

## PAKO LAUTIOSAARESTA

Kokeellisen photofilm-elokuvan kuvaus ja jälkituotanto

Juho Nevalainen

Kulttuurialan opinnäytetyö  
Kuvataide  
Kuvataiteen koulutusohjelma  
Kuvataiteilija (AMK)

2016

Viestinnän ja kulttuurin ala  
Kuvataiteen koulutusohjelma  
Kuvataiteilija (AMK)

---

<b>Tekijä</b>	Juho Nevalainen	Vuosi	2016
<b>Ohjaajat</b>	Eija Rajalin, Panu Pohjola		
<b>Toimeksiantaja</b>	Henri Finström		
<b>Työn nimi</b>	Pako Lautiosaaresta. Kokeellisen photofilm-elokuvan kuvaus ja jälkituotanto		
<b>Sivu- ja liitesivumäärä</b>	49 + 19		

---

Toiminnallisessa opinnäytetyössäni raportoin kokeellisen, photofilm-tekniikalla kuvatun Pako Lautiosaaresta -elokuvan kuvaamisesta ja kuvankäsittelystä kuvaajan ja kuvanmuokkaajan näkökulmasta. Elokuva toteutettiin photofilm-tekniikalla, jossa koko elokuva on toteutettu valokuvin liikkuvan kuvan sijaan. Tämä ei tarkoita, että kyseessä on valokuvin toteutettu animaatio, koska kuvasta kuvaan siirtymä on niin hidaskä, ettei illuusiota liikkeestä synny.

Kun olin aloittanut opintoni Lapin AMK:ssa syksyllä 2012, minua pyydettiin mukaan kuvaajaksi ja kuvanmuokkaajaksi harrastevoimin toteutettavaan Pako Lautiosaaresta -elokuvaan. Elokuva olisi parodia John Carpenterin vuonna 1981 ohjaamasta Pako New Yorkista -elokuvasta. Olin tuotannon ainoa kuvaaja ja kuvanmuokkaaja, joten olin tärkeässä osassa tuotannossa. Opin tässä tuotannossa, millaista on työskennellä osana isompaa tuotantoa ja millaista on kuvata tiukalla aikataululla hankalissa kuvaustilanteissa kuten pimeällä ilman tarpeeksi hyvää valaisua. Kuvausten aikana minulle tuli tutuksi oman kuvauskalustoni vahvuudet ja rajoitukset, kuten missä tilanteissa tarvitsin lisäsalamaa tai muita valonlähteitä. Elokuva kuvattiin Kemissä ja Keminmaassa.

Kuvausten jälkeen palasimme jälkituotannon pariin huhtikuussa 2013, jolloin valitsimme ohjaajan kanssa valokuviin sopivan sarjakuvamaisen visuaalisen ilmeen ja lisäsin muutamaan kohtaukseen taustalle kuvia, tekstiä ja muita tehosteita.

Tuotanto loppui minun osaltani elokuussa 2013. Elokuvaa varten valittiin ja muokattiin 759 valokuvaa ja elokuvan pituudeksi tuli 40:50 minuuttia. Vaikka olimme työryhmän kanssa ylpeitä siitä, mitä olimme saaneet aikaiseksi, on elokuva nyt vuosia myöhemmin, varttuneemman kuvataiteilijan silmin katsottuna viihdyttävä, mutta amatöörimäinen teos, joka kaipaisi nopeampaa tempoa.

Tuotannossa mukana oleminen oli kaiken kaikkiaan hieno kokemus minulle ja sain siitä tärkeitä oppimiskokemuksia kuten kuvakäsikirjoituksen merkitys ja toimiminen työryhmän osana.

Avainsanat valokuvaus, kuvanmuokkaus, photofilm, kokeellinen elokuva

School of Business and Culture  
Degree Program in Visual Arts  
Bachelor of Visual Arts

---

<b>Author</b>	Juho Nevalainen	Year	2016
<b>Supervisors</b>	Eija Rajalin, Panu Pohjola		
<b>Commissioned by</b>	Henri Finström		
<b>Title of thesis</b>	Pako Lautiosaaresta: Shooting and post-production of experimental photofilm		
<b>Number of pages</b>	49 + 19		

---

This practice-based study is a report of an experimental movie titled Pako Lautiosaaresta, (hereinafter Escape from Lautiosaari), which was filmed using a photofilm technique. My role in the making of this movie was photographing/filming and photo retouching. The movie was produced by a technique called photofilm, in which the movie is made by taking individual photographs instead of moving pictures filmed with a video camera. Using this technique does not mean that the movie is an animation made from photographs, since the transition from picture to picture is too slow for creating the illusion of movement that is essential to animation.

When I started my studies at Lapland UAS in the fall of 2012, I was asked to be a photographer and photo retoucher in my free time to produce a film called Escape from Lautiosaari. The movie was to be a parody of John Carpenter's movie, Escape from New York, which he directed in 1981. I was the production's only photographer and photo retoucher and, therefore, I had a notable role in the production. During my time in this production, I learned what it takes to work in a big production and to shoot to a tight schedule in challenging shooting situations. While working in the production, I became familiar with the ups and downs of my own photography equipment, among them were situations in which I needed to use the extra flash, or other types of light sources. The movie was filmed in Kemi and Keminmaa.

After the shooting, the after production stage started in April 2013. I chose with the director the visual outlook of the movie and added the text, pictures and other effects needed for some of the scenes.

The production ended for my part in August 2013. In the end, there were 759 photographs chosen for the movie, and the movie's length ended up being 40:50 minutes. I and the crew were proud of our accomplishment, but now looking back with the eyes of a more experienced artist, the movie is an entertaining piece, even though it is an amateur's work in need of a faster tempo.

Being involved in this production was all in all a great experience for me and I learned important lessons, such as how important it is to have a storyboard and how to work as a member of a team.

Key words photography, photo editing, photofilm, experimental film

## SISÄLLYS

1 JOHDANTO .....	8
2 ESITUOTANTO .....	9
2.1 Tausta.....	9
2.2 Tarina.....	9
2.3 Photofilm.....	10
2.4 Työryhmä.....	11
2.5 Kuvauskalusto .....	11
2.6 Kokoukset.....	11
3 KUVAUKSET .....	13
3.1 Ensimmäiset kuvaukset .....	13
3.2 Toiset kuvaukset.....	16
3.3 Kolmannet kuvaukset.....	17
3.4 Viimeinen kuvauspäivä .....	18
4 JÄLKITUOTANTO .....	20
4.1 Ohjelmat ja työkone .....	20
4.2 Jälkituotannon kuvanmuokkaus.....	20
5 TUOTANNON ONGELMAT.....	24
6 POHDINTA.....	26
LÄHTEET.....	29
LIITTEET .....	30

## ALKUSANAT

Erityisesti tahdon kiittää Henri Finströmille ainutlaatuisesta kokemuksesta, Rami Eroselle kaikesta avusta ja Sini Peterille tuesta.

## KÄYTETYT MERKIT JA LYHENTEET

Absurdi	Jotain, joka on järjetön, järjenvastainen tai mieletön.
Antagonisti	Draamassa tai kertomuksessa päähenkilön eli protagonistin päävastustaja
Ekstra	Henkilö, joka on palkattu päiväksi näyttelemään pientä osaa esimerkiksi jäsenenä väkijoukossa tai yleisössä.
Graffiti	Seinämaalaus, joka on toteutettu tussilla tai spraymaalilla.
Koreografia	Erialaisten liikkeiden suunnittelu ja ohjaus sekä näiden lopputulos
Kokeellinen elokuva	Kaikkea liikkuvaa kuvaa, jota ei välttämättä sidottu mihinkään perinteiseen elokuvakerronnan perinteisiin kuten esimerkiksi komediaan, jännitys- tai draamaelokuvaan tai muihin tapoihin tehdä elokuvaa.
Kuvakoot	<p>Kansainvälinen video-, televisio- ja elokuvatuotannossa käytetty kuvakokojärjestelmä, jolla määritellään, miten videossa, ohjelmassa tai elokuvassa rajataan kuva-ala. Järjestelmään kuuluu:</p> <p>Yleiskuva, joka on laajin kuvakoko ja siinä esitellään tapahtumapaikka ja siinä ihmiset ovat toisarvoisia</p> <p>Laaja kokokuva, jossa esitellään laajasti miljöötä mutta siinä olevissa liikkuvilla kohteilla on merkitystä</p> <p>Kokokuvassa ihmisten merkitys kasvaa, heidän liikkeensä tulevat hyvin esille korostuneessa ympäristössä</p>

Laaja puolikuvassa ihminen on rajattu polvesta ylöspäin. Ihminen ja ympäristö ovat laajassa puolikuvassa tasavertaisia

Puolikuvassa ihminen on rajattu vyötäröstä ylöspäin eikä ympäristöllä ole enää merkittävässä asemassa

Puolilähikuvassa ihminen on rajattu rinnasta ylöspäin. Puolilähikuvassa ihmisen ilmeet näkyvät selvästi ja tähän voidaan sommitella vaivattomasti kaksikin ihmistä

Lähikuvassa on ihmisen pää rajattu olkapäistä ja kaukasta ihmisen liikkeiden mukaan

Erikoislähikuvassa ihmisen kasvoista erottuu pienet yksityiskohdat.

