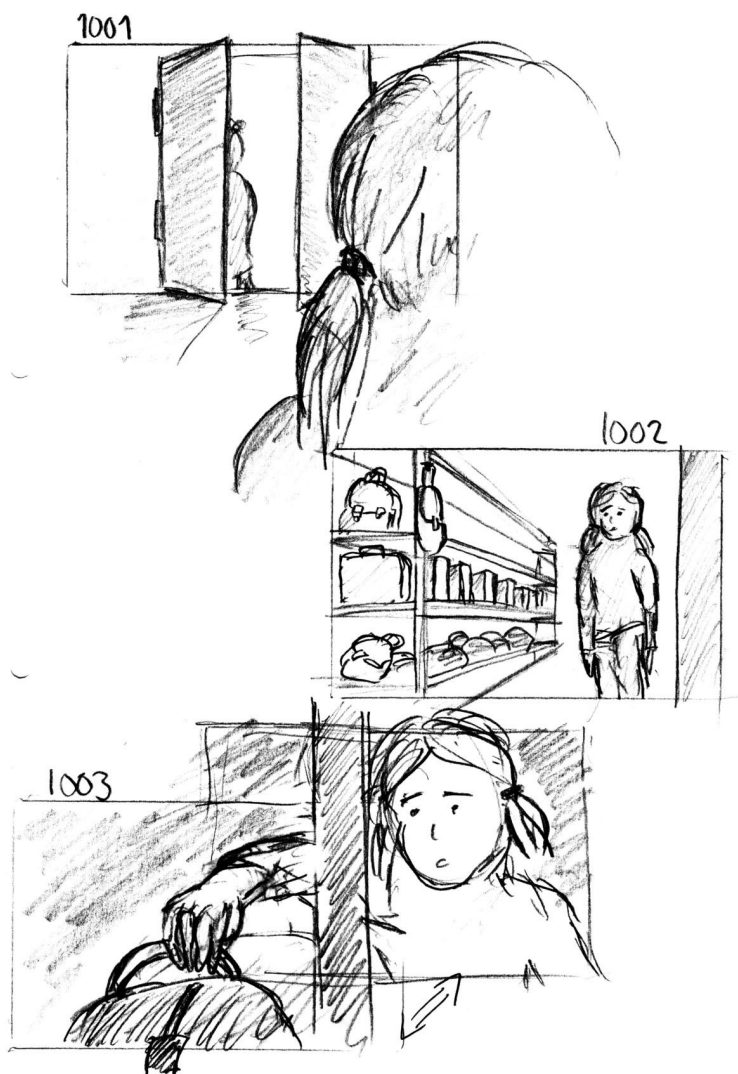


Ismo Kiesiläinen

Elokuvan kolme perusasiaa

matkaopas elokuvaamisen ytimeen

2015



Sisällysluettelo

Johdanto	2
Elokuvan kolme perusasiaa	
1. Kuva ei kerro, se näyttää	4
2. Elokuvaaminen on ajan ja tilan rajaamista ..	8
3. Leikkaus luo merkityksiä	13
Harjoituksia	20
Kirjoittajasta	28
Kirjallisuutta ja linkkejä	29

Teksti ja kuvat

Ismo Kiesiläinen

Kiitokset

Antti Pönni, Tommi Nevala, Jukka Haveri, Pasi Ylirisku, Liisa Raina, Leena Kuusisto, Teemu Laaksonen, Arttu Haglund, Alli Mattila, Nuorten Ääni -toimituksen nuoret

Oppaan kuvat ovat otteita elokuvien *Mun nimi oli ennen Tiina* (2003) ja *Löytötavaratoimisto* (2004) kuvakäsikirjoituksista.

Opasta on kehitetty myös osana tuotantoyhtiö Amazementin tuottamaa, Opetushallituksen rahoittamaa Kaikki kuvaa EDU -koulutushanketta

ISBN 978-952-331-003-2 (nid.)

ISBN 978-952-331-004-9 (PDF)

”Joskus me unohdamme, että meillä on käsissämme aito ihme, teknisten ja taiteellisten kykyjen ihme, jonka mahdollisuuksista osaamme käyttää hyväksemme vasta murto-osaa.”

Sergei Eisenstein (1898-1948)

Johdanto

Olipa kerran ryhmä mediasta kiinnostuneita nuoria, jotka halusivat vaikuttaa yhteiskuntaan käyttämällä aseenaan videokameraa. Minä olin heidän ohjaajansa. Eräänä päivänä ryhmä pyysi minua pitämään heille pikakurssin kuvaamisen perusasioista. Hah! Ajattelin tehtävän olevan helppo. Olinhan harrastanut ja työskennellyt elokuvan parissa toistakymmentä vuotta. Olin saanut alan koulutuksen ja opettanutkin.

Seuraavana yönä en kuitenkaan saanut unta. Tajusin, että minulle ei ole koskaan tällaisia perusasioita opetettu, enkä tiennyt, mitä ne olisivat. Olin kyllä jo pitkään ollut kiinnostunut elokuvan teoriasta ja pohtinut paljon elokuvaamisen filosofisia kysymyksiä. Mutta perusasiat... mitä ne olisivat?

Tiesin, että elokuvassa tärkeintä on hyvä tarina, jossa on kaksi käännekohtaa. Tunsin kuvakokojärjestelmän ja ymmärsin, miksi leikkauksessa pitää aina hypätä yhden kuvakoon yli. Sama kohtaus kannattaa kuvata eri kuvakulmista, mutta suojaviivaa ei saa ylittää. Liikkeen suuntaan on hyvä jättää tilaa. Mutta nämäkö esteettiset säännöt olisivat koko elokuvailmaisun ydin?

Suomen kielessä elokuva on *polyseeminen* sana, jolla on kolme hieman erilaista merkitystä. Yhtäältä elokuva on kulttuurin laji, taidemuoto, kuten ovat musiikki, kirjallisuus ja teatteri. Toisaalta elokuvalla tarkoitetaan yksittäisiä elokuvateoksia, kuten kirjallisuudessa puhutaan kirjoista ja musiikissa sävellyksistä tai biiseistä. Kolmanneksi elokuva tarkoittaa elokuvaa ilmaisun välineenä ja elokuvateosten materiaalina. Kirjoissa vastaavat aines on kieli ja sävellyksissä musiikki. Elokuvassa se on siis elokuva. Youtubeen ladattu hassutteluvideo ei välttämättä ole elokuvateos, mutta materiaaliltaan se on väistämättä elokuvaa.

Elokvakasvatus keskittyy yleensä näytelmäelokuvaan, vaikka suurin osa liikkuvasta kuvasta on nykyään kaikkea muuta. Harvasta meistä tulee elokuvaohjaajaa tai edes tv-toimittajaa, mutta jokainen päätyy joskus kuvaamaan videolle arkipäivän havaintoja kotona, koulussa, töissä, lomamatkoilla, bileissä, häissä ja hautajaisissa. Monet tekevät omia lyhytelokuvia. Videobloggaajasta saattaa tulla maailmankuulu julkkis.

Kaikkea tätä yhdistää sama väline, jonka Lumièren veljekset patentoivat Ranskassa 120 vuotta sitten: elokuva. Mitä se pohjimmiltaan on? Mitä perusasioita kännykkäkuvaajan pitäisi tuntea? Mitä ovat ne lainalaisuudet, jotka vaikuttavat aina, kun elokuvaa tehdään – riippumatta siitä, onko kyseessä näytelmäelokuva, dokumentaari, uutisjuttu, lomavideo tai videoblogi? Miten elokuva toimii?

Työnsin syrjään kaikki ihmisen keksimät säännöt, joiden tarkoitus on tehdä elokuvan tekemisestä ja katsomisesta helpompaa. Tällaisia sääntöjä voi noudattaa tai rikkoa. Halusin löytää luonnonlain kaltaisia mekanismeja, jotka selittävät, miten elokuva toimii.

Vastauksen löytääkseni tein tutkimusmatkan elokuvan historiaan. Otin mukaani muutamia minua viisaampia (ja vanhempia) matkakumppaneita: Lumièren veljekset, Dziga Vertovin, Lev Kulesovin, Sergei Eisensteinin, Robert Bressonin, Jean-Luc Godardin, Gilles Deleuzen ja Andrei Tarkovskin. Matkasimme yhdessä aivan alkuun, maailman ensimmäisiin elokuviin. Kun saavuimme junalla viimeiselle asemalle, siellä ne olivat – perusasiat – siististi pinossa.

Nyt paljastan ne myös teille. Elokuvan kolme perusasiaa ovat:

1. Kuva ei kerro, se näyttää
2. Elokuvaaminen on ajan ja tilan rajaamista
3. Leikkaus luo merkityksiä

Tässä matkaoppaassa kerron, mitä nämä perusasiat tarkoittavat, miten niiden äärelle löytää ja miten niitä voi oppia hyödyntämään.

Opas jakautuu kahteen osaan: teoriaan ja harjoituksiin. Teoria on tarkoitettu heille, jotka opettavat tai itse opiskelevat. Miten ja mitä siitä jaetaan opettavien kanssa, riippuu oppilaiden iästä, kokemuksesta ja opettajan omasta harkinnasta. Oppilaille tämän oppaan varsinainen anti on sarja pedagogisia harjoituksia, jotka avaavat elokuvan lainalaisuuksia käytännön kokeilemisen ja omien oivallusten kautta.

Ilman elokuvan perusasioiden ymmärtämistä syntyy elokuvaa, jonka merkityksiä tekijä itse ei hallitse. Syytä ymmärrykseen kuitenkin olisi, sillä elokuva on uusi kirjallisuus; se on väline, joka vaikuttaa kaikilla elämänalueilla politiikasta vapaa-aikaan. Eikä se ei ole vain viihdettä tai taidetta, vaan kulttuurimme rakennusaine, josta todellisuus yhä suuremmalta osin rakennetaan. Maailmaa näytetään ja selitetään meille elokuvan avulla. Tai vähemmän juhlallisesti: Käytämme yhä enemmän aikaa tavallisten ihmisten tekemien videoiden katsomiseen. Mitä parempia ne ovat, sen parempi meille.

Elokuvaa on usein pidetty kirjallisuutta viihteellisempänä ja vähempiarvoisena välineenä, joka ei ravitse yleisön ajattelua ja mielikuvitusta. Se ei ole totta, sillä elokuva, aivan ytimessään, *on* ajattelua. Uskomus kertookin enemmän siitä, miten elokuvaa yleensä tehdään, katsotaan ja opetetaan.

Tämä opas kertoo elokuvasta niin kuin minä sen ymmärrän. Toivottavasti näistä ajatuksista on iloa sekä ihmisille että elokuville!

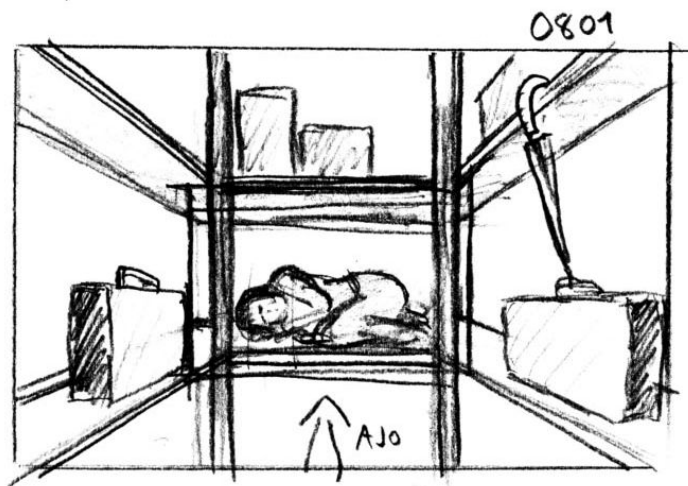
Helsingissä 13.8.2015

Ismo Kiesiläinen

Elokuvan kolme perusasiaa

Perusasia nro 1

Kuva ei kerro, se näyttää



Monet hienot elokuvat kertovat suuria, koskettavia tarinoita. Onkin tapana ajatella, että elokuvassa on pohjimmiltaan kysymys tarinankerronnasta. Näin ei kuitenkaan ole, ei filosofisesti eikä historiallisesti. Sykähdyttävien juonenkäännteiden alla toimii kone, joka ei kerro eikä selitä mitään.

Elokuva syntyi 1800-luvun lopussa visuaalisena taiteena, valokuvauksen ja taikalyhtyjen lapsena. Melko nopeasti se alkoi hyödyntää teatterista tuttuja keinoja. Kuvaan tulivat päähenkilöt, vastavoimat ja käännekohdat. Elokuva paljastuikin heti hyväksi välineeksi esittää tarinoita suurelle yleisölle. Pelkkä näyttämön tapahtumien taltiointi ei kuitenkaan pitkään tyydyttänyt yleisöä eikä elokuvien tekijöitä. Olihan heillä käsissään ihme, joka tulisi muuttamaan tavan katsoa maailmaa.

