

Henri Ehrnrooth

Harri Rundberg

# LYHYTELOKUVAN SUUNNITTELU JA TOTEUTUS

Opinnäytetyö  
Tietojenkäsittelyn koulutusohjelma

Heinäkuu 2009




**MIKKELIN AMMATTIKORKEAKOULU**

Mikkeli University of Applied Sciences

## KUVAILULEHTI

 <p><b>MIKKELIN AMMATTIKORKEAKOULU</b> Mikkeli University of Applied Sciences</p>		<b>Opinnäytetyön päivämäärä</b>  30.11.2009
<b>Tekijä(t)</b>  Henri Ehrnrooth, Harri Rundberg		<b>Koulutusohjelma ja suuntautuminen</b>  Tietojenkäsittelyn koulutusohjelma
<b>Nimeke</b>  Lyhytelokuvan suunnittelu ja toteutus		
<b>Tiivistelmä</b>  <p>Saimme idean lähteä toteuttamaan elokuvan suunnittelua ja toteutus yhdessä Etelä-Savon ammattioppilaitos Esedun kanssa. Elokuva-projektiimme osallistui Sami Siiskonen Esedulta. Hän teki päättötyönsä omalle koululleen samasta aiheesta. Projektimme oli pitkäkestoinen. Aloitimme ideoimaan projektiamme syksyllä 2008, mutta vasta keväällä 2009 projektimme alkoi edetä käsikirjoitus vaiheeseen ja siitä sitten palapalalta elokuva alkoi syntyä.</p> <p>Opinnäytetyömme tutkimusongelmana oli, kuinka lyhytelokuvaa kuvataan ja kuinka se editoidaan. Teoriassa käymme lävitse elokuvan syntyvaiheita, kuinka elokuvaa tulee kuvata oikeaoppisesti ja editoinnissa kuvan liitokset ja siirtymät ja editoinnin virheet.</p> <p>Opinnäytetyön tuloksena syntyi Mökille-elokuva, jossa näyttelijänä oli Sami Siiskonen, kuvaajana Harri Rundberg ja editoijana Henri Ehrnrooth</p>		
<b>Asiasanat (avainsanat)</b>  amatöörielokuvat, editointi, videokuvaus, lyhytelokuvat		
<b>Sivumäärä</b> 45+6	<b>Kieli</b> Suomi	<b>URN</b>
<b>Huomautus (huomautukset liitteistä)</b>  sanasto, käsikirjoitus, elokuva DVD:llä		
<b>Ohjaavan opettajan nimi</b> Tomi Numento		<b>Opinnäytetyön toimeksiantaja</b> Etelä-Savon ammattioppilaitos

## DESCRIPTION

 <p><b>MIKKELIN AMMATTIKORKEAKOULU</b> Mikkeli University of Applied Sciences</p>		<b>Date of the bachelor's thesis</b>  30 November 2009
<b>Author(s)</b> Henri Ehrnrooth, Harri Rundberg	<b>Degree programme and option</b> Business Information Technology	
<b>Name of the bachelor's thesis</b> Producing and filming a short movie		
<b>Abstract</b>  <p>The subject of our bachelor's thesis was to create and study the process of making a short movie. We only had three people to compile this project. We started to produce and implement the short movie in the fall of 2008 as a project of three students with South Savo Vocational college Esedu. Mr Sami Siiskonen who came from Esedu participated in our short movie project. He made his own final year project with us. Our project was long-term. We started our project in spring 2009. First, we drew up the manuscript and then compiled the movie started to build up.</p> <p>Sami Siiskonen was responsible for music and for starring in lead role. Harri Rundberg was in charge of filming and was responsible for props. Henri Ehrnrooth edited the whole movie when the shootings were finished. He also edited the sound. The theory part of the study dealt with the process of film production how the film should be filmed and edited proper by. We also studied the transitions and connections of separate pictures that had typical mistakes in editing.</p> <p>As a result of our study we managed to create a six-minute-long short movie called Mökille. The most important outcome was to film our short movie properly and edit it so that it would look as professional as we could manage with our limited budget.</p>		
<b>Subject headings, (keywords)</b>  amateur movie, editing, filming, short movie		
<b>Pages</b> 45+6	<b>Language</b> Finnish	<b>URN</b>
<b>Remarks, notes on appendices</b>  glossary, script, DVD		
<b>Tutor</b> Tomi Numento	<b>Bachelor's thesis assigned by</b> South Savo Vocational college	

## SISÄLTÖ

1	JOHDANTO .....	1
2	ELOKUVA KÄSITTEENÄ.....	2
2.1	Elokuvan historia.....	3
2.2	Elokuvan tyylilajit ja tulevaisuus.....	3
3	ESITUOTANTO .....	6
3.1	Aikataulu ja rahoitus.....	6
3.2	Käsikirjoitus ja kuvakäsikirjoitus.....	7
4	KUVAUS JA KUVAKOOT .....	8
4.1	Kuvakoot .....	8
4.2	Rajaus, komponointi ja suojaviiva .....	13
4.3	Sommittelu .....	15
4.4	Aukko ja polttoväli.....	17
5	JÄLKITUOTANTO .....	19
5.1	Leikkaus ja sen tyylit .....	19
5.2	Siirtymät .....	20
5.3	Äänet .....	22
5.4	Värit .....	23
5.5	Virheet .....	25
6	KÄYTÄNNÖN OSUUS .....	26
6.1	Esituotanto ja aikataulu .....	26
6.2	Käsikirjoitus, kuvakäsikirjoitus ja budjetti.....	27
7	TUOTANTO .....	28
7.1	Roolitus ja kuvausjärjestelyt .....	28
7.2	Kuvaus .....	29
8	JÄLKITUOTANTO .....	31
8.1	Käytetyt ohjelmat ja niiden toiminnot .....	31
8.2	Editointi.....	37
9	PÄÄTÄNTÖ .....	42
	LÄHTEET .....	44

## 1 JOHDANTO

Sisällöllisesti lyhytelokuva on hyvin laajahko käsite ja sillä on omat erikoispiirteensä. Se ei kuitenkaan nimestään huolimatta ole välttämättä lyhytelokuva. Lyhytelokuvan enimmäispituus vaihtelee eri maiden välillä huomattavasti. Suomessa esimerkiksi Tampereen elokuvajuhlien johtoryhmä sallii elokuvien olevan vain 30 minuuttia pitkiä. Mutta useimmiten parhaat elokuvan ovat hyvin lyhyitä, alle kymmenenminuuttisia. Usein mitä lyhyempi elokuva on, sen parempi. (Jokinen ym. 1997.)

Elokuvien markkinoinnissa käytetään suurelta osin erilaisia mainoksia. Traileria voidaan pitää yhtenä tärkeimmistä mainoksena elokuvalle. Se antaa ensikosketuksen itse elokuvaan mainosvideon muodossa. Hyvät trailerit herättävät katsojassa mielenkiinnon käydä ostamassa lippu kyseisen trailerin elokuvanäytökseen. Näiden levityksessä voidaan käyttää Youtube-palvelua, jonne voi siirtää elokuvien trailereita. Jos elokuvalla ei haluta tavoitella rahallista voittoa, niin elokuvaa voidaan jakaa ilmaiseksi. (Kotiranta 2007, 3-5, 35–36.)

Lyhytelokuva valmistuu saman kaavan mukaan kuin täysimittaisetkin elokuvat. Ensimmäisenä keksitään elokuvalle idea, minkä jälkeen lähdetään aiheesta kirjoittamaan käsikirjoitusta. Tämän jälkeen valmistellaan kuvakäsikirjoitus ja laaditaan alustava aikataulu kuvauksille. Sen jälkeen kuvaukset voivatkin jo alkaa. Prosessi ei kuitenkaan päädy vielä siihen, vaan kun kuvausmateriaalia on saatu nauhalle, työtä jatketaan editoinnin parissa. Tässä opinnäytetyössä perehdymme erityisesti kuvaukseen ja editointiin. Yhteistyökumppaneinamme toimi Mikkelin ammattikorkeakoulusta Campus Tv. Sieltä saimme kaiken tarvittavan välineistön käyttöömmme, joita tarvitsimme kuvauksissa.

Perehdymme työssämme lyhytelokuvan tekoprosessiin. Haemme vastauksia kysymyksiin, miten elokuvaa tulisi kuvata oikein ja miten editointi tapahtuu. Luvussa 2 käymme läpi hieman elokuvan historiaa ja tulevaisuutta. Kerromme myös elokuvien genreistä. Luku 3 käsittelee elokuvan esituotantovaiheita eli mitä ennen elokuvan kuvaamista pitää tehdä. Luvussa 4 kerromme kuvauksesta ja kaikista säännöistä mitä

pitää ottaa huomioon. Viidennessä luvussa käymme läpi jälkituotantoa eli pyrimme hahmottamaan, mikä on huonoa ja mikä hyvää editointia. Luku 6 käsittelee lyhytelokuvamme tuotantoprosessia käytännössä ja perustelemme siinä, minkä takia olemme tehneet työssämme tehdyt valinnat. Viimeisessä luvussa päätämme aiheen ja kokoamme yhteen kaikki keskeisimmät asiat.

Omalta osaltamme tämän projektin ideointi alkoi jo syksyllä 2008, mutta vasta keväällä 2009 pääsimme kunnolla aloittamaan lyhytelokuvan tekemisen. Teimme elokuvaa yhdessä Etelä-Savon ammattioppilaitos Esedun kanssa. Kyseisestä laitoksesta saimme Sami Siiskosen mukaan tähän projektiin. Hän teki samasta aiheesta päättötyönsä ammattioppilaitokselle ja me teimme opinnäytetyön Mikkelin ammattikorkeakoululle. Meidän tuotannossamme Sami näytteli elokuvassamme ja teki musiikin. Elokuvan kuvauksesta, editoinnista, käsikirjoituksesta, kuvakäsikirjoituksesta ja jälkieditoinnista vastasimme me. Halusimme pitää tämän projektin pienimuotoisena, koska halusimme nähdä kuinka elokuvan tekeminen onnistuu pienessä ryhmässä ja tämän takia pystyimme olemaan läsnä jokaisessa kohtauksessa ja tiesimme mitä tulevan pitää, joten emme käyttäneet ammattinäyttelijöitä elokuvassamme. Pienimuotoinen kaveriporukka pystyi myös helpommin sopeutumaan aikatauluvaihteluihin, joita tuli Campus Tv:n kameralainauksien takia.

## 2 ELOKUVA KÄSITTEENÄ

Tämä osuus tutustuttaa lukijan siihen, mitä elokuva-käsitteellä tarkoitetaan. Kerromme elokuvan historiasta, tyylilajeista, tulevaisuuden näkymistä. Karvosen mukaan (2002) Elokuva on elävää ja liikkuvaa kuvaa. Entisaikaan elokuvaa kutsuttiin nimellä: *kinematografia*. Se viittaa kreikan sanaan *kinesis* (liike, muutos). Tästä tulevat myös muutkin sanat, kuten englanninkielinen *cinema* ja saksankielinen *kino*. Elokuvat perustuvat näköaistimme hitauteen. Jos kuvia esitetään peräkkäin enemmän kuin 15 kuvaa sekunnissa, sulautuvat ne silloin yhdeksi liikkeeksi. Elokuvakamera pystytään ottamaan kuvia filmille 24 kertaa sekunnissa ja esityksessä käytettävä projektori liikuttaa filmiä samalla tahdilla.

## 2.1 Elokuvan historia

1700- ja 1800-lukujen vaihteessa tiedemiehet tutkivat sitä, miten ihmiset havaitsevat liikkeen. Aikaisemmin ei tiedetty miksi ihmiset havaitsivat liikkeen yhtäjaksoisena tapahtumana. Joseph Plateau kehitti teorian 1800-luvun alussa. Hänen ajatuksensa oli, että nähdyt asiat jäävät muistiin kolmasosasekunniksi silmän verkkokalvolle. Sen seurauksena on, että yksittäiset kuvat tulevat yhtäjaksoisiksi liikkeiksi. Tämä teoria osoittautui myöhemmin vääräksi. Nykyään tunnetumpi selitys ilmiölle on phi. Siinä ihminen havaitsee lähekkäisissä näkökentän pisteissä tapahtuvan muutoksen liikkeenä. (Nummelin 2009, 11.)

On vaikea määritellä sitä, koska ensimmäinen elokuva syntyi ja kuka sen keksi. 1600-luvulla pystyttiin esittämään liikkuvaa kuvaa taikalyhtyjien (liite 1) avulla. Kuitenkin elokuvan luojina tunnetaan paremmin Lumiéren veljekset. Tämä ei kuitenkaan ole totta, koska on erittäin vaikea sanoa, missä maassa elokuva sai syntynsä, sillä useat maat antoivat oman panoksensa elokuvan synnylle. Mutta olipa elokuvan keksijä kuka tahansa ja syntyipä se mihin ajankohtaan hyvänsä, niin 1800-luvun lopulla elokuvasta syntyi uusi ja massiivinen viihteen muoto, jolloin se tuli koko kansan ulottuville. (Honkala 2009.)

Ranskalainen Étienne-Jules Marey keksi 1880-luvulla valokuvakiväärin. Sillä pystyttiin ottamaan 25 valokuvaa peräkkäin. Näistä kehittyi parin sekunnin mittaisia kuvasarjoja, joita katsottiin siihen tarkoitettulla välineellä. Marey kehitti myös oman välineensä tähän tarkoitukseen, jonka lopullinen versio oli projektori. Marey pystyi esittämään kuvasarjoja elokuvan tapaan 1880-luvulla. (Nummelin 2009, 13.)