Miljö	Se millaisena ympäristömme näyttäytyy, sen vallitseva ilmapiiri ja aistein havaitut asiat ja aikaansaamat tunteukset
Protagonisti	Draaman tai kertomuksen päähenkilö
Punasilmä	Valoilmiö, joka useimmiten nähdään valokuvissa, syntyy kirkkaan valon heijastuessa silmän verkkokalvosta. Ilmiö värjää kuvattavan henkilön silmä valokuvissa punaisiksi.
Rekvisiitta	Näytelmässä, lähinnä lavastuksessa tarvittavat tavarat ja esineet
Retusoida	Parantaa valokuva lisäämällä tai korjaamalla yksityiskohtia ja poistamalla virheitä kuvasta

## 1 JOHDANTO

Syyskuussa 2012 viestinnän opiskelija Henri Finström pyysi minua mukaan hänen ohjaamansa ja käsikirjoittamansa elokuvatuotannon kuvaajaksi, kuvienkäsittelijäksi ja muokkaajaksi. Tarjous kiinnosti minua, koska pääsin hyödyntämään valokuvaus- ja kuvankäsittelytaitojani suuremmassa ryhmäprojektissa, jollaisesta minulla ei ollut aiempaa kokemusta. Digitaalisen valokuvaamisen ja kuvankäsittelyn kautta projekti myös sijoittuu modernin taiteilijan toimikenttään. Projekti oli myös haastava, koska olin elokuvan ainoa kuvaaja ja kuvankäsittelijä jälkituotannossa, joten paljon elokuvan visuaalisesta laadusta oli minun vastuullani.

Tarkoitus oli tehdä 20 - 30 minuutin elokuva, joka on kokonaan kuvattu valokuvin ja siihen lisättäisiin jälkituotannossa sarjakuvalle olennaisia puhekuplia, tehosteita ja musiikkia. Tällaista tekniikkaa kutsutaan photofilmiksi tai still photo -filmiksi. Finström oli aiemmin tehnyt kavereidensa kanssa elokuvan, jossa käytettiin samaa tekniikka, joten tämä ei ollut hänelle uusi juttu.

Photofilm-tekniikalla tehtyjä elokuvia löytyy muun muassa YouTube-videopalvelun sivustolta, jossa sitä kutsutaan still photo -filmiksi, vain kourallinen, joten haluan tuoda esille tätä huonosti tunnettua tekniikkaa opinnäytetyössäni.

Toiminnallisen opinnäytetyöni tavoitteena on kuvata ja jälkituotannossa kuvankäsitellä Pako Lautiosaaresta photofilm -elokuva. Tarkoituksena opinnäytetyössä on raportoida projektin etenemistä kuvaajan ja kuvankäsittelijän näkökulmasta. Tietoa etsin aihetta käsittelevästä kirjallisuudesta ja luotettavista nettilähteistä.

Keskityin opinnäytetyössäni vain elokuvan kuvauksiin ja jälkituotannon kuvankäsittelyyn, joten en opinnäytetyöni raportissa uppoudu elokuvan muuhun tuotantoon, kuten käsikirjoittamiseen, puvustukseen, äänisuunnitteluun, videoeditointiin. Käsitelen elokuvan esituotantoa, koska se on osa kuvaustuotannon prosessia, mutta se ei ole osa tämän opinnäytetyön pääosassa.



## 2 ESITUOTANTO

### 2.1 Tausta

Kun olin ensimmäisellä lukukaudellani Lapin AMK:n kuvataiteen koulutusohjelmassa, tapasin syyskuussa 2012 viestinnän opiskelija Henri Finströmin. Finström pyysi minua mukaan hänen ideoimaansa elokuvatuotantoon kuvaajaksi ja kuvankäsittelijäksi. Finström aikoi itse ohjata ja käsikirjoittaa elokuvan. Elokuvan nimeksi tulisi Pako Lautiosaaresta. Elokuvasta tulisi parodia ja ivamukaelma (Hietanen 2009,149), joka imitoi alun perin John Carpenterin vuonna 1981 ohjaamaa toimintaelokuvaa Pako New Yorkista.

Ennen tuotannon alkamista tutustuin alkuperäiseen Pako New Yorkista -elokuvaan. Halusin uppoutua elokuvan maailmaan ja kuvitella, miltä elokuvan hahmot näyttäisivät meidän tuotannossamme. Tarkoitus oli saada meidän elokuvamme näyttämään visuaalisesti mahdollisimman paljon samalta kuin alkuperäinen elokuva.

### 2.2 Tarina

Tarina on sekoitus alkuperäisen Pako New Yorkista -tarinan toimintaa ja jännitystä ja siihen on sekoitettu absurdia Kemiläistä paikallishuumoria. Tarkoituksena oli seurata alkuperäisen elokuvan tarinaa mahdollisimman tarkkaan.

Elokuvan tarinassa ex-sotilas ja laittoman viinan myyjä Käärme Pilsneri pidätetään ja hänet pakotetaan pelastamaan Meri-Lapin suurkunnanjohtajaa Lautiosaaren kylästä, josta on tehty yksi valtava vankila-alue ja jossa vangit elävät ilman minkäänlaista valvontaa. Pilsnerillä on vuorokausi aikaa pelastaa kunnanjohtaja tai häneen suonensisäisesti ruiskutetusta antabuskuurista tulee loppuelämän kestävä vitsaus. Antabus on alkoholismiin hoitoon käytettävästä lääkeaine, joka estää alkoholista juomasta. Alkoholisoitunut Pilsner vastahakoisesti ottaa tehtävän vastaan ja pelastustehtävän aikana tapaa useita värikkäitä ja hullunkurisia hahmoja sekä pahan Paronin, joka hallitsee Lautiosaarta ja suunnittelee suurta vankilapakoa. (Pako Lautiosaaresta 2013.)

### 2.3 Photofilm

Finström halusi toteuttaa koko elokuvan valokuvin, koska meillä ei ollut mahdollisuutta käyttää videokameroita tai muuta kuvauskalustoa (Finström 2016a). Photofilm-tekniikka osoittautui hyödylliseksi, koska sen turvin oikeita näyttelijöitä ei tarvittu. Kaikki vuorosanat lisätään jälkituotannossa puhekupliin, eikä näyttelijöiden tarvitse osata näytellä tai muistaa vuorosanoja. Riittää, että he osaavat poseerata kuvissa ja viestittää ilmeillään tunteitaan katsojalle tarpeeksi uskottavasti. Tämä nopeutti kuvausprosessia, koska samaa kohtausta ei tarvinnut kuvata useaan kertaan, kuten perinteisessä videolle kuvatussa tuotannossa, koska näyttelijän tarvitsi vain imitoida niin kuin kohtauksessa oli tarpeen. Minä pystyin hetkessä ottamaan useita kymmeniä valokuvia, joista sitten jälkituotannossa valitsin parhaat kuvat.

Myös työryhmän koko oli pienempi, koska äänimiehiä ei tarvittu, ja valaistusta varten meillä oli hyvin rajoittunut kalusto, johon kuului järjestelmäkamerani ja lisäsalama, autojen ajovalot sekä luonnon valo.

Kuvausten aikana emme aluksi tienneet, miksi tätä kokeellista elokuvatekniikkaa kutsutaan. Opinnäytetyötäni tehdessä, sain selville, että tekniikkaa kutsutaan photofilmiksi tai still photo -filmiksi. Arnd Schneiderin ja Caterina Pasqualinon kirjassa *Experimental Film and Anthropology* photofilm määritellään yksittäisiksi kuviksi tai valokuviksi jotka on kuvattu sekvenssissä eli ne järjestelty peräkkäin (Schneider & Pasqualino 2014, 27).

Vaikka elokuvassamme käytetään sarjakuvan tehokeinoja, ei kyseessä ole esimerkiksi motion comic (liikkuva sarjakuva), jossa sarjakuvan kerrontaa tehostetaan yksinkertaisilla animaatioilla, kuten hahmolla heiluttamassa kättään tai kävelemässä staattisilla sarjakuvaruuduilla. Elokuvaamme ei myöskään voi määrittellä animaatioksi, koska animaatio muodostuu sarjasta kuvia, jotka luovat vaikutelman liikkeestä kun kuvat katsotaan nopeaan tahtiin (Leinonen 2014, 504). Elokuvassamme tätä liikkeen vaikutelmaa ei synny koska kuvasta kuvaan siirtymä on paljon hitaampi.

## 2.4 Työryhmä

Finströmin kokoama työryhmä muodostui hänen koulukavereista ja vanhoista ystävistään. Työryhmään kuuluivat minun ja Henrin lisäksi Ari-Pekka Frantti, Ville-Veikko Särkikangas, Niilo Karjalainen, Riku Åman ja Simo Friman. Olin työryhmästä ainoa, jolla ei ollut näyttelyroolia.

Työryhmässä oli hyvä ryhmähenki ja tulimme alusta alkaen hyvin toimeen, koska meitä yhdistivät monet mielenkiinnot kuten elokuvat, videopelaaminen ja muu populaarikulttuuri.

## 2.5 Kuvauskalusto

Tuotannossa käytin Nikon D90 -järjestelmäkameran runkoa. Kuvasin tällä Raw – tiedostomuotoja. Raw on ammattilaiskuvaajien suosima tallennusmuoto, koska kuva tallentuu sellaisena, kuin se on kuvattu, eikä tule pakatuksi, kuten esimerkiksi JPEG-tiedostomuodossa (Canon 2016).

Järjestelmäkameraani varten minulla oli 18–55 mm:n objektiivi, joka soveltui päivällä kuvaamiseen, 35mm:n objektiivi, joka sopii erityisesti heikossa valossa kuvaamiseen sekä isoveljeltäni lainassa ollut 10–20 mm:n laajakulmaobjektiivi, jolla oli mahdollista ottaa laajoja yleiskuvia, kuten maisemakuvia. Kameran ja objektiivien lisäksi minulla oli Speedlight SB-600 -lisäsalama ja Manfrotto 190 x PROB -kamerajalusta. Isoveljeni laajakulma objektiivia lukuun ottamatta kaikki kuvaus kalusto oli omaani, koska koulun kalustoa en saanut lainaan, koska tämä tuotanto ei ollut koulun projekti.

## 2.6 Kokoukset

Pidimme ensimmäisen palaverin Karjalainen luona 8.9.2012 (Liite 1). Finström kertoi elokuvan tarinan lyhyesti, koska käsikirjoitus ei ollut vielä valmis. Tarina seurasi suurin piirtein alkuperäisen elokuvan tarinaa. Protagonistina oleva anti-sankari kiristetään menemään vankien hallitsemalle vankila-alueelle pelastamaan tärkeää panttivankia. Tätä seuraa kohtaaminen taksikuskin ja kemistin kanssa, jotka sitten auttavat protagonistia ja liittyvät hänen seuraansa elokuvan ajaksi. Panttivanki saadaan napattua vangeilta, syntyy väkivaltainen konflikti

vankien kanssa, jota seuraa lopputaistelu. Kun panttivanki on pelastettu ja vankien johtaja on päihitetty, vankilan johtaja tahtoo palkata päähahmon, joka kuitenkin kieltäytyy tarjouksesta. Henri oli jo sopinut, että Niilo esittää protagonistia ja Ari-Pekka antagonistia.

Tämän jälkeen keskustelimme, millaista rekvisiittaa tarvitsemme, mistä olisi mahdollista hankkia sitä ja mistä saisimme näyttelijöitä sekä ekstroja elokuvan joukkokohtauksia varten. Ekstrat ovat näyttelijöitä, joita käytetään isoissa joukkokohtauksissa. Ekstrat ja näyttelijät löytyivät loppujen lopuksi meidän omista kaveripiireistämme ja heidät oli koottu parissa viikossa. Lopuksi kävimme läpi mahdollisia kuvauspaikkoja, jotka sijaitsevat Lautiosaaren ympäristössä, kuten Kemin lentokenttää ympäröivällä aidalla ja Isohaaran voimalaitoksella (Liite 2). Jouduimme jälkeinpäin luopumaan lentokentän läheisyydessä kuvaamisesta, koska meillä ei ollut aikaa kuvata kohtausta talven päästyä yllättämään meidät marraskuussa ja kohtaus ei ollut niin tarpeellinen tuotannon kokonaisuuden kannalta.

Myöhemmissä tapaamisissa sovimme, mistä saamme lavasteet. Valtaosa tarvittavasta rekvisiitasta löytyi työryhmän omista asunnoista tai niitä saatiin kavereilta. Minä sain serkultani, Juha Nevalaiselta lainaan airsoft-leluaseen. Kyseessä on 6 millimetrin muovikuulia ampuva oikeaa ampuma-asetta muistuttava lelu. Henri kävi ostamassa kirpputorilta lisää rooliasuja, joita saisi repiä ja sotkea tarpeen vaatiessa. Sovimme että kuvaukset alkavat syyskuun viimeisenä viikonloppuna Lautiosaassa, Kemissä.

### 3 KUVAUKSET

#### 3.1 Ensimmäiset kuvaukset

Kuvaukset aloitettiin 28.9.2012 klo 18. Ennen kuvauksia kokoonnuimme Niilon asunnolle Lautiosaareen, joka toimi tukikohtanamme kuvausten aikana. Näyttelijät ja ekstrat pukeutuivat asunnolla ja siitä siirryttiin Isohaaran voimalaitoksen pihalle kuvaamaan ensimmäistä kohtausta (Liite 3).

Kuvausten aikana huomasin kamerani ja sen objektiivieni rajoitukset. Olimme aloittaneet kuvaamisen iltapäivästä ja aurinko laski nopeaan tahtiin, joten oli pakko kuvata nopeasti, ettei kuvista tulisi liian tummia. Jouduin tekemään välillä aika pahoja kompromisseja kuvanlaadun suhteen, koska valoa ei ollut riittävästi. Jouduin hidastamaan kameran suljinaikaa, mikä taas teki liikkeen kuvaamisesta aika epäterävää koska kameran hitaampi suljinaika ei kykene tallentamaan liikettä terävästi. Kameran sulkimen säätäminen on osa kameran perusominaisuuksia. Suljin päästää säädöistä riippuen enemmän tai vähemmän valoa suljinajan mukaan. Lopputuloksena on kuva, jossa on enemmän tai vähemmän valoa. Lyhyt suljinaika tekee kuvasta terävän mutta tumman ja hidas suljinaika sumentaa kuvassa olevan liikkeen mutta on kirkkaampi (Freeman 2010, 160). Muutamat kuvat tärähtivät ikävästi, mutta useimmat kuvat tässä ensimmäisessä kohtauksessa olivat toimintakohtatauksesta, joten pystyin käyttämään näitä kuvia luomaan liikkeen tuntua tilanteeseen, kun ihmisten liikkeet ovat kuvissa sumentuneet ja antoivat vaikutelman liikkeestä (Liite 4). Kohtausta kuvatessa myös tuli avustajan hyödyllisyys opittua. Simo Friman kanto kamerajalustaani perässäni silloin, kun en itse sitä tarvinnut. Saimme kohtauksen puolesta tunnissa kuvattua, kun Simo oli auttamassa jalustan kannossa ja sen asettelussa.

Seuraavaksi siirryimme kuvaamaan protagonistin liikkumista pitkin Lautiosaarta. Lavastimme kuvauspaikkoja roskaamalla sanomalehdillä ja muilla jätteillä, kuten pahvilaatikoilla, jolloin kadut näyttivät huonosti ylläpidetyiltä. Tämä oli muun muassa Pako New Yorkista - elokuvassa käytetty keino, jolla luotiin useisiin toimintaelokuvaan kulahtaneen näköinen miljöö. Siivosimme tietysti kuvauspaikan, kun kohtausta oli kuvattu.

Illalla tuli niin pimeää, että valonlähteinä toimivat katulamput, autojen ajovalot ja lisäsalamani. Koska minulla oli aika vähän kokemusta lisäsalamasta, en osannut säätää lisäsalaman asetuksia. Lisäsalamassa oli päällä punasilmän esto, jolloin salama välähti muutaman kerran ennen kuvanottoa eikä tällä asetuksella voinut kuvata liikettä. Jouduimme ottamaan jotain kuvia siten, että näyttelijän kävely ja muut liikkeet piti kuvata kuva kovalta, niin kuin animaatiota tehdessä eli askel kerrallaan.

Myöhemmin klo 21–23:00 yöllä kuvasimme toimintakohtausta Kemijoen rannalla Isohaaran voimalaitoksen lähellä, jossa oli pimeää. Meillä oli tarkoituksena käyttää lisävalaistuksena työmaavaloja, jotka saivat virtansa aggregaatista eli kannettavasta polttomoottori-generaattorista. Aggregaatti ei toiminut, joten jouduimme improvisoimaan ja ajamaan automme kuvauspaikalle ja käyttämään autojen valoja valonlähteinä. Kohtauksen kuvat olivat pääasiassa puolilähikuvia (YLE 2016), joilla tuotiin esiin hahmojen ilmeitä ja laajoja puolikuvia, joilla kuvasin kohtauksen toimintaosuudet, esimerkiksi kun protagonistia ampuu kimppeun hyökänneitä vankeja (Liite 5). Kuvien laatu olivat teknisesti hyvää laatuista eli kuvat olivat teräviä, mutta kuvaaminen oli hankalaa, koska piti valita kuvakulmia, joissa autot rajautuisivat pois.

Siirryimme keskiyön aikaan kuvaamaan Lautiosaaren lähiössä sijaitsevan kerrostalon pihalle, jossa meillä oli tahaton kohtaaminen paikallispoliisin kanssa. Kuvasimme kohtausta, jossa käytettiin airsoft leluasetta. Poliisi oli ajanut kerrostalon pihan vastakkaiseen päähän, josta sitten valaisivat meitä kohdistusvalolla. Poliisit eivät nousseet autostaan vaan ilmeisesti heti ymmärsivät, kun näkivät rooliasut ja kamerakalustoni nähdessään, että kyseessä oli kuvaustilanne. Poliisit eivät tulleet puhumaan meille mitään, vaan poistuivat paikalta saman tien ja me jatkoimme kuvaamista.

Kuvauspäivän viimeinen kohtaus kuvattiin aamuyöstä Niilon kerrostalon käytävässä. Käytävä sotkettiin sanomalehdillä. Simo piti huolen, etteivät käytävävalot sammuneet ja sitten kuvattiin pieni pakokohtaus. Kuvausten aikana nojasin seinään vasten, jotta saisin paremman kuvakulman. Sommittelin tämän kohtauksen käyttämällä kolmanneksen sääntöä, jossa kuva jaetaan sekä pystyettä vaakasuoriin kuvitteellisiin kolmanneksiin ja sitten sommittelin protagonistin

(Liite 25) näiden linjojen mukaan (Anttila, Hassinen & Vainionpää, 14). Näin sain kuvan sommittelusta tasapainoisemman. Kohtauksessa protagonistin ja sivuhahmo pakenevat kuvan ulkopuolella olevilta vangeilta. Protagonisti on sommiteltu kuvan oikeaan laitaan tulittamaan aseellaan kuvan ulkopuolelle samalla kun hänen takanaan oleva sivuhahmo viittoon häntä pakenemaan.

Kuvausten toinen päivä alkoi lauantaina 29.9.2012 kello 12:00. Päivän ensimmäinen kohtaus kuvattiin Kemin rantamakasiinien läheisyydessä olevissa rauniossa. Kyseessä oli iso taistelukohtaus, jossa oli mukana yhdeksän ekstraa. Kohtaus oli haastava kuvata, koska kellään meistä ei ollut aikaisempaa kokemusta ison joukon koordinoimisesta ja emme olleet etukäteen suunnitelleet, miten taistelukoreografia toteutuisi.

Aamun kuvaukset piti kuvata nopeaan tahtiin, koska olin edellisenä yönä unoh-  
tanut ladata kameran ja lisäsalaman akut. Olimme riippuvaisia luonnonvalosta ja nyt ulkona oli varsin kylmä ja näyttelijöillä oli hyvin vähän vaatteita päällä. Aloitin kohtauksen kuvaamalla ensin yleiskuvalla jossa näytetään miljöötä. Kun näyttelijät alkoivat keskustella keskenään, kuvasin heidät laajassa puolikuvassa, jolloin sain heidän ilmeensä kuvattua. Tästä siirryttiin päähahmojen kimp-  
puun hyökänneitten vankilan asukkaita kuvaavaan laajaan kokokuvaan, josta näkee, montako jäsentä ryhmässä on. Kuvasin puolikuvia, puolilähikuvia (Liite 6) ja erikoislähikuvia vankien ilmeistä ja varusteista. Taistelun alettua kuvasin kokokuvalla mitä kukakin näyttelijä teki kohtauksessa ennen kuin keskityin pää-  
hahmon kamppailuun. Näin katsojalla olisi helpompi pysyä mukana kohtauk-  
sessa ja tietää, mitä kukakin tekee kohtauksen aikana. Kameran akku ja sala-  
man patterit onneksi kestivät koko kohtauksen, ja sain ne ladattua ruokatauon  
yhteydessä Lautiossa ennen seuraavan kohtauksen kuvaamista.

Ruokatauon jälkeen aloimme kuvata elokuvan isointa kohtausta. Kohtauksessa  
päähahmo on vankina ja joutuu kaksintaisteluun toisen vangin kanssa samalla,  
kun yleisö hurraa ympärillä. Simo, jolla oli meistä eniten kokemusta kamppailu-  
lajeista, hoiti kohtauksen tappelukoreografian. Ongelma ilmeni, kun kohtauk-  
sessa olleet ekstrat alkoivat heitellä ideoitaan, miten tappelun pitäisi mennä ja  
kulutimme tässä arvokasta luonnonvaloa ja aikaa. Kohtauksen kuvaamiseen  
meni tunti ja siinä ajassa aurinko oli jo ehtinyt alkaa laskea. Mitä myöhempään

kohtauksen kuvaaminen kesti, sitä enemmän kuvanlaatu kärsi (Liitteet 7 ja 8). Liikkeen kuvaamisesta tuli epätarkkaa koska kuvat piti ottaa pitkällä valotusajalla, mutta tämä ei loppujen lopuksi haitannut, koska epätarkkuus loi hyvää kaootista tilanteentuntua kohtaukseen (Liite 9).

Kuvasimme tämän jälkeen Isohaaran voimalaitoksen läheisyydessä. Kohtaus piti kuvata auton sisältä käsin mikä oli helppoa, koska ulkona oli täysin pimeää. Vaikka auton sisältä kuvatessa oli ahdasta, sain molemmat roolihahmot sommiteltua kuviin hyvin (Liite 10).

Klo 02:00 ennen illan viimeistä kohtausta kuvauksissa käytetty airsoft-ase hajosi (Liite 11). Rynnäkkökiväärin puiseen etutukkiin oli tullut rasisvaurio, joka nyt oli antanut periksi ja halkaissut sen keskeltä kahtia. Etutukki on ampuma-aseen osa, joka tässä tapauksessa rakentuu aseeseen piipun ympärille ja siitä saa tukevamman otteen. Aseen sai kyllä mustalla sähköteipillä korjattua ja se itseasiassa sopi siihen, mutta nyt piippu oli hieman vinossa, jonka takia piti jatkossa kuvata tarkkaan, ettei näkynyt tämä vika.

### 3.2 Toiset kuvaukset

Seuraavan viikon lauantaina 13.10.2012 järjestimme kolmannen kuvauspäivän. Kuvasimme yhden kohtauksen Henrin vanhempien omakotitalossa. Työryhmä saapui paikalle klo.13 aikaan ja aloitimme lavastamalla talon takahuoneen elokuvaa varten. Teippasimme seinät täyteen kaikenlaisella antagonistin propagandajulisteita ja lattiat jälleen kerran vuorattiin sanomalehdillä ja muulla roskalla.

Koska huoneessa oli heikko valaistus, jouduin turvautumaan lisäsalamaani. Kuvista tuli aika oransseja, koska seinät olivat puuta ja ne värjäsivät kuvia, kun salaman valo heijastui niistä ja valaisi tilan (Liite 12).

Aikaa tuhlaantui paljon lavastuksen kanssa ja koska meillä ei ollut tarkkaa käsikirjoitusta, jota seurata, joten jouduimme improvisoimaan paljon. Käsikirjoituksen puuttumien teki myös työnteosta rentoa, koska kukaan ei sen kummemmin stressannut kuvauksissa.



Kohtauksessa kaksi rikollista vahtii panttivankia, kunnes sivuhahmot saapuvat paikalle tarkoituksenaan harhauttaa heitä, mutta lopulta päätyvät tappamaan heidät. Kohtauksessa on paljon huumoriarvoa, vaikka siinä tapahtuukin murha. Puukotus on kuvattu sivusta ja puukotettava konna saa puukon vatsaan, mutta jos kohtauksen katsoo tarkkaan, voi huomata miten näyttelijä pitää veitsen terästä kiinni kynärpäällään ja kyljellään jolloin on tarkoitus luoda mielikuva siitä, että puukko on uponnut vatsaan (Liite 13). Kuvasin kohtauksen laajalla puolikuvalla, kun rikolliset keskustelevat keskenään ja puoli- ja puolilähikuvilla tuomaan vaihtelua kohtauksiin. Myös puukotus on toteutettua puoli- ja puolilähikuvilla koska näin sain tuotua esille pieniä yksityiskohtia kuten, kun ennen puukotusta sivuhahmo näkee oman peilikuvansa veitsen terästä. Puolikuvilla sai myös pii- loon sen, miten puukotus oikeasti tapahtui, koska kuva on rajattu niin tarkasti.

Saimme kohtauksen kuvatuksi klo 4. Olin yön Lautiossaressa, koska yötä myö- ten ajamin Tornioon ei olisi viisasta väsyneenä ja ulkona oli huono syyssää. Tämän päivän kuvausten jälkeen pitäisimme kuukauden mittaisen tauon eloku- van kuvaamisesta, koska työryhmän henkilökohtaiset aikataulut estivät kuvauk- set.

### 3.3 Kolmannet kuvaukset

Kuvaukset jatkuivat tiistaina 13.11.2012. Kuvasimme koulun jälkeen Mediatalon Tv-studion tarkkaamossa. Tämä olisi eräänlainen tukikohta tai tarkkailuhuone elokuvassa. Tarkkaamossa oli heikko valaistus, joten jouduin kuvaamaan paljon jalustalla, jotta kuvista ei tulisi tärähtäneitä. Suljinaika piti säätää hitaaksi koska muuten kuvista olisi tullut liian tummia. Tämä ei ollut iso ongelma, koska koh- tauksessa ei ollut tarvetta liikkeelle, koska näyttelijät vain keskustelevat tietoko- neiden ääressä.

Kohtauksen kuvaaminen oli helppoa, koska kuvauspaikalla ei ollut ylimääräisiä ihmisiä, jotka olisivat häirinneet kuvauksia. Kuvaus paikkaa ei myöskään tarvinnut lavastaa, koska tarkkaamo näytti jo valmiiksi siltä, kuin se olisi suoraan tie- teiselokuvasta kaikkine näyttöineen ja tietokoneineen, joten tilaa ei tarvinnut lavastaa sen kummemmin (Liite 14).

### 3.4 Viimeinen kuvauspäivä

Lauantaina 17.11.2012 aloitimme viimeisen kuvauspäivän klo 12 Lautiosaaren lähimetsikössä. Kuvaukset olivat venyneet jo niin pitkälle, että maahan oli tullut hiukan lunta (Liite 15). Tämä selitettiin hausalla ohimenevällä kommentilla elokuvassa ilmastonmuutoksesta. Lumi oli käytännön syistä hieman hankalaa, koska kenelläkään pääosanäyttelijöistä ei ollut lämpimiä takkeja osana rooli-asusteitaan ja he joutuivat olemaan varsin vähäisesti pukeutuneina ja heitä parileli kuvausten aikana. Kuvasin kohtauksen käyttämällä kokokuvaa, puolikuvaa ja puolilähikuvaa.

Siirryimme metsäkohtauksen jälkeen Isohaaran viereiselle Kemijoen rannalle. Täällä tapahtuisi protagonistin ja antagonistin viimeinen taistelu. Taistelukohtaus oli hankala, koska antagonistin näyttelijä ei ole koskaan eläissään tapellut, eikä hänellä ollut minkäänlaista kokemusta sellaisesta. Taistelukoreografian hoiti taas Simo ja koko kohtaus meni loppujen lopuksi koomiseksi pelleilyksi koska kumpikaan näyttelijöistä ei osannut ottaa kohtausta tosissaan (Liite 16). Protagonistin ja antagonistin keskustelu oli toteutettu puolikuvilla ja erikoislähikuvilla (Liite 17) tästä seurannut viimeinen taistelu on toteutettu kokokuvilla, joilla kuvattiin taistelupaikan miljöötä, puolilähikuvia, joilla nähtiin, kun nyrkin iskut uppoavat kasvoihin ja puolikuvaa muusta taistelusta. Tämä kohtaus vei suurimman osan päivästä ja otin kaiken kaikkiaan 1015 valokuvaa.

Illan ensimmäinen kohtaus sisälsi jälleen auton sisällä kuvaamista. Koska oli pimeää, ei tarvinnut miettiä, mitä ulkona tapahtui ja autoa ei edes tarvinnut liikuttaa kuvausten aikana. Istuin kohtausta kuvatessa joko kuskin viereisellä paikalla josta kuvasin kuskia kun hän puhui ja välillä takapenkillä kun hänen kyydissä olija puhui.

Siirryimme seuraavaksi Henrin vanhempien autotalliin, jossa kuvattiin lyhyt keskustelukohtaus, joka oli itseasiassa järjestyksessä koko elokuvan tarinassa toinen kohtaus. Kuvaspaikalla oli hyvin rajatusti tilaa liikkua ja kuvata. En pystynyt kuvaamaan molempia keskustelua käyviä näyttelijöitä samassa kokokuvassa, vaan jouduin kuvaamaan heidän ilmeitään ja eleitään puolikuvilla ja lähikuvilla. Kohtaus onnistuivat hyvin, koska kuvista välittyi katsojalle kahden rooli-

hahmon välinen jännite (Liitteet 18 ja 19), jota kohtaus vaati ja kuvien tiukka rajaus auttoi piilottamaan autotallin heikon lavastuksen jona toimi seinillä roikuvat pressut.

Kohtauksen jälkeen siirryimme Henrin ystävän kotipihalle, jossa isossa autokatoissa kuvaisimme tuotannon viimeisen kohtauksen. Tässä kohtauksessa protagonistista oli tässä sidottuna ja häntä kidutettiin auton akulla (Liite 20). Kidutuksen aikana syntyvä sähköön kipinäointi lisätään jälkituotannossa kuvankäsittelyohjelmalla.

Kuvaukset olivat vihdoinkin valmiina. Tämän jälkeen oli tarkoitus aloittaa jälkituotanto, jossa elokuvan valokuvat käsitellään digitaalisesti, kootaan yhteen musiikin kanssa ja saadaan tuotanto valmiiksi.

## 4 JÄLKITUOTANTO

### 4.1 Ohjelmat ja työkone

Käytin jälkituotannossa ohjelmia Adobe Bridge CS6 ja Adobe Photoshop CS6, koska minulla oli aiempaa kokemusta molempien ohjelmien käyttämisestä ja kyseessä oli luotettavat ja laadukkaat ohjelmat. Adobe Bridge CS6 on valokuvien järjestely- ja selausohjelma, jonka helpolla käyttöliittymällä oli vaivatonta selata ja erottaa hyvät valokuvat huonoista ja sitten järjestellä ne kohtausten mukaan omiin kansioihin. Adobe Photoshop CS6 on mielestäni yksi alan paras ammattilaiskäyttöön tarkoitettu kuvankäsittelyohjelma, jota käytetään digitaalisten kuvien muokkaamisen, retusointiin ja digitaalisentaiteen luomiseen. Minulla on yli 10-vuoden kokemus Photoshopin käyttämisestä, joten ohjelma on minulle helppokäyttöinen.

Pöytäkoneeksi ostin 27-tuuman näytöllä varustetun iMac-tietokoneen. Minulla oli entuudestaan hyvää kokemusta Applen valmistamista tietokoneista. Niiden käyttöjärjestelmä on minusta helppokäyttöinen ja luotettava. Applen koneilla on omasta kokemuksestani pitkä käyttöikä ja tällä koneella on myös tarkoitus tulevaisuudessa tehdä töitä kuvataiteen alalla.

### 4.2 Jälkituotannon kuvanmuokkaus

Kun olin hankkinut uuden työkoneen ja Adobe Bridgen CS6:n ja Photoshop CS6:n sovimme Finströmin kanssa, että hän olisi mukana mahdollisimman paljon jälkituotannossa, kuten auttamassa vuorosanojen siirtämistä käsikirjoituksesta puhekupliin ja antamassa rakentavaa kritiikkiä työn laadusta. Oli hyvä asia, että Henri oli henkilökohtaisesti mukana jälkituotannon kuvankäsittelyssä, koska muuten viestittely olisi tapahtunut sähköpostin ja sosiaalisen median välityksellä ja minusta se on ankea tapa kommunikoida varsinkin, kun asomme samassa kaupungissa lähellä toisiamme.

Aloitimme jälkituotannon perjantaina 19.4.2013. Aluksi järjestelimme valokuvat kohtausten mukaan kronologiseen eli tapahtumien ajanmukaiseen järjestykseen, kuten niiden tulisi olla käsikirjoituksen mukaan. Näin meillä oli helpompi

hahmottaa elokuvan kokonaisuutta. Sitten aloimme Henrin kanssa käydä läpi erilaisia Photoshopin suodattamia (Filter), joilla saisimme sarjakuvamaisen jäljen aikaiseksi. Suodattimia käytetään kuvankäsittelyssä puhdistamaan ja retusoimaan valokuvia. Suodattimet soveltavat erityisiä taiteen tehosteita, jotka antavat kuvan ulkonäköön piirros- tai impressionistisen maalausjäljen tai luomunnoksia käyttämällä vääristymiä ja valoeffektejä (Adobe Systems 2016a).

Muutaman tunnin testailun jälkeen päädyimme käyttämään Aukaisu (Cut Out) -suodatinta, joka antoi kuvalle pelkistetyn, realistisesti piirretyn sarjakuvan tuntua (Liitteet 21 ja 22). Suodatin pelkistää kuvan värimaailmaa käyttämällä kuvassa vain niitä värejä, jotka ovat kuvassa runsaimpia ja tekemällä valon ja varjon kontrastista paljon selvemmän. Koska suodattimen säätäminen oli hyvin rajattua liikusäätimillä, joilla ei voinut tehdä tarkkaa hienosäätöä, välillä kuvien hahmot upposivat liikaa taustaan, tai kuvaa on muuten vaikea hahmottaa. Päätin tehdä kuville niin, että kuva on kahdessa erissä tasossa (Layer). Tasot ovat kuvankäsittelyohjelmassa kuin läpinäkyviä kalvoja, jotka voi asettaa muokattavan kuvan päälle ja joille voi erikseen tehdä muokkauksia tai vaikkapa piirroksia, jotka eivät vaikuta tason alla olevaan alkuperäiseen kuvaan (Adobe Systems 2016b). Näin vältetään turhalta työltä, kun tarvittavat muokkaukset ja korjaukset on tehty erilliselle tasolle alkuperäisen päälle. Laitan päällimmäiseen tasoon Aukaisu-suodattimen, jonka himmeyttä lasken 30–77% väliltä riippuen kuvassa käytettävän suodattimen vaikutusten mukaan, jolloin alkuperäinen valokuva himmeästi näkyi tason alta ja kuva on helpommin tulkittavissa.

Isoimmissa toimintakohtauksissa ei ollut mahdollista käyttää tekoverta. Tekoveren roiskumisen kuvaaminen olisi ollut työlästä ja aikaa kuluttavaa, joten verta lisättiin digitaalisesti jälkituotannossa. Veri lisättiin kuviin Photoshopissa Lasso-työkalulla (Lasso Tool) piirtäen uuteen tasoon veriroiskeen muotoinen rajattu alue (Liitteet 23 ja 24). Tämä rajattu alue sitten väritettiin verenpunaiseksi. Käytin veriroiskeen luomisessa Lasso työkalua piirtämiseen tarkoitetun Siveltimen (Brush Tool) sijaan, koska en saa siveltimellä piirtämällä aikaan tarpeeksi uskottavan näköistä roiskejälkeä. Roiskeesta tuli ihan hyvännäköistä, vaikka se erottui selvästi kuvasta ja sen tunnisti olevan tietokoneella tehty tehoste eikä aitoa verta.

Tekoveren lisäksi muutamaan toiminta kohtaukseen piti lisätä protagonistin ampumaan aseeseen suuliekki (Liitteet 25 ja 26). Suuliekki piti ensin piirtää kuvaan uuteen tasoon kolmessa keltaisen sävyssä jonka jälkeen suuliekkiin piti käyttää vääristys suodatinta (Distort Filter), jolloin suuliekki näytti aidolta aseensa laukaisulta.

Muutamaan kohtaukseen piti taustalle lisätä spraymaalilla maalattuja graffiteja, jotka antaisivat katsojalle vihjeitä siitä, millaisessa paikassa protagonistista oli (Liitteet 27 ja 28). Graffiteja ei loppujen lopuksi tullut lisättyä useampia kun kuviin oli lisätty Aukaisu suodatin. Kuviin lisättyihin grafiitteihin ei löytynyt sopivaa tasapainoa vaan graffitit hukkuivat taustaan ja eivät erottuneet tarpeeksi tai hyppäsivät taustasta liikaa esille ja veivät huomion kohtauksesta häiritsevästi.

Kahdessa kohtauksessa näkyy Isohaaran voimalaitos, joka elokuvassa on vankilan päärakennus (Liite 29). Rakennuksen kylkeen lisättiin Photoshopissa kyltti, jossa luki Lautiosaaren Suurvankila (Liite 30). Tein kyltin Photoshopissa liittämällä yhteen Keminmaan vaakunan ja tekstin Lautiosaaren Suurvankila.

Samalla, kun käsittelin kuvia, Henri istui vieressäni ja kävi läpi vuorosanoja, joita oli aiemmin kirjoittanut käsikirjoitusta tehdessä. Vuorosanat eivät olleet tarpeellisia kuvausten aikana, mutta nyt jälkituotannossa niitä tarvittiin, koska ne lisättäisiin valokuviiin puhekupliin. Henri vertasi vuorosanoja valokuviiin ja välillä kirjoitti niitä kokonaan uusiksi, jolloin ne paremmin sopisivat kuvaan ja kohtaukseen.

Kun vuorosanoja alettiin liittämään kuviin, päätimme, ettemme lisäisi kuviin sarjakuvalla ominaisia puhekuplia, koska ne veisivät liikaa tilaa. Visuaaliset keinot, joilla kävisi ilmi kuka puhuu, on lyhyt viiva puhujan ja vuorosanan välillä ja jokaisella hahmolla, jolla olisi vuorosanoja, olisi vuorosanojen tekstissä oma väri. Esimerkiksi protagonistilla oli harmaa- ja antagonistilla punainen väri. Jos ekstroilla oli vuorosanoja, heidän vuorosanojensa värit menisivät roolihahmon ammatin mukaan. Sotilailla olisi vihreät vuorosanat ja vangeilla keltainen vuorosanat (Liite 31). Vuorosanat sommiteltiin kuviin niin, etteivät ne tulisi hahmojen päälle tai häiritse kohtauksen katsomista (Liitteet 32 ja 33). Jos protagonistista ajatteli jotain, piirsin piirtotyökalulla realistisen näköisiä pilviä hänen vuorosanojensa

taustalle (Liite 34). Tarkoitus oli jäljitellä sarjakuvissa käytettyjä ajatuskuplia, jotka muistuttivat pilviä.

Kuvankäsittelyn viimeinen työ oli käydä kuvat yksi kerrallaan läpi ja poistaa kohtausten taustalla liikkuvia autoja (Liitteet 35 ja 36) ja jalankulkijoita, autojen rekisterikilpiä ja tuotemerkkejä jotka eivät kuuluneet kohtauksiin. Tuotemerkkejä poistettiin pääasiassa protagonistin vaatteista (Liitteet 37 ja 38). Halusin, että hänen vaatetuksensa olisi enemmänkin ammattisotilaalle kuuluvaa eikä jotain, mitä voisi ostaa kaupasta. Poistin tuotemerkit, ylimääräiset jalankulkijat ja autot Photoshopissa käyttämällä Klooni-leimaisinta (Clone Stamp Tool) jolla pystyi siirtämään pikseleitä valitusta kohdasta kuvaa halutun kohdan päälle esimerkiksi jalankulkijan taustalla olevaa seinää voi siirtää jalankulkijan päälle, jolloin hän katoaa kuvasta.

Jälkituotannon kuvankäsittely jatkui heinäkuuhun asti ja kaikki kuvat oli saatu käsiteltyä tiistaihin 9.8.2013 mennessä. Minun työni tässä tuotannossa oli ohi. Olimme erityisen tyytyväisiä lopputulokseen. Kaikki 759 kuvaa siirrettiin muistitikkuun, josta ne lähtivät Finströmin mukaan jälkituotannon viimeiseen vaiheeseen kuvaleikkaukseen ja äänisuunnitteluun.

## 5 TUOTANNON ONGELMAT

Vaikka tuotannossa työskentely oli pääasiassa rentoa ja positiivinen kokemus, emme välttyneet ongelmilta ja pieniltä vahingoilta. Tässä alaluvussa kerron esi-tuotannon ja kuvausten ongelmista.

Ennen kuvausten alkamista meillä oli ongelmia saada sovittua kaikille työryh-män jäsenille sopiva aikataulu. Kuvaukset suoritettiin yhtä kuvauspäivää lukuun ottamatta viikonloppuisin. Tällöin saimme koko työryhmän kuvauspaikalle ja joukkokohtauksiin mahdollisimman paljon ekstroja. Ainoa kuvauspäivä joka oli arkipäivänä, oli tiistaina 13.11.2012, koska meidän piti kuvata Ammattiopisto Lappian opetustiloissa ja sinne ei päässyt viikonloppuna kuvaamaan koska ovet olisivat olleet lukossa.

Aikataulumme oli myös kiireinen koska protagonistin näyttelijä oli siirtymässä varusmiespalvelukseen, joten meidän täytyi saada kuvattua kaikki kohtaukset, jossa hän on mukana ennen hänen lähtöään.

Henrillä ja muulla työryhmällä ei ollut aiempaa kokemusta näin isosta elokuva-tuotannosta. Meillä oli vain lista kohtauksista emmekä olleet tehneet kuvakäsi-kirjoitusta. Kuvakäsikirjoituksen tarkoituksena on visuaalisesti hahmotella miten kohtaaminen tulisi kuvata. Kuvakäsikirjoituksessa kohtaaminen jaetaan kuviin ja kerrotaan mitä kuvakokoja kohtauksessa käytetään (Aaltonen 2002, 138). Kuvauspaikalla Henrillä oli mielikuva siitä, millaisia kuvia kohtauksessa olisi, eli hän päätti ku-vaussuunnat ja kuvakoot eli onko kyseessä esimerkiksi yleiskuva, joka on mah-dollisimman laaja kuva, jossa näytetään kokonaisuutta tai vaikkapa puolilähiku-va, jossa kuvassa oleva henkilö on rajattu rinnasta pään päälle ja minä sitten toteutin ne parhaani mukaan (Finström 2016 b).

Ennen kuvausten alkamista meidän olisi pitänyt tehdä ilmoitus Kemin poliisilai-tokselle siitä, että kuvaisimme asutetulla alueella kohtauksen, jossa käytettäisiin oikeiden ampuma-aseiden näköisiä leluja rekvisiittana. Olisimme varmasti vält-tyneet poliisin kohtaamisella Lautiossaressa, jos olisimme ilmoittaneet tuotan-nostamme etukäteen.



Kamerani ja sen objektiivit eivät olleet ideaaliset kuvaamaan iltahämärällä tai yöllä pimeässä, koska kuvista tuli liian tummia tai huonolaatuisia. Tämän takia jouduimme luottamaan paljon minun lisäsalamaani, jonka käyttäminen oli hankalaa koska minä en osannut täysin käyttää sitä ja jouduin paljon käyttämään aikaani lisäsalaman voimakkuuden säätämiseen aina kun vaihdoimme kohtaus- tai kuvakokoa. Lisäsalamassa oli myös päällä punasilmän-esto asetus, joka väläyttää salaman muutaman kerran ennen kuvan ottoa ja täten estää punasilmä valoilmion. En pystynyt kuvaamaan nopeaan tahtiin, koska jokaisen kuvan kohdalla kuvattavan piti pysyä paikoillaan, kun kuvausprosessi meni näin hitaaksi.

Aggregaattia, eli kannettavaa polttomoottori-generaattoria, olisi tarvittu yöllä kuvattuun kohtaukseen antamaan virtaa työmaa valoille joilla oli tarkoitus valaista kuvauspaikka. Aggregaattia ei kuitenkaan saatu käyntiin kuvauspaikalla, koska aggregaattia ei ollut testattu ennen kuvausten alkamista ja sen käytöstäkin oli vain rajattua kokemusta muutamalla työryhmän jäsenellä. Jouduimme käyttämään kuvauspaikalla autojen ajo- ja pitkiä valoja. Tämä hankaloitti kuvauksia koska isoja autoja oli vaikea saada rajattua pois kuvista ja autojen siirtäminen kuvauspaikalla oli työlästä.

Kuvausten aikana protagonistin käyttämän airsoft-aseen puinen etutukki murtui. Etutukki on ampuma-aseen osa, joka tässä tapauksessa, rakentuu aseeseen piipun ympärille ja siitä saa tukevamman otteen aseesta. Ase piti korjata mustalla sähköteipillä ja kuvauksia jatkettiin normaalisti. Ase näytti itseasiassa paremmalta nyt, kun siinä oli hiukan teippiä. Ase näytti kuluneemmalta ja sopi elokuvaan paremmin.

Valtaosa kuvauksista toteutettiin ulkona. Tämä oli useimmille näyttelijöille hankalaa, koska kuvauspaikoilla oli syksyllä kylmää, sateista ja kuvausten loppusuoralla maahan oli jo tullut kevyt kerros lunta. Näyttelijöiden rooliasut eivät millään lailla suojanneet heitä kylmältä ja aina kun kohtausta oli ohi, heidät piti saada autoon tai jonnekin sisälle lämmittämään. Sateessa kuvaaminen oli myös minulle hankalaa, kun objektiivin linssiä sai olla koko ajan suojaamassa sateelta ja siitä pyyhkimästä pisaroita pois.

## 6 POHDINTA

En ole ennen ollut mukana tällaisessa isossa projektissa, ja se jännitti minua. Päällimmäinen syy, miksi otin tämän työtarjouksen vastaan, koska olin juuri aloittanut opintoni Lapin ammattikorkeakoulussa ja tämä oli mahdollisuus olla osa uutta kokemusta ja päässä työskentelemään isossa työryhmässä.

Opinnäytetyöni tavoite oli kaksiosainen: raportoida ensin Pako Lautiosaaresta - elokuvan kuvauksista ja sitten raportoida jälkituotannosta, jossa käsittelin kuvankäsittelyohjelmalla valokuvat. Raporttini on kirjoitettu kuvaajan ja kuvankäsittelijän näkökulmasta. Kun aloitin tässä tuotannossa työskentelemisen, en olisi osannut arvata, että kirjoittaisin tästä opinnäytetyöni. Vaikka esituotannosta ja kuvauksista oli kattavat muistiinpanot, päiväkirjat ja dokumentaatiot, en ollut jatkanut tätä samaa työskentelyn ylös kirjaamista jälkituotannosta. Tämä hankaloitti jälkituotannosta kirjoittamista opinnäytteeseen, koska jouduin paljon tukeutumaan omaan muistiini ja valokuvien aikakoodeihin, joista sain tietää, milloin kuvia oli muokattu. Tästä huolimatta sain kirjoitettua tarpeeksi kattavasti myös jälkituotannosta.

Kuvaukset etenivät rennossa ja hyvässä seurassa. Työryhmämme oli hyvin motivoitunut ja teimme työtä nuoruudeninnolla (Finström 2016 c). Minulla oli vaativa rooli tuotannossa, koska olin ainoa kuvaaja ja kuvankäsittelijä, joten minulla oli työprosessissa suuri vastuu. Tästä huolimatta olin tyytyväinen lopputulokseen, johon päästiin jälkituotannon päätyttyä.

Vaikka kenelläkään ei ollut aikaisemmin kokemusta näin isosta projektista ja teimme virheitä kuten kattavien ennakkosuunnitelmien tekemättä jättämisessä, pysyimme kuitenkin aikataulussa ja sain tuotettua Henrin mielestä hyvälaatuista jälkeä. Tuotannosta kuusi päivää meni esituotantoon, viisi päivää kuvauksiin ja jälkituotantoon meni neljä kuukautta.

Tämä tuotanto opetti, miten tärkeää on suunnitella etukäteen kohtaukset. Kuvakäsikirja olisi nopeuttanut kohtauksen kuvaamista entisestään, sillä sen avulla olisi tiedetty etukäteen kuvauspaikalla millaisia kuvia kohtauksessa kaivataan eikä olisi tarvinnut joka kerta alkaa miettiä mistä ja miten kuvataan. Olisimme

varmasti säästäneet tunnin jokaiselta kuvauspaikalta, jos meillä olisi ollut kuvakäsikirjoitus.

Kuvauksissa kävi ilmi kuvauskalustoni rajoitukset. Lisäsalamalla kuvaaminen oli työlästä ja hidasta, kun en osannut säätää lisäsalaman asetuksia. Jos olisin osannut käyttää lisäsalamaani, olisimme myös tässä voittaneet aikaa pimeällä kuvatessa sillä näyttelijöitä olisi voitu kuvata liikkeessä eikä vain kun he olivat liikkumattomina poseeraamassa kuvassa. Kuvauksissa olisi myös kaivattu tehokkaampaa kameraa joka olisi soveltunut paremmin pimeällä kuvaamiseen, mutta sain joka tapauksessa toteutettua kuvat niin kuin Henri tahtoi.

Oli mielenkiintoinen kokemus kuvata elokuva photofilm tekniikalla. Tekniikka soveltui luomaan nopeaan tahtiin visuaalisesti mielenkiintoista materiaalia ilman isoa elokuva tuotannon tarvetta. Jos vain meillä olisi ollut toinen kuvaaja mukana kuvauksissa, olisimme saaneet kuvattua nopeammin kohtauksia eri kulmista. Tekniikka myös helpotti erilaisten tehosteiden käyttöä. On paljon helpompaa lisätä valokuvaan realistisen näköisiä veriroiskeet ja aseiden suuliekit kuin esimerkiksi videoon.

Ongelmia ilmeni, kun jälkituotannossa piti käydä läpi useita tuhansia valokuvia, joita oli kertynyt kuvausten aikana. Kuvaustapani on, että otan samasta tilanteesta mahdollisimman paljon kuvia, koska minulla usein ensimmäinen kuva saattaa tärähtää tai huono näköisenä joudun tukeutumaan automaattitarkennukseen joka usein tarkentaa väärään paikkaan. Tämä teki jälkituotannosta hieman työläämmän kuin olisi ollut tarve, mutta näin varmistettiin, että saatiin mahdollisimman paljon hyvälaatuisia kuvia.

Pako Lautiosaaresta –elokuvasta tuli 40:50 minuuttia pitkä elokuva, jossa on kaiken kaikkiaan 759 valokuvaa. Elokuvan ensi-ilta pidettiin Henrin luona ja koko työryhmä oli ylpeä lopputuloksesta. Muutaman vuoden aikana elokuva keräsi YouTube-sivustolla yli tuhat katsojaa, ennen kuin se poistettiin sieltä.

Nyt kun elokuvaa katsoo kolme vuotta myöhemmin, elokuva on edelleen viihdyttävä, mutta amatöörimäisesti tehty. Samoja näyttelijöitä kierrätetään eri rooleissa, kuvien värimaailma on paikka paikoin latteaa, mikä kyllä sopii elokuvan toivottomaan maailmaan, mutta sitä voisi joka tapauksessa rikastaa vahvemmil-

la väreillä. Myös veriroiskeista ja aseiden suuliekeistä voisi tehdä nykyisillä taidoilla realistisempia. Elokuva myös kaipaisi lisää editointia ja leikkaamista. Kuvasta kuvaan siirtymä saisi olla paikka paikoin ripeämpää erityisesti toimintakohdissa. Kuvasta kuvaan siirtymässä käytetään samaa haalistumissiirtymää (filter) alusta loppuun saakka ja se saa elokuvan tuntumaan 40 minuutissa uuttavalta katselukokemuksella. Myös elokuvan huumori voi mennä ohi katsojilta, jotka eivät ymmärrä Kemiläistä ja Keminmaalaista paikallishuumoria. Henrikin on sanonut, että jos elokuva tehtäisiin tänä päivänä, siinä olisi ammattimaisempi jälki (Finström 2016 d).

## LÄHTEET

Aaltonen, J 2002. Käsikirjoittajan työkalut. Tampere: Tammer-Paino Oy.

Adobe Systems 2016. Filter basics. Viitattu 23.8.2016  
<https://helpx.adobe.com/photoshop/using/filter-basics.html>.

Adobe Systems 2016. Layer basics. Viitattu 24.8.2016  
<https://helpx.adobe.com/photoshop/using/layer-basics.html>.

Apogee Productions 2016. Kuvakerronta  
<https://www.apogee.fi/koulutusmateriaali/videotuotannon-perusteet/kuvakerronta/>.

Anttila, J., Hassinen A & Vainionpää. P 1996. Elokuvakerronan Alkeet. Helsinki. Opetushallitus.

Canon 2016. Kuvausvinkit: Raw. Hakupäivä 24.8.2016  
[http://www.canon.fi/youconnect\\_newsletter/tutorials/processing\\_raw\\_images/](http://www.canon.fi/youconnect_newsletter/tutorials/processing_raw_images/).

Finström, H. 2016. Pako Lautiosaaresta –lyhytelokuvan ohjaajan haastattelu 10.8.2016.

Freeman, M. 2010. Parempia Valokuvia. Suunnittele, sommittele & laukaise. 1.Painos. Jyväskylä: WSOYpro Oy.

Hietanen, Herkko: Pelleily sallittu? – Parodia tekijänoikeuden rajoituksena. DefensorLegis, 2009, nro 1. Viitattu 22.8.2016 [www.turre.com/wp-content/uploads/8\\_hietanen.pdf](http://www.turre.com/wp-content/uploads/8_hietanen.pdf).

Leinonen, T. 2014. 100 vuotta suomalaista animaatiota. 3. Painos. Keuruu: Otavan Kirjapaino.

Pako New Yorkista 1981. Elokuva. Ohjaus: John Carpenter . Tuotanto: Embassy Pictures & International Film Investors & Goldcrest Films International.

Schneider, A, Pasqualino, C. 2014. Experimental Film and Anthropology. 1. Painos. Lontoo. Bloombury Publishing Plc.

Vilka, H & Airaksinen, T. 2004. Toiminnallinen opinnäytetyö. 1.-2. painos, Jyväskylä: Tammi.

Yleisradio 2016. Kuvakoot. Hakupäivä 24.8.2016  
<http://yle.fi/vintti/yle.fi/mediakompassi/mediakompassi/4-6-luokkalaiset/kuvakoulu/kuvan-lumo/kuvakoot.htm>.

## LIITTEET

- Liite 1 Kokous Karjalaisen luona
- Liite 2 Kuvauspaikkaa katsomassa
- Liite 3 Yleiskuva Isohaaran voimalaitokselta
- Liite 4 Hitaalla suljinajalla kuvattua liikettä
- Liite 5 Auton valoilla valaistu kuva
- Liite 6 Roolihahmo
- Liite 7 Valokuva kuvausten alkaessa illalla
- Liite 8 Valokuva samasta paikasta tunti myöhemmin. Kuvanlaatu on kärsinyt pahasti, kun aurinko on laskenut
- Liite 9 Hitaan suljinajan aiheuttamaa liikesumeutta
- Liite 10 Sisäkuva auton kyydissä olevista roolihahmoista
- Liite 11 Rikkinäinen airsoft-ase
- Liite 12 Lisäsalaman valaisema valokuva on värjäätynyt punaiseksi kun valo heijastuu puisesta katosta
- Liite 13 Puukotuskohtaus
- Liite 14 Ammattiopisto Lappian Mediatalon tarkkaamossa kuvattu kohtaus
- Liite 15 Roolihahmot metsässä
- Liite 16 Taistelukohtaus
- Liite 17 Erikoislähikuva roolihahmosta
- Liite 18 Intensiivinen katse
- Liite 19 Intensiivinen katse 2
- Liite 20 Kuvausten viimeinen kohtaus
- Liite 21 Valokuva ilman Aukaisu suodatinta
- Liite 22 Valmis valokuva Aukaisu suodattimen kanssa
- Liite 23 Valokuva ilman digitaalista verta
- Liite 24 Valmis valokuva digitaalisen veren kanssa
- Liite 25 Valokuva ilman aseensa suuliekkiä
- Liite 26 Valmis valokuva aseensa suuliekin kanssa
- Liite 27 Valokuva ilman lisättyjä graffiteja
- Liite 28 Valmis valokuva lisättyjen graffitien kanssa
- Liite 29 Taustalle lisätty Lautiosaaren Suurvankilan kyltti
- Liite 30 Ensimmäisessä kohtauksessa taustalla nähty kyltti
- Liite 31 Roolihahmojen vuorosanojen värikartat
- Liite 32 Valokuva on rajattu niin, että kuvaan mahtuu puhekupla
- Liite 33 Valmis valokuva puhekuplian kanssa
- Liite 34 Ajatuskupliin lisättiin pilvinen tausta mukailemaan sarjakuvissa käytettyä ajatuskuplaa
- Liite 35 Valokuvassa taustalla ylimääräisiä autoja
- Liite 36 Valmiista valokuvasta taustalta poistettu autot
- Liite 37 Roolihahmon hihattomassa ja hanskassa häiritseviä tuotemerkkejä
- Liite 38 Roolihahmon hihattomasta ja hanskasta on poistettu tuotemerkit

Kokous Karjalaisen luona

Liite

1



Kuvauspaikkaa katsomassa

Liite

2



Yleiskuva Isohaaran voimalaitokselta Liite

3



Hitaalla suljinajalla kuvattua liikettä Liite

4





Auton valoilla valaistu kuva

Liite

5



Roolihahmo

Liite

6



Valokuva kuvausten alkaessa illalla Liite 7



Valokuva samasta paikasta tunti myöhemmin. Kuvanlaatu on kärsinyt pahasti, kun aurinko on laskenut Liite

8



Hitaan suljinajan aiheuttama liikesumeutta Liite

9



Sisäkuva auton kyydissä olevista roolihahmoista Liite 10

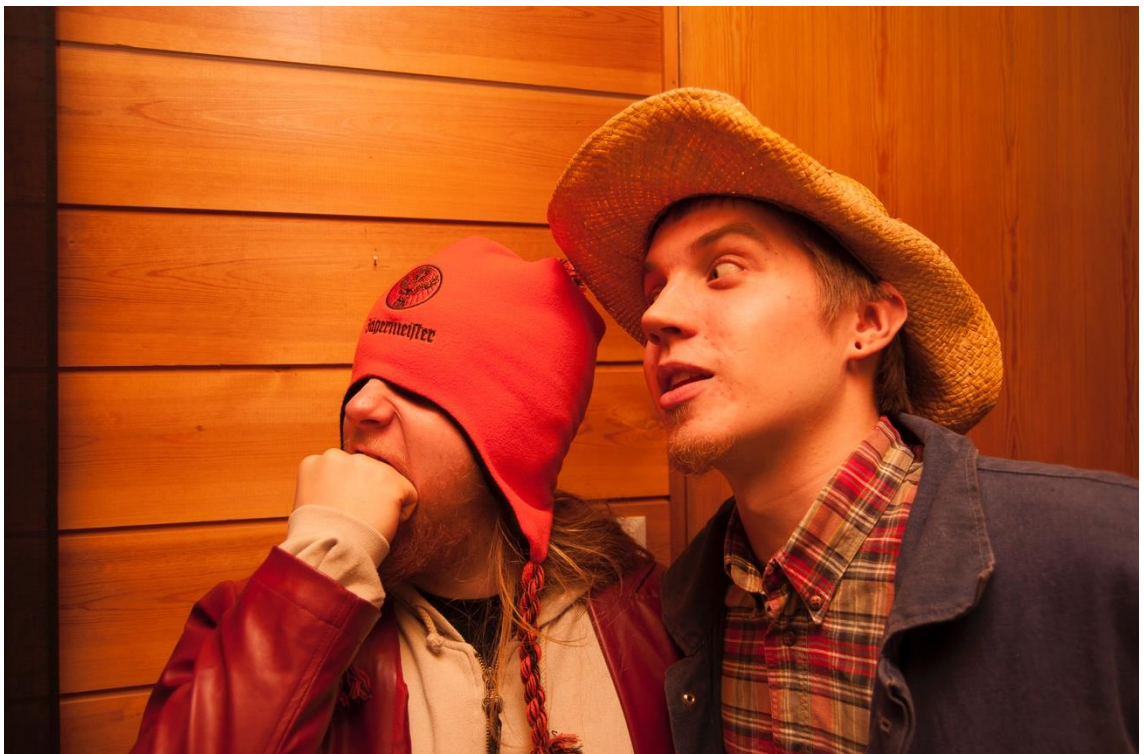


Rikkinäinen airsoft-ase

Liite 11



Lisäsalaman valaisema valokuva on värjäätynyt punaiseksi, kun valo heijastuu puisesta katosta Liite 12



Puukotuskohtaus

Liite 13



Ammattipisto Lappian Mediatalon tarkkaamossa kuvattu kohtaus Liite 14



Roolihahmot metsässä

Liite 15



Taistelukohtaus

Liite 16



Erikoislähikuva roolihahmosta

Liite 17



Intensiivinen katse

Liite 18



Intensiivinen katse 2

Liite 19



Kuvausten viimeinen kohtaus

Liite 20





Valokuva ilman Aukaisu suodatinta Liite 21



Valmis valokuva Aukaisu suodattimen kanssa Liite 22



Valokuva ilman digitaalista verta Liite 23



Valmis valokuva digitaalisen veren kanssa Liite 24



Valokuva ilman aseensuuliekkiä Liite

25



Valmis valokuva aseensuuliekin kanssa Liite 26



Valokuva ilman lisättyjä graffiteja Liite 27



Valmis valokuva lisättyjen graffitien kanssa Liite 28



Taustalle lisätty Lautiosaaren Suurvankilan kyltti Liite 29



Ensimmäisessä kohtauksessa taustalla nähty kyltti Liite 30



Roolihahmojen vuorosanojen värikartat Liite



31

Valokuva on rajattu niin, että kuvaan mahtuu puhekupla Liite 32



Valmis valokuva puhekuplan kanssa Liite

33



Ajatuskupliin lisättiin pilvinen tausta mukailemaan sarjakuussa käytettyä ajatuskuplaa Liite 34



Valokuvassa taustalla ylimääräisiä autoja Liite 35



Valmiista valokuvasta taustalta poistettu autot Liite 36





Roolihahmon hihattomassa ja hanskassa häiritseviä tuotemerkejä Liite 37



Roolihahmon hihattomasta ja hanskasta on poistettu tuotemerkit Liite 38