Elokuvan varhaishistorian tunnetuin elokuva on **Lumiären veljesten Juna saapuu asemalle**, vuonna 1895 kuvattu alle minuutin mittainen otos, jossa höyryjuna saapuu asemalle. Toisessa samanmittaisessa elokuvassa työläiset lähtevät tehtaasta. Näistä ensimmäisistä elokuvista on perusteltua lukea ensimmäinen elokuvan perusasioista: *kuva ei kerro, se näyttää*.

Legendan mukaan Juna saapuu asemalle -elokuvan näytöksessä syntyi paniikki, kun yleisö pelkäsi junan oikeasti ajavan heidän päälleen. Tarinassa ei tietävästi ole paljonkaan perää, mutta silti se on jollain tavalla uskottava. Väite yleisön reaktiosta osoittaa, miten elokuva toimii. Katsojille ei kerrottu, että juna lähestyy. He näkivät sen.

Kameralla kuvattu otos – valokuva tai elokuva – on materiaallinen jälki niistä fotoneista, jotka valitulla hetkellä osuivat kameran valoherkälle pinnalle. Lumiéren veljesten kamerassa tuo pinta oli filmi, nykyisissä kameroissa sähköinen kenno. Ne toimivat samalla tavalla: kuvattu kohde itse jättää jälkensä kuvaan. Siksi ei sanota, että ”tämä valokuva esittää koiraani” vaan ”kuvassa on koirani”. Siksi ihastuksen antamalla koulukuvalla on maaginen merkitys ja lapsen kuvaa pidetään kehyksissä työpöydällä. Kuvan myötä he ovat läsnä.

Teatteri esittää

Teatterin lavalla lähestyvä juna ei pelästyä katsojia, koska he tietävät, ettei se ole oikea juna. Teatterissa näyttelijät ja lavasteet vain esittävät kohteitaan, jotka eivät ole läsnä. Yleisön kanssa on tehty sanaton sopimus, että lavasteseinä edustaa kokonaista taloa ja 10-vuotias poika jäljittelee koulun rehtoria. Elokuvataiteella puolestaan on, elokuvailmaisun suuren kehittäjän **Sergei Eisensteinin** (1898–1948) mukaan, ”taipumus näyttää ilmiöt mahdollisimman väärentämättöminä, sellaisenaan, mahdollisimman todellisena.”

Siksi sama näyttelijäsuoritus, joka teatterilavalla teki vaikutuksen hämmästyttävän osuvana kuvauksena todellisuudesta, saattaa videolle taltioituna näyttää epäaidolta. Näemme tarkasti, *miten* 10-vuotias poika näyttelee rehtoria. Elokuvanäyttelemisen sanotaankin olevan parasta silloin, kun se ei näytä näyttelemiseltä. Teatteri esittää, elokuva näyttää.

Kirjallisuus kertoo

Kun luemme tai kuuntelemme tarinaa, kuvittelemme mielessämme, miten kaikki meille kerrottu tapahtuu. Tarinan juoni yhdistää mielikuvituksemme tuottamat kuvat loogiseksi kokonaisuudeksi. Jokainen on kuullut saman tarinan, mutta jokaisen mielikuvat siitä ovat erilaisia.

Elokuva toimii päinvastoin. Elokuvalla ei ole kieltä. Se näyttää liikkuvia kuvia vangituista tosiasioista, jotka ovat jättäneet jälkensä elokuvamateriaaliin. Kaikki tästä eteenpäin on katsojan tulkintaa siitä, mitä tapahtuu. Elokuva ei siis varsinaisesti kerro, että juna saapuu asemalle. Päätelemme sen siitä, mitä näemme. Siksi elokuvakaan ei ole samanlainen kaikille.

Kun näemme kuvaruudulla valoa ja liikettä, täytämme eräänlaista kuva-arvoitusta. Mielen automatiikka tulkitsee kuvia, nimeää tapahtumia ja antaa niille merkityksiä. Mukaan elokuvaan sekoittuu katsojan omia mielikuvia ja muistikuvia. Elokuvan juoni toimii ohjenuorana, joka ohjaa katsetta ja tulkintoja. Tunnistamme kuvasta nopeasti sen, mitä nyt *pitäisi* tapahtua. Näin rakennamme mielekkäitä tapahtumasarjoja ja jätämme huomiotta epäolennaisen.

Kielen ja elokuvan eroa voi siis tarkastella vaikkapa näin: Kieli kertoo, mitä tapahtuu, mutta jättää näyttämättä *miten* – elokuva näyttää, miten jokin tapahtuu, mutta jättää kertomatta *mikä*. Vaikka luovan kirjoittamisen opettaja kuinka tähdentäisi oppilaalleen: ”Näytä, älä kerro!”, joutuu oppilas lopulta näyttämään kertomalla. Samoin elokuvantekijän osana on kertoa näyttämällä.

Elokuvan *avulla* nimittäin voi kertoa yhtä jos toista, tarinoitakin. Välineen luonne vain tuo siihen tiettyjä rajoituksia, koska sen omin vahvuus on toisaalla. Eisenstein sanoi sen näin:

"Millä helppoudella kieli erottaakaan toisistaan esimerkiksi kolme vivahdetta: 'pimeä ikkuna', 'valaisematon ikkuna' ja 'ikkuna ilman valoa'. Mutta yrittäkää ilmaista nämä samat vivahteet otossommittelulla!"

Elokuvaohjaaja **Peter Greenaway** (*Kokki, varas, vaimo ja rakastaja; Pillow book*) esittää, että kirjallisuuden tapa kertoa tarinaa kutittaa yleisön mielikuvitusta paljon enemmän kuin saman asian kertominen elokuvassa. Greenawayn viesti onkin: jos haluat olla tarinankertoja, ryhdy kirjailijaksi, älä elokuvantekijäksi.

"Tiedämme, että kirjallisuus on elokuvaan verrattuna ylivoimainen tarinankerronnan muoto. Se valjastaa mielikuvituksen paremmin kuin mikään muu. Jos haluat olla tarinankertoja, ole kirjailija, älä elokuvaohjaaja. Elokuva ei ole paras tarinankerronnan väline. Se on liian yksityiskohtainen, se jättää niin vähän tilaa mielikuvitukselle kulkea muita kuin ohjaajan tarkasti viitoittamia teitä. Kun luet lauseen "hän astui huoneeseen", voit nähdä sen mielessäsi tuhansilla tavoilla. Katso sama elokuviissa ja näet vain yhden vaihtoehdon. – Elokuvasa on kyse muusta kuin tarinankerronnasta. Hyvästä elokuvasta – ja puhuttakoon nyt vain sellaisista – et muista sen tarinaa, vaan tietyn ja toivottavasti ainutlaatuisen kokemuksen, joka koostuu ilmapiiristä, tunnelmasta, tyylistä, tunteista, eleistä ja yksittäisistä tapahtumista, muistat erityisen audiovisuaalisen kokemuksen, joka ei riipu tarinasta."

Greenaway, Peter. *105 vuotta kuvitettua tekstiä.* (Toim. suom.)

Nykyinen ajatus tarinankerronnasta periytyy aina antiikin Kreikasta saakka. **Aristoteleen** 300 vuotta ennen ajanlaskun alkua kirjoittama *Runousoppi* on edelleen eräänlainen perusteos länsimaisessa kirjoittamisessa. Esimerkiksi klassinen draaman kaari on peräisin Aristoteleen kynästä.

Vaikka *Runousoppi* analysoikin nimenomaan antiikin ajan näytelmiä ja niiden toimintaperiaatteita, on kirjaa luettu tarkkaan myös Hollywoodissa. Dramaturgian vallatessa valkokankaan on elokuvalliselle ajattelulle jäänyt usein statistin rooli. Ei siis ihme, että ranskalainen elokuvan uudistaja **Robert Bresson** (1901–1999) piti perinteistä näytelmäelokuvaa vain filmattuna teatterina. Bressonille oikea elokuva oli jotain muuta, *kinematografiaa*, joka ei tyydy jäljentämään todellisuutta, vaan rakentaa sen luovasti uudestaan fragmenteista.

Mitä tällainen kinematografia, elokuvakerronta sitten on, jos se ei varsinaisesti ole *kerrontaa*? Mitä elokuva *näyttää*? Mitä ovat Bressonin *fragmentit*?

Elokuva näyttää

Toisen tunnetun ranskalaisen, **Jean-Luc Godardin**, filosofiassa elokuva ei kuvaa todellisuutta vaan ajattelua. Kun elokuvaaja esittää kuvan maailmasta, hän esittää siitä oman ajatuksensa mukaisen kuvan. Eräs neljäsluokkalainen poika innostui koulutehtävästä, jossa kuvattiin eläinten jälkiä metsässä ja näytettiin ne muille, koska ”kameralla se on erilaista. Aivoilla ei voi näyttää.”

Mutta miten – miten voi esittää kuvan ajatuksistaan? Elokuvaohjaaja **Andrei Tarkovskilla** (1932–1986; *Stalker, Peili*) on tähän mielestäni paras, kristallinkirkas vastaus:

"Elokuvallinen kuva rakentuu taidolle esittää oma mielikuva kohteesta havaintona siitä."

Elokuva on mielikuvien esittämistä tosiasiallisina havaintoina maailmasta. Tuossa ajatuksessa, näin uskon, on avain koko elokuvailmaisun ymmärtämiseen.

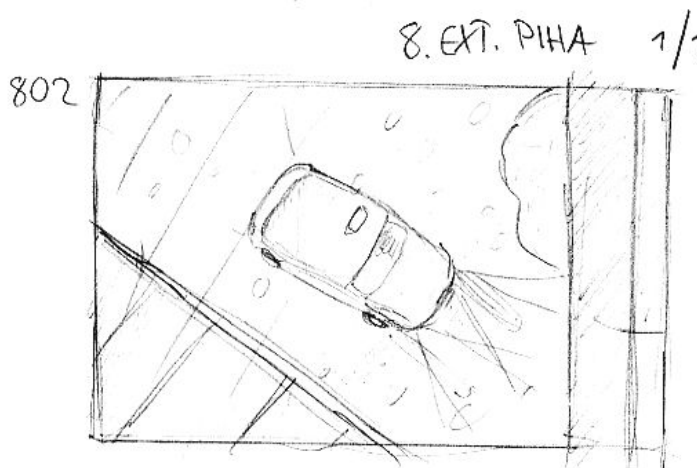
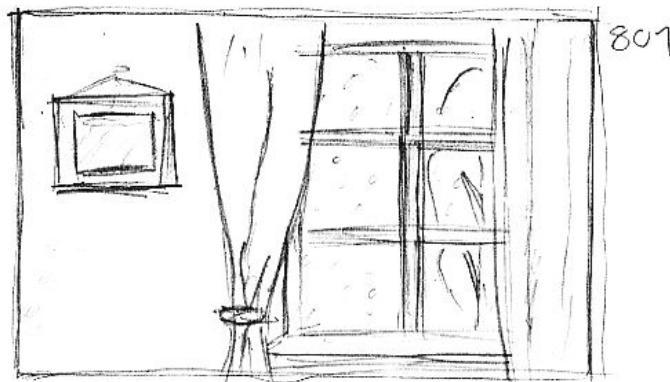
Johtopäätöksiä

Elokuvailmaisu perustuu näyttämislle, ei kertomiselle. Silloinkin, kun kerromme elokuvassa tarinaa, meidän on esitettävä se havaintoina. Ratkaisevaa eroa dokumentaarisen ja fiktiivisen elokuvan välillä ei ole. Toisessa lajityypissä todellisuutta järjestellään enemmän kuin toisessa, mutta ytimessä on aina kameran vangitsema havainto. Jos nämä havainnot ovat yksinkertaisia ja triviaaleja, latistuu elokuva sarjaksi kuvia, joissa näytetään, mitä päähenkilö tekee. Tällainen kerronta ei ravitse katsojan mielikuvitusta.