## 2.2 Elokuvan tyyllilajit ja tulevaisuus

Elokuvat kuuluvat genreihin samalla tavalla kuin ihmiset kuuluvat perheisiin tai joihinkin tiettyihin ryhmiin. Nimeämällä yhden perusgenreistä – western, komedia, musikaali, sotaelokuva, gangsterielokuva, science fiction tai kauhuelokuva – niin jokaiselle elokuvan katselijalle syntyy mielikuva, siitä joka on osittain visuaalinen, osittain käsitteellinen. (Jameson 1994, ix.)

### *Western*

Kovin monestakaan asiasta ei olla niin samaa mieltä elokuva-alalla kuin siitä, että ensimmäinen western oli Edwin S. Porterin elokuva *The Great Train Robbery* (1903). Western käsittelee amerikkalaisuuden perusmyyttiä, eli amerikkalaisen unelman tavoittelua keinoista välittämättä, 1800-luvun loppupuolella käydyssä lännen valloituksen aikana (Kurki 1996, Altman 2002, 52.)

### *Komedia*

Komediae elokuvien perimmäinen pyrkimys on saada katsojat hyvälle tuulelle. Komediat ovat yleensä lämminsydämiä draamoja, tarkoituksena huvittaa, miellyttää ja saada aikaan nautintoa. Tapana on liioitella tilanteita, kielenkäyttöä, toimintaa ja henkilöitä. Elokuvilla on usein onnellinen loppu, vaikka joskus huumori voikin olla vakavamielistä. (Comedy Films 2009.)

### *Gangsterielokuva*

Klassinen gangsterielokuva kuvaa usein amerikkalaisen unelman tavoittelua järjestäytyneen rikollisuuden kannalta. Väkivalta sekä rahan- ja vallahimo ovat gangsterielokuvan tyypillisiä piirteitä ja tapahtumat sijoittuvat urbaaniin ympäristöön. (Kurki 1996.)

### *Science fiction*

Tieteiselokuva yhdistää usein eri *genrejä* (liite 1), joten se on melko vaikeasti määriteltävä. Tavallisesti tieteiselokuvia pidetään toiminta- tai kauhuelokuvien kombinaationa ja useasti niissä tulevaisuus ja kehittynyt teknologia koetaan ongelmallisina. Perustarinana tieteiselokuvissa on pakollinen miellelyhtymä kehittyvään teknologiaan, joka mahdollistaa kaikki juonenkäänteet teknologian avulla. (Rosenqvist 2005.)



### *Lyhytelokuva*

Vuonna 1914 Charlie Chaplin loi yhden tunnetuimmistaan henkilöistä – kulkurin. Kulkuri esiintyi ensimmäisen kerran elokuvassa *The Kid Auto Races at Venice* ja heti perään *Mabel's Strange Predicament*. Molemmat olivat lyhytelokuvia. Nimitys viittaa lyhyeen aiheeseen, jota seurasi yleensä normaalimittainen elokuva. Lyhyet, yhden tai kahden kelan mittaiset, pätkät edelsivät varsinaista elokuvaa ja tästä tulikin käytäntö Amerikassa 1910 – luvulla. Monet kuuluisuudet, kuten Buster Keaton sekä Laurel ja Hardy aloittivatkin uransa esiintymällä näissä lyhyissä pätkissä. Lyhytelokuvista tulikin suosittuja ja useilla suurilla tuotantoyhtiöillä oli toimipisteitä, jotka keskittyivät yksinomaan lyhytelokuvien tekemiseen. Samaan aikaan Britanniassa yhden kelan mittaiset tekivät tuloaan ja ne hallitsivatkin elokuvateollisuutta vuosien 1908 – 1913 välillä. (Wiernicki 2009.)

Vuoteen 1930 mennessä lyhytelokuvan suosio heikentyi ja loppujen lopuksi televisio koitui Hollywood- lyhytelokuvien kohtaloksi. nykyään lyhytelokuvat ovat suurimmaksi osaksi uusien kykyjen indie-elokuvia ja suurien yhtiöiden leikkikenttiä uusien elokuvatekniikoiden ja tehosteiden kokeiluun. Jos lyhytelokuvalla olisi elämänkaari, niin se alkoi mainostusvälineenä, kuoli ja syntyi uudestaan nuorien kykyjen välineenä näyttää taitojaan elokuva-alalla. (Wiernicki 2009.)

### *Tulevaisuus*

Elokuvataiteen tila on muuttunut merkittävästi viime vuosina. Teknologisen kehityksen myötä on noussut esiin vaihtoehtoisia kuvaus- ja tuotantomenetelmiä, jotka mahdollistavat uudenlaisia kerrontatapoja ja kuvakieliä. Elokuvaan kuuluu perinteisesti teknologinen ja luova moninaisuus. Siitä huolimatta Hollywood on alkanut sanella elokuvan tuotantoa ja jakelua hallitsevia tapoja ja kerronnallisia muotoja. Digitaaliset teknologiat tarjoavat uuden mahdollisuuden tämän kyseenalaistamiseen. Siksi videoiden, tietokonepelien ja paikallisen viihdeteollisuuden nousu on merkittävä ilmiö. Matka maan keskipisteeseen 3D on maailman ensimmäinen live-action elokuva, joka on kuvattu kokonaan 3D-tekniikalla. Kyseessä on myös Suomessa ensimmäinen kolmiulotteinen elokuva, joka tuodaan

valkokankaille suomeksi tekstitettynä ja näin laajalla levityksellä. (Kauppinen 2008, Tulevaisuuden elokuva 2003.)

### 3 ESITUOTANTO

Esituotantovaiheessa elokuvan pohjimmaisesta ideasta on päästy jo yhteisymmärrykseen, käsikirjoituksen vielä ollessa kehittymässä ja varhaiset valmistelut voidaan aloittaa. Tässä vaiheessa ohjaaja, näyttelijät, sekä muu työryhmä kartoitetaan ja laaditaan kuvausaikataulut. Ohjaajan haluamat mahdolliset muutokset käsikirjoitukseen voidaan vielä tehdä ja sen hetkinen versio jaetaan henkilöstölle. (Film Reference)

#### 3.1 Aikataulu ja rahoitus

Korvenojan (2004, 36–37) mukaan aikataululle ei ole käytössä mitään yleistä formaattia. Sen kuitenkin pitää olla selkeä ja yksiselitteinen. Ajolistan tulee selvittää ainakin seuraavat asiat:

- aika
- kohta-us/paikka
- henkilöt
- tarpeisto
- tauot
- ohjelman nimi

Effc:n (2009) mukaan ns. kolmikantarahoitus on elokuvien pääsääntöinen rahoitustapa Suomessa. Siinä rahoittajina toimivat Suomen elokuvasäätiö, Audiovisuaalisen kulttuurin kehittämiskeskus ja televisioyhtiöt (ennakko-ostoilla). Näiden lisäksi budjettiin kuuluvat myös tuotantoyhtiön omarahoitusosuus ja elokuvan levittäjän, sponsorien sekä mahdollisten elokuvaan liittyvien tuotteiden myynnin osuus.

### 3.2 Käsikirjoitus ja kuvakäsikirjoitus

Aaltosen (2002, 12–13.) mukaan hyvinkin elokuva-idea voidaan pilata huonolla käsikirjoituksella. Sen laatu on nähtävissä vain valmiissa tuotoksessa. Käsikirjoitus on elokuvaprosessin tärkein vaihe, minkä varaan lopputuotanto nojaa.

Käsikirjoitusvaiheessa aluillaan olevasta ideasta karsitaan turhat asiat pois, jolloin tarinasta voidaan saada selkeä ja miellyttävä katsojalle. Oheisessa liitteessä käsikirjoituksemme lyhytelokuvastamme, jonka pohjalta teimme elokuvan. (liite 2)

Kuvakäsikirjoituksessa, eli storyboardissa on kuvia, jotka ovat tehty nopeasti mustavalkoiseksi hahmoteltuina. Mustavalkoinen kuvakäsikirjoitus on normaali, mutta on myös värillisiä versioita. Suuri budjetti mahdollistaa värillisten storyboardien käytön. (Begleiter 2001, 16.)

Kuvat ovat piirretty vasemmalle palstalle ja teksti on oikealla palstalla. Storyboardissa on yleensä kuvakoko merkitty, kuvan juokseva numero, ohjeita kameraliikkeistä tai näyttelijän liikkeistä ja ohjeita kameramiehelle. Tekstissä voi olla myös hahmojen dialogia ja selostusta. (Korvenoja 2004, 159.)

SHOT #	ACTION
	_____
	_____
	<b>DIALOGUE</b>
	_____
	_____
	<b>FX</b>
	_____
	_____

**KUVA 1. Kuvakäsikirjoituksen kuvaus (Begleiter 2001)**

## 4 KUVAUS JA KUVAKOOT

Pölösen (1990, 31–37) mukaan elokuvan toteuttaminen vaatii tekniikasta riippumatta monivaiheisia prosesseja. Kukaan ei pysty hallitsemaan kaikkia eri tuotannon vaiheita täydellisesti. Sen takia on hyvä koota tuotantoa varten oma kuvausryhmä ja jakaa ryhmän tehtävät selvästi seuraavien ammattinimikkeiden mukaan:

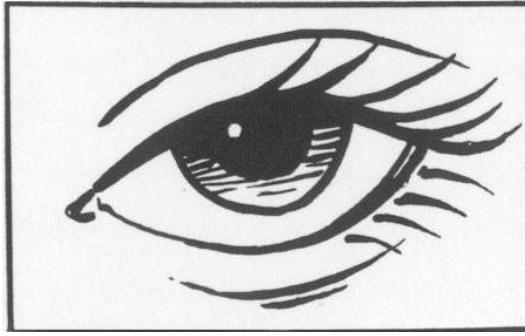
- Ohjaaja
- Käsikirjoittaja
- Kuvaaja
- Äänittäjä
- Kuvaussihteeri
- Lavastaja
- Järjestäjä

### 4.1 Kuvakoot

Tv-maailmassa käytetään ns. kahdeksan kuvan järjestelmää. Kuvakokojen lyhenteet mahdollistavat helpposelitteisen komentokielen. Lyhenteitä käytetään monikameratuotannoissa, yksikameratuotannoissa ja storyboardissa eli kuvakäsikirjoituksessa. Kahdeksan kuvan järjestelmät lyhenteet ja kuvat menevät seuraavasti: (Korvenoja 2004, 44.)

*Erikoislähikuva = ELK*

Kuvaa käytetään erityisesti sanoman painottamiseen. Siinä rajataan kokonaisuudesta vain yksi yksityiskohta. Oikein käytettynä tämä on erittäin tehokas kuvakoko. (Pölönen 1990, 22, Pirilä 1983, 111, Korvenoja 2004, 48.)



**KUVA 2. Erikoislähikuva eli ELK (Pölönen 1990)**

*Lähikuva = LK*

Kuva rajataan, niin että hartiat näkyvät kuvassa vielä selkeästi. Tämä on tehokkain kuvakoko. Katsojan on mahdollista samaistua henkilön kanssa. (Pölönen 1990, 22, Pirilä 1983, 111.)



**KUVA 3. Lähikuva eli LK (Pölönen 1990)**

*Puolilähikuva = PLK*

Puolilähikuva rajataan kyynär- ja olkanivelen välistä. Kuvakokoa käytetään useasti erilaisissa keskusteluohjelmissa. Ilmeistä saadaan jo hyvin selkoa. (Pölönen 1990, 22, Pirilä 1983, 111, Korvenoja 2004, 48.)



**KUVA 4. Puolilähikuva eli PLK (Pölönen 1990)**

*Puolikuva = PK*

Puolikuvassa henkilö rajataan navan kohdalta. Kuvassa alkaa olla merkitystä henkilön ilmeillä. Tämä on ensimmäisen kuvakoko, johon voidaan tarvittaessa sommitella kaksi henkilöä. (Pölönen 1990, 22, Pirilä 1983, 111, Korvenoja 2004, 48.)



**KUVA 5. Puolikuva eli PK (Pölönen 1990)**

*Suuri puolikuva = SPK*

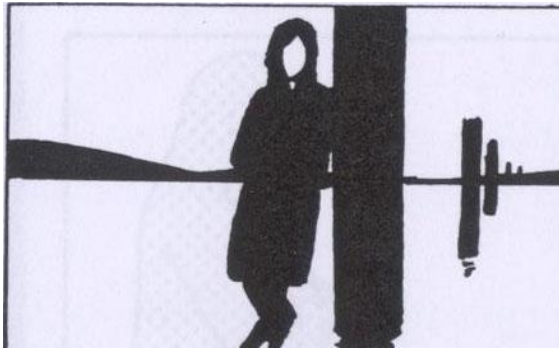
Suuressa puolikuvassa kuva rajataan reiden tienoilta, niin että kädet tulevat kokonaan kuvaan. Tausta on hyvä ottaa huomioon kuvassa, koska sitä näkyy paljon. Tähänkin kuvaan voi sommitella enemmän kuin yhden ihmisen. (Korvenoja 2004, 49, Pölönen 1990, 21, Pirilä 1983, 111.)



**KUVA 6. Suuri puolikuva eli SPK (Pölönen 1990)**

*Kokokuva = KK*

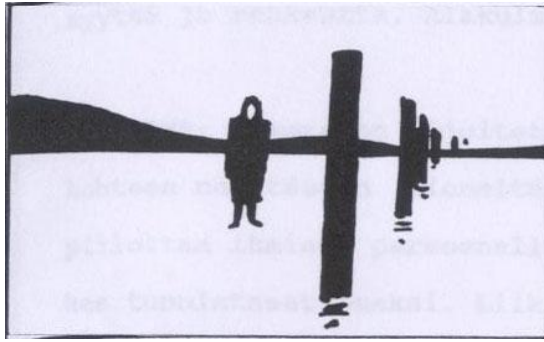
Kokokuvassa kohde näkyy kokonaan. Rajaus suoritetaan siten, että pään päälle ja jalkojen alle jää tilaa. Ympäristöllä on merkitystä kuvassa. (Pölönen 1990, 21, Pirilä 1983, 111.)



**KUVA 7. Kokokuva eli KK (Pölönen 1990)**

*Suuri kokokuva = SKK*

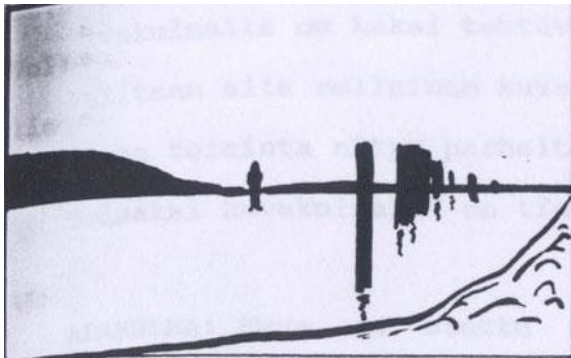
Suuri kokokuva esittää tapahtuma-alueen melko laajasti. Useimmiten liikkuvilla kohteilla alkaa olla merkitystä tässä kuvakoossa. Ihmisen ala- ja yläpuolelle jää runsaasti tilaa. (Pölönen 1990, 21, Korvenoja 2004, 49.)



**KUVA 8. Suuri kokokuva eli SKK (Pölönen 1990)**

*Yleiskuva = YK*

Yleiskuva on suurin kuvakoko, jossa on laaja näkymä tapahtumapaikasta. Ihmiset tai kohteet näkyvät pieninä ja ne melko merkityksettömiä. Yleiskuvaa käytetään usein elokuvan tai kohtauksien alussa. (Pölönen 1990, 21–22, Pirilä 1983, 111.)



**KUVA 9. Yleiskuva eli YK (Pölönen 1990)**

Järjestelmän noudattaminen tekee lopputuloksesta katsojalle miellyttävän. Rajauslinjat on valittu niin, että ne rajaavat kuvattavan henkilön ihanteellisesti. Kuvakoot eivät rajaudu ihmisten taitekohdista eli nivelten kohdista, kuten polvista, kyynärpäistä tai lantiosta. Erityisesti kaulasta katkaisemista on pyrittävä välttämään. (Korvenoja 2004, 44–45.)

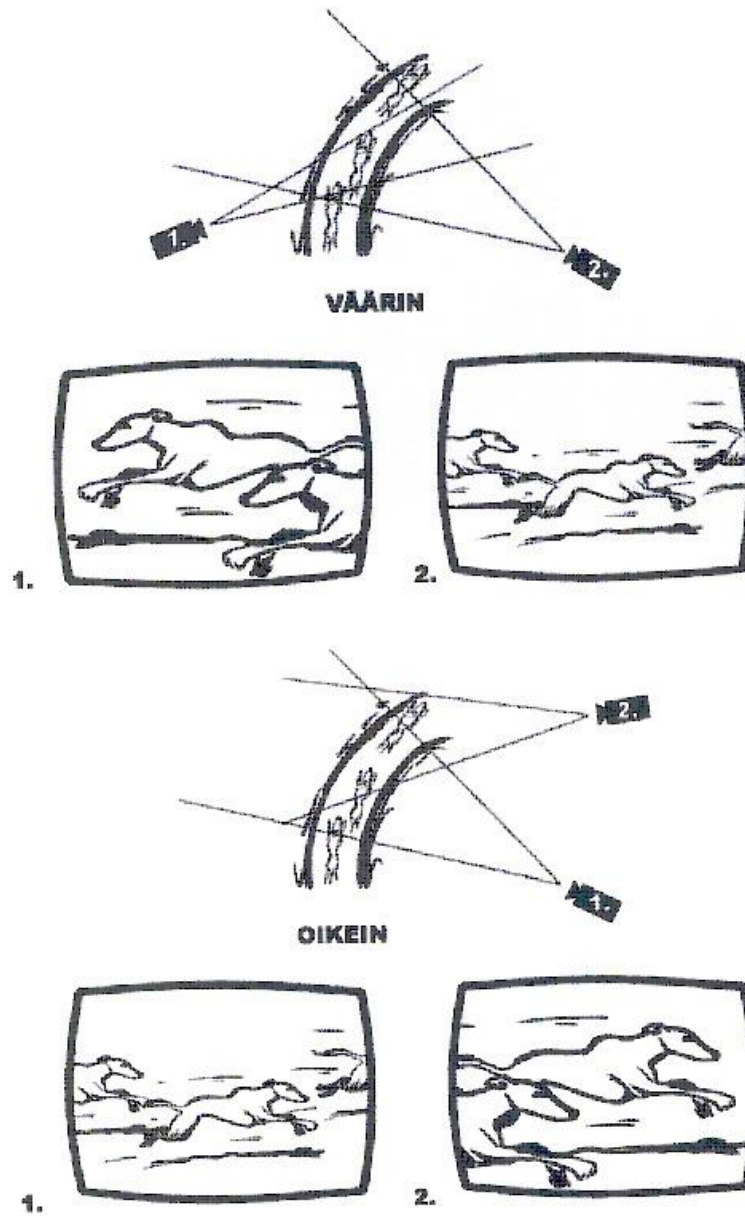


## 4.2 Rajaus, komponointi ja suojaviiva

Rajaus määrittelee sen, mitä kaikkia elementtejä kuvaan otetaan mukaan ja mitä sen ulkopuolelle jätetään. Kun henkilöä rajataan, niin on hyvä muistaa että pään päälle ja katseen suuntaan tulisi jättää sopivasti tilaa. (Korvenoja 2004, 60.)

Kun kuvaa rakennetaan, puhutaan termistä komponointi. Sillä tarkoitetaan esillä olevien osatekijöiden järjestämistä niin, että katsoja saa mielyttävän vaikutelman kokonaisuudesta. Yleensä kompositio on hyvä, kun se vaikuttaa katsojaan. (Korvenoja 2004, 60–61.)

Leikkauksen työtehtävät kuuluvat kameramiehen tehtäviin. Usein on hyvä, jos perussäännöt ovat tuttuja kameramiehelle. Jatkuva elokuvan kerronnassa suojaviivaa ei saa ylittää leikkaamalla, koska silloin liikkeen suunta muuttuu ja kerronta ei ole jatkuvaa. Suojaviiva pakottaa kuvaajan erilaisiin kuvauskulmiin ja se auttaa katsojaa säilyttämään käsityksen toiminnan suunnasta sekä tilasta. Suojaviiva siirtyy aina jos kohde liikkuu. (Korvenoja 2004, 126.)



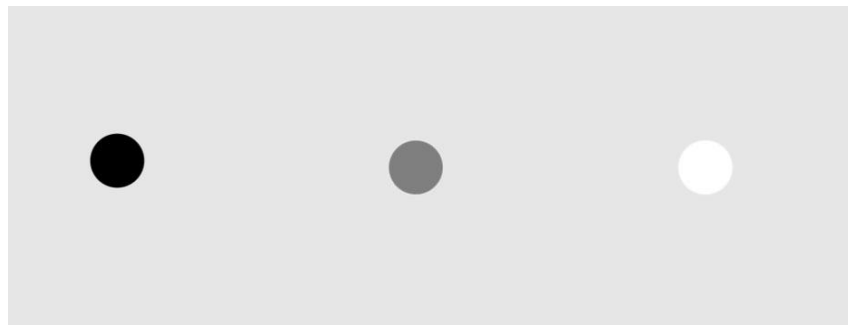
**KUVA 10. Suojaviiva (Korvenoja 2004)**

Englannin kielellä termi suojaviiva, *crossing the line*, kuvaa hyvin tilannetta jossa rikotaan suojaviiva-sääntöä. Elokuvilla voidaan rikkoa suojaviiva-sääntöä tehokeinona, esimerkiksi pakokohtauksissa. Tämän avulla pyritään saamaan katsoja hämmennyksen valtaan siitä mihin takaa-ajettu katosi. (Korvenoja 2004, 130.)

### 4.3 Sommittelu

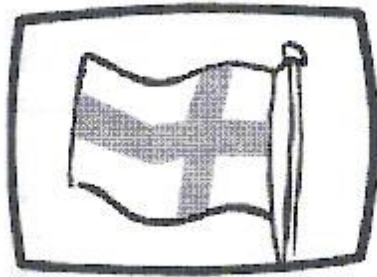
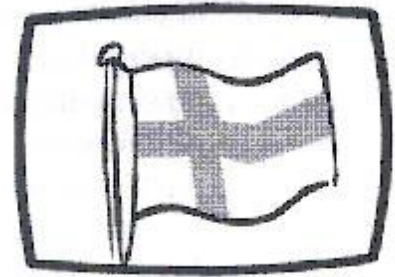
Yksinkertaisimmillaan sommittelu tarkoittaa elementtien järjestämistä kuvaan niin, että lopputulos katsojan silmälle mieluista. Usein elokuvia katsoessa jokin teos jää mieleen ja syytä siihen alkaa miettiä. Pelkkä mukaan tempaiseva tarina ei aina siihen riitä. Jotta tarinasta saadaan yhtenäinen, on kuvan sommittelun oltava kohdallaan. (Virtanen 2005, 18.)

Kuvissa käytettyihin Elementteihin kuten väriin, kameran liikkuvuuteen, kohteen ja esineiden sijoitteluun ei normaalisti kiinnitetä huomiota vaan ihminen havaitsee ne alitajuisesti. Värikäs piste harmaassa ympäristössä vetää katseen puoleensa välittämättä sen sijainnista tai koosta. Se on yhtä aikaa hienovarainen ja ainutlaatuinen. Kontrasti usein määritellään niin, että 100 prosenttia on musta ja valkoinen taas 0 prosenttia. Joten keskiharmaaksi voidaan kutsua 45–55 prosentin arvolla olevaa mustaa. (Begleiter 2001, 126, 140–142.)



**KUVA 11. Pisteiden vaikutus kuvassa.**

Kameramiehen on oltava aina valppaana. Joskus taustalla saattaa olla erilaisia värikenttiä tai useita eri materiaaleja. Silloin pitää varoa, etteivät vaakalinjat osu henkilön kyseenalaisiin linjoihin. Eli mikään keppi ei tule korvista ulos tai kaula ei leikkaannu jne. Pystylinjoissa pitää varoa, etteivät lavasteet osu häiritsevästi esiintyjän taustalle. Myös erilaiset värit ja valolinjat voivat aiheuttaa häiriöitä. Länsimaisessa kulttuurissa on totuttu lukemaan vasemmalta oikealle. Tästä syystä kuva on hyvä sommitella näiden tottumusten mukaan. (Korvenoja 2004, 84.)

**HUONO RATKAISU****HYVÄ RATKAISU****KUVA 12. Hyvä esimerkki lipun sommittelusta kuvaan (Korvenoja 2004)***Panerointi ja tiltaus*

Panerointiä käytetään liikkuvan kohteen seuraamiseen. Siinä jätetään tilaa liikkeen suunnalle. Kohteen nopeus vaikuttaa paneroinnin liikkeeseen. Tätä kannattaa harjoitella koska, joskus kameralla joutuu tekemään nopeita panerointeja.

Tiltauksessa kamera suunnataan ylhäältä alas tai alhaalta ylös. Kameraa liikuttaessa kuvaelementin siirtyminen kuvan toisesta laidasta toiseen laitaan pitää kestää vähintään 5 sekuntia, jotta katsojan silmä tajuaa mitä kuvassa tapahtuu. (Korvenoja 2004, 114–116.)

*Kultainen leikkaus*

Kultainen leikkaus, toiselta nimeltä kolmasosäsääntö on tunnettu antiikin ajoista asti. Egyptin pyramidit ja useat Kreikan temppelit on rakennettu tätä sääntöä käyttäen. Kultainen leikkaus tarkoittaa yksinkertaistettuna kuvan jakamista osiin: kolmeen osaan vaakasuunnassa ja kolmeen osaan pystysuunnassa. (Virtanen 2005, 20.)

Katsojan huomio voidaan kiinnittää haluttuun kohtaan, kun kohteet kuvassa sijoitetaan kultaisen leikkauksen mukaisesti. Näin kokonaisuudesta saadaan ristiriidaton ja vakaa. Kun kuva on jaettu osiin, tärkeimmät kohteet sijoitetaan kolmannesten viivojen kohdille, pysty- ja vaakasuunnassa. (Kultainen leikkaus 2008.)

#### 4.4 Aukko ja polttoväli

Jokaisessa kameran objektissa on aukon säätö. Sillä voidaan vaikuttaa valon määrään, joka pääsee objektin kautta kameran kuvapinnalle. Tämä tarkoittaa käytännössä sitä, että metalliliuskat muodostavat iiris-himmentimen ja näillä pystytään säätämään valon määrää. Himmentimen aukkoa säädetään objektiivin säädöistä. Kun aukko on täysin auki, eli pienimmillään (riippuen objektiivin ominaisuuksista 2-1.3), niin sitä tarvitaan hämärissä olosuhteissa. Pienimmällä aukolla taas kuvataan valoisissa olosuhteissa, jolloin luku on 16. Kuvaaja säätää aukon käyttämällä automaattivalotusta tai hän hyödyntää kameran etsimessä olevaa ns. seepra, jossa raidat osoittavat valoituksen olevan kohdallaan. (Korvenoja 2004, 96–97.)



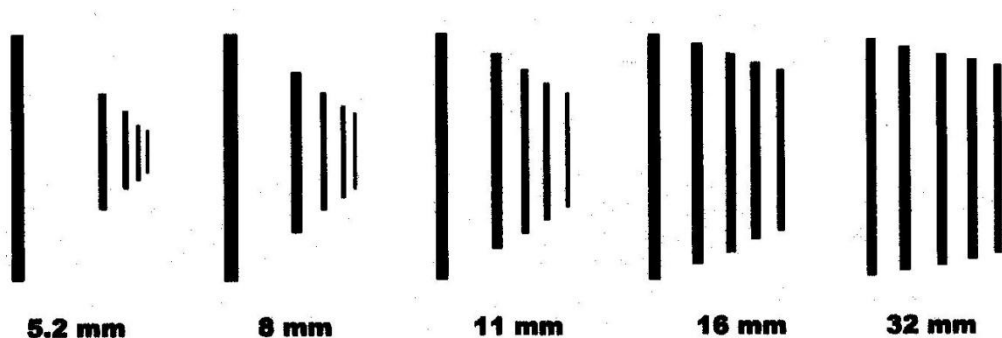
**KUVA 13. Aukon toiminta (Korvenoja 2004)**

Aukkoluvulla 16 tarkoitetaan yleensä sitä, että aukko on pienimmillään, kun taas aukko 2 on täysin avoin aukko. Aukkorenkaan säätörengas löytyy kameran runkoa lähimpänä olevana säätimenä. (Korvenoja 2004, 97.)



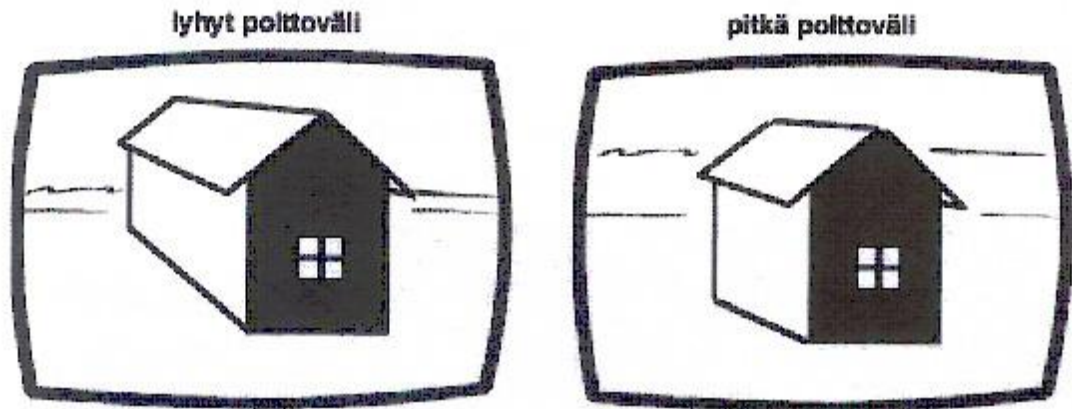
**KUVA 14. Kameran objektiivi (Korvenoja 2004)**

Kuvaaja voi vääristää todellisuutta varsin toisenlaiseksi kuin se oikeasti on, käyttämällä lyhyttä tai pitkää polttoväliä. Tällä saadaan kuvaan tuotua syvyyttä ja tilantuntua. Pitkä polttoväli latistaa syvyys-suhteita, kun taas lyhyt polttoväli lisää avaruutta. Suurilla laajakulmaisilla objekteilla kuvan linjat vääristyvät pystylinjoissa lievänä kaarevuutena. Laajempaa kuvakulmaa käytettäessä taustan merkityksellisyys kasvaa. (Korvenoja 2004, 98–99.)



**KUVA 15. Polttovälin vaikutus kuvaan (Korvenoja 2004)**

Kun työskennellään studiossa, tavallisesti käytetään 5.6-aukkoa. Tällä tavoin objektiivin piirto-ominaisuudet ovat parhaimmillaan. Jos halutaan hyödyntää polttovälin ominaisuuksia, voidaan kuvata pitkällä polttovälillä ja saada etäisyys-suhteita voimakkaasti litistettyä. Mitä pidemmällä teleobjektilla kuvataan, sitä pienempiä terävyysalueita saadaan. Tällöin saadaan aikaiseksi kuva, jossa kuvan kohde on tarkka ja tausta on hieman sumuinen eli epätarkka. (Korvenoja 2004, 101.)



**KUVA 16. Polttovälin vaikutus kuvan avartavuuteen (Korvenoja 2004)**

## 5 JÄLKITUOTANTO

Kuvausten jälkeen työvuorossa on jälkituotanto. Jälkituotannossa kuvatuista raakamateriaaleista rakennetaan valmis elokuva. Tärkein työvaihe tässä tuotannon osuudessa on leikkaus, jossa otokset kootaan yhdeksi kokonaisuudeksi. Muita jälkituotantoon kuuluvia ovat leikkaajan lisäksi erilaiset äänimiehet, kuten musiikkiin, tehosteisiin ja dialogiin erikoistuneet. (Film Reference.)

### 5.1 Leikkaus ja sen tyylit

Leikkausvaiheen on sanottu olevan suurin elokuvan yleisilmeeseen vaikuttava työvaihe ja että vasta kun ohjaaja itse leikkaa elokuvansa, tulee lopputuloksesta halutun kaltainen. Dokumenttielokuvassa tämä väite voi vielä pitää paikkansa, mutta näytelmäelokuvassa leikkaus ei horjuta ohjaajan näkemystä. Työstettävä materiaali voi tulla tekijälle kiintymyksen kohteeksi, jolloin hän mieltyy vain omiin ratkaisuihin ja otoksiin. Leikkaaja näkee työvaiheessa materiaalin ilman aikaisempien työvaiheiden tuomia paineita. Joten jokin pitkään ja vaivalloisesti kuvattu otos, joka voi olla jopa haitallinen elokuvan kokonaisuudelle, voi mennä leikkaajan käsissä roskiin. Leikkaajan tulisi ajatella työtä katsojan kannalta ja työskennellessään miettiä miten katsoja voi helposti päästä sisälle elokuvaan. (Pölonen 1990, 48–49, Pirilä 1983, 136.)

Yksinkertaistettuna leikkaaminen on otosten toisiinsa liittämistä. Elokuvan alkuaikoina se oli vain yhdellä kuvakoolla kuvattujen kohtausten yhteen liittämistä ja leikkaamista pidettiin vain mekaanisena toimenpiteenä ilmailullisen keinon sijaan. Myöhemmin David Mark Griffithin ansiosta kohtauksissa alettiin käyttämään useita eri kuvakulmia ja kokoja. (Pölönen 1990, 48–49.)

Kertovassa leikkauksessa toiminta jatkuu kohtauksesta toiseen. Leikkaajan onnistuessa hyvin, katsoja ei kiinnitä huomiota leikkauskohtiin. Kertovaa leikkausta kutsutaan myös näkymättömäksi leikkaukseksi. Rinnakkaisleikkaus on usean tapahtumasarjan vierekkäin kuljettamista niin, että syntyy kuva samanaikaisuudesta. Sergei Eisenstein taas kehitti leikkaustavan, jossa mielikuva syntyy useiden peräkkäin asetettujen kuvien summasta. Tätä tyyliä kutsutaan Montaasiksi. (Pölönen 1990, 49.)

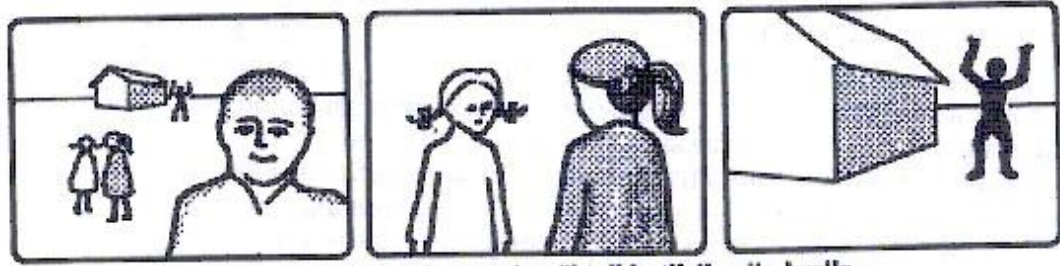
## **5.2 Siirtymät**

Liitoksia, joiden avulla siirrytään kuvasta toiseen, kutsutaan siirtymiksi. Elokuvan alkuaikojen siirtymät olivat yksinkertaisia ja selkeitä, mutta silti hyvin kaavoihin kangistuneita. Aikojen kuluessa kerronta on muuttunut, siitä on tullut vapaampaa ja suurimmat muutokset ovatkin olleet siirtymissä. Kameroiden liikutettavuus ja vapaa leikkaus ovat murtaneet vanhan yhteen paikkaan ja aikaan keskittyneen tyylin. (Pölönen 1990, 52, Pirilä 1983, 174.)

### *Jatkoliitos*

Yleisin siirtymä on jatkoliitos. Se yhdistää kuvia, jotka ovat ajallisesti ja paikallisesti sidoksissa toisiinsa. Tätä liitostyyliä käytetään yleensä kohtauksien sisällä pienissä siirtymissä. Usein liitos syntyy, kun eri kuvien väliin jääneet kameran siirtymiset leikataan pois. (Pölönen 1990, 52.)

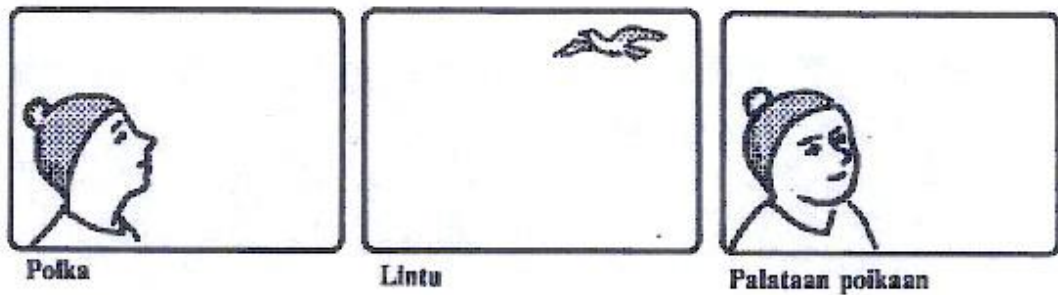




**KUVA 17. Jatkoliitos (Pirilä 1983)**

### *Toistoliitos*

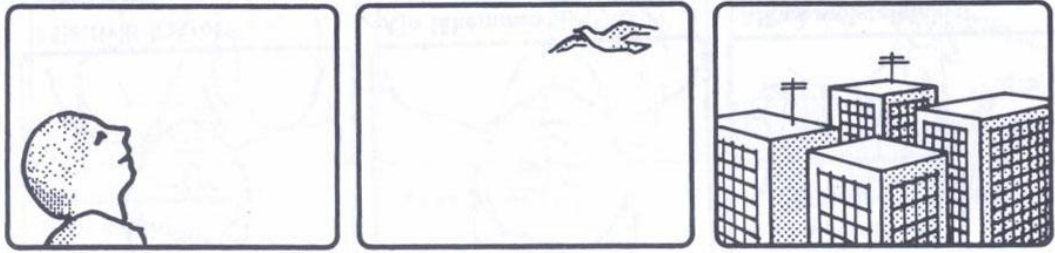
Toistoliitos tarkoittaa paluuta jo aikaisemmin nähtyyn kuvaan. Keskustelu kohtaukset ja ympäristön havainnointi ovat hyvin yleisiä käyttökohteita. Ensin henkilö näkee jotakin → leikkaus kohteeseen → paluu takaisin henkilöön näyttämään aiheutunut reaktiointi. (Pölönen 1990, 53.)



**KUVA 18. Toistoliitos (Pirilä 1983)**

### *Siirtoliitos*

Siirtoliitos on hyvä keino tuoda esim. keskustelu kohtaukseen uusi henkilö. Toinen osapuolista huomaa jotakin ja katsoo kuvasta ulos. Leikataan uuteen henkilöön ja siitä uuden henkilön näkökulman kautta takaisin keskustelijoiden kuvakulmaan. Siirtoliitos voi olla myös suuri, jolloin siirrytään yleensä kohtauksesta toiseen; ajallisesti tai paikallisesti eri tilanteeseen. (Pölönen 1990, 54–55.)



**KUVA 19. Siirtoliitos (Pirilä 1983)**

### *Ohitussiirtymä*

Jonkin tapahtumakulun poisjättämistä kutsutaan ohitussiirtymäksi. Tällöin katsojan mietittäväksi jää se, mitä lähtö- ja lopputilanteen välissä tapahtui. Yleisin keino ohitussiirtymän tekemiseen on jättää joitakin kuvia pois. (Pölönen 1990, 56.)

### **5.3 Äänet**

Pölösen (1990, 67) elokuvan ääni rakentuu kolmesta eri tasosta:

- Puhe eli dialogi, monologi tai selostus
- Tehosteet
- Musiikki

Puheäänellä voi olla erilaisia merkityksiä elokuvassa. Juonta voidaan kuljettaa eteenpäin dialogin muodossa tai kertoja voi selostaa mitä tapahtuu. Tapahtumien selostaminen ei kuitenkaan ole kovin mielekäästä.

Näyttelijöiden puheet voidaan tallentaa monella eri tavalla riippuen olosuhteista. Puheääntä voidaan äänittää kameran omalla mikrofonilla tai erillisellä irtomikrofonilla, mikä on usein parempi vaihtoehto. Tekniikka, jossa kuva ja ääni tallennetaan samanaikaisesti, kutsutaan sataprosenttiseksi tekniikaksi. Selostusäänet äänitetään useimmiten studiossa elokuvan leikkausvaiheessa. (Pölönen 1990, 67–68.)

Tehosteääniin ei yleensä kiinnitetä riittävästi huomiota. Ensimmäiselle ääniraidalle useimmiten laitetaan sataprosenttinen ääni ja toiselle musiikki. Tämä on niin sanotusti laiskan miehen ratkaisu. Jos halutaan tehdä hyvät äänitehosteet, niin ostetaan cd-levy jossa on äänitehosteita. Paras ratkaisu on tietenkin tehdä äänitehosteet itse. (Pölönen 1990, 69.)

Tehosteita on monenlaisia. Elokuviissa voidaan käyttää tehosteita, jotka ovat esimerkiksi askeleiden, lyöntien tai laukauksenääniä. Nämä äänet ovat synkronissa äänen ja kuvan kanssa. Tehosteita saadaan myös tehtyä elektronisesti esimerkiksi syntetisaattorin avulla. Tällaiset tehosteet ovat usein vääristäviä ja kylmiä. Viimeisimpänä tehosteena käytetään luonnolliseen hiljaisuuteen kuuluvia ääniä, esimerkiksi rapinaa, häinäsiirran siristystä tai veden tippumista. (Pölönen 1990, 69–70.)

Musiikin tehtävä on luoda elokuvaan omanlaisensa tunnelma. Se voi tukea dramaattisia ääniteitä tai luoda jännitystä. Joskus se myös nostaa kuvista esiin arvoja, joita niissä ei aiemmin ole ollut. Musiikilla on vetoavin vaikutus kaikista äänistä tunteisiin. Joskus se saatetaan säveltää joihinkin tiettyihin elokuviin varta vasten. Monien elokuvien teemamusiikista on tullut ikivihreitä. Toisaalta joskus huono musiikkivalinta on saattanut pilata monta hyvää kohtausta. (Pölönen 1990, 70–72.)

#### **5.4 Värit**

Värimäärittelyn tulisi kuvata korjata sellaisen näköiseksi kuin se kuvauspaikalla on ollut. Vasta sen jälkeen kuvaa voidaan muokata elokuvan tyylille sopivaksi. Korjaaminen aloitetaan mustan ja valkoisen tasojen säätämällä. Kuvan tummimmasta kohdasta pyritään saamaan musta ja kirkkaimmasta kohdasta valkoinen. Sen jälkeen korjataan värit, joka johtuu yleensä väärästä valkotasapainosta. Yleensä kuva on liian keltainen tai sininen. Elokvasta riippuen kuvaa voidaan muokata tyylilleen sopivaksi värien avulla, kuten laittamalla yökuviin sinistä väriä, joka lisää yön tuntua kuvassa. (Luukkonen 2008, 6.)



**KUVA 20. Kuvan valkotasapainoa korjattu (Luukkonen 2008)**

Televisiossa ja tietokoneessa värit muodostetaan RGB-värijärjestelmän avulla. Jokainen väri saa arvon väliltä 0-255. Työtilassa on tärkeää, ettei näyttöön heijastu muualta värejä tai valoja, jos näin käy se vaikuttaa myös värimäärittelyyn. Eri ohjelmistoissa on kuitenkin erilaisia työkaluja, joilla saadaan selville tarkka väri ja tämän avulla pystytään tekemään tarvittavat muutokset. (Luukkonen 2008, 9-10.)

Värikoodi	R	G	B
Musta	0	0	0
Valkoinen	255	255	255
Punainen	255	0	0
Vihreä	0	255	0
Sininen	0	0	255
Keltainen	255	255	0
Syaani	0	255	255
Magenta	255	0	255

**KUVA 21. RGB-väritaulukko**

Jos valaistuksessa tapahtuu suuria muutoksia otosten välissä, hajoaa tapahtuman illuusio. Katsoja jopa saattaa ajatella esiintyjien siirtyneen jo toiseen otokseen, vaikka näin ei ole. Jos kuitenkin tilojen välillä tapahtuu suuria muutoksia, eikä niihin päästä

vaikuttamaan, on katsojalle hyvä antaa etukäteen tietoa tilan luonteenomaisesta piirteestä, kuten kuvata yleiskuvaa kohtauksen alusta esitelläkseen tilan. (Pirilä 1983, 145.)

## 5.5 Virheet

Kuvausvaiheessa tapahtuneet virheet tulevat selkeästi esiin leikkausvaiheessa. Elokuvan kohtaukset voivat olla liian hitaita, kun taas seuraavassa näyttelijät kiirehtivät ja suojaviiva ylitetään. Virheiden peittelemine onkin yksi leikkauksen taito, joilla elokuva voidaan vielä pelastaa. (Pölönen 1990, 47.)

Jatkuvuudesta puhuttaessa tarkoitetaan eri otosten välisten liitosten sujuvuutta. Virheet jatkuvuudessa rikkovat katsojan illuusion ja voivat antaa väärän kuvan elokuvasta. Näitä kutsutaan klaffivirheiksi. Otoksien tummuus- ja väri vaihtelut saman kohtauksen sisällä ovat helposti havaittavissa, kuten myös näyttelijöiden puvustuksessa tai maskeerauksissa tapahtuvat muutokset. Kuvausryhmän peilautuminen ikkunasta, mikrofonin näkyminen, ylimääräiset äänet ja näyttelijän katsominen suoraan kameraan ovat yleisimpiä klaffivirheitä. (Pölönen 1990, 58.)

### *Kuvakoon ja kuvakulman muutos*

Vääränlaisesta kuvakoon tai kuvakulman muutoksesta jatkuvuuden tai todellisuuden illuusio voi särkyä. Liian pieni kuvakoon muutos otoksesta toiseen luo töksähtävän hyppäyksen kohti kuvattavaa kohdetta. tarpeeksi suurella kuvakoon muutoksella saadaan siirtymästä katsojalle mieluinen ja sulava. Liian suuri kuvakoon muutos yhden kohtauksen sisällä hankaloittaa katsojan mukana pysymistä. Esimerkiksi muutosta lähikuvasta suureen kokokuvaan samassa kohtauksessa ei helposti mielletä samaksi kokonaisuudeksi, vaan se toimii enneminkin siirtymisenä kohtauksesta toiseen. Hypähdykset ja tärähdykset jäävät pois, kun kuvakoon muutos on tarpeeksi selkeä ja huomattavissa oleva. Kahdeksan kuvakoon sarjassa kahden kuvakoon muutos on riittävä. Liian pieni kuvakulman muutos koetaan hypähdyksenä ja liian suuri taas voi luoda illuusion tapahtumapaikan muutoksesta taustan vaihtuessa. (Pölönen 1990, 59–60) (Pirilä 1983, 139.)

### *Liikkeestä leikkaaminen sekä valaistuksen ja värien virheet*

Kohteen tai kameran liikkeet on yhdistettävä liikkeestä leikkaamalla. Tätä toimenpidettä voi hankaloittaa väärin kuvatut otokset. Zoomaukset, kamera-ajot, tiltaamiset voivat toimia itsestään, mutta niitä ei voi yhdistää, elleivät ne ole nopeudeltaan samanlaisia tai kuvattu siten että ne jatkavat samaa toimintaa. Jos ensimmäinen otos on juoksevasta henkilöstä, tulee seuraavan otoksen alussa henkilön jatkaa samalla nopeudella. Muussa tapauksessa tulee illuusiota rikkova muutos jossa juoksija menettää yllättäen nopeutensa. Liitettäessä otoksia toisiinsa, on myös huolehdittava, että värit ja valaistus jatkuvat leikkauskohdan yli. Värien ja valaistuksen muutokset yhden kohtauksen sisällä voivat luoda katsojalle vaikutelmat, että ajallisesti tai jopa paikallisesti on hypätty eri tapahtumaan. (Pirilä 1983, 142, 145.)

## **6 KÄYTÄNNÖN OSUUS**

Tässä luvussa käsittelemme oman opinnäytetyömmeeri työvaiheita ja niiden toteutusta. Erityisesti kerromme lyhytelokuvamme kuvaamisesta ja leikkaamisesta ja paneudumme tarkemmin näihin osa-alueisiin. Tämä osio jakaantuu estuotantoon, tuotantoon ja jälkituotantoon.

### **6.1 Esituotanto ja aikataulu**

Aloimme ideoida opinnäytetyötämme syksyllä 2008, mutta vasta keväällä 2009 Etelä-Savon ammattioppilaitoksen opiskelija Sami Siiskonen ilmaisi kiinnostuksensa projektiimme. Siitä hetkestä lähtien projektimme eteni reipasta vauhtia. Kerromme tässä osiossa elokuvamme alkuvaiheista, eli aikataulusta, budjetista, käsikirjoituksesta, kuvakäsikirjoituksesta.

Kun lähdimme toteuttamaan projektia, oli ensin kirjoitettava käsikirjoitus lyhytelokuvaamme varten. Tähän projektin osaan käytimme aikaa noin 4-5 viikkoa, jonka jälkeen siirryimme tekemään kuvakäsikirjoitusta. Tässä vaiheessa jouduimme tekemään hieman taustatyötä etsimällä hyviä kuvauspaikkoja elokuvan kohtauksille.

Aikaa tähän kului noin kaksi viikkoa. Tämän jälkeen sovimme yhteisissä tapaamisissamme millaisia vaatteita näyttelijämme pitäisi pitää ja siitä mitä kukakin tekee elokuvassamme.

Kameroiden lainaaminen Campus Tv:ltä tuotti meille ongelmia. Jouduimme sopeutumaan aikataulun muutoksiin ja siirtämään kuvauksia joskus jopa päivälläkin. Saimme kuitenkin loppujen lopuksi meidän kaikkien aikataulut sopimaan näihin muutoksiin. Kuvassimme elokuvamme kahdessa päivässä. Yhteensä aikaa siihen meni noin 10 tuntia.

Kun saimme kuvaukset valmiiksi, aloimme tehdä jälkituotannon vaiheita. Kaappasimme kamerasta videon tietokoneella ja aloimme editoida elokuvaamme. Tämä prosessi vei kaikista kauiten aikaa. Jouduimme ensin opettelemaan käyttämään Adobe Premiereä ja vasta sitten pääsimme editoimaan. Tämän jälkeen pääsimme viimein kirjoittamaan raporttiamme.

## **6.2 Käsikirjoitus, kuvakäsikirjoitus ja budjetti**

Käsikirjoitus tuotti meille ongelmia siinä, kuinka formaatin mukaista tekstin täytyi olla ja kuinka vaikeaa on tuottaa uskottavaa tekstiä mitä näytellä. Emme ole aikaisemmin tehneet tämänkaltaista käsikirjoitusta. Olemme kuitenkin Campus Tv:llä tehneet tuotantokäsikirjoituksia ja näistä saimme apua oikean käsikirjoituksen kirjoittamiselle. Käsikirjoituksen kirjoitimme Celtx ohjelmalla, mikä on saatavilla ilmaiseksi. Elokuva ei mene aivan käsikirjoituksen mukaan, vaan se muokkautui vielä kuvausvaiheessa, kuten alunperin oli tarkoituksenakin.

Käsikirjoituksen jälkeen aloimme työstämään kuvakäsikirjoitusta. Taustatyötä teimme käymällä kohtauksien paikoilla katsomassa hyviä kuvauspaikkoja ennen itse kuvausta. Sen jälkeen piirsimme kuvat jokaisesta kohtauksesta ja mietimme mitä kuvakokoa käytämme.

Pyrimme tuottamaan halvan elokuvan, koska meillä ei ollut sponsoreita tai mitään muitakaan rahoittajia tämän takana. Näin ollen jouduimme joissakin kohtauksissa

tekemään kompromisseja laadun ja kustannusten välillä. Budjettimme pysyikin sopivissa rajoissa, sillä kuvauskäyttöön tarkoitettut välineet, kuten kamerat ja tallentimet, saimme ilman korvausta käyttöömmme Mikkelin Ammattikorkeakoulun tiloissa sijaitsevalta Campus Tv:ltä. Pienessä kaveriporukassa toteutettuna ei myöskään näyttelijän yms. palkkioista mennyt turhia kuluja. Suurinosa budjetistamme meni näihin kuluihin:

- Ruoka ja juoma
- Polttoaine
- Rekvisiitta

Näihin hankintoihin meni hieman alle 100€, joten turhia ylityksiä ajattelemaamme budjettiin ei tullut. Leikkaukseen ja muuhunkin jälkituotantoon tarvittavat ohjelmistot löytyivät koululta.

## **7 TUOTANTO**

Tuotannossa paneudumme lyhytelokuvamme kuvausvaiheisiin. Käymme elokuvamme läpi kohtaus kohtaukselta ja selvennämme, miksi kohtaus on kuvattu kuin se on kuvattu. Kerromme myös roolituksestamme ja muista kuvausjärjestelyistä.

### **7.1 Roolitus ja kuvausjärjestelyt**

Projektia aloitellessamme, jokaisella oli jo mielessä, mitä haluaisi tehdä elokuvan työstövaiheessa. Ensimmäisten keskustelujen aikana jaoimme jokaiselle omat vastualueet. Päätimme, että Harri huolehtisi kuvaamisesta ja Henri leikkaamisesta. Sami tekisi elokuvaan musiikit ja näyttelisi pääsosaa.

Tarvitsimme auton liikkuaaksemme kuvauspaikan ja koulun väliä. Ajattelimme aluksi, varata auton koulun kautta, mutta kameroiden liikkuvan varausjärjestelmän takia jouduimme käyttämään omaa autoamme. Elokuvaamme ei myöskään soveltunut koulun oma auto, koska se olisi saattanut tuoda huonoa mainosta koululle.



Kuvasimme elokuvamme Canon XL2 MiniDV-kameralla. Saimme CampusTv:ltä lainaan kameran lisäksi myös siihen soveltuvan jalustan ja mikrofonit. Myös tallennukseen tarvittavat kasetit löytyivät tätä kautta.

## 7.2 Kuvaus

Seuraavaksi kerromme kuvauksesta ja käytetyistä tekniikoista elokuvamme tekemisessä. Kuvasimme kohtaukset matkalla mökille, joten ne tulivat suurin piirtein oikeassa järjestyksessä. Aivan kuten käsikirjoituksessakin oli.

### *Kohtaus 1:*

Kuvakokona käytimme suurta kokokuva. Näin ollen katsoja saa paremman kuvan tapahtumasta ja se antaa hyvän avaran alun elokuvallamme. Kamera pysyy paikallaan ensimmäisessä otoksessa. Toisessa otoksessa kamera pannaan auton mukana ja näin saadaan hieman elävyyttä kuvaan. Kolmannessa otoksessa auto tulee kameraa kohti ja zoomi aukeaa auton lähestyessä. Teimme alusta hitaan sen takia, että saimme kirjoitettua kaikkien ihmisten nimet elokuvaan, jotka sitä tekivät ja elokuvan nimen.

### *Kohtaus 2:*

Kamera kuvaa sivulta kokokuvassa ja pannaan päähenkilön kävelyn tahdissa vasemmalle. Toisessa otoksessa kamera seuraa vasemmalta tullutta henkilöä oikealle. Terassilta otetaan kokokuva saapumisesta. Lähikuvaa oven aukaisusta jalkaterällä. Näin saadaan katsojalle näytettyä että ovi oli auki. Kuvaus sisältä ja tilitaus tyhjiin viinapulloihin. Näin näytetään tilannetta katsojalle. Suuri kokokuva terassilla olevasta henkilöstä ja kamera pysyy paikallaan näyttäen päähenkilön turhautumisen.

### *Kohtaus 3:*

Kamera pysyy paikallaan. Henkilö kävelee kameran ulkopuolelta kuvassa näkyvään vessan sisälle, jonka jälkeen siirrytään puolikuvaan istuvasta päähenkilöstä ja

lähikuvaan tyhjästä paperirullista. Siirtyminen ulkoapäin otettuun kuvaan päähenkilön huutaessa vessan sisällä.

*Kohtaus 4:*

Puolikuva vuoleskelevasta päähenkilöstä ja lähikuva vuolemisesta antamaan katsojalle tunteen, että jotakin tapahtuisi. Seuraavaksi siirrytään kokokuvaan kiuasta sytyttävästä päähenkilöstä. Tämän jälkeen kokokuva puita hakemaan lähtevästä päähenkilöstä ja kamera seuraa, tämä tuo kuvaan hieman elävyyttä. Päähenkilö kaatuu ja saa haavan jalkaansa. Erikoislähikuva haavasta tehostamaan tilannetta.

*Kohtaus 5:*

Kohtaus alkaa suurella kokokuvalla laiturilla kalastavasta henkilöstä. Tämän kohtauksen kuvasimme yhdellä otolla ja näin otoksesta tulee luonnollisempi, mutta on hieman vaativampi näyttelijälle. Lopuksi kamera seuraa laiturilta pois ryntäävää päähenkilöä.

*Kohtaus 6:*

Kamera pysyy paikallaan päähenkilön juoksennellessa pihalla. Suuri kokokuva antaa katsojalle hyvän käsityksen tilanteesta. Kameran paikallaan olo luo humoristisen ilmapiirin otokselle, kun henkilö juoksee kuvasta ulos ja kuvaan takaisin sisään samaan kameraan, mutta hieman eri paikasta.

*Kohtaus 7:*

Loppukohtaus alkaa puolikuvalla ja jatkuu suurella kokokuvalla. Puolikuva näyttää katsojalle päähenkilön tunnetilan ja tehostaa näin ollen otoksen sanomaa. Suuri kokokuva lopettaa kohtauksen ja antaa sille sopivan päätöksen

Enimmäkseen käytimme suurta kokokuva antamaan katsojalle käsitystä myös tapahtumapaikasta. Erikoislähikuvat ja lähikuvat otimme käyttöön, kun halusimme

tehostaa jotakin tilannetta. Kuivaukset sujuivat yleisesti ottaen hyvin ja suunnitelmien mukaan. Kesäiset sadekuurot toivat hieman viivästyksiä, mutta muuten kuvaukset saatiin aikataulun mukaan.

## **8 JÄLKITUOTANTO**

Tässä osiossa kerron lyhytelokuva-projektimme jälkituotantovaiheesta.

Jälkituotantoon kuuluu tärkeimpänä osana itse videon editointi, johon paneudun hieman enemmän. Myös äänien jälkikäsitteily on osa jälkituotantoa. Havainnollistan editoinnin eri työvaiheita kuvien avulla, jolloin myös editointiin perehtymättömät voivat saada jonkinlaisen kuvan tästä työprosessista.

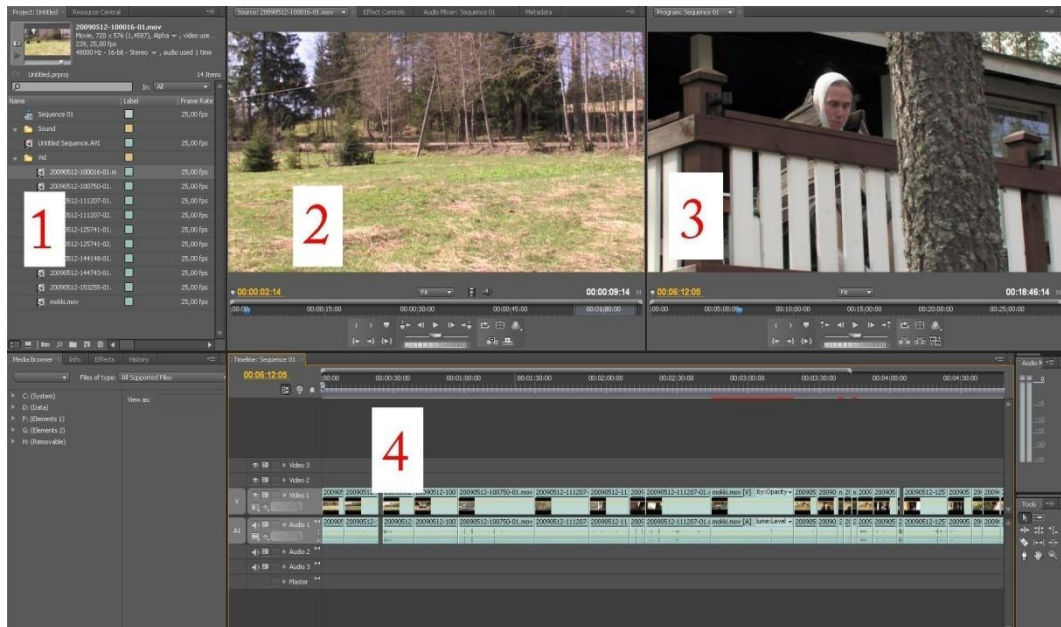
### **8.1 Käytetyt ohjelmat ja niiden toiminnot**

Tässä kerromme ohjelmista, joita käytimme jälkituotantovaiheessa. Emme ala aivan kaikkia toimintoja niistä kertomaan, vaan ainoastaan ne, mitkä tulivat tarpeeseen. Annamme lukijalle hieman tietoa eri työkaluista kuvakaappauksin ja kerromme mitä ne tekevät. Aloitamme Adobe Premiere – editointiohjelmasta ja sitten äänien käsittelyyn tarkoitettusta Adobe Soundboothista.

#### *Editointi*

Editoinnissa käytimme Adobe Premiere Pro CS4 – editointiohjelmaa. Se tulee Adobe Creative Suite 4 – ohjelmistopakettin mukana ja se on asennettu usealle koulun tietokoneelle. Premiere on helppokäyttöinen ja yksinkertainen, mutta sopivan monipuolinen ohjelma videoiden editointiin.

Premieren käyttöliittymä on hyvin samanlainen Avid-editointiohjelman kanssa, joten jos kyseisestä editointi-ohjelmasta on kokemusta, myös Premiere luonnistuu melko helposti. Pikanäppäimien opetteluun kannattaa varata hieman aikaa, koska niiden avulla leikkaaminen onnistuu nopeammin ja helpommin.



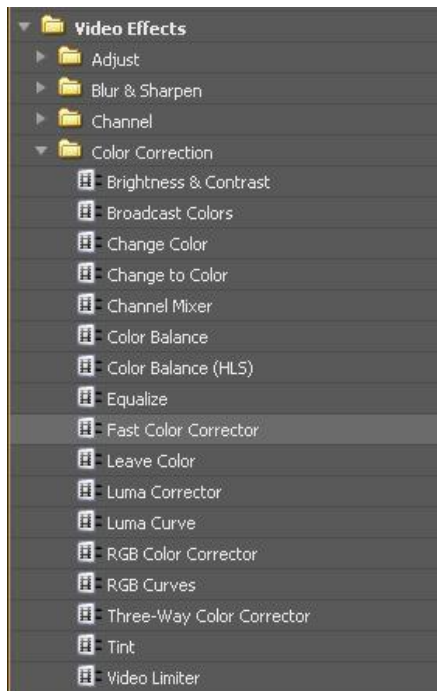
## KUVA 22. Adobe Premieren asettelu

- 1 – Projekti-ikkuna, johon tuodut videot, äännet ja valmiit sequencet ilmestyvät.
- 2 – Lähde-ikkuna. Tässä ikkunassa voit katsoa tuotuja video-clippejä ja leikata niistä haluamia kohtia.
- 3 – Ohjelma-ikkuna. Tähän tulee näkyviin aikajanalla olevat videot. Toisin sanoen voit katsoa aikajanalla olevaa projektiasi sen laisena kuin se tekemisvaiheessa on.
- 4 – Aikajana. Tähän tuodaan halutut videopätkät ja laitetaan ne haluttuun järjestykseen, jolloin saadaan kohtaukset menemään oikein.

Tärkeimpiä toimintoja, joita jouduimme käyttämään editointivaiheessa, olivat leikkaus-työkalu, värien säätäminen ja *dip to black* – efekti. Leikkaustyökalu, *cut*, löytyy aikajanalla oikealta puolelta, Tools – ikkunasta. Sen pikanäppäimen (näppäin c) muistaminen nopeuttaa työskentelyä huomattavasti. *Dip to black* ”upottaa” nimensä mukaisesti leikkauskohdan mustaan väriin. Näin liitokseen tulee normaalista mustaan, ja takaisin normaaliin haihtuva efekti. Tämä efekti löytyy Projekti-ikkunan alapuolisesta ikkunasta Effects – välilehdeltä.

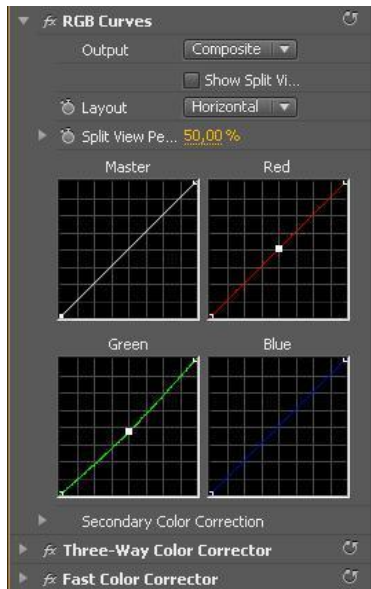
Kuvausvaiheessa voi valoisuus vaihdella, jolloin editointivaiheessa joutuu säätämään värit kohdalleen. Tämä sen takia, että eri otoksien värimaailma ei poikkeaisi toisistaan, jolloin elokuvan illuusio voi katsojalta särkyä. Kaikkea ei kuitenkaan editointi-ohjelman työkaluilla voida pelastaa, esim. jos kuva on palanut kokonaan puhki.

Premieressä väritasapainon ja kirkkauden/kontrastin säätö onnistuu usealla eri tavalla. Itse jouduimme käyttämään *Fast Color corrector*, *Brightness & Contrast*, *RGB Curves* sekä *Color Balance* –työkaluja.



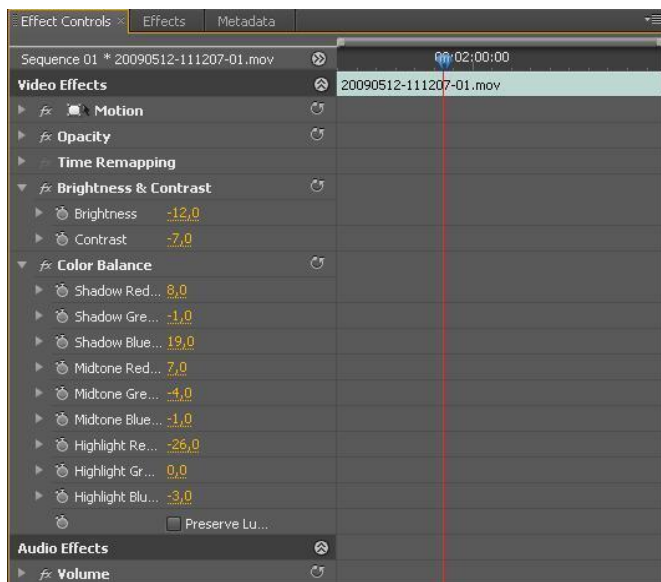
**KUVA 23. Premieren värienkorjauslista**

Premieren värienkorjausefektit ovat melko monipuolisia. Säätöjä riittää värien korvaamisesta ja väritasapainojen hienosäädöstä kirkkauden ja kontrastin säätöön. Nämä toimivat efektien tavoin, joten jotta nämä saadaan käyttöön, ne on vedettävä halutun kuvan tai videotiedoston päälle aikajanalla.



**KUVA 24. RGB Curves työkalu**

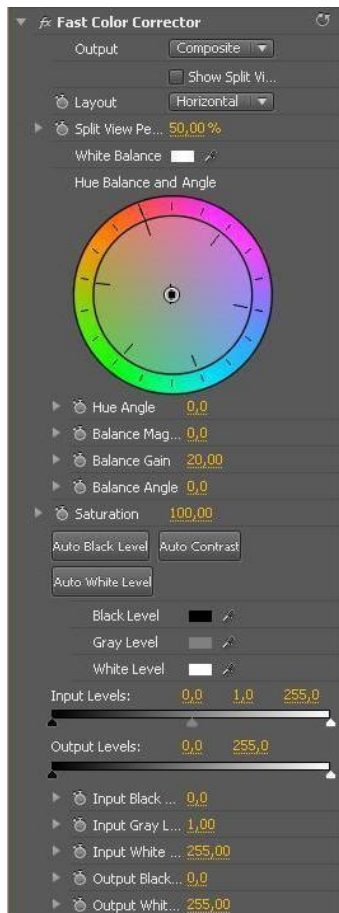
RGB Curves – työkalun avulla saadaan helposti säädettyä RGB-värien (punainen, vihreä ja sininen) arvoja. Jokaisella värillä on oma viivansa, mitä käyristämällä kyseisen värin arvo muuttuu. Yhdellä käyrällä voi olla useita pisteitä, jolloin värien hienosäätö on mahdollista toteuttaa.



**KUVA 25. Kirkkauden ja kontrastin sekä väritasapainon säätötyökalu**

Nimensä mukaisesti kirkkauden ja kontrastin säätötyökalulla vaikutetaan kuvan kirkkauteen ja värierotteluun eli kontrastiin. Liian valoisaa kuvaa on hyvä tummentaa vähentämällä kirkkautta, ja toisin päin. Kyseisten efektien arvot esitetään numeroilla,

joten ne ovat helposti muistettavissa. *Color Balance* säätää RGB-värien arvoja kolmella eri tasolla: varjostuksessa, keskitason väreissä sekä korostuksissa. Näillä voidaan säätää eri värialueiden väriarvoja.

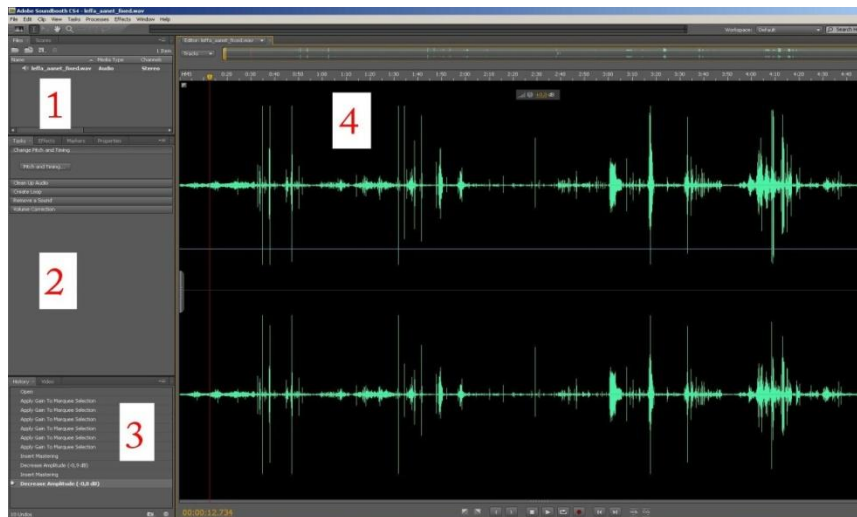


**KUVA 26. Fast Color Corrector –työkalu**

Fast color Corrector on hyvä työkalu kun halutaan tehdä vain pieniä ja nopeita värimuunnoksia. Värien säätäminen onnistuu joko numeroita muuttamalla, tai vaihtoehtoisesti väripyörää hiirellä pyörittämällä.

### Äänet

Äänien käsittelyyn käytimme Adobe Soundbooth CS4 – ohjelmaa ja se tulee samassa paketissa kuin Premiere, joten tämäkin ohjelma on hyvin saatavilla käyttöön itseopiskelutiloissa. Soundbooth on Premieren tapaan helppo käyttää ja siitä löytyy kaikki tarvittavat toiminnot tämän projektin tarpeisiin. CS4 on kirjoitushetkellä uusin versio kyseisestä ohjelmasta.

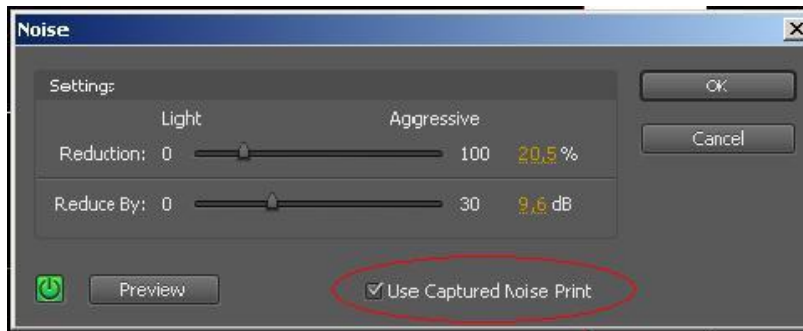


**KUVA 28. Adobe Soundboothin ulkoasu.**

- 1 – Tässä ikkunassa näkyvät avoinna olevat äänitiedostot, joten työstettäviä kohteita on nopea vaihtaa.
- 2 – Äänien efektit ja muut tehtävät näkyvät tässä ikkunassa. Vaihtoehtoisesti efektit saadaan työkalurivin *Effects*-valikosta.
- 3 – Tiedostoon tehdyt muutokset ja muokkaukset listautuvat tähän Historia-ikkunaan, mistä niitä voi poistaa niin halutessaan.
- 4 – Varsinainen editointi-ikkuna, jossa tiedostoa voidaan leikata ja lisätä haluttuun kohtaan tehosteita.

Videota nauhoitettaessa yleensä tulee mukaan kaikenlaista ei-haluttua taustääntä. Tämän ohjelman avulla niitä voidaan vaimentaa, tai parhaassa tapauksessa poistaa. Viimeistelyvaiheessa äänet tulisi myös normalisoida, jolloin jokaisen videoklipin äänet tasoittuvat samoille voimakkuuksille. Jouduimme käyttämään muutamia toimintoja vähentääksemme taustahuminaa ja mahdollisuuksien mukaan tuulen suhinaa. Capture Noise print, Reduce Noise, Remove a Sound –toiminnot tulivat tarpeeseen.





**KUVA 29. Reduce Noise ja Noise Print**

Noise Printillä saadaan ääniraidalta poistettua häiritseviä, toistuvia äänikuvioita, kuten taustahumina tai muu ei-haluttu ääni. Ääniraidalta valitaan haluttu kohta jossa poistettava ääni kuuluu mahdollisimman selkeästi. Kyseinen kohta maalataan ja oikealla hiiren napilla avataan valikko, josta valitaan Processes ja sieltä Capture Noise Print. Tämä luo valitusta kohdasta ”leiman”. Tämän jälkeen maalataan ääniraidalta haluttu kohta, josta esimerkiksi humina halutaan pois (tai vaihtoehtoisesti koko raita). Samasta Processes-valikosta valitaan Reduce Noise ja varmistetaan, että ruksi on Use Captured Noise printin kohdalla. Preview-painikkeesta voi esikuunnella vaikutusta.

## 8.2 Editointi

Ennen editointiin ryhtymistä editoijalla tulisi olla idea siitä, mitä elokuvassa tapahtuu ja mistä se kertoo, jotta hän osaisi liittää oikeat pätkät oikeaan kohtaan. Tätä ongelmaa meillä ei ollut, koska olimme molemmat alusta asti ideoimassa ja käsikirjoittamassa tätä tarinaa. Joten suunnitelma oli jo valmiina, ja näin ollen editointivaihe pääsi nopeasti käyntiin.

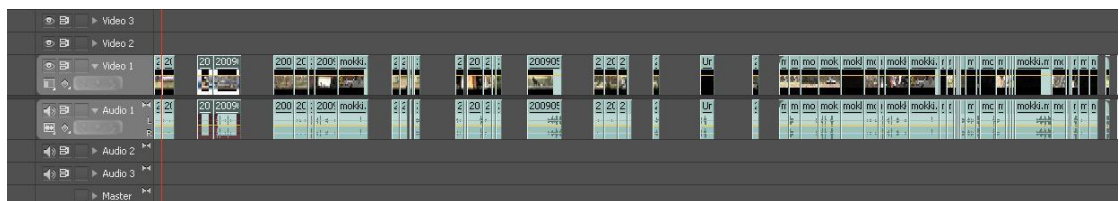
Suurin ja aikaa vievin vaihe oli materiaalien siirtäminen videokasetilta editointi-ohjelmaan. Digitaalisen tallentimen sisältö siirtyi nopeasti ja vaivattomasti, mutta kasetilta tuonti kesti yllättävän pitkään, vaikka tarkoituksena oli tehdä vain n. 6 min mittainen elokuva. Kuvausmateriaalia oli kuitenkin syntynyt paljon, koska kohtauksista kuvattiin parikin eri versiota. Aikaa tässä vei raakamateriaalin kääntäminen videoeditointi-ohjelman ymmärtämään muotoon.

Ensimmäiseksi loimme projekti-ikkunaan kolme uutta kansiota: yksi kansio videolle, toinen äänille ja kolmas kuville. Videot-kansioon tulisi kaikki videomateriaali, äänille tarkoitettuun kansioon elokuvan jälkikäsitellyt äänet sekä äänitehosteet ja grafiikat-kansioon esittelytekstit ja lopputekstit. Tämä sen vuoksi, että tarvittava materiaali olisi suurin piirtein järjestyksessä ja helposti löydettävissä, eikä niitä tarvitsisi alkaa etsimään useiden tiedostojen seasta.



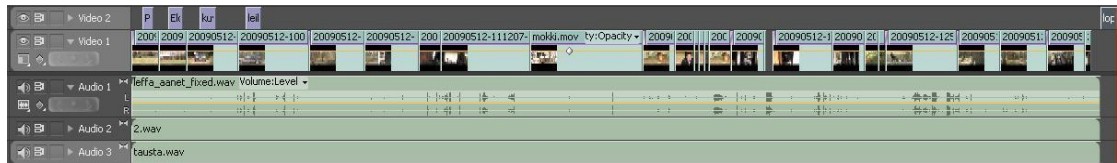
**KUVA 30. Projekti-ikkuna järjestyksessä**

Tarkoituksenamme oli editoida kohtaus kerrallaan, tätä kutsutaan offline-editoinniksi. Näin luodaan karkea malli kokonaisuudesta ja leikkausjärjestys saadaan oikein. Tämä auttaa hahmottamaan kokonaisuuden ja elokuvan rakenne on koko ajan esillä. Kun kaikki tarvittava materiaali oli tuotu ohjelmaan sisään, tarvitsi enää valikoida kuvatuista materiaaleista parhaimmat otokset käyttöön. Kun otokset olivat valittu, asettelimme ne aikajanelle käsikirjoituksen mukaiseen kohtausjärjestykseen. Koska elokuvastamme tulisi lyhyt, mahtuivat kaikki videoklipit kerralla janalla, ilman että siitä tulisi liian vaikeaselkoinen ja hankala käyttää. Ryhmittelimme kohtauksia hieman erilleen toisistaan, saadaksemme hieman lisäselkeyttä kokonaisuuteen.



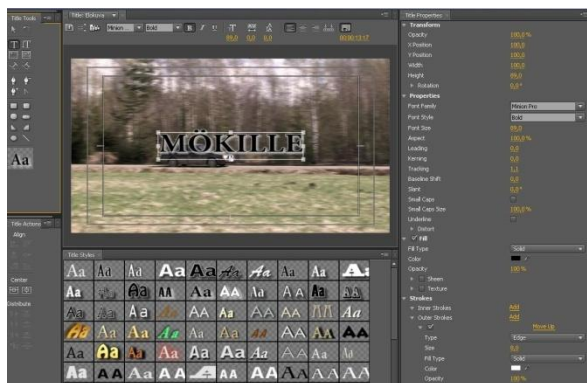
**KUVA 31. Otokset paikallaan aikajanellla**

Sitten oli aika aloittaa leikkaaminen. Aloitimme ensimmäisestä kohtauksesta ja etenimme siitä järjestyksessä loppua kohden, kunnes kaikki kohtaukset olivat säädyllyssä kunnossa ja liitettyinä toisiinsa. Loppujen lopuksi aikajana näyttää seuraavalta, kun otokset ja äänet ovat saatu kohdilleen ja valmiiksi ulostuontia varten:



**KUVA 32. Valmis aikajana**

Esittelytekstien tekeminen onnistui Premieren omalla Title-työkalulla. Sen käyttö on melko yksinkertaista ja sillä saa esim. lopputekstit elokuvaan vähäisellä vaivalla. Tällä työkalulla saa halutessaan myös vierivät lopputekstit, kuten oman elokuvamme loppuun laitoimme.



**KUVA 27. Premieren Title-työkalu**

Kerromme seuraavaksi hieman mitä eri kohtauksissa teimme ja mitä halusimme eri tehosteilla saada aikaan. Käymme kohtaukset lävitse siinä järjestyksessä kuin ne elokuvassa ovat.

### *Ensimmäinen kohtaus – Matka mökille*

Päähenkilö on autolla matkalla mökilleen. Kuva alkaa fade-inillä mustasta ja musiikki alkaa soida. Suuri kokokuva. Auto ajaa tietä pitkin vasemmalta oikealle, ulos kuvasta. Tämän aikana näkyy kuvassa näyttelijän nimi. Leikkaus otokseen, jossa auto jatkaa kulkuaan samaan tyyliin ja elokuvan nimi tulee näkyviin. Leikkaus kokokuvaan, auto tulee kohti kameraa ja kuvaajan nimi tulee esille. Auton hajotessa musiikki lakkaa ja leikataan sivukuvaan autosta josta päähenkilö tulee ulos. Leikkaajan nimi näytetään. Päähenkilö ei lannistu, vaan ottaa reppunsa autosta ja jatkaa matkaansa.

Leikkauskohtaan Dip to Black, jolloin saadaan vaikutelma, että siirryttäessä seuraavaan kohtaukseen on aikaa kulunut. Musiikin loppuminen auton hajotessa auttaa katsojan huomaamaan, että jotakin tapahtui.

#### *Toinen kohtaus – Saapuminen mökille*

Tässä kohtauksessa päähenkilö saapuu kävellen mökille. Ensimmäisessä otoksessa päähenkilö kävelee oikealta vasemmalle. Tämän jälkeen leikataan mökin kuistille saapuvaan päähenkilöön. Kun päähenkilö astuu sisään, leikataan liikkeestä mökin sisäpuolelle ja sisään astuneeseen päähenkilöön. Tässä kohtaa joutui hieman hienosäätämään ajoitusta, jotta sisääntulosta tulisi mahdollisimman sulava ja yhtenäinen. Tämä vaati vain liitoskohdan läpikäymistä frame kerrallaan. Seuraavassa otoksessa leikataan terassille kävelleeseen päähenkilöön. Välissä näytetään kuvaa pois päältä olevasta kännykästä, jotta katsojalle selviäisi kohtauksen tilanne hieman paremmin. Taas Dip to Black ja siirtyminen toiseen kohtaukseen.

#### *Kolmas kohtaus – Ulkovessa*

Päähenkilö kävelee ulkovessaan sisälle ja leikkaus lähikuvaan sisällä istuvaan. Hän huomaa että vessapaperit on loppu, joten tehostaaksemme tätä tunnetta käytimme toistoliitosta. Leikataan tyhjiin paperirulliin ja takaisin tuskaiseen naamaan. Tämä tuo myös hieman koomisuutta kohtaukseen. Paperirullien valoisuutta joutui säätämään, koska ne oli kuvattu pimeätköissä tilassa. Täytyi vain varoa ettei mene äärimmäisyyksiin kirkkauden kanssa. Siirtoliitos paperirullista ulos kuvaamaan ulkokuuusia ja päähenkilö huutaa sisältä. Dip to Black ja siirtyminen uuteen kohtaukseen. Tässä kohtauksessa jouduimme vaimentamaan vesipisaroiden tippumisesta johtuvia ääniä, etteivät ne häiritsisi liikaa.

#### *Neljäs kohtaus – Saunan lämmitys*

Päähenkilö on saunanlämmityspuuhissa ja vuolemassa sytykkeitä. Leikkaus suuresta puolikuvasta lähikuvaan näyttämään vuolemista. Tässä otoksessa päähenkilö viiltää itseään käteen. Puukon luiskahtaessa halosta leikkaus mustaan ja päähenkilön huuto

kuuluu. Leikkaus mustaan jättää katsojan mielikuvituksen varaan mitä kyseisessä otoksessa tapahtui. Tämän jälkeen Dip to Blackin kautta leikkaus uunin sytyttämiseen. Päähenkilö lähtee hakemaan saunalta lisää puita, joten leikkaus liikkeestä ulos astuvaan henkilön ja siitä sujuvasti askellukseen. Päähenkilö kaatuu. Leikataan suureen puolikuvaan, näyttämään päähenkilön tuntemukset. Päähenkilön jalkaan tulee haava, joten leikkaus erikoislähikuvaan jalasta, missä näkyy verinen haava ja siitä töröttävä oksa. Kohtaus loppuu Dip to Blackiin.

#### *Viides kohtaus – Laiturilla*

Päähenkilö saa korvaansa ongenkoukun jo lähtee rymisten pois laiturilta. Tämä kohtaus ei tarvinnut muuta kuin värien korjailua, vastarannalla olevien kaislikoiden liiallisen kirkkauden takia. Lisäksi hieman veden ääntä ja Dip to Blackin loppuun.

#### *Kuudes kohtaus – Hulluus*

Kohtauksessa päähenkilö tulee hulluksi ja riehuu maastossa. Päähenkilö juoksee varastoakennuksen takaa oikealta esiin ja takaisin lähtöpaikkaan. Leikkaus otokseen jossa päähenkilö juoksee taas kerran oikealta, mutta eri paikasta esiin, antaen hulluudelle hieman lisävivahdetta. Samassa paikassa tapahtuneeseen kohtaukseen joutui hieman ääniä sätämään, koska tuulet ja muut taustasuhinat eivät olleet samanlaisia. Päähenkilö juoksee taka-alalla olevan rakennuksen taakse ja Dip to Blackin kautta viimeiseen kohtaukseen.

#### *Seitsemäs kohtaus – Hermoromahdus*

Päähenkilö istuu mattoon kääriytyneenä tuolissa ja mumisee. Leikkaus toiseen kuvakulmaan ja uusi leikkaus mustaan muminan jatkuessa edelleen ja loppumusiikin alkaessa. Tämä antaa kohtaukselle hieman syvällisemmän lopetuksen. Lopuksi vierivät lopputekstit, jossa esitellään elokuvan tekoon osallistuneiden henkilöiden toimenkuvat.

Dip to Blackiä käytimme useassa leikkausliitoksessa, koska se antaa eräänlaisen vaikutelman aikaharppauksesta. Näin katsoja saa tiedon, että seuraavaan kohtaukseen on mennyt määrittämätön aikaväli. Katsojasta riippuen se voi olla minkämittainen aikaväli tahansa. Väreistä halusimme tehdä melko realistisen oloiset, ei liian kirkkaita tai värikkäitä. Joten jokaiseen otokseen määritimme samanlaiset Saturation-arvot: -41. Saturation tarkoittaa värikylläisyyttä ja määrittelee värin puhtauden.

## 9 PÄÄTÄNTÖ

Kun aloimme miettiä aihetta opinnäytetyöhön, olimme kummatkin samaa mieltä siitä, että sen tuli liittyä suureltaosin mediatuotantoon. Olemme kummatkin suuntautuneet mediaan, vaikka osaamme myös ohjelmoida. Kuitenkin mediatuotanto on lähempänä sydäntämme ja työnteko sen parissa tuntuu mielekkäälle. Toivoimme saavamme aiheen videokuvauksen tai pelkän kuvauksen parista. Toivomaamme aihetta ei kuitenkaan osunut meidän kohdalle, joten päätimme ottaa ohjat omiin käsiimme.

Toivomamme aihe löytyi viimein, kun aloitimme tekemään yhteistyötä Esedun eli Etelä-Savon ammattiopiston kanssa. Kyseiseltä laitokselta Sami Siiskonen innostui projektistamme tehdä lyhytelokuvaa. Samilla oli jo ennestään kokemusta tehdä musiikkia ja pidimme häntä hyvänä näyttelijänä elokuvaamme. Kaikki alkoi rakentua palaverien myötä lupaavaan suuntaan.

Työn tutkimusongelmana oli se, kuinka ensin elokuvan idea syntyy päässä, kirjoitetaan paperille ja siitä aletaan työstää elokuvaa videomuotoon. Erikoistuimme eritoten kuvaukseen ja editointiin. Halusimme tehdä projektin pienessä ryhmässä, koska aikataulu kuvauksiin olisi saattanut tuottaa suurelle ryhmälle ongelmia ja meidän ryhmämme työpanos oli riittävä tällaiseen projektiin.

Kun lähdimme tekemään elokuvaa, käytimme apunamme kirjoja ja elektronisia tietolähteitä. Vaikka olimme saaneet opetusta mediatuotantoon Campus Tv:ltä ja Mikkelin ammattikorkeakoulun oppitunneilta, niin oli luetusta teoriastakin hyötyä. Saimme myös apua Mamkin media-asiantuntijoilta, jotka auttoivat mielellään ongelmissa, joihin törmäsimme.

Opinnäytetyön tekeminen oli haastavaa. Saimme kuitenkin onneksemme tehdä juuri sitä mitä halusimme, eli luoda jotain semmoista mistä me välitämme ja nautimme. Antoisaa projektista teki se, että meillä oli hyvä ryhmähenki porukassamme kokoajan. Pystyimme puhumaan jokaisesta kohtauksesta niin, ettei kukaan suuttunut, jos tekisimme kohtauksen vaikka vähän eritavalla. Kaikki myös nauttivat omasta roolistaan elokuvan teosta.

Kaiken kaikkiaan tämänkaltaisen opinnäytetyön tekeminen vaikutti meihin erittäin positiivisesti. Meidän ammattitaito ja itseluottamus tämänkaltaisiin projekteihin parantui huomattavasti. Opimme käsittelemään videokameraa paremmin, saimme tietoa siitä, mitä kuvaaja- ja ohjaaja oikeasti tekevät elokuvan tekovaiheessa ja myös ammattitaidon tehdä elokuvaa Adobe Premiere Pro CS4 – editointiohjelmalla. Tästä projektista saamme varmasti paljon hyötyä tulevaisuutemme kannalta.

## LÄHTEET

Aaltonen, Jouko 2002. Käsikirjoittajan työkalut. Tammer-paino Oy.

Begleiter, Marcie 2001. From word to image – storyboard and the filmmaking process. Michael Wiese Productions.

Genre. Elokuvantaju 2002. WWW-dokumentti. Luettu 17.11.2009. Päivitetty ei tietoa.  
<http://elokuvantaju.uiah.fi/oppimateriaali/elokuvakulttuuri/genre.jsp>

Elokuvatuotanto suomessa. Effic 2009. WWW-dokumentti. Luettu: 1.10.2009  
[http://www.effic.fi/tuotantopalvelut\\_elokuvatuotanto.htm](http://www.effic.fi/tuotantopalvelut_elokuvatuotanto.htm)

Comedy Films. Filmsite. 2009. WWW-dokumentti. Päivitetty ei tietoa. Luettu  
12.10.2009.  
<http://www.filmsite.org/comedyfilms.html>

Film Reference. Production Process. WWW-dokumentti. Päivitetty ei tietoa. Luettu  
3.11.2009  
<http://www.filmreference.com/encyclopedia/Independent-Film-Road-Movies/Production-Process.html>

Gartz, Juho 2003. Leikkaaja. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy

Honkala, Antti 2009. Elokuvan synty. WWW-dokumentti. Päivitetty ei tietoa. Luettu  
1.10.2009  
<http://www.filmgoer.fi/new/kolumni/elokuvan-synty>

Jokinen, Noora 1997. Mitä on lyhytelokuva? WWW-dokumentti.  
<http://www.uta.fi/festnews/fn97/elok.htm>

Kamera-lehti 2009. Entistä superimpi. WWW-tuoteseloste. Päivitetty 7.8.2009.  
Luettu 24.9.2009



<http://www.kamera-lehti.fi/news/63/59/Entistae-superimpi.html>

Karvonen, Erkki 2002. Luento 5: 5.7. Lisälukemisto: Välähdys elokuvan historiaa  
WWW-dokumentti.

<http://www.internetix.fi/opinnot/opintojaksot/0viestinta/tiedotusoppi/johdatusviestinta/tieteisiin/luento5.7.html> Päivitetty 22.8.2002 . Luettu 6.8.2009.

Kauppinen, Jukka 2008. Elokvateatterien sukupolvenvaihto: ensimmäinen 3D-  
elokuva ensi-iltaan. WWW-artikkeli. Päivitetty 18.8.2008. Luettu 12.10.2009.

<http://plaza.fi/edome/uutiset/elokuvateatterien-sukupolvenvaihto-ensimmainen-3d-elokuva-ensi-iltaan>

Tulevaisuuden elokuva. Kiasma 2003. WWW-artikkeli. Päivitetty ei tietoa. Luettu  
12.10.2009.

<http://www.kiasma.fi/index.php?id=218>

Korvenoja, Pekka 2004. TV-kameratyön perusteet. Helsingin ammattikorkeakoulu  
Stadia.

Kotiranta, Salla 2007. Trailerit ja kuinka niitä tehdään. Opinnäytetyö. Päivitetty  
22.11.2007. Luettu 30.10.2009.

<https://oa.doria.fi/bitstream/handle/10024/33760/Kotiranta,%20Salla.pdf?sequence=1>

Kultainen leikkaus sommittelussa. WWW-dokumentti. Päivitetty 12.2.2008. Luettu  
12.10.2009.

<http://www.serlachiusartmuseum.fi/taidekasvatus/gostanateljee/kultainenleikkaus2.htm>

Kurki, Eeva 1996. Gangstereita ja rikollisia. Julkaistu: Filmihullu1/1996.

[http://elokuvantaju.uiah.fi/oppimateriaali/elokuvakulttuuri/artikkelit/kurki\\_gangstereita.jsp](http://elokuvantaju.uiah.fi/oppimateriaali/elokuvakulttuuri/artikkelit/kurki_gangstereita.jsp)

Luukkonen, Arttu 2008. ”Veri” ja ”Tunneli” -lyhytelokuvien värimäärittely. Opinnäytetyö. Päivitetty ei tietoa. Luettu 26.10.2009.  
<https://oa.doria.fi/bitstream/handle/10024/42293/Luukkonen,%20Arttu%20.pdf?sequence=1>

Nummelin, Juri: Valkoinen hehku. Johdatus elokuvan historiaan. Vastapaino 2005

Pölonen, Markku 1990. Elokuvailmaisun ja videokuvauksen perusteet. Maaseudun sivistysliitