yleisöä oikeaan suuntaan. Tällaisia tekniikoita ovat esimerkiksi kameran näkökulma, valaistus, valotus, ja objektiivin valinta. (Ward 2003, 14.)

Kuvaustyyliksi valitsin lyhytelokuvaani käsivaran, sillä halusin kameran elävän hahmojen mukana. Annoin näyttelijöille enemmän tilaa liikkua ja kamera seurasi tilanteita rauhallisesti sivusta. Itse halusin myös yhdistää tämän hievan huojuvan kuvan myös merelliseen elementtiin heiluvuutensa takia. Muuttamalla syväterävyyttä miehen muistokohtauksissa loimme illuusion muistin haperuudesta, muistamisesta ja unohtamisesta.

Muuttamalla kameran korkeutta, muutamme samalla sen suhdetta etu- ja takalaaan. Kuvattaessa alhaalta korostuu etuala ja samalla karsiutuu kuvalta tiettyjä horisontaalisia linjoja taka-alalta. Korkealta kuvattaessa saamme laajemman käsityksen kokonaiskuvasta. (Ward 2003, 56.) Se mistä kulmasta hahmoja kuvataan luo tiettyjä mielikuvia katsojalle henkilöistä. Kuvattaessa alakulmasta kamera antaa hahmolle valtaa ja voimaa. Yläkulma taas alistaa hahmoa ja katsoja mieltää tämän altavastajaksi. Itse pyrin pysymään näyttelijöiden silmientasolla jotta mies, opas ja nainen tuntuivat tasa-arvoisilta ja neutraaleilta. Jos olisin valinnut kuvakulmaksi oppaaseen alakulman, olisi se mie-

lestäni antanut tälle liikaa voimaa ja uhmaa. Oppaan tehtävä oli seurata tilannetta taka-alalla.

Kuvakulmilla on merkitystä myös kerronnan kannalta. Samoin kuin kuvakokojen valinta, ovat ne otostilan sommittelua ja rajaamista käytännöntasolla. Muita kuvakulmia ovat esimerkiksi: alakulma, yläkulma ja silmäntaso eli tasokulma joka mukailee ihmisen normaalia havaitsemistapaa. Vaikutelma on toteava, neutraali ja puolueeton.

Se miten me näemme asian ja kamera sen meille näyttää on monia erilaisuuksia kuin on samanlaisuuksiakin (Ward 2003, 27). Näitä hyödyntämällä pystytään kuvan todellisuutta muuttamaan ja luomaan katsojalle illuusio asiasta johon hän pystyy samaistumaan, vaikka ei itse niin paljain silmin näkisikään. Meri oli tärkeä elementti produktiossani. Samalla sen ollessa katsojalle pelkkä meri, muuttuu se veneestä hypätessä päähenkilön tietoisuudeksi ja muistojen vyyhdiksi. Miehen yöllinen merimatka alkaa. Vedenalaiskuvia katsoessaan yleisö ymmärtää siinä myös toisen ulottuvuuden, jota nämä kuvat edustavat.

Syväterävyysalue on tarinankerronnalle tärkeä elementti kuin myös sen visuaaliselle ilmeelle. Elokuvantekijä pystyy ohjailemaan katsojaa oikeaan suuntaan tarinassa, kiinnittämällä tämän huomion kuvan sisällä oleviin kohteisiin. Tämä keino on myös hyvä tapa johdattaa yleisö harhaan, jotta pystytään heidät myöhemmässä vaiheessa yllättämään erilaisin kääntein.

3.5. Leikkaus

Leikkaus tyylejä löytyy melkein yhtä paljon kuin tekijöitäkin, mutta usein käytetyt termit ovat: 1) Kerronnallinen leikkaus, erityisesti klassinen Hollywood leikkaus ja 2) ilmaisullinen leikkaus, jota käytetään esimerkiksi marginaalielokuvissa. Tehokeinoina ilmaisullisessa leikkauksessa käytetään vastavoimia, kuvien yhteen törmäyksiä, jotka ovat tyypillistä esimerkiksi avantgarde elokuvissa. Marginaalisiksi ilmiöiksi niitä kutsutaan, koska ne eivät ole valtavirtaa. Mikä sitten on valtavirtaa? Esimerkiksi monet kokeellisen elokuvan tekijät asettuvat kyllä Hollywoodin kaupallista tuotantojärjestelmää vas-

taan, mutta voivat samanaikaisesti poimia kerrontakeinoja tai tyylipiirteitä esimerkiksi mainos- ja musiikkimaailmasta. Jotta katsoja kokisi elokuvassa todellisuusvaikutelman, on sen kuvan ja äänen tarjoamasta havaintorunsaudesta koottava ehyt kokonaisuus. (Arctic films elokuvalehti, audiovisuaalinen kerronta 2004.)

Pirilä kirjoittaa Leikkaus kirjassaan (2008, 41) sen teemoista. Teema on eri elementtejä yhdistävä yhteinen ajatus, tunnelma tai visio. Tyyli ja rytmi ki-teyttävät teemaa ja tämä antaa teokselle yhtenäisen sisällön ja muodon.

Leikkauksella on kolme tärkeää tehtävää: Ensinnäkin se mahdollistaa tapahtumapaikan vaihtamisen kerronnan vaatimusten mukaisesti. Leikkaus tehostaa toimintaa ja synnyttää vaihtelua. Toiseksi, leikkaamalla elokuvasta poistetaan kerronnallisesti tarpeettomat tilan ja ajan kuvat. Katsojalle annetaan tietty määrä informaatiota, jonka perusteella hänen mielikuvituksensa kykenee täydentämään puuttuvat kohdat. Kolmanneksi, leikkaamalla luodaan mielikuvia toiminnasta ja ihmisistä kuvaamalla kohdetta eri kulmista. (Anttila 1993, 47.)

Useissa kokeissa on todettu, että katsojat panevat merkille vain pienen osan leikkauksista. Tämä johtuu siitä, että mikäli diskurssin tasoa ei ole etualais-tettu, katsoja kiinnittää huomionsa suoraan sisältöön, kuvitteelliseen maailman ja siellä tapahtuvaan toiminnan hahmottamiseen. (Bacon 2000, 48.) Leikkaus-vaiheessa tehdään yleisesti kahdenlaisia siirtymiä, joilla jatketaan jo viritettyä teemaa, tai palataan aikaisempiin tapahtumiin (Pirilä 2008, 98).

Lyhytelokuvassani tarkoituksena oli leikkausta muuttamalla antaa katsojalle vaikutelma muuttuneesta tilasta ja ajasta teoksen lähentyessä loppuaan. Alussa satamassa leikkaus on sujuvaa eikä riko illuusiota miesten maailmasta. Vasta päähenkilön sukeltaessa mereen muistoihinsa leikkauksesta tulee tietoisempaa. Kuvakoot hyppivät melkein sattumanvaraisesti siellä täällä, näyttäen välillä kuvia henkilöistä ja välillä kuvia luonnosta. Aivan kuten miten oma muistimme toimii ajan kuluessa tietystä hetkestä.

Muisti toimii mielestäni kuin elokuvan katsominen. Elokuvan leikkauksen ja kohtausten väliset aukot täytämme omilla olettamuksilla ja mielipiteillä.

Muisti toimii teoriassa samalla tavalla. Jos emme jotain asiaa muista kunnolla, niin täytämme nämä unohdetut kohdat todennäköisimmällä tapahtumalla, jotta muistosta tulisi jälleen kokonainen. Osan unohdamme, osan haluamme unoh-
taa ja osan muistamme kirkkaammin kuin mitkään muut hetket. Tällä ajatus-
leikillä muodostin leikkauspöydällä muistokohtaukset. Irrallisia kuvia, irralli-
sia hetkiä joista muodostuu kokonaisuudessa kokonainen muisto – kokonainen
kohtaus.

3.5.1. Siirtymä

*Hallittu siirtymien käyttö edustaa teoksen elokuvataiteellisia ilmai-
suarvoja. Elokuva on siirtymien taidetta. (Pirilä 2008, 99.)*

Elokuvakerronta on muuttunut alkuajoistaan ja suurimmat muutokset ovat Pi-
rilän (2008, 97) mukaan tapahtuneet siirtymissä, joista onkin tullut eräs uu-
simman elokuvataiteen muuntuvimmista ilmaisualueista. Pirilä kirjoittaa en-
tistä vapaamman kameratyön, luovan leikkauksen ja digitaalisen jälkikäsitte-
lyn murtaneen estradiseen perinteeseen liittyvän ajan ja paikan painotuksen,
merkityksen sijaan.

Siirtymillä on tämän päivän elokuvakerronnassa keskeinen rooli. Pirilä kui-
tenkin muistuttaa kirjassaan *Leikkaus* (2008, 97), että taideilmaisun sisällölli-
siä peruselementtejä ovat kuitenkin ennen kaikkea rakenteen ja muodon hal-
linta. Keskeisenä kysymyksenä kuitenkin on, mitä kerrotaan ja miten. Siirty-
mistä onkin tullut leikkauksen entistä näkyvämpi luova työvaihe. Otostilat,
fragmentit, kohtaukset ja jaksot yhdistellään ja erotellaan niiden avulla, mutta
siirtymien käyttäminen tarvitsee motiivin, joka kytkee ne merkitysten ja ta-
pahtumien ketjuun.

Siirtymät Pirilä (2008, 97) jakaa kolmeen eri kastiin: pieniin, keskisuuriin ja
suuriin siirtymiin. Hänen mukaansa pienet siirtymät tehdään jo kuvaustilan-
teessa kun taas keskisuuret ja suuret leikkaamalla. Pienet siirtymät ovat otos-

tilan kuvissa, äänissä ja niiden väleissä nähtäviä ja kuultavia kerronnan muutoksia. Ne ovat Pirilän mukaan otostilan sisäisiä siirtymiä. Keskisuurten tehtävänä on kohtausten ja fragmenttien jatkuvuuden ja sujuvuuden varmistaminen.

Suuria siirtymiä käytetään jaksojen ja kohtausten välissä, jolloin lopetetaan teema ja aloitetaan uusi. Siinä on aina kysymys sisällön muotoratkaisusta. Tekniikalla ei ole merkitystä, kunhan siirtymä tehdään selkeästi ja on vaivatta ymmärrettävissä. Suuret siirtymät jakavat teoksen jaksoiksi ja kohtauksiksi, jossa teemat vaihtuvat toisiksi. Syitä siirtymiin voivat olla niin ajan kuin paikankin vaihtuminen. Suurilla siirtymillä ja siirtymäjaksoilla voidaan tehdä suuriakin ilmaisullisia hyppyjä ja siirtyä esimerkiksi tulevaisuuteen tai menneisyyteen.

Suurina siirtyminä toimivat Näky merestä sen vedenalaiskuvat. Veden kautta menemme päähenkilön mielen sisään. Mies hyppää mereen ja lähemme ajassa taaksepäin. Muistoihin siirrytään aina miehen ollessa pinnan alla. Siirtymät heijastavat päähenkilön tietoisuuden eri tasoja. Vedenalaissiirtymät eroavat muista lyhytelokuvan kohtauksista myös sen värimaailmansa ja kuvaustekniikkansa avulla. Tarkoituksena oli korostaa katsojalle päähenkilön arkipäiväisyyden loppumista sillä hetkellä kun hän hyppää veneestä mereen.

3.5.2 Jatkuvuus

Kerronnallinen elokuva perustuu ajan, paikan ja toiminnan jatkuvuuteen. Katsoja olettaa tilanteiden jatkuvan entisellään, kunnes hänelle näytetään jonkin muuttuvan tai muuttuneen. (Anttila 1993, 48.) Kerrontaelementtien väliin jäävä tyhjä tila täyttyy jännitteillä ja voimilla, joiden käyttö on lähtöisin katsojasta ja hänen maailmoistaan ja kokemuksistaan. Näin teokset alkavat elämään. Katsoja saattaa samaistua elokuvan hahmoihin taikka verrata omia kokemuksiaan ja tunteitaan tarinaan ja synnyttää täten välittömiä elämyksiä.

On valittava tarkasti kohde ja ympäristö missä kuvataan, sillä katsoja ei pelkästään seuraa teosta vaan osallistuu siihen aktiivisesti. Ei siis ole sama missä ympäristössä kuvattava kohde taikka elementti on, sillä niiden ja ympäristön

välillä vallitsee vuorovaikutus. Esiintyjien asemien, toiminnan ja liikkeiden tulee olla selviä kohtauksessa, ja niissä tulee vallita luonnollinen jatkuvuus. Jos jatkuvuuden illuusio rikkoutuu katsojalle, on tapahtunut jatkuvuus- eli klaffivirhe. Klaffivirheet ovat kuva- tai äänikerronnassa tapahtuvia jatkuvuuden ja sujuvuuden häiriöitä esimerkiksi äänen ja kuvan häiritsevästi törmääviä rajakohtia. Pahimmillaan virheet voivat olla niin merkittäviä, että katsoja ei enää ymmärrä näkemäänsä, ajatus katkeaa ja elokuvan illuusio rikkoutuu. (Pirilä 2008, 82.)

4. VISUAALINEN TODELLISUUS

4.1. Visuaalisen kerronnan elementtejä - mitä näkyy ja miten?

Se mitä kuvassa näkyy, miten ja kuinka pitkään antaa tälle tiettyjä vihjeitä kohtauksesta ja mitä tarinasta saattaa kehkeytyä. Kertoja saattaa myös jättää tarinan kannalta tärkeitä asioita näyttämättä tai johtaa katsoja tahallaan harhaan. (Artic films elokuvalehti, audiovisuaalinen kerronta 2004.)

Kuvat vaikuttavat meihin ja tapaamme jäsentää todellisuutta, mutta kuva ei ole kuitenkaan pelkkä visuaalinen sommitelma, stillkuva tai yksittäinen kuva-ruutu. Ennen kaikkea se on otostilan rytmisen elementti, ajatuksellinen ja kerronnallinen kokonaisuus, joka saa merkityksen sitä edeltävien ja sitä seuraavien siirtymien kautta. Elokuvan viestiminen, kertomuksen "vihjeet" audiovisuaalisessa muodossa voidaan jakaa kolmeen elementtiin: kertojaan, kertojatasoihin ja kerronnan näkökulmaan. (Pirilä 2005, 16.)

Elokuvan visuaalinen ilme kärsii monenlaisista pakotteista, jotka ulottuvat teknisistä välttämättömyyksistä esteettisiin välttämättömyyksiin. Kuvaa ohjaavat niin filmin laatu kuin valaistuksen säädöistä, objektiivin valinnoille ja aina olemassa olevan budjetin suuruuteen / niukkuuteen. Kaikki tämä vaatii yleisön omaksumia koodeja, jotta voidaan arvioida esitettävän kuvan yhden näköisyys suhteessa todellisuuden havaitsemiseen. (Bacon 2000, 21.)

Kertovan elokuvan muoto syntyy siitä, miten elokuvan eri osatekijät: kuva, äänet, tarina-aines ja teemojen kehittyminen suhteutuvat toisiinsa. Henry Bacon kirjoittaa Audiovisuaalisen kerronnan teoria kirjassaan (2000, 27) todellisessa elämässä vallalla olevista stereotyyppioista ja miten elokuva käyttää näitä hyväkseen perusmateriaalina. Katsojien monet vakiintuneet elokuvalliset keinot kuten kuva - vastakuva, näkökulmaotos, leikkaus liikkeeseen jne. on yleensä perusteellisesti sisäistetty, kerronta vaikuttaa hyvin vähän itsetietoiselta, suorastaan Baconin mukaan läpinäkyvältä. Hänen mielestään niinkin epäjohdonmukainen tekijä kuin taustamusiikki, joka ei tunnu kerronnallisesti itsetietoiselta keinolta, vaikka sitä se mitä suurimmissa määrin onkin. Bacon selittää tämän sillä, että musiikki myötäilee ja vahvistaa tarinan tunnelmia, joihin huomio pääosin keskittyy. Asia selittyy myös sillä, että katsoja on tottunut siihen siinä määrin, että musiikin poissaolo vaikuttaa melkein itsetietoisemmalla kuin sen käyttö. Havainnointi perustuu hyvin pitkälti siis katsojan eritasoisille odotuksille.

Projektissa äänimaisema ja musiikki dominoivat tarinan muistokohtauksia. Miehen hypättyä mereen halusin korostaa siirtymistä presensistä menneisyyteen. Katsojan oli samaistuttava hetkeen johon mies joutui. Loppua kohden musiikki kasvaa ja saa suuremman jalansijan äänimaailmasta.

Näky mereltä -lyhytelokuvan visuaalinen ilme ei kuitenkaan ole liian erikoinen, jotta se veisi huomion itse tarinalta. Itse asiassa se on melko perinteisesti kuvattu elokuva, mutta käyttää samalla laajasti erilaisia kuvaustekniikoita. Leikkauspöydällä ei lisätty jälkityöstöllä kuvaan efektejä, ainoastaan korjailtiin värit visuaaliseen ilmeeseen sopivaksi ja yhteneväiseksi. Luotin siis lyhytelokuvassa perinteiseen kuvakerrontaan.

4.2. Valehteleeke kuva?

Filmin todenmukaisuus ei riipu siitä, mikä on totta, vaan siitä mikä katsojasta tuntuu todelta. Tämän määritelmän mukaan voidaan sanoa, että elokuvan kuva ei petä katsojaa, vaan kysymys on vapaaehtoisesta illuusiosta. Jotta ymmärtäisimme mitä meille kerrotaan, on viestin vastattava merkittävässä määrin ai-

kaisempia kokemuksiamme. Pyrimme luomaan ymmärrettävän kokonaiskuvan ja paikkaamme "mustat aukot" itseämme tyydyttävillä selityksillä eli oleluksilla. Aivan kuten toimimme maassa, jonka kieltä tai tapoja emme tunne: paljolti mielikuviamme varassa ja arvailten. Itse asiassa toimimme läpi elämämme tällä samalla tavalla: fiktioimme oletetut faktat, luomme ja heijastamme mielikuvia, joiden uskomme tai toivomme vastaavan todellisuutta. (Arctic films elokuvalehti, audiovisuaalinen kerronta, 2004.)

Roskillin ja Carterin (1983, 19) mielestä kuva voi olla totta tai totuudenmukainen kolmella eri tavalla. Ensimmäiseksi se voi välittää tietyn visuaalisen totuuden maailmasta ja todellisuudesta, kuten karttapallo osoittaa maan olevan pyöreä. Toiseksi kuva voi toimia todisteena tietystä historiallisesta tapahtumasta ja vahvistaa se todeksi. Kolmanneksi se voi tiivistää tietyn yleisen käsitteellisen totuuden ihmisistä ja maailmasta. Hietala (1993, 70) kuitenkin huomaa tämän kolmijaon ongelmalliseksi, sillä emme voi – ilman taustatietoja tietää, mitä näistä kolmesta funktiosta halutaan painottaa. Hänen mukaansa visuaalista ilmaisua käsitellään yhtenä kokonaisuutena, joka ei erottele dokumentoivan ja fiktiivisen ilmaisun eroja.

4.3. Ikonit ja merkkikieli

Ikoni on kirjassa *Otos* (2005, 23) asetettu yläkäsitteeksi kaikille elävässä kuvassa ilmeneville merkeille ja merkityksille. Symbolit, indeksit ja metaforat joita tekijä rajaa ja kokoaa teokseen ovat elokuvaikoneita. Jos objektin aineellinen läsnäolo puuttuu, ja se korvataan jollain muulla, on korvaava vastine ikoni. Kaikki se maailma, mikä ei ole tässä ja nyt, eikä käsin kosketeltavissa, muodostuu ikoneista ja sisältää käsitteenä enemmän henkisempiä arvoja, kuin jos sitä käsiteltäisiin sanana "merkki". Ikonisuus on näin ollen elokuvan realismin mahdollisuuden olennainen piirre.

On kuitenkin huomioitava ikoneita käsitellessä, että kaikki merkit eivät ole universaalisesti ymmärrettäviä ja jotkut ikonit menevät kulttuurien mukaan. Esimerkiksi länsimaisessa kulttuurissa ei välttämättä ymmärretä samalla tavalla tiettyjä ikoneita kuin itämaisessä kulttuurissa. Elokuva tarjoaa siis si-

nänsä yhdenmukaisia merkkejä, jotka kaikki katsojat voivat periaatteessa kohdata samalla tavalla, mutta yksilöllisesti eriytyvistä elämänhistorioistamme ja tunnemaailmoistamme johtuen kukin katsoja kokee elokuvan enemmän tai vähemmän yksilöllisesti, aina omia, henkilökohtaisia tarpeitaan ja tunteitaan tyydyttäen. (Peili ja ikkuna elokuvassa, 2008.)

Merkin lopullinen merkitys on siis puhtaasti psyykkinen kokonaisuus, sillä täysin realistista, kohteensa kokonaan ilmaisevaa merkkijärjestelmää ei ole olemassa. Merkit viittaavat esimerkiksi tajuntamme ihannemalleihin. Myös todellisuuden havainnointi vaatii meiltä tajuntamme täydennysprosessia. (Hietala 1993, 76.)

4.3.1. Metaforat

Metafora on kielikuva, jossa huomiota on kiinnitetty tapaan, jolla ne ohjaavat ajatteluamme. Sanaa tai lausetta käytetään kuvaamaan aivan toista, mitä se tavanomaisesti kuvaa. Metafora - toisin kuin symboli - ei edellytä yleisesti tiedettyä käytäntöä. Metaforinen kokonaisuus luo uuden merkityksen. (Pirilä 2008, 68.)

Visuaalisessa metaforassa "ihminen on koira" on suurempi mahdollisuus, että ihmisestä oikeasti tulee koira kuin kielellisessä metaforassa. Jos kuva esittää koiran ihmisen rinnalla, kyseessä ei vielä ole visuaalinen metafora, vaikka "ihminen" ja "koira" voivatkin saada uusia mielle yhtymiä (kuten hellyys tai uskollisuus). Jotta esitys olisi visuaalinen metafora, on ihmisen pään päälle vaikkapa päällekkäisvalotettava koiran pää, tai ihmisen vartalo vaihdetaan koiran vastaavaan osaan kollaasitekniikalla. (Kuvanlukutaito, Visuaalinen metafora 2009.)

4.3.2. Symbolit

Aate, asia, mielikuva tai kuva, joka liittää yhteen kaksi tai useamman asian. Siihen liittyy aina osa tuntematonta, rajatonta ja sanoin kuvaamatonta. Symboli on konventionaalinen merkki, jonka viittaus kohteeseensa perustuu sopi-

mukseen. Sanat, kuten tiettyyn rajaan asti myös matemaattiset symbolit, ovat täysin sopimuksenvaraisia. (Kuvanlukutaito, Ikoni, indeksi ja symboli, 2009.)

4.3.3. Indeksi

Kari Pirilä opetti meille kurssillaan "savu on tulen indeksi". Tällä hän tarkoitti, että kuvassa ei tarvitse näkyä tulta katsojan ymmärtääkseen, että talo palaa. Indeksisellä kuvalla on suora kytkös kohteeseen. Täten indeksinen merkki edellyttää aina viittauskohteen tosiasiallisen olemassaolon.

Valokuva voidaan tulkita itsessään indeksiseksi merkiksi, kuvatut kohteet voivat olla indeksisiä merkkejä. Valokuvan esittämä kohde, esimerkiksi savu, toimii indeksinä toiselle kohteelle, tulelle. Fyysisessä todellisuudessa tulen ja savun välillä on olemassa kausaalinen yhteys. (Kuvanlukutaito, Ikoni, indeksi ja symboli, 2009.)

4.4. Realismi

Realismilla tarkoitetaan yleensä tosiasioista ja todellisuudesta kiinnipitämistä ja epäkäytännöllisen tai näynomaisen hylkäämistä. Kuvallisen realismin ongelmat voidaan Veijo Hietalan (1993, 53) mukaan kiteyttää kahteen eri kysymysluokkaan: 1) mikä on kuvan suhde todellisuuteen? ja 2) esittääkö kuva väitteitä todellisuudesta. Elokuva on sitä realistisempi, mitä helpommin siinä voidaan tunnistaa sen esittämät ihmiset ja objektit. Puhtaasti todellisuuteen pohjautuvan elokuvan tekeminen voi olla joko mahdotonta tai kerronnallisesti niin ankeata, että siihen ei edes haluta mennä. Eli elokuvan keinoin ei todellista realismia voida saavuttaa, sillä kameran tallentama kuva filmille eroaa näkymästä, koska kamera ja ihmissilmä näkevät visuaalisen todellisuuden eri tavalla.

Realismi yhdistetään sanana enemmän dokumenttelokuvaan kuin fiktioelokuvaan. Tekstissäni käsittelen realismia sellaisena kuinka todellisena katsoja pitää tarinaa ja pystyy samaistumaan kerrottuun tarinaan ja sen maailmoihin. Hietala (1993, 56) toteaaakin että kuvaa ei tule tarkastella ensisijaisesti sen

kaksiulotteisuuden tai materiaalisten ominaisuuksien pohjalta, vaan olennaiseksi nousee katsojan kokemus. Mitä kuva hänen mielestään esittää ja miltä se näyttää. Katsoja kykenee helposti purkamaan jopa epärealistisesta kuvasta tarvittavan informaation ja päättämään miltä kuva ”todella” näyttää.

Omassa lyhytelokuvassani oli haasteellista pitää katsoja tarinan otteessa muistokohtauksissa ja sinne sukeltamisessa. Pitääkö hän näitä kohtauksia todenkaltaisina ja uppoaa tarinaan syvemmälle, vai rikkoutuuko elokuvan realismin illuusio. Siihen pystyy vastaamaan vain katsoja itse. Ideana oli saada yleisö samaistumaan mieheen ja hänen suruun. Tällöin mielestäni muistoihin paluu meren kautta ei tuntunut laisinkaan epäloogiselle tai mahdottomalle. Hieman satumainen vivahde syntyy tarinaan ja seikkailu alkaa. Vaikka Näky mereltä onkin fiktiivinen tarina, on sillä realistisia piirteitä. Miehen tunteet, kuten suru ja niiden tukahduttaminen ovat aitoja tunteita, joita me jokainen elämässämme koemme.

5. MUOTO JA TYYLI

5.1. Muoto

Kertovan elokuvan muoto syntyy eri osatekijöistä. Siihen vaikuttavat niin kuvat ja äänet kuin tarina-aines ja siihen liittyvät tyylit ja teemat. Nämä kaikki suhteutuvat toisiinsa ja sen kautta muodostavat tietyn ainutlaatuisen kokonaisuuden. Eri osatekijät palvelevat muodon kokonaisuutta, mutta muoto säätelee tarinan mieltämistä ja kokemista. Näiden puitteissa katsoja muodostaa tietyn ainutlaatuisen, enemmän tai vähemmän tyydyttävän kokonaisuuden. Parhaimmillaan muoto takaa sen, että koko elokuvan ajan meidän kiinnostus ja tuntu sisällön merkittävydestä säilyy. Muoto on siis teoksen ominaisuus, joka mahdollistaa tietynlaisen kokemuksen. (Bacon 2000, 20).

Bacon toteaa muotoon kuuluvan myös ei-esteettisenä pidettyjä tekijöitä kuten huumori ja väkivalta, sikäli miten ne elokuvan luomassa kontekstissa synnyttävät tiettyjä elokuvan kulkuun sidottuja vaikutelmia, joista kokonaiselämys

syntyy. Nämä vaikutelmat saattavat poiketa suuresti vastaavien tapahtumien mieltämisestä todellisessa elämässä. (2000, 21).

Ilmeisimmillään muoto tulee esille toiminnan selkeässä kaaressa. Tarina alkaa aina jonkinlaisesta tasapainotilasta, joka sitten järkkyy. Henkilölle hahmottuu jokin päämäärä, jonka tavoittelusta toiminta syntyy ja tavoitteena on päästä uuteen tasapainotilaan. Dramaturgian kannalta muoto tarkoittaa myös sitä, että tunnereaktiotamme johdatellaan läpi elokuvan. Katsojaa pidetään vaihtelevassa mutta kuitenkin jatkuvassa jännityksen tilassa läpi elokuvan. (Bacon 2000, 22.)

5.2. Elokuvan tyyli

Tyyli syntyy elokuvallisten keinojen enemmän tai vähemmän systemaattisesta käytöstä. Keinojen käytön syyt voivat olla teknis-taloudelliskäytännöllisiä tai sitten esteettisiä. Genret antavat esitykselle muodon. Sen antamien vihjeiden avulla katsoja kykenee tunnistamaan esityksen tyylin, jos sitä ei ole etukäteen määritetty. Yleisilme on genreissä eri, mutta samalla häilyvä ja niiden määritelmät muuttuvat ajan kuluessa. (Bacon 2000, 24.)

Elokuva saa vaikutteita tyyliinsä ihmisistä, jotka ovat osallisina elokuvan teossa. Käsikirjoituksella, näyttelijä suorituksilla, leikkauksella ja musiikilla on suuri vaikutus siihen millainen projektista tulee. (Ward 2003, 143.)

Genre vaikuttaa myös siihen miten elokuvan visuaalinen ilme rakentuu. Ei ole sama miten esimerkiksi leikkaukset ja rytmitykset tapahtuvat kauhu-, komeedia- tai jännityselokuvassa. Eri tasojen havaitseminen tyylissä on suurelta osin intuitiivista ja se auttaa osaltaan valitsemaan oikean katselutavan. Jos elokuva on tyyliltään kyllin loistava ja omaperäinen, ei katsoja odota tapahtumien ja henkilöiden noudattavan todellisen maailman lakeja. (Bacon 2000, 24.)

5.2.1. Valtavirtaelokuva

Tärkeintä on yksilön motivaatiolle rakentuva toiminta ja siitä syntyvän tarinan mielenkiintoisuus sekä kerronnan selkeys ja tunteisiin vetoavuus. Pääsääntöisesti muihin moodeihin verrattuna kerronta ei ole erityisen itsetietoista vaan pyritty tekemään mahdollisimman läpinäkyväksi. Ihanteena on, että pääsääntöisesti kaikki elokuvan osatekijät palvelevat kokonaisuutta ja ennen kaikkea tarinan tarpeita. (Bacon 2000, 71.)

Aluksi mikä tahansa on mahdollista; keskellä asioista tulee todennäköisempää; lopussa kaikki on välttämätöntä (Bacon 2000, 72).

Bacon siteeraa sitaatissa Paul Goodmania, joka on todennut asian runojen etenemisestä. Bacon vertaa tätä klassiseen kerrontaan ja toteaa saman pätevän myös valtavirtaelokuvassa. Hänen mielestään tapahtumien kulku muodostuu lähestulkoon vääjäämättömäksi. Yllätyksiä saatetaan tarjota loppumetreille asti, mutta niiden pitää olla niin hyvin valmisteltuja aiemmin tarjottujen vihjeiden kautta, jotta niiden yllätys vaikuttaa uskottavalta. Kerronnan logiikkaa uhmaava tai sen kokonaan hylkäävä ratkaisu koetaan helposti turhauttavana. Bacon antaa esimerkiksi tilanteen, jossa päähenkilön toivoton tilanne laukeaa siten, että hän herää äkisti ja huomaa kaiken olleen vain unta. (Bacon 2000, 71.)

5.2.2. Taide-elokuva ja dogma 95

Kerronnan keinot etualaistuvat ja yksilön psykologiaan pyritään tarinan kautta paneutumaan. Taiteellinen motivaatio korostuu. Taide-elokuva ei kuitenkaan muodosta yhtä selvästi omaa kategoriaansa, sillä sen ideaan kuuluu jatkuva uusien ilmaisumuotojen etsintä. Se saattaa usein käyttää hyväkseen valtavirtaelokuvan keinoja, mutta kehittää ja laajentaa niitä omia tarkoituksiaan varten. (Bacon 2000, 76.)

Kerronnan eteneminen taide-elokuvassa voi olla episodimaisempaa, viipyilevämpää ja sattumanvaraisempaa kuin valtavirtaelokuvassa. Nämä keinot saat-

tavat luoda elokuvasta realistisemman oloisen. Usein kerrontaa hallitsee epämääräisyys, aivan kuin tarina ei olisi kokonaan tunnistettavissa. (Bacon 2000, 77.)

Dogma 95 on elokuvan taiteellinen suuntaus, joka kehittyi 1995 Tanskassa Lars Von Trierin ja Vinterbergin toimesta. Suunnitelmana oli lähteä takaisin elokuvan juurille ja arvostaa elokuvan puhtautta sellaisenaan ilman pintakiiltoa ja efektien rikkautta. Tärkeää oli keskittyä elokuvan sisällön kannalta olennaisiin asioihin, kuten aitoihin ihmistunteisiin. Ohjaaja astuu sivuun elokuvan keulahahmona ja kertoo vain totuuden hahmoista, paikoista ja tilanteista. Elokuva ei ole taiteellinen vaan niin realistinen kuin kamera antaa siihen mahdollisuuden. Jotta elokuva olisi mahdollisimman ”puhdas” kehitettiin liuta säännöksiä, joita elokuvantekijän pitää seurata. (Stevenson 2002, 107.)

5.2.3. Retorinen elokuva

Kerrontaa hallitsee argumentaatio, pyrkimys vakuuttaa katsoja jostakin väitteestä. Tässä moodissa tarina ei ole itsearvoinen, vaan hyvinkin itsetietoista, tietäväistä ja kommunikoivaa. Näyttelijä saattaa puhua suoraan kameralle ja täten irtautuu elokuvan maailmasta. Olennaista on myös, että retorisella elokuvalla on kertojaääni ja välitekstit. Yksilöt ovat jätetty taka-alalle ja etualalle nostetaan yhteisöjen tai yhteiskunnan toiminnan kysymykset. (Bacon 2000, 90.)

Elokuvallis-retoriset keinot elävöittävät elokuvan ennalta arvattavaa juonta ja poikkeavat kerronnallaan monin tavoin klassisista Hollywood-malleista. Horisontti saattaa usein olla kuvissa luonnottoman ylhäällä tai alhaalla, kamera voi olla kallellaan tai saatetaan käyttää nopeutuksia, hidastuksia, vääristävää laajakulmaoptiikkaa tai jopa leikata ”epäonnistuneesti” kohtauksen sisällä. (Bacon 2000, 90.) Retorista kerrontaa ei ole pidetty kovinkaan katsojaystävällisenä ja nostaakin kysymyksiä siitä, onko meidät opetettu liian helppoon ja läpinäkyvään kerrontaan.

5.2.4. Avantgarde

Tietoisesti pyritään hylkäämään kerronta kokonaan tai ainakin kyseenalaistaa se tavalla tai toisella. Usein se on ei-kertovaa ja ennen kaikkea omalakisaa ja realistinen motivaatio on parhaimmillaankin mukana vain lähtökohtana, joka käännetään tuota pikaa pääläelleen. (Bacon 2000, 95.)

Elokuvan pitäisi vapauttaa itsensä kirjallisuudesta ja uppoutua musiikkiin. Sen pitäisi löytää todellinen ilmaisukykynsä ja viedä siten loppuun vallankumouksensa ja hylätä täten romaanien kerronta ja teatterin draama.

Näin kirjoitti futuristi Luigi Pirandello 1800-1900-luvun vaihteessa. Henry Bacon siteerasi miestä kirjassaan Seitsemäs taide (2005, 353) ja tärkeintä oli, että elokuva musiikin tapaan, mutta visuaalisen keinoin puhuttelisi kaikkia ilman sanoja. Onko siis musiikkivideo jossakin määrin Pirandellon ehdoin päässyt elokuvana ilmaisukykynsä huipulle? Futuristien mielestä elokuvan olisi pitänyt irrottautua kokonaan todellisuuden tallentamisesta. Sen olisi pitänyt olla epäviehättävää, rumentavaa, impressionistista, synteettistä ja vapaamittainen. Ehkäpä ei sittenkään.

5.3. Värit, valot, varjot ja tunnelma

Valaistuksella voidaan ohjata huomion kiinnittymistä. Valaistus antaa tunnelmaa. Klassinen Hollywood elokuva on aina ollut kirkkaasti valaistua ja perustuu ylävalaistukselle. Valaistuksen perusteella voidaan määritellä jopa genrejä. (Arctic films elokuvalehti, audiovisuaalinen kerronta, 2004.)

Valaiseminen esimerkiksi film noir elokuvissa on motivoitua ja on tullut kuvan sisältä, tai ainakin on annettu sellainen vaikutelma. Valaistus luonnollisesti myötävaikuttaa kerronnallisiin yksityiskohtiin. Valaistus voidaan jakaa mm. laadullisesti, suunnan mukaan: onko kohde valaistu edestä, sivusta, takaa, ylhäältä tai alhaalta. Näillä voidaan vaikuttaa kohteen näkymiseen. Jos esimerkiksi kohde on valaistu takaa, piirtyy kohde silloin kameran eteen silhuet-

timaisena, koska filmi ei kykene sopeutumaan samalla tavalla valaistus eroihin kuin ihmisen silmä. Alhaalta tuleva valo saa ihmisen kasvonpiirteet näkymään varsin erikoisena, tätä käytetään usein esim. kauhuelokuvissa jne. Ylävalaistus on suosiollinen kasvon piirteille. (Arctic films elokuvalehti, audiovisuaalinen kerronta, 2004.)

Fiktiivisissä elokuvissa käytetään yleensä valonlähteitä. Tärkeää on myös valonlähteen etäisyys kuvattavasta kohteesta. Voidaan käyttää myös erivärisiä suodattimia tai lamppuja jolloin voidaan yrittää luoda esim. luonnollisen oloinen takkatulivalaistus. Valojen lailla varjot ovat tärkeässä asemassa elokuvassa. Kasvoille tai kohteeseen oikein aseteltuna luovat valot varjoja, jotka antavat kuvalle dramaattisuutta, tunnelmaa, synkkyyttä, kirkkautta, masentuneisuutta tai luovat kaksiulotteiseen kuvaan kolmiulotteisen tilan tunnun. Valon ja varjon hallitseminen antaa tekijälle rajattomat mahdollisuudet illuusion ja hallita tunnelmallaan katsojaa elokuvan loppuun asti.

Värien käyttö elokuvissa antaa myös tietyn tunnelman ja katsojalle vihjeitä tyylistä. Ylilyönneillä (esim. väriavastakohdat kylmä lämmin) saatetaan korostaa juonen kannalta tärkeitä kokonaisuuksia. Valaistus, varsinkin värit vaikuttavat ihmiseen alitajuisesti, tunnepohjaisesti (Pirilä 2005, 131).

Suurin osa kuvauksista tapahtui luonnonvalossa. Päähenkilön oltaessa maanläheinen kalastaja, joka kaipasi rauhaa ja sovitusta oli mielestäni luonnollisinta pitää visuaalinen ilme mahdollisimman raakana ja todellisena. Venesatamassa oltaessa kuvat ovat kylmiä ja kontrastisia. Valaistessamme kahvilaa oli päämääränä tukea jo olemassa olevaa valaistusta ja saada kokonaisuudessa lämminhenkinen kohtaus. Muistoja korostaaksemme kohtaukset värimääriteltiin lämpimiksi ja värikylläisiksi, erottuen siten arjen harmaudesta.

5.4. Elokuvalliset ominaisuudet

Jotta elokuvan otostila ja tunnelma olisivat oikein rajattu, on kuva pelkistettävä yksinkertaisiksi geometrisiksi muodoiksi. Kirjassa *Otos* (2005, 108) kerrotaan miten pelkillä peruselementeillä, kuten viivoilla ja muodoilla on luon-

teensa ja tunnelmansa. Kuvauksessa siis muunnellaan näiden peruselementtien kokoa, muotoa, paikkaa, lukumäärää, tiheyttä ja elementtien välisiä jännitteitä. Se miten on kuvattu, kuvarajaus, kuvakoot, kameranliikkeet jne. vaikuttavat siihen mitä elokuvan tarinan kannalta tahdotaan näyttää ja mikä jää katsojan oivalluksen varaan. Genret asettavat kriteereitä siitä miten, missä ja milloin näytetään elokuvassa.

Kohdetta kuvatessa voidaan säädellä kuvan syvyysterävyysaluetta ja tarkentaa myös vaihtoehtoisesti eri kohteisiin. Tarkennus muotoja ovat: etsivä tarkennus (tarkennetaan esim. otoksen aikana kohteesta toiseen), pehmeä piirto (kohteet näkyvät utuisina), syvätarkkakuva (kuvan etu- ja taka-alalla näkyvät kohteet yhtä tarkkoja). Kun elokuvan draamalliset ja visuaaliset ominaisuudet ovat järjestetty siten, että ne tukevat toisiaan, ja jokainen elementti on suunnattu kohti samaa päämäärää, teos toimii esteettisenä kokonaisuutena. (Pirilä 2005, 110.)

Näky merellä muistokohtauksissa elokuvalliset elementit nousevat tarinankerronnan rinnalle. Syväterävyysalue elää ja muuttuu joka kuvassa. Tällä oli tarkoitus ilmentää unenomaisuutta, oloa muistossa ja miten mies yrittää muistaa hetkeä, jota on yrittänyt niin kovin unohtaa.

YHTEENVETO:

Ilman visuaalista ilmettä tarina elokuvassa olisi aina suurin piirtein sama. Ei ole sattumaa miten tekijä valitsee tyylinsä luodakseen valkokankaalle näkemysensä tai miten katsoja johdatellaan sisälle elokuvaan, sen miljööseen, tarinaan ja tunnelmaan. Nykypäivän elokuva on mielestäni jo jokseenkin kiertunut, sillä olemme nähneet jo "kaiken". Ohjaajien, kuvaajien ja leikkaajien on keksittävä uusia tyylejä ja rikottava vanhoja.

Kuvakerronta voi nykyään olla moniulotteisempaa kuin ennen, sillä elokuvantajamme on kasvanut ja odotamme elokuvulta enemmän niin visuaaliselta taholta kuin juonelliselta kannalta.

Nykypäivänä jotkut ohjaajat ovat sekoittaneet visuaalisen ilmeen ja tarinankerronnan yhteyden pelkkään elokuvan erikoisefektien jonoihin. Samalla kuin nämä erikoisefektit ovat rikastuttaneet elokuvan kerrontaa, ovat ne myös samalla pyyhkineet jalkoihinsa hyvän käsikirjoituksen merkityksen sekä leikkausten ja otosten huolella tekemisen ja suunnittelemisen. Näyttäisi kuitenkin sille, että suuntaus olisi menossa toiseen suuntaan.

Mitä siis on odotettavissa tulevaisuudessa elokuvilta? Ehkä olemme palaamassa tilaan, jossa erikoisefektien ja chromakey ”mässäilyn” jälkeen nähdään vaivaa lavastukselle, valaistukselle ja kuvakulmille, siten että tarina ja kuva molemmat täydentävät toisiaan aliarvioimatta katsojaansa. Tekijä päättää siis miten tarina kuvina näytetään katsojille ja samalla hänen pitää ottaa elokuvastaan vastuu ja seistä teoksensa takana niin hyvässä kuin pahassakin.

Oma projektini oli itselleni kokeilu ja harjoitustyö samassa paketissa. Kuten sanonta kuuluu: On opittava perusteet, ennen kuin niitä osaa rikkoa. Saatoin ehkä rikkoa sanonnan. Elokuvan kerronnasta minulla on vielä paljon opittavaa, mutta tästä on hyvä jatkaa. On jännittävää nähdä mihin elokuvan tarina on menossa, sillä kaluston kehittyminen, keveneminen ja halventuminen meille pienille tekijöille luovat paljon uusia mahdollisuuksia. Lähtekö elokuvan tarina puhtaasti visuaalisemman leikittelyn kentälle, vai palaammeko takaisin tarinankerronnan perusteisiin. Itse aioin tulevaisuudessa valita molemmat.

LÄHTEET

Aaltonen J. 2006. Todellisuuden vangit vapauden valtakunnassa – dokumenttielokuva ja sen tekoprosessi. Keuruu: Otavan Kirjapaino Oy

Aumont J, Bergala A, Marie M, Vernet M. 1994. Elokuvan estetiikka. Julkaisija Suomen elokuva-arkisto. Oy Edita Ab Helsinki 1996.

Bacon H. 2000. Audiovisuaalisen kerronnan teoria. Helsinki: Tammer-Paino

Bacon H. 2005. Seitsämäs taide: elokuva ja muut taiteet. Helsinki: F.G. Lönnberg.

Hietala V. 1996. Kuvien todellisuus. 2., muuttumaton painos. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy.

Kansanvalistusseuran etäopisto. 2007. Kuva-, katse-, sana – kuvantulkinnan kurssi. Saatavissa: <http://etaopit.pp.fi/kuvantulkinta/taide/taide1.htm> [viitattu 8.10.2009]

Katz S. D. 1991. Film directing shot by shot –visualizing from concept to screen. USA: Michael Wiese Productions in conjunction with Focal Press.

Lehto P. 2008. Elokuvan terapia. Peili ja ikkuna elokuvassa. Saatavissa: http://pekkalehto.com/elokuvaterapia/eetee_04.html [viitattu 29.10.2009]

Leino T. 2003. Sanoista eläviä kuvia. Keuruu: Otavan Kirjapaino Oy.

Mascelli J. V. 1965. The Five C's of cinematography. USA: Silman-James Press.

Mashup Ventures Ltd. 2008. Plastinen ja draamallinen montaasi. Saatavissa: <http://www.kookas.fi/articles/read/6244> [viitattu 25.10.2009]

Mashup Ventures Ltd. 2008. Tarina lähtee liikkeelle... vai lähtekö? Saatavissa: <http://www.kookas.fi/articles/read/1019> [viitattu 26.10.2009]

Mitchell W. J.T. 2005. What do pictures want? The lives and loves of images. USA: The University of Chicago Press Ltd.

Palosaari K. 2004. Audiovisuaalinen kerronta. Arctic films elokuvalehti
Saatavissa: <http://www.arcticfilms.com/audio.html> [viitattu 29.10.2009]

Pienimäki M. 2009. Kuvanlukutaito. Ikoni, indeksi ja symboli. Viestintätaiteiden yliopistoverkosto. Saatavissa:
<http://www.uta.fi/viesverk/kuvanluku/index.php?s=3&b=3> [viitattu 31.10.2009]

Pienimäki M. 2009. Kuvanlukutaito. Visuaalinen metafora. Viestintätaiteiden yliopistoverkosto. Saatavissa:
http://www.uta.fi/viesverk/kuvanluku/index.php?s=3&b=3_5 [viitattu 31.10.2009]

Pettersson J. 1996. Shamaaneja, sankareita ja arkkityyppejä : myyteistä C. G. Jungiin ja poikkeaviin tajunnan tiloihin. Helsinki: Aquarian.

Pirilä K, Kivi E. 2005. Otos: elävä kuva - elävä ääni, ensimmäinen osa. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy.

Pirilä K, Kivi E. 2008. Leikkaus: elävä kuva – elävä ääni, toinen osa. Keuruu: Otavan Kirjapaino Oy.

Roskill M, Carter D. 1983. Truth and Falsehood in Visual Images. Amherst: The University of Massachusetts Press.

Stevenson J. 2002. Lars Von Trier. Wiltshire: The Cormwell press.

Vacklin A, Rosenvall J, Nikkinen A. 2007. Elokuvan Runousoppia – Käsikirjoittamisen syvemmät tiedot. Keuruu: Otavan Kirjapaino Oy.

Ward P. 2003. Picture Composition – for film and television. 2. painos. Kiina: Elsevier Ltd.