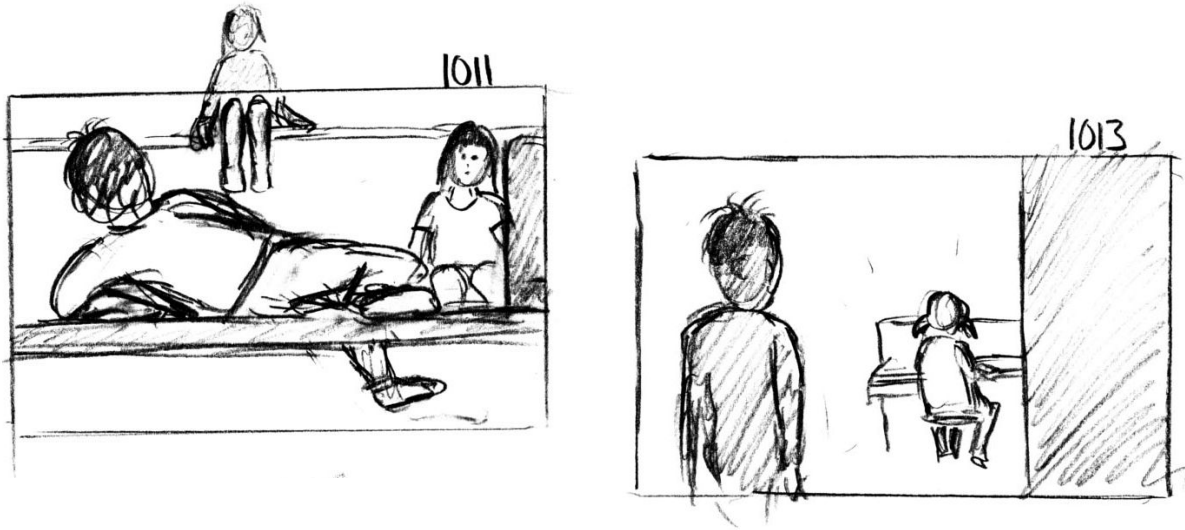
Elokvantekijän pitää herkistyä tarinansa jokaiselle hetkelle, löytää niistä jotain näyttämisen arvoista ja välittää se katsojalle omana ainutlaatuisena havaintonaan. Muuten kohtauksen voi korvata välitekstillä: "Juna saapui asemalle."

Elokuvan juoni ohjaa katsojaa seuraamaan olennaista ruudulla – kiinnittämään huomion ohjaajan tarkoittamiin tapahtumiin ja nimeämään ne mielessään oikein. Samalla juoni kaventaa näkökenttää. Kun kysymys "Mitä tapahtuu seuraavaksi?" valtaa mielen, on vaikeampi uppoutua siihen ainutlaatuiseseen hetkeen, joka juuri nyt tapahtuu. Juoni omii olennaisen.

Usein ei tietenkään ole selvää, mitä kuvassa kirjaimellisesti tapahtuu, eikä se ole aina tarkoituskaan. Elävässä kuvassa on aina ylijäämää, jota ei voi selittää sanallisesti. Silti – ja juuri siksi – kuva saa mielen liikkeelle.



Elokuvaaminen on ajan ja tilan rajaamista



Kuvataiteilijalta kysyttiin, miten hän osaa veistää kivistä hevosen. Taiteilija vastasi: Otan vain pois kaiken sen, mikä ei ole hevosta.

Elokuvan kuvaaminen on yksinkertaisimmillaan sitä, että painetaan kerran videokameran reknappia. Se, mikä näkyy kameran ruudulla, tallentuu. Kun nappia painetaan uudestaan, tallennus loppuu. On veistetty pala aikaa. Ei tietenkään kaikkea, mitä tuona hetkenä maailmankaikkeudessa tapahtui, vaan aikaa sellaisena kuin se näkyy kuvan rajauksessa: tuulessa heiluvina lehtinä, kesäisenä sadekuurona, päätään raapivana poliitikkona, maailmanmestarin tuuletuksena. Aika ilmenee elävässä kuvassa tapahtumina.

Elokuvan kuvaaminen on siis rajaamista kahdessa suhteessa: ajassa ja tilassa. Ajatellaan vielä hetki universumia. Jos se todella on ääretön, on aikaa ja ainettakin äärettömästi. *Kaikkea* on äärettömästi. *Kaikkea* tapahtuu juuri nyt. Tämän havaitakseen ei tarvitse kiivetä observatorioon. Istu hetkeksi torin laidalle, kauppakeskukseen, metsään tai mikroskoopin äärelle: maailma on täynnä pieniä tapahtumia. Elokuvantekijän tehtävä on rajata tuosta äärettömyydestä se pienen pienen kaistale tilaa ja aikaa, johon hänestä tiivistyy jotain olennaista.

Historioitsija **John Szarkowski** on luonnehtinut valokuvaajan ja todellisuuden kohtaamista tavalla, joka puhuttelee yhtälailla myös elokuvaajaa:

”Todellisuus itsessään on erinomainen luova taiteilija. Sen parhaiden töiden ja hetkien tunnistaminen, ennakoiminen, selkiyttäminen ja vangitseminen valokuvaan vaativat nopeaa ja oivaltavaa mieltä.”

Siksi kuvaaminen on ajattelua, jonka tavoitteena ja edellytyksenä on asioiden todellisen olemuksen ymmärtäminen. Samalla tavalla kuin kuvanveistäjä etsii kivistä hevosta, havainnoi kuvaaja todellisuutta ja rajaa pois sen, mikä ei ole hänen elokuvaansa.

Kun kuvaaja asemoi kameran, hän asemoi katsojan haluamansa kuvan eteen. Tätä katsot. Tästä kulmasta. Näin sen näet.

Tilan rajaaminen

”Kaukaa katsoen kaupunki, maaseutu ovat kaupunki ja maaseutu; mutta mitä lähempää katsoo, ne ovat taloja, puita, kattotiiliä, lehtiä, ruohoa, muurahaisia, muurahaisen jalkoja, loppumattomiin.”

Blaise Pascal (1623-1662)

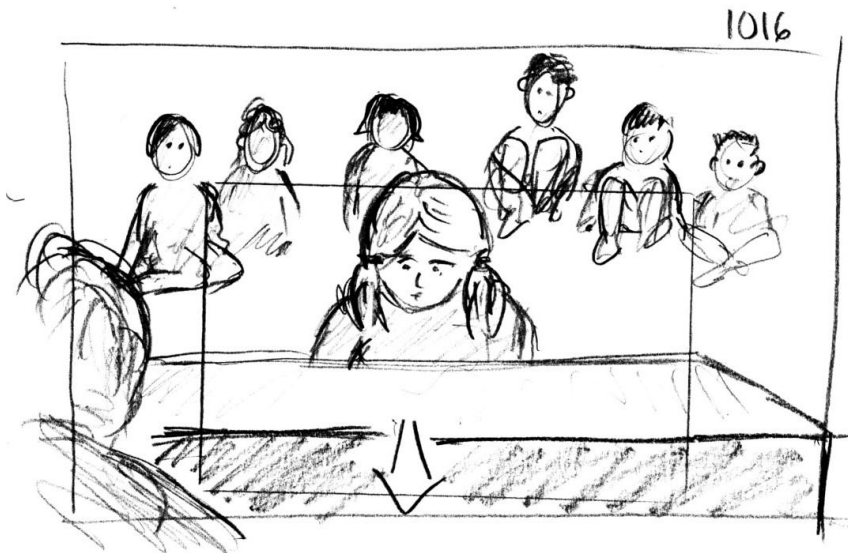
Kun asetamme kameran asemalaiturille kuvaamaan saapuvaa junaa, teemme päätöksen siitä, mitä haluamme katsojalle näyttää. Näytämmekö koko junan vai osan siitä? Näytämmekö myös aseman? Entä junaa odottavan väkijoukon? Sen yhden, joka odottaa tyttöystävänsä? Tilan rajaaminen ja sommittelu määräävät, mikä kuvassa kiinnittää katsojan huomion. Näistä aineksista katsoja luo mielikuvansa siitä, mitä kuvassa tapahtuu.

Ihmisen katse tulkitsee. Kun naputtelemme tietokoneen ruudulle yksinkertaisen hymiön :-), näemme itse asiassa iloiset kasvot. Kun menemme huonekalukauppaan, näemme satoja huonekaluja, jotka ovat kaikki hyvin erinäköisiä. Silti sekunnin murto-osassa pystymme erottelemaan ne tuoleihin, pöytiin, sohviin, hyllyihin ja kaappeihin. Hyvin pienikin vihje riittää informaation välittämiseen. Kuva muurahaiskeosta puun juurella kertoo, että ollaan metsässä. Liikennevalot ovat sirpale kaupungista. Kuvassa siis tavallaan on metsä tai kaupunki, vaikka se ei näy! Jos kokonainen metsä kuvattaisiin ilmasta käsin, saattaisi katsoja nähdä kuvassa maan, vaikkei ruudulla muuta olisikaan kuin puita.

Kamera ei tee tällaista tulkintaa, vaan tallentaa sen, mitä linssin edessä näkyy, sellaisenaan. Siksi kuvaajan pitääkin olla tarkkana ja tulkita omia havaintojaan jatkuvasti. Miten kuvaan sen, mitä ajattelen näkeväni?

Kun tavoiteltu mielikuva ei vastaa läsnäolevaa todellisuutta, on ajateltava kuin kuvanveistäjä materiaalinsa äärellä. Kymmenestä mielenosoittajasta voidaan tehdä iso joukko, jos kuvasta rajataan pois se, mikä ei ole isoa mielenosoitusta – tyhjä tila. Katsoja näkee mielenosoituksen, eikä tiedä, jatkuuko se kuvan reunojen ulkopuolella. Toisaalta hieman suurempikin ihmisjoukko saadaan näyttämään pieneltä, kun se kuvataan suuren eduskuntatalon rappusilla.

Ranskalaiselle ohjaajille **Jean Epsteinille** (1897–1953) ja Robert Bressonille elokuva oli kone todellisuuden purkamiseen. Kamera irrottaa asiat alkuperäisestä yhteydestään ja yhdistää ne uudelleen. Ei ole väliä, missä ympäristössä muurahaispesä tai liikennevalo on alunperin kuvattu. Oikein rajaamalla maaseudun voi kuvata kaupungissa ja kaupungin maaseudulla. Todellisuus on kuvaajalle materiaalia, josta veistetään kuvia – ajatuksista.



Ajan rajaaminen

Kun kerromme tarinaa, voimme vaihtaa aikamuotoa presensin, imperfektin, perfektiin ja pluskvamperfektin välillä: juna saapuu asemalle, juna saapui asemalle, juna on saapunut asemalle, juna oli saapunut asemalle. Elokuva tapahtuu aina presensissä: juna saapuu juuri nyt.

Ohjaaja Andrei Tarkovski ajatteli, että elokuva on taidemuoto, joka tallentaa aikaa – sellaisenaan, ilmenemismuodoissaan. Elokuvasta voi poistaa näyttelijät, lavasteet, musiikin ja äänen, mutta ilman kuvassa virtaavaa aikaa kuva ei ole elävä. Aika on elokuvan materiaali, jota elokuvaaja veistää niin kuin kuvanveistäjä kivenlohkaretaan. Kun painamme kameran punaista rec-nappulaa, emme tallenna vain sitä näkymää, joka on kameran ruudulla, vaan myös sen ajan, joka jää nappulan painallusten väliin. Kun katsomme elokuvaa, näemme hetkiä, jotka ovat kerran olleet olemassa.

Samalla tavalla kuin kuvaaja rajaa kuvan reunojen ulkopuolelle asioita, jotka eivät kuulu elokuvaan, hän rajaa asioita kuvan ajan ulkopuolelle.

Valvontakameran kuvassa ajalla ei ole rajoja, siksi se ei ole elokuvaa – se on vain toisenlainen versio kaukoputkesta. Rajausta irrottaa kuvan ajasta ja antaa väliin jäävälle hetkelle merkityksen. Elokuvantekijän kannalta olennainen kysymys on siis: miksi tämä hetki on merkityksellinen?

Mistä otoksen pitää alkaa ja milloin sen pitää loppua, jotta tämä hetki on juuri tämä? Mikä on se näiden rajojen sisäpuolelle vangittu tapahtuma, jonka katsoja tunnistaa? Rajaaminen antaa ajalle merkityksen. Lehdet heiluvat tuulessa koko ajan, mutta kun näemme sen lyhyenä elokuvana, se muuttuu merkitykselliseksi. Se saa meidät ehkä ajattelemaan syksyä, kesän loppumista, mennyttä...

Tässä on elokuvan voima: katsoja antaa koko mielikuvituksensa elokuvantekijän käyttöön. Kun näemme tv:n saippuaoppeerassa miehen katsomassa kaukaisuuteen, alamme automaattisesti miettiä, mitä kuvassa *todella* tapahtuu. Mitä miehen *pään sisällä* tapahtuu? Mitä hän todella näkee?

Kuvittele tuulen ja aaltojen tasaiseksi silittämä hiekkaranta. Kun piirät siihen sydämen ääri viivat, muuttuu sydämeksi se alue, joka jää viivojen sisäpuolelle. Samalla tavalla elokuvantekijä piirtää ääri viivoja aikaan.

Elliptinen rajaaminen

Ikkunasta kurkistaa orava. Korvien tupsut, uteliaat silmät ja pieni kuono vilahtavat lasin takana. Sitten pää katoaa. Et missään vaiheessa nähnyt kokonaista oravaa, mutta tiedät, että *se oli* ikkunalaudalla kokonaisena. Tiedät miltä se näytti, koska mielesi automatiikka kaivoi muististasi oravan kuvan.

Lintuemo lentää pihapuun pönttöön hyönteinen nokassaan. Hetkeen ei tapahdu mitään. Pian lintu kurkistaa pyöreästä suuaukosta, kömpii ulos ja lehahtaa taas lentoon. Tiedät mitä pöntössä tapahtui – saatoit nähdäkin sen mielessäsi.

Ensimmäisissä elokuvissa ihmiset näytettiin kokonaisina, kiireestä kantapäähän. Yleisö ja tekijät eivät vielä olleet tottuneet ajatukseen, että kohteesta voisi näyttää lähikuvassa vain osan: silmät, korvat ja nenän. Nykyään, kun katsot tv:stä saippuaoopperaa tai ajankohtaista keskusteluohjelmaa, se koostuu ensimmäkseen ihmisten kasvoista.

Tämä on *elliptistä kerrontaa*. Ellipsi on toinen nimi kolmen pisteen merkille "...", jolla merkitään lauseesta pois jätettyjä sanoja. Elokuvassa elliptisyys tarkoittaa sitä, että jotain läsnäolevaa on rajattu pois näkyvistä. Sama, mikä pätee oravan ruumiinrakenteen rajautumiseen ikkunalaudalla, pätee myös yleisesti ilmiöihin tilassa ja ajassa.

Asemalle saapuu kokonainen juna, vaikka kuvattaisiin vain junan pyöriä. Kun päähenkilö poistuu hetkeksi kuvasta, hän ei lakkaa olemasta. Kohtaus loppuu siihen, että nainen laittaa hatun päähänsä ja vetää takin harteilleen. Seuraavassa kohtauksessa hän kävelee jo kadulla. Ajattelemme, että nainen astui ulos talosta, vaikka sitä ei näytetty. Auto ajaa vauhdikkaasti kuvan poikki. Nainen kääntyy katsomaan. Kuvan ulkopuolelta kuuluu rysähdys, ehkä huutoja ja äänitorven soittoa. Auto on ajanut kolarin, vaikka emme nähneet sitä.

Elokuvassa tapahtumat ovat aina katsojan tulkintoja liikkuvasta kuvasta. Siksi on myös mahdollista tehdä elokuva jostain tapahtumasta ilman, että sitä näytetään ollenkaan. Esimerkiksi kohtaus, jossa elokuvan päähenkilö astuu huoneeseen, voidaan kuvata niin, että näytetään vain muiden huoneessa olevien reaktiota.

Panssarilaiva Potemkinissa (1925) kapinalliset heittävät mereen lääkärin. Laivalla on paljon väkeä, mutta lääkäri on silmälasiansa ansiosta hyvin tunnistettava hahmo. Miten hänelle kävi? Kapinan jälkeen laivan köysissä nähdään roikkumassa – vain silmälasit. Lääkäri on siis hukkunut.

Disneyn Robin Hoodissa (1973) sankari pakenee linnasta hyppäämällä vallihautaan. Kun pintaan nousee vain nuolen lävistämä hattu, ystävät ja katsojat uskovat Robin Hoodin kuolleen. Näin ei kuitenkaan ole. Hattu on hämäystä.

Elliptisen kerronnan ansiosta kuvaajan ei tarvitse keskittyä elokuvan juonen mekaaniseen esittämiseen, vaan hän voi rajata tilanteista elokuvallisempia havaintoja, jotka hyödyntävät katsojan sisäisiä mielikuvia. Joskus näyttämättä jättäminen voi olla jopa paras tapa kohdistaa katsojan huomio tiettyyn asiaan – siihen, joka puuttuu. Mielessämme syntyvä kuva voi olla voimakkaampi kuin se, joka meille näytetään. Näin elokuva ottaa katsojan mielikuvituksen mukaan tavalla, jota ohjaaja Peter Greenaway kiistakirjoituksessaan (s. 6) toivoi.

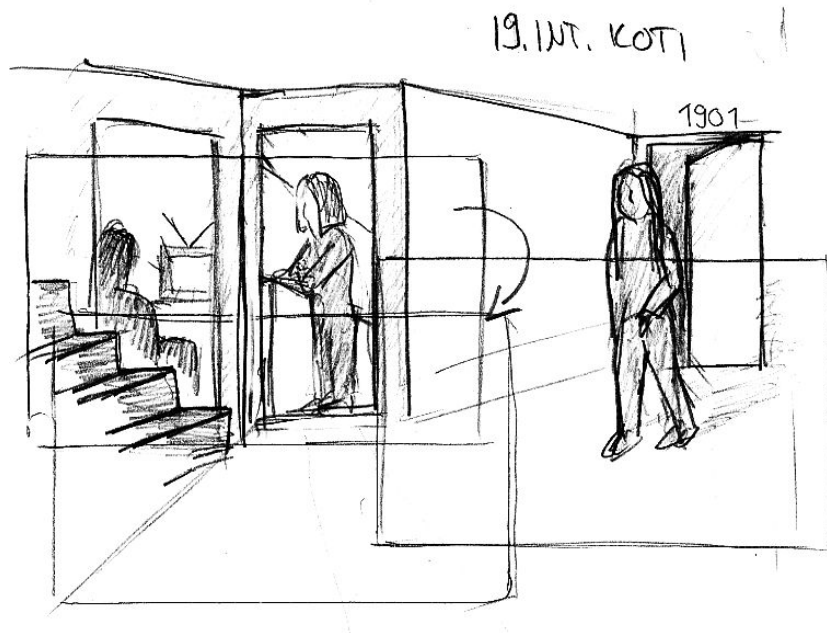
Johtopäätöksiä

Usein opetetaan, että elokuvantekijän kannattaa kuvata kohtauksensa varmuuden vuoksi monesta eri suunnasta, jotta hän voi leikkausvaiheessa valita parhaan kuvan. Tämä ohje on huono.

Kuvaustilanteessa vaihtoehtoja on vielä äärettömästi. Siksi elokuvantekijällä pitää olla selkeä näkemys siitä, mitä hän on kuvaamassa. Mikä on se mielikuva, jonka hän haluaa katsojille tästä tilanteesta välittää? Millaisia ovat havainnot, jotka vastaavat tätä mielikuvaa? Miten ne rajataan?

Jos elokuvantekijä ei ole mielikuvastaan aivan varma, hän saattaa miettimisen sijasta kuvata useampia vaihtoehtoja. Leikkauspöydän ääressä hänellä on nyt edessään enää muutamia vaihtoehtoisia rajauksia, joista mikään ei aivan tarkalleen vastaa hänen ajatustaan. Silti hänen on valittava niistä yksi.

On äärettömästi tapoja kuvata kohtaus "hän astuu huoneeseen", mutta vain yksi niistä on oikea – se, joka vastaa elokuvantekijän ajatusta, mielikuvaa tilanteesta.

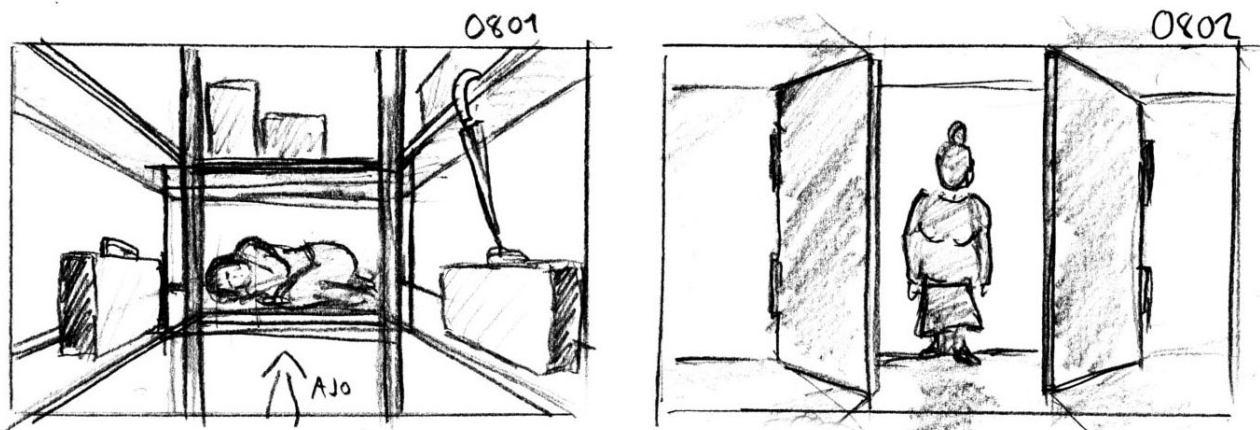


Leikkaus luo merkityksiä

Ensimmäiset elokuvat olivat vain yhden otoksen mittaisia. Hyvin pian huomattiin, että kuvaa todellisuudesta voidaan manipuloida esimerkiksi pysäyttämällä kuvaaminen hetkeksi. Kun kameran sokean hetken aikana kuvasta poistettiin tai lisättiin jotain, tapahtui tuo muutos valmiissa elokuvassa silmänräpäyksessä. Ihminen katosi savuna ilmaan!

Seuraavaksi keksittiin menetelmä useampien toisistaan riippumattomien otosten yhdistämiseen – konkreettisesti leikkaamalla ja liimaamalla filminauhaa. Vaikka materiaalit ja menetelmät ovat sittemmin muuttuneet, on leikkaamisella elokuvanteossa edelleen samat ratkaisevat tehtävät: erottaminen ja yhdistäminen. Molemmat muuttavat ja luovat uusia merkityksiä.

Venäläisen elokuvaohjaaja-teoreetikko **Lev Kulesovin** (1899–1970) mukaan elokuva koostuu irrallisista palasista ja niiden yhdistelmästä. Oleellisinta ei ole, mitä nuo palaset sisältävät, vaan se, miten ne on toisiinsa yhdistetty. Ajattelutapa oli ominainen varhaiselle neuvostoelokuvalla. Kulesovin aikalainen **Dziga Vertov** (1886–1954) kutsui elokuvaa *kinosilmäksi* (*kinoglaz*), joka on ihmisen silmää täydellisempi. Se liikkuu vapaasti tilassa ja ajassa ja yhdistää näkemäänsä uudeksi todellisuudeksi.



"Kun tapahtuma on mielenkiintoinen ja näet todella mitä tapahtuu, voit käyttää pitkiä kuvia. Usein hyvin pitkä otos samasta kuvakulmasta voi kuitenkin olla tylsä. Suosi siis useampia lyhyitä otoksia."

(JVC:n videokuvausoapas)

Usein kuulee neuvottavan, että kohtausta kuvatessa kannattaa kuvakulmia välillä vaihtaa, jotta elokuva ei kävisi katsojalle pitkävetiseksi. Ohje tavallaan toimii, mutta on juuri siksi vaarallinen. Kun katsoja näkee uuden kuvan, hän toki valpastuu, koska ruudulla on uutta tulkittavaa. Katsojan mielen automatiikka käsittelee leikkauksen synnyttämiä merkityksiä. Jos leikkaus on tehty kevytmielisesti, mitään tarkoittamatta, on katsojan kokemukseen mielivaltainen. Elokuva saa merkityksiä, joita elokuvan tekijä ei ole tarkoittanut. Tai – jos katsoja ei saa valpastumiselleen mitään vastinetta ja turtuu jatkuviin leikkauksiin – menetetään huomio pian myös niissä liitoksissa, joiden piti olla merkityksellisiä. Leikkaus on niin voimakas työkalu, että sitä tulee käyttää harkiten.

Erottaminen

Leikkaamalla elokuvantekijä yhdistää kuvaamiaan havaintoja kokonaisuudeksi, jossa on tarinallinen, temaattinen tai visuaalinen jatkumo. Leikkaus ei kuitenkaan tapahdu vasta kuvausten jälkeen leikkauspöydän ääressä, vaan se on ajatteluprosessi, joka on läsnä koko elokuvanteon ajan.

Leikkaaminen on todellisuuden rajaamisen seuraava ja samanaikainen vaihe. Se on tapa havainnoida tapahtumia. Tarkastellaan leikkausta ensin asioiden erottamisena, tapana pilkkoa tapahtumien ketjuja pienempiin osiin.

Muistatko nähneenne tällaisen lomavideon: Ollaan suurella hiekkarannalla jossain etelän lomakohteessa, valtameren äärellä. Kuvassa vilahtelee turisteja, purjelautailijoita, moottoriveneitä, varpaita, lapsia, äiti, ohittavat bikinit ja ylittävä lentokone. Levoton kuva vaeltaa edestakaisin, välillä zoomaten lähemmäs ja kauemmas. Kuvaajan, ehkä isän tai enon, ääni kommentoi tapahtumia silloin tällöin. Tuuli puhisee mikrofonissa. Kun minuuttien mittainen otos loppuu, jää epäselväksi, mitä kuvaaja halusi näyttää. Miksi?

Lomavideon kuvaajalla on mielessään rajauksia ja leikkauksia, jotka irrottavat yksityiskohtia maisemasta. Ajatus hyppii havainnosta toiseen ja tuottaa näkymättömiä merkityksiä. Yhteistyö kameran kanssa ei kuitenkaan ole saumatonta. Elokuva ei pysy ajatuksen mukana, vaan säntäilee havaintojen perässä. Sisäiset rajaukset ja leikkaukset – siis ajatukset – eivät välity katsojalle.

Jos kuvaajan kädessä olisi kameran sijasta mikrofoni, juttu voisi kulkea näin: ”Katsokaa, miten paljon täällä on ihmisiä, mitä nuo tungeksivat, ja valtava meri... katsokaa, tuolla! Purjelautailijoita! Katsokaa miten kovaa ne menevät, ja vielä tuolla moottoriveneiden seassa, huh, heh, onpa tämä hiekka kuumaa. Lapset jaksavat tehdä hiekkalinnaa. Katsotaanpa sitä aivan läheltä...”

Mitäpä, jos leikkaisimme tämän pienempiin osiin jo kuvaushetkellä? Jokaisesta havainnosta kuvaisimme erikseen oman lyhyen, rauhallisen otoksen. Kameraa ohjaisi hallitsemattoman tajunnanvirran sijaan harkittu valinta.

Kun kuvauksen kohde rajataan tiiviiseen lähikuvaan, käytetään venäjän kielessä sanaa *suurkuva*. Ohjaaja Sergei Eisenstein selittää länsimaisesta perinteestä poikkeavaa ilmaisua näin:

”Amerikkalaisilla termi liittyy näkemiseen. Meillä sen sijaan näkyvän arvioimiseen. Funktiona ei ole yksinomaan eikä niinkään paljon näyttäminen ja esittäminen kuin tarkoittaminen ja merkitseminen.”

Kuvaamalla kohde suurena sille annetaan suurempi merkitys. Kuvitellaan rikoselokuva, jossa on yhdellä laajalla yleiskuvalla toteutettu kohtaus:

Mies astuu hämärään huoneeseen, hakee laatikosta aseensa ja poistuu.

Miten se muuttuu, jos näytämme kohtauksen tärkeimmät hetket erillisinä suurkuvina? Ajatellaan, mistä tapahtumista tilanne koostuu:

Ovi aukeaa.
Mies astuu kynnyksen yli.
Hän vilkaisee taakseen.
Rappukäytävässä on hiljaista.
Varjo liikkuu seinällä, kun mies kävelee huoneen poikki.
Verhot heiluvat avonaisen ikkunan edessä, mies astuu kuvaan.

Kadulla on ihmisiä.
Mies katsoo kelloa ranteessaan.
Hän avaa laatikon ja ottaa sieltä aseensa.
Hän vilkaisee vielä kerran ulos.
Varjo liikkuu seinällä, kun mies kävelee takaisin ovelle.
Seinäkellon viisari näyttää kahtatoista, kuuluu sulkeutuvan oven ääni.

Kun kohtaaminen on pilkottu osiin, yksittäiset havainnot rajataan irti ajasta ja tilasta. Näin ne saavat enemmän huomiota osakseen. Nyt miehen vierailu huoneessa tuntuu olevan täynnä pieniä tapahtumia. Kohtauksesta on tullut jännittävämpi, mutta samalla sen sisältö ja tunnelma ovat muuttuneet. Leikkaus on luonut kohtaukseen uusia merkityksiä. Onkin syytä huomata, että kohtauksen lataaminen merkityksillä ei tee siitä välttämättä parempaa. Jos havainnot ovat elokuvan kannalta triviaaleja, kohtauksesta tulee helposti omituinen tai huvittava.

Kun kohtaaminen jaetaan pienempiin osiin, sen sisällä kulkeva aika muuttuu joustavaksi. Joillekin tapahtumille voidaan antaa enemmän aikaa, joillekin vähemmän ja joitakin voidaan toistaa. Leikkauksessa voidaan hyödyntää elliptistä kerrontaa, jossa osa tapahtumasarjasta jätetään kokonaan näyttämättä. Särö kuvavirrassa synnyttää tilan mielikuvitukselle. Katsoja täydentää aukot.

Ovi aukeaa.
Varjo liikkuu seinällä, kun mies kävelee huoneen poikki.
Mies avaa laatikon ja ottaa sieltä aseensa.
Seinäkellon viisari näyttää kahtatoista, kuuluu sulkeutuvan oven ääni.

Tällä tavalla leikattuna pidempikin tapahtumasarja voidaan esittää hyvin lyhyesti. Pakenevan gangsterin ei ole pakko avata ajoneuvonsa ovea ilman avaimia – kuten kiireisissä elokuvissa usein tapahtuu. Lukon avaamisen hetki voidaan vain rajata elokuvasta pois. Sitä ei *nähdä*, mutta katsojan mielessä se silti *tapahtuu*.

Stanley Kubrickin (1928–1999) elokuvassa *2001: Avaruusseikkailu* on kuuluisa kohtaaminen, jossa hypätään yhdellä leikkauksella esihistorialliselta maapallolta avaruusalusten aikaan. Sekunnin murto-osassa miljoonia vuosia!

Montaasi - yhdistäminen

Kuvittele otos pienistä hiirenpoikasista, jotka piipittävät ja mönkivät pesässään kylki kyljessä. Näkymä on meistä suloinen: mikä turva ja rauha! Sitten leikataan toiseen kuvaan, jossa petolintu kaartelee pesän yläpuolella. Ovatko poikaset sittenkin hädissä? Kahden kuvan rinnastaminen synnyttää uuden merkityksen.

Elokuva on täsmällinen ja lahjomaton väline silloin, kun sillä näytetään havaintoja aineellisista tosiasioista. Vaikeampaa on käsitellä aineetonta: mielikuvia, ajatuksia ja tunteita. Ne syntyvät kuvaajan ja katsojan omassa päässä. Pelkkä todellisuuden rajaaminen ei siksi riitä. Tarvitaan väline, jolla ohjataan toimintaa katsojan pään sisällä. Tuota välinettä kutsutaan *montaasiksi*.

Lev Kulesov esitteli 1900-luvun alussa kuuluisaksi tulleen "Kulesovin efektin". Se oli sarja toisiinsa yhdistettyjä otoksia, joissa vuorottelivat miehen ilmeettömät kasvot sekä ruokalautanen, nainen sohvalla ja kuollut lapsi arkussa. Kulesovin tekemien kokeiden mukaan yleisö näki miehen kasvoilla eri tunnetiloja riippuen siitä, mitä kuvia niihin oli leikkaamalla liitetty.

Kulesovin kollegalle Sergei Eisensteinille elokuva oli ennen kaikkea rinnastamisen taidetta. Hän kehitti *montaasiteorian*, joka eritteli yksityiskohtaisesti otosten yhdistämisen lainalaisuuksia: mm.

leikkauksen rytmiä, tonaalisuutta ja harmonioita. Kulesovin havaitsema efekti perustuu Eisensteinin teorioista kuuluisimpaan, intellektuaaliseen montaaasiin, jossa kahden toisistaan riippumattoman kuvan törmäyksessä syntyy uusi merkitys.

Perinteisessä näytelmäelokuvassa siirrytään kuvasta toiseen yleensä aiemmin kuvaillun rikoselokuvan tapaan, toiminnan kulkua seuraten (ks. sivu 14). Kuvien välissä on näkymätön konjunktio: ”ja sitten...”

Ovi aukeaa. JA SITTEN: Varjo liikkuu seinällä. JA SITTEN: Mies avaa laatikon.

Eisensteinilaisessa montaaasissa, sen sijaan, kuvat yhdistetään rinnastamalla. Tällainen leikkaus ei välttämättä etene ajassa kronologisesti, vaan seuraa ajatuksen kulkua. *Toisaalta* tapahtuu tämä, *toisaalta* tämä. Toisiinsa liitettyjen kuvien suhdetta voidaan yksinkertaistaen havainnollistaa – nyt tulee aivan oma keksintöni – kieliopista tutuilla konjunktioilla: *ja, mutta, koska, vaikka, eli, ikään kuin...* Katsoja ei tietenkään näe elokuvassa tällaisia nimettyjä liitoksia, vaan reagoi kuvien yhdistelmään intuitiivisesti.

Hiiret piipittävät ja mönkivät pesässään kylki kyljessä.

MUTTA

Petolintu kaartelee pesän yläpuolella.

Kuvassa on harmaata, likaista kaupungin lunta, joka sulaa viemäriin.

KOSKA

Liikennevaloissa seisova auto tupruttaa pakokaasua.

Poliitikko raapii päätään tv-haastattelussa.

ELI

Simpanssi rapsuttaa päätään eläintarhassa.

Suomen lippu liehuu.

JA

Kesämökki järven rannalla, aurinko paistaa ja linnut laulavat.

Talvivaaran karu kaivosmaisema keskellä pilattua luontoa.

JA

Suomen lippu liehuu.



Oikeanpuoleinen kuva Oskari Sipolan elokuvasta *Ei kenenkään maa* (2009)

Kummassakin kuvassa on lukemattomia mahdollisia sivumerkityksiä (konnotaatioita), jotka eivät omillaan nouse esiin. Montaasissa osa näistä merkityksistä, kuvan piilossa olleesta voimasta, aktualisoituu. Joukko-opissa tätä merkitysten joukkoa kutsutaan osuvasti *leikkaukseksi*.

Eisensteinille montaasi ei kuitenkaan ollut vain älyllinen kuva-arvoitus, vaan jopa väkivaltainen törmäys, joka aiheuttaa katsojassa shokin ja pakottaa reagoimaan. ”Montaasi on konfliktia”, hän julisti.

Konflikti väljenee, jos kuvien kohteet yhdistetään valmiiksi samaan otokseen. Onhan eri asia laittaa sormi ensin kuumaan ja sitten kylmään veteen kuin näiden väljään sekoitukseen.

Montaasi herättää tunteita

Tutun montaasin löytää, kun kuvittaa mielessään **Anni Sinnemäen** sanoittaman Ultra Bran kappaleen *Sinä lähdit pois*.

*Sinä lähdit pois, minä katselin parvekkeelta loittonevaa selkäsi
kiersit vesilammikot ja arvaan ettet murehdi tätä eroa*

Kuvat parvekkeella katsovasta laulun kertojasta ja vesilammikoita huolettomasti kiertävästä rakastetusta törmäävät ja herättävät meissä välittömästi tunteen, jota kumpikaan kuva yksinään ei voisi tavoittaa. Säkeet eivät kuitenkaan kuvaile tuota tunnetta, vaan näyttävät sen ristiriidan, joka tunteen aiheuttaa. Näin me kuulijat voimme jakaa saman kokemuksen. Eikö tämä – kokemuksen jakaminen – olekin ihmisenä olemisen ydintä?

Kun tyttäreni **Etna** oli kaksi ja puoli vuotta, hän opetteli ilmaisemaan tunteitaan. Eräänä päivänä tyttö tuli äidin kanssa uimarannalta kotiin parkuen. Kyselin eteisessä, mikä Etnaa harmittaa.

Minä: Kerro isille. Mitä tapahtui?

Etna: (Nyyhkii.) Äiti kantoi. Etna juoksi.

Minä: Etkö olisi halunnut, että äiti kantaa?

Etna nyökkää vakavana.

Minä: Yrittikö äiti kantaa sinua kotiin ja sinä juoksit karkuun?

Etna nyökkää varovasti hymyillen.

Etnalla oli mielessään kuva tilanteesta, jossa paha mieli tuli. Lapsi ei kuitenkaan osannut vielä kertoa abstrakteilla käsitteillä, mikä tilanteesta harmitti. Niinpä hän irrotti tilanteesta kaksi kuvaa ja asetti ne rinnakkain: näin harmi syntyi.

Anni Sinnemäki ja tyttäreni Etna tavoittivat vanhalle japanilaiselle runoudelle ominaisen visuaalisuuden ihanteen, jossa säkeet ennemmin nähdään kuin kuullaan. Esimerkiksi perinteinen haikuruno koostuu kahdesta tai kolmesta ”kuvasta”, jotka pyrkivät välittämään tietyn ainutlaatuisen tunnelman – usein montaasin keinoin.

*Hiljainen lampi,
Sammakko loikkaa veteen,
kuuluu loiskahdus.*

Matsuo Basho (1644-1694)

Mielen automatiikka

Aivotutkimus on osoittanut, että ihmisen ajattelu koostuu pääosin kuvista. Mieli on todellisten ja muistettujen kuvien virtaava yhdistelmä. Tunnetun neurologin, **Antonio Damasion** mukaan ”mielikuvituksen prosessi koostuu kuvien palauttamisesta mieleen ja niiden sitä seuraavasta manipuloinnista: leikkaamisesta, suurentamisesta, järjestyksen vaihtamisesta ja niin edelleen.”

Elokuvakokemus syntyy tapahtumasarjana, jossa kankaalla näytetty kuva käynnistää katsojan aivoissa sisäisiä prosesseja. Täydennämme ja tulkitsemme kuvia. Nimeämme tapahtumia ja ratkomme niiden välisiä yhteyksiä ja ristiriitoja. Reagoimme.

Osa reaktioistamme on tietoisia, mutta suurin osa väistämättä tiedostamattomia. Elokuvaa katsoessamme huomaamme tuntevamme iloa, surua, hämmennystä, pelkoa... Näitä tunteita voimme käsitellä tietoisesti, ajatellen. Jokaisen tunteen takana on kuitenkin tiedostamaton prosessi, *emootio*, joka liikuttaa koko kehoa. Aivotoiminta kiihtyy. Hormonit lähtevät liikkeelle, lihakset jännittyvät, kasvot lähettävät viestejä. Useimpia emootioita emme itse koskaan huomaa, koska ne eivät nouse tietoisuuteen. Silti ne vaikuttavat meihin syvästi.

Sekä tietoiset että tiedostamattomat reaktiot elokuvan tapahtumiin palauttavat mieleemme muistikuvia, siis ajatuksia, joihin taas reagoimme sekä uusin ajatuksin että emootioin. Kun ärsykkeet ovat yhtäaikaaisia tai epämääräisiä, ne saattavat aiheuttaa mielenkiintoisia sekaturunteita.

Tämä mielen automatiikka ei välitä, ovatko sen käsittelemät kuvat peräisin valkokankaalta, todellisuudesta vai muististamme. Reagoimme niihin samalla tavalla. Näin mielessämme syntyy merkityksiä.

Filosofi **Gilles Deleuze** (1925–1995) piti montaasileikkausta erityisen ratkaisevana hetkenä elokuvan kerronnassa. Deleuzen mukaan montaasi tuottaa kuvavirtaan epäjatkuvuuden, särön, eräänlaisen ajattelun tilan, jossa katsojan oma kuva-aines virtaa elokuvaan. Näin katsojan ja elokuvan välille syntyy vuorovaikutus. Elokuvaohjaaja **Jean-Luc Godardin** filosofiassa montaasin ainutlaatuisuus on siinä, ettei sen synnyttämää konfliktia voi lukea yhtenä täsmällisenä merkityksenä. Leikkaus synnyttää vapaan reaktion, johon katsojan oma mielikuvitus osallistuu.

Kun katsomme elokuvaa, emme siis ole passiivisia vastaanottajia, vaan osallistumme aktiivisesti silloinkin, kun emme sitä itse tiedosta. *Montaasi* on keino maksimoida katsojan osallistuminen.

Johtopäätöksiä

Luonnossa eniten monimuotoisuutta on erilaisten biotooppien törmäyskohdissa. Maailmassa suuret mullistukset ovat tapahtuneet rajoilla, kansojen kohdatessa toisensa. Samalla tavalla kuin kirjassa olennainen tapahtuu rivien välissä, myös elokuvan ydin löytyy kuvien törmäyskohdista. Niissä syntyy merkityksiä – halusi elokuvantekijä sitä tai ei.

Intellektuaalista montaasia ei tarvitse erikseen tehdä, sillä se syntyy itsestään katsojan tulkitessa elokuvaa. Siksi jokaista leikkausta onkin syytä miettiä tarkkaan. Muuten merkitykset tulevat elokuvaan yllätyksenä. Godard onkin korostanut, ettei elokuvan leikkaamista voi erottaa sen ohjaamisesta. Elokuvan tekeminen on ajattelua, kuvaamista ja leikkaamista samaan aikaan.

Nykyaikaisessa näytelmäelokuvassa suositaan tyylisiä, jotka kutsutaan *jatkuvuusleikkaukseksi*. Se tarkoittaa kerrontaa, jossa leikkauskohdat pyritään häivyttämään katsojalta. Jatkuvuusleikkaus esittää ajan ja liikkeen katkeamattomana virtana, jossa vain kuvakulmat vaihtuvat. Näin vältetään montaasivaikutus. Teollisessa elokuvatuotannossa tämä on tavoiteltavaa, koska yleisön havaintoja, ajatuksia ja tunteita halutaan ohjata täsmällisesti. Mitä tarkemmin laskelmoitu tuote, sitä vähemmän on tilaa katsojan omalle osallistumiselle.

Hyppyleikkausta, jossa kuvan rajausta tai aika näyttää hypähtävän ja jatkuvuus katkeaa, pidetään tässä ajattelussa virheenä. Tarkoituksella käytettynä se on kuitenkin erinomainen leikkauksen keino, jonka teho perustuu sekä elliptisyyteen että montaasiin. Tanskalainen ohjaaja **Lars von Trier**, esimerkiksi, käyttää elokuvissaan usein leikkausta, jossa tunnetila näyttelijän kasvoilla vaihtuu. Ristiriita aktivoi katsojan mielikuvituksen: mitä tapahtui?

Jatkuvuusleikkaus on käyttökelpoinen keino elokuvantekijän työkalupakissa, mutta sen turvallisuudessa on vaaransa. Jatkuvuudella on helppo tuottaa kuvakerrontaa, joka rakentuu ulkoisten tapahtumien, ei elokuvantekijän havaintojen ja ajatusten ehdoilla. Parhaimmillaan elokuvakamera on kuitenkin kone, joka poimii maailmasta palasia ja yhdessä katsojan mielikuvituksen kanssa yhdistää ne uudeksi ainutlaatuiseksi kuvaksi todellisuudesta.

Harjoituksia

Olen edellisissä luvuissa yrittänyt sanallistaa elokuvaamisen lainalaisuuksia. Välillä olen mielestäni onnistunut, välillä tehtävä on tuntunut huvittavalla tavalla mahdottomalta. Miten *kertoa* siitä, miten elokuva *ei kerro*? Sama *mission impossible* on edessä opettajalla, joka johdattaa oppilaitaan elokuvailmaisun äärelle.

Polkupyörä pysyy pystyssä, koska sen etuhaarukka on suunniteltu niin, että eturengas kääntyy aina automaattisesti pyörän kallistumissuuntaa vastaan. Tämän voi lukea kirjasta, mutta paremmin ajamisen perusteet oppii silti nousemalla itse pyörän selkään – riittävän monta kertaa. Myös elokuvailmaisun perusasiat ovat parhaimmillaan, kun ne nautitaan henkilökohtaisina oivalluksina.

Tässä luvussa esitellään joukko harjoituksia, joissa perusasioita lähestytään käytännön ja oman ilmaisun kautta. Harjoitukset toimivat sellaisenaan, mutta niitä voi höystää sopivalla määrällä teoriaa ja anekdootteja elokuvan historiasta. Niitä voi myös yhdistää muihin teknisiin, esteettisiin ja dramaturgisiin harjoituksiin, jos se tuntuu sopivalta. Harjoitukset on kirjoitettu käytettäväksi oppitunneilla koulussa, mutta ne soveltuvat myös muille ryhmille tai omaan harjoitteluun.

Osa tehtävistä on kehitetty yhdessä **Tommi Nevalan**, **Jukka Haverin** ja **Pasi Yliriskun** kanssa.

Lopussa on vinkkejä harjoitusten kuvaamiseen ja katsomiseen.

Mielikuvausharjoitus

Harjoituksessa kuvataan yhden otoksen elokuva pelkän mielikuvituksen avulla. Tehtävä auttaa ymmärtämään ohjaaja Andrei Tarkovskin ajatuksen elokuvaamisesta: Kuvaaja pyrkii esittämään oman mielikuvansa mailmasta kameran avulla. Tässä esimerkissä elokuvan aiheena on ”Suomen kesä”.

Osallistujia pyydetään sulkemaan silmänsä ja kuvittelemaan itsensä kesäiseen suomalaiseen maisemaan. Miltä Suomen kesä näyttää ja tuntuu? Mitä ympärillä tapahtuu? Osallistujat voivat kuvitella kaikki pienimmätkin tapahtumat: hyönteiset, tuulen, kaukaiset äänet...

Seuraavaksi osallistujia pyydetään rajaamaan maisemasta mielikuvituskameralla vain 10 sekunnin mittainen hetki, joka vastaa kysymykseen: Miltä Suomen kesä näyttää? Osallistujan pitää valita mielikuvamaisemastaan olennaiset yksityiskohdat. Mitä asioita kuvaamalla saa näytettyä suomalaisen kesän?

Kun kaikki ovat valmiita, palataan tähän hetkeen. Jokainen katsoo ensin mielikuvituselokuvansa uudestaan omassa mielessään. Sen jälkeen elokuvat näytetään vierustoverille selostamalla, mitä kuvassa tapahtuu.

Tällaista on kuvaaminen!

Pää kamerana

Harjoituksessa tutustutaan rajaamisen ideaan leikin avulla. Tehtävä sopii erityisesti nuoremmille oppilaille, mutta se on todistetusti hauska myös hieman varttuneempien mielestä.

1. Oppilaat jakautuvat pareihin, joista toinen on vuorollaan kuvaaja ja toinen kamera.
2. Kamera sulkee silmänsä. Kuvaaja rajaa näkymän viemällä parinsa haluamaansa paikkaan tilassa ja asettaa kameran (eli parinsa pään) sopivalle korkeudelle ja sopivaan asentoon.
3. Kun kamera on paikallaan, kuvaaja antaa parilleen merkin esimerkiksi napauttamalla sormellaan kameran ohimoa.
4. Kamera ottaa kuvan avaamalla silmänsä hetkeksi, räpäyttäen. Sen jälkeen hän kertoo kuvaajalle, mitä näki.
5. Harjoitus voidaan tehdä niin, että ryhmä antaa yhdelle kuvaajalle kerrallaan kuvattavan kohteen esimerkiksi paperilapulla. Kuvaajan tehtävä on onnistua kuvan rajauksessa niin hyvin, että kamerana toimiva oppilas antaa kuvaushetkellä oikean vastauksen.

Kuva kertoo enemmän kuin tuhat sanaa

Harjoituksen avulla tutustutaan elokuvan ensimmäiseen perusasiaan: Kuva ei kerro, se näyttää. Samalla huomataan, kuinka paljon yksityiskohtia kuvatessa pitää ottaa huomioon.

1. Sanonnan mukaan "Kuva kertoo enemmän kuin tuhat sanaa". Mitä sanonta tarkoittaa?
2. Kaikkien nähtävillä valitaan valokuva tilanteesta, jossa on paljon samanaikaisia tapahtumia. Kuva voi olla esimerkiksi torilta, huvipuistosta tai urheilutapahtumasta. Valokuvan sijaan voidaan myös siirtyä yhdessä ikkunan äärelle ja katsoa avautuvaa näkymää kuin elävää kuvaa.
3. Pohditaan yhdessä, mitä kaikkea kuvassa tapahtuu. Kun pohdinta syvenee, voidaan kiinnittää huomiota pienimpiin yksityiskohtiin. Mielikuvitus auttaa tulkitsemaan, mitä kaikkea täytyy olla meneillään.
4. Kuvan tulkinnan jälkeen pohditaan, mitä tarkoittaa väite "Kuva ei kerro, se näyttää".

Näytä ja kerro

Harjoituksessa opetellaan havaintojen tekemistä ja niiden esittämistä katsojalle. Samalla huomataan, että useimmat havainnot eivät välity katsojalle sellaisenaan. On eri asia kertoa ja näyttää. Oman mielikuvan muuttaminen elokuvaksi on vaikeaa!

1. Koulusta tai koulun pihalta valitaan noin minuutin mittainen kävelyreitti, jonka varrelta voi löytää useampia pieniä tapahtumia. Kukin oppilas saa vuorollaan tehtäväksi kulkea tuon reitin, tehdä havaintoja ympäristön tapahtumista ja kuvata ne videokameralla. Kuvaajan pitää samalla selostaa ääneen jokainen havaintonsa. Kamera käy koko ajan!
2. Havainnot voivat olla hyvin yksinkertaisia, esimerkiksi: "lintu lentää taivaalla", "rehtorin auton valot palavat", "ulkona tuulee" tai "koulun kellot soivat". Olennaista on, että jokaisessa havainnossa on verbi: jotain tapahtuu. Olla-verbiä kannattaa välttää, koska siihen harvoin liittyy näkyvää toimintaa. Varsinkin isompien oppilaiden kanssa voidaan jopa sopia, että se on kielletty.

3. Kun videot on kuvattu, ne katsotaan ensin ilman ääntä. Muut oppilaat yrittävät arvata, mitä havaintoja kameralla on pyritty esittämään. Ne voidaan kirjoittaa ylös. Toisella katsomiskerralla kuullaan myös äänet. Arvauksista voidaan myös kilpailla: oikeasta arvauksesta saa pisteen sekä kuvaaja että arvaaja.

Variaatio

- Jokainen havainto kuvataan ja selostetaan kameralle omana otoksenaan. Kuvaajat voivat liikkua esimerkiksi koulun tiloissa ja poimia yksityiskohtia. Jos ympäristössä muuten tapahtuu hyvin vähän, voidaan antaa poikkeuksellisesti lupa myös järjestää tapahtumia: ovi aukeaa, vessa vedetään, kengännauhat sidotaan.

Lumière-elokuva

Harjoituksessa kokeillaan ajan ja tilan rajaamista käytännössä tekemällä yksinkertaisin mahdollinen elokuva. Esikuvana toimivat Lumière-veljesten varhaiset elokuvakokeilut yli sadan vuoden takaa.

1. Ennen harjoitusta lämmitellään katsomalla esimerkiksi YouTubesta aitoja Lumière-veljesten elokuvia 1800–1900-lukujen vaihteesta. Lisäksi voidaan tehdä edellä esitelty mielikuvausharjoitus.
2. Osallistujat jaetaan pienryhmiin. Yhdessä ryhmässä kannattaa olla korkeintaan neljä henkilöä, jotta kaikki pääsevät osallistumaan.
3. Jokainen ryhmä tarvitsee kameras. Jalusta on hyvä mutta ei välttämätön lisävaruste.
4. Ryhmän tehtävänä on kuvata lähiympäristössä minuutin mittainen Lumière-elokuva tilanteesta, jonka he haluavat näyttää muille. Säännöt ovat seuraavat:
 - Elokuva on dokumentaarinen. Tilannetta ei saa lavastaa eikä siinä saa näytellä. Kuvattava asia löytyy maailmasta havainnoimalla.
 - Elokuvassa on vain yksi otos, jonka kesto on 30–60 sekuntia.
 - Kameraa ei liikuteta eikä sillä zoomailla kuvauksen aikana. On tärkeää, että kuvasta ei tehdä elävää liikuttamalla kameraa, vaan etsimällä kameras eteen jotain, joka elää ja liikkuu. Ks. *Vinkkejä kuvaamiseen ja katsomiseen*.
 - Lisää keskittymistä kuvaustilanteeseen saadaan, kun haastetaan ryhmät etsimään kuvaan mahdollisimman monta samanaikaista tapahtumaa.
5. Elokuvat katsotaan yksitellen, keskittyneesti. Kuvaustilanne järjestetään niin, että kaikki voivat täysin häiriöttä keskittyä näytettäviin elokuviin. Yleisö tietää, että heille näytettävät kuvat ovat yksityiskohtaa myöten tarkasti mietittyjä, koska he ovat juuri itsekin tehneet niin. Harvoin elokuvaa katsotaan näin tarkasti.
 - Jos ääniraita ei ole tärkeä, voidaan elokuvat katsoa kokonaan ilman ääntä. Se sopii mykkien Lumière-elokuvien historiaan.
 - Jos yleisöllä on vaikeuksia keskittyä katsomiseen, on heille hyvä antaa katsomistehtävä. Se voi olla esimerkiksi haaste huomata kaikki tapahtumat, joita kuvassa tapahtuu samaan aikaan.

Miltä maailma näyttää?

Harjoituksessa harjoitellaan oman mielikuvan esittämistä tekemällä havaintoja videokameralla. Samalla tutkitaan erilaisia näkökulmia omaan asuinympäristöön.

1. Ryhmä jaetaan 2–4 hengen pienryhmiin. Jokainen ryhmä saa tehtäväkseen miettiä, miltä oma asuinympäristö näyttää ja tuntuu. Ympäristö voi olla esimerkiksi oma kaupunginosa tai koulun lähiseutu. Rajaus voi olla myös tiukempi: Miltä koulun piha näyttää?
Tehtävänantoa voi painottaa osallistujien iän ja kokemuksen mukaan. Helpompaa on kuvata, miltä ympäristö näyttää. Vaikeampaa mutta palkitsevampaa on näyttää, miltä se tuntuu.
2. Ryhmät listaavat paperille adjektiiveja, jotka kuvaavat valittua aluetta. Listasta valitaan yhdessä kolme tärkeintä, parhaiten kuvaavaa sanaa. (Huom! Sanojen on oltava adjektiiveja! Opettaja voi auttaa muotoilemaan muut ajatukset laatusanoiksi.) Valittuja sanoja ei vielä kerrota muille ryhmille.
3. Kun sanat on valittu, ryhmä saa kameran ja tehtävän: Lähiympäristössä pitää kuvata noin kahden minuutin mittainen video, jossa ympäristö näyttää ryhmän valitsemien sanojen mukaiselta.
Video on dokumentaarinen. Tilanteita ei saa lavastaa, näytellä eikä selostaa vaan ne pitää löytää havaintoina siitä, mitä ympäristössä oikeasti tapahtuu. Ks. vinkkejä kuvaamiseen ja katsomiseen.
4. Videot katsotaan yhdessä. Yleisön katselutehtävänä on kirjoittaa paperille adjektiiveja, jotka kuvaavat videolla esitettyä ympäristöä. Miltä maailma näyttää tässä videossa?
 - Kirjoitetut sanat kerätään yhteiseen listaan taululle. Vasta sen jälkeen videon kuvannut ryhmä kertoo, mitkä heidän alkuperäiset sanansa olivat.
 - Videoita ei arvioida teknisesti. Sen sijaan pohditaan, miksi ympäristö näyttää videossa siltä kuin se yleisön mielestä näyttää. Millaisista valinnoista video koostuu? Miten elokuvantekijä tai toimittaja voi hyödyntää taitoa esittää maailma tietyssä valossa?

Kolme kuvaa

Harjoituksessa kokeillaan, miten tilanne muuttuu, kun se esitetään yhden sijasta useammalla kuvalla. Samalla tutustutaan leikkaamisen perusteisiin.

1. Luokka jaetaan 3–4 hengen ryhmiin. Jokainen ryhmä valitsee itselleen jonkin yksinkertaisen tapahtuman, jonka voi kuvata yhdellä otoksella. Tapahtuma voi olla esimerkiksi "tyttö lähtee ulos", "mikko syö banaanin" tai "poika tiskaa kattilan".
2. Tapahtuma kuvataan ensin yhdellä otoksella Lumière-elokuvan tyyliin: kamera on paikallaan eikä rajausta muuteta kesken kuvan.
3. Kun videot on katsottu yhdessä, ryhmät saavat uuden tehtävän: Tapahtuma pitää seuraavaksi kuvata kolmella *suurkuvalla* (ks. sivu 14) niin, että jokaisessa kuvassa on oma tapahtumansa. Äsken kuvattu tapahtuma pilkotaan siis pienempiin osiin. Esimerkiksi: Tyttö laittaa kengät jalkaan, tyttö avaa oven, tyttö katsoo taakseen ja lähtee.
4. Elokuvia katsottaessa pohditaan, miten tapahtuma muuttui. Mitä uutta lisäkuvat toivat elokuvaan?

Ellipsi

Harjoituksessa tehdään yksinkertainen video, jossa kokeillaan elliptistä kerrontaa: elokuva esittää tapahtuman ilman, että sitä näytetään.

1. Luokka jaetaan 3–4 hengen ryhmiin. Jokainen ryhmä valitsee itselleen jonkin yksinkertaisen tapahtuman, joka on helppo kuvata lyhyessä ajassa. Tapahtuma voi olla esimerkiksi "tyttö lähtee ulos", "mikko syö banaanin" tai "poika tiskaa kattilan". Tässä vaiheessa ryhmille ei vielä kerrota, miten kuvaus tapahtuu. Valittuja tapahtumia ei kerrota muille.
2. Ryhmät saavat tehtävän: Kuvatkaa valitsemanne kohtausta yhdellä otoksella niin, että itse tapahtumaa ei näy kuvassa. Kameraa saa liikuttaa. Jos tätä ennen on tehty kolmen kuvan harjoitus, voidaan tässäkin tehtävässä käyttää useampaa otosta.
3. Vaihtoehtoja on monta: tapahtuma voi sattua kuvan rajauksen ulkopuolella, se voi olla tapahtunut juuri ennen kuin kohtausta alkaa, tai voimme nähdä vain valmistelut ja seuraukset. Tai ehkä kuulemme siitä vain äänen?
4. Kun videoita katsotaan, yleisö tulkitsee, mitä kohtauksessa tapahtuu. Pohditaan yhdessä, mitä hyötyä elliptisestä kerronnasta voisi elokuvassa olla.

Montaasi

Harjoituksessa tutustutaan montaasin toimintaan ja kokeillaan kuvien rinnastamisen voimaa. Apuna käytetään kieliopista tuttuja konjunktioita.

Lämmittely (joka voidaan tehdä myös erikseen)

1. Pöydälle levitetään kuvakortteja tai esimerkiksi lehdestä leikattuja valokuvia. Kuvat, joissa on toimintaa, soveltuvat erityisen hyvin. Kuvien lisäksi pöydälle asetetaan pienempiä paperilappuja, joissa kussakin on yksi konjunktio: **JA**, **MUTTA**, **KOSKA**, **VAIKKA**, **ELI**
2. Osallistujia pyydetään yhdistämään kuvia konjunktioiden avulla pareiksi. Näin syntyy kahden kuvan rinnastuksia, montaaseja. Pieni ryhmä voi tehdä harjoitusta vapaasti yhdessä, mutta suuremmassa ryhmässä jokaiselle pitää varmistaa mahdollisuus tehdä oma montaasinsa.
3. Jokainen kuvapari käsitellään yhdessä keskustellen. Mitä kuvissa tapahtuu? Mitä ajatuksia tai tunteita kuvien rinnastaminen herättää? Miksi?



Montaasi-kuvausharjoitus

1. Jakaudutaan 2-3 hengen ryhmiin, joilla on käytössään yksi kamera.
2. Ryhmä saa paperilla tai erillisillä lapuilla konjunktiot: **JA, MUTTA, KOSKA, VAIKKA, ELI**
3. Tehtävänä on lähteä kameran kanssa ulos luokasta koulun tiloihin ja pihalle tai lähialueelle. Ympäristöstä kuvataan kahden otoksen pareja, montaaseja, joissa kuvia yhdistävänä ajatuksena on jokin annetuista konjunktioista. Konjunktiot ja kuvattavien montaasien määrä voidaan valita osallistujien iän ja käytettävissä olevan ajan mukaan.
4. Videot ovat dokumentaarisia. Tilanteita ei saa lavastaa, näytellä eikä selostaa vaan ne pitää löytää havaintoina siitä, mitä ympäristössä oikeasti tapahtuu. Yhden otoksen pituudeksi sopii 5–10 sekuntia.
5. Konjunktioita ei näytetä eikä kerrota katsojille. Ne ovat eräänlainen käsikirjoitus – tai linssi, joka läpi ympäristöä katsotaan.
6. Kuvaparit katsotaan yhdessä yksi kerrallaan. Yleisö kertoo, mitä ajatuksia tai tunteita montaasi herätti. Tekijät voivat lopuksi paljastaa konjunktioita, joka heillä oli mielessään. Muuten konjunktiot ovat vain harjoituksen työkaluja, eikä niistä ole tarvetta keskustella enempää. Huomio kiinnitetään kuvaparin intuitiivisesti synnyttämiin tuntemuksiin.

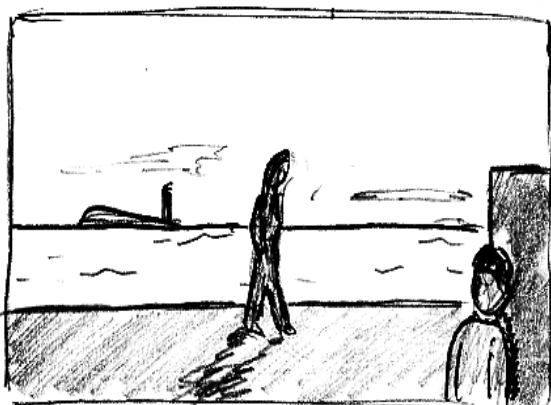
Vinkkejä

- Harjoituksessa on eduksi, jos montaasin kuvat voidaan esittää saumattomasti peräkkäin. Ks. *Vinkkejä kuvaamiseen ja katsomiseen*.
- Elokuvallisia montaaseja syntyy, kun havainnoissa etsitään tapahtumia ja toimintaa.

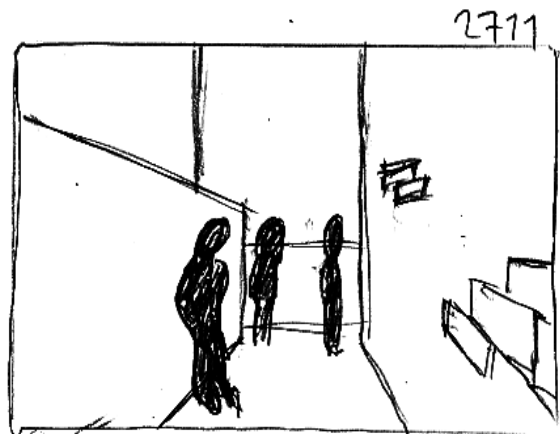
Miltä tulevaisuus näyttää?

Tässä harjoituksessa yhdistetään aiemmissa tehtävissä opittuja asioita: rajausta, havainnointia, montaasia, elliptistä kerrontaa ja leikkausta.

1. Luokka jaetaan 3–4 hengen ryhmiin.
2. Ryhmät kuvaavat muutaman minuutin mittaisen video, joka esittää, miltä maailma näyttää 50 vuoden päästä. Otsikkona voi olla esimerkiksi "Helsinki vuonna 2060".
3. Video on dokumentaarinen. Siinä ei puhuta eikä näytellä, eikä videota lavasteta. Videon kaikki materiaali pitää kuvata oikeasta ympäristöstä. Välitekstejä saa käyttää. Kuvaustyyli on vapaa.
4. Videon ei tarvitse kertoa minkäänlaista tarinaa. Sen pitää vain vastata kysymykseen: Miltä tulevaisuus näyttää?



2710



2711

Videoseurapeli: Käännä kuvaksi

Elokuvaamisen taitoa on vaikea harjoitella järjestelmällisesti, koska kuvaaminen on ajattelemista. Juuri sitä opitaan tässä seurapelissä, joka sopii kaikenikäisille ekaluokkalaisista korkeakouluihin.

1. Pelin järjestäjä suunnittelee lauseita, joissa tapahtuu yksinkertaisia asioita. Tapahtumat on mahdollista kuvata lähiympäristössä.
2. Ryhmä jaetaan pareihin. Jokainen pari saa kameran ja oman tehtävän:

Valitkaa annetuista tapahtumista yksi ja esittäkää se videon avulla. Yleisö yrittää arvata kuvan perusteella alkuperäisen lauseen.

1. *Jalankulkija ylittää suojatien.*
2. *Kevät saapuu.*

Toinen lauseista on tarkoituksella toista vaikeampi. Voitte antaa itsellenne ja yleisölle haasteen!

Video kuvataan dokumentaarisesti tekemällä havaintoja lähiympäristössä. Otoksia ei lavasteta, näytellä eikä selosteta.

Tapahtuman voi näyttää sellaisenaan tai koostaa sen useammista osista. Lause ei saa kuitenkaan näkyä kuvassa tekstinä eikä vastaavina symboleina.

Video voi koostua yhdestä pitkästä tai monista lyhyistä otoksista. Tapahtuma voi toistua videolla useita kertoja. Kokonaiskesto on korkeintaan 3 minuuttia.

Mielikuvitusta saa ja kannattaa käyttää!

3. Jokainen pari näyttää vuorollaan oman videonsa muille. Yleisö yrittää arvata lauseen, joka on ollut videon alkuperäisenä tehtävänantona. Kuvaajat voivat sanallisesti korjata arvauksia oikeaan suuntaan, esimerkiksi: "Sama yksikössä!" tai "Ei kesä vaan..." Oikein arvannut saa pisteen.

Osallistujien kokemuksia harjoituksesta:

"Tässä sai ymmärtää, mitä kuvaaminen on."

"Opin, miten kuvauksella voi korostaa tavallisia asioita."

"Tykkäsin! Oli tavallaan helppo, mutta silti oppi jotain uutta."

"Tykkäsin! Hyvä, että oli vaikeampi ja helpompi tehtävä. Kevät saapuu oli abstrakti. Siinä sai käyttää luovuutta."

"Yleensä kun lähdetään kuvaamaan, pitää näytellä ja lavastaa. Ei kuitenkaan ollut yhtään rajoittavaa kuvata näin."

"Mietin, mitä pitää tehdä, että joku asia tulee katsojalle mieleen."

"Tämä konkretisoi hyvin sen, että elokuvassa pitää näyttää. Opin näyttämään kameralla."

Vinkkejä kuvaamiseen ja katsomiseen

- Elokuva koostuu kameralla vangitusta ajasta. Ajan virta näkyy kuvassa tapahtumina, jotka voivat olla pieniä tai suuria. Elokuvan katsoja on orientoitunut tunnistamaan pieniäkin kuvassa tapahtuvia muutoksia ja antamaan niille merkityksiä.
- Kuvaajia kannattaakin kannustaa etsimään tapahtumia maisemien sijaan. Hyvin pienetkin tapahtumat saattavat kuvattuna olla viehättävää katsottavaa: tuulessa heiluvat lehdet, sadepisarat vesilammikossa, oppilaiden jalat portaikossa, bussia levottomasti odottavat matkustajat. Luonnonläheisessä ympäristössä linnut ruokailevat lintulaudalla, meluisassa kaupunginosassa autot suhaavat päätiellä. Iloinen kotiseutu voi syntyä hymyilevistä ihmisistä ja leikkivistä lapsista.
- Joissain harjoituksissa on eduksi, että kameraa pidetään paikallaan. Sääntö kannustaa etsimään kameran eteen eläviä asiota sen sijaan, että kuva elävöitetään kameraa liikuttamalla. Näin kuvan rajauskin tulee mietittyä ennen kuvaamisen aloittamista.
- Jos harjoituksen tuotos koostuu useista otoksista, on eduksi, että ne voidaan katsoa saumattomasti peräkkäin. Tiedostot voidaan asettaa oikeaan järjestykseen tietokoneen soittolistalle tai leikata jo mobiililaitteella yhdeksi videoksi. Videokameroilla on yleensä mahdollista toistaa videot suoraan peräkkäin kuvausjärjestyksessä tai erikseen koottavalla soittolistalla.
- Tabletin ja älypuhelimien näytön saa jaettua koko luokalle helposti dokumenttikameralla. Kuvanlaatu ei säily ennallaan, mutta ratkaisu on nopea ja helppo.

Kirjoittajasta

Olen 34-vuotias medianomi AMK, valmistunut Helsingin ammattikorkeakoulu Stadiasta radio- ja televisioilmaisun opinnoista vuonna 2006. Opinnäytetyössäni tutkin videokameran käyttämistä oppimisen välineenä koulussa.

Työskentelen tuottajana Helsingin kaupungin nuorisoasiainkeskuksen Nuorten Ääni -toimituksessa, jossa ohjaan nuoria yhteiskunnallisesti vaikuttavan median tekemisessä. Lisäksi olen työskennellyt kouluttajana, mediapedagogina, elokuvantekijänä ja toimittajana sekä tuottanut erilaisia mediakasvatukseen liittyviä oppimateriaaleja.

Elokuva on ollut harrastukseni lapsesta asti. Viimeisen viidentoista vuoden aikana olen ohjannut ja käsikirjoittanut parikymmentä lyhytelokuvaa. Etenkin viime vuosina pyrkimykseni on ollut kohti puhtaampaa, yksinkertaisempaa elokuvailmaisua. Esikuviani ovat olleet esimerkiksi Tarkovski, Bergman, Kieslowski ja Malick. Elokuvan perusasioiden opas tuntuu luontevalta jatkolta tälle henkilökohtaiselle projektille, joka on vasta alussa.

Missioni on muuttaa tulevaisuutta. Yhä suurempi osa meitä ympäröivästä viestinnästä on audiovisuaalista. Kirjallinen kulttuuri ei katoa, mutta sen rinnalla maailmaa tutkitaan, jäsennetään, näytetään ja selitetään meille audiovisuaalisilla välineillä ja kielillä. On kaikin tavoin merkityksellistä, kuinka tarkka tuo kuva on.

Elokuvalla ajatteluun pitäisi kasvaa samalla tavalla kuin kasvamme yhdessä kielen kanssa. Siksi toivon, että tästä oppaasta on apua kouluissa. Siellä kulttuurin peruskiviä muurataan joka päivä.

Elokuviini, muistiinpanoihini ja tuottamiini oppimateriaaleihin voit tutustua kotisivuillani:
<http://www.mystinenportaali.com/ismo/>

Otan mielelläni vastaan kaikenlaisia yhteydenottoja ja haasteita!

Ismo Kiesiläinen

ismo@mystinenportaali.com

Kirjallisuutta

Aristoteles. Runousoppi. Suom. Pentti Saarikoski. Otava.

Länsimaisen tarinankerronnan yhtenä perusteoksena pidetty kirja, jossa Aristoteles tutkii antiikin Kreikan näytelmiä.

Damasio, Antonio. Itse tulee mieleen. Suom. Kimmo Pietiläinen. Terra Cognita.

”Ajattelu koostuu pääosin kuvista.” Tunnettu neurotieteilijä selvittää mielen, muistin ja tunteiden toimintaa.

Eisenstein, Sergei. Elokuvan muoto.

Elokvataiteen ehkä vaikutusvaltaisimman teoreetikon kirjoituksia 1900-luvun alusta.

Godard, Jean-Luc. Elokuva Godardin mukaan.

Modernin elokuvan perustaja kirjoittaa omista elokuvistaan, muiden elokuvista ja elokuvan luonteesta niiden takana.

Greenaway, Peter. 105 Years of illustrated Text. American Zoetrope.

Kuvataiteilija-ohjaajan kiistakirjoitus, joka väittää, että todellista elokuvaa ei ole vielä nähty.

Kiesiläinen, Ismo. Videokamera koulutyössä. Miten kamera voisi olla kuin kynä? Helsingin ammattikorkeakoulu Stadia.

Oma opinnäytetyöni, jossa tutkin videokameran käyttämistä oppimisen välineenä koulussa.

Laaksonen, Teemu. Elokuvaa hetkestä. Helsingin ammattikorkeakoulu Stadia.

Opiskelutoverini opinnäytetyössä tutkitaan elokuvan keinoja hetken kuvaamiseen.

Laiho, Katri. Taikalamppu-menetelmän opas. Oulun yliopisto.

Tunnettu elokuvakasvatusmenetelmä, jonka avulla tehdään yksinkertaisia draamaelokuvia keskittymättä tekniikkaan.

Oravala, Juha. Kohti elokuvallista ajattelua. Virtuaalisen todellisen ontologia Gilles Deleuzen ja Jean-Luc Godardin elokuvakäsityksissä. Jyväskylän yliopisto.

Elokuva yhdistyy mieleen ja mieli elokuvaan. Väitöskirja avaa ikkunan mm. modernin elokuvan montaasiin.

Pirilä, Kari & Kivi, Erkki. Elävä kuva – elävä ääni: Otos. Like.

Elokvakerronnan inspiroiva ja perusteellinen perusteos. Kirjasarjan ensimmäinen osa.

Pönni, Antti. Uusi kirjoitus: Robert Bresson elokuvateoreetikkona. Turun yliopisto.

Lisensiaatintutkielmassa avataan ranskalaisen ohjaajan Robert Bressonin käsitystä aidosta, elokuvallisesta elokuvasta.

Seppänen, Janne. Levoton valokuva. Vastapaino.

Filosofinen tutkielma valokuvan levottomasta suhteesta todellisuuteen.

Tarkovski, Andrei. Vangittu aika. Love kirjat.

Venäläisen mestarin klassikkokirja elokuvasta ja taiteesta.

Linkkejä ja esimerkkejä

Olen koonnut kotisivuilleni tämän oppaan teoriaan ja tehtäviin liittyviä linkkejä. Sivuilta löydät mm. Lumière-veljesten elokuvat, Kulesovin kokeen, Greenawayn kiistakirjoituksen ja yllämainitut opinnäytetyöt. Lisäksi tarjolla on muita elokuvakasvatukseen liittyviä oppimateriaaleja.

www.mystinenportaali.com/mediakasvatus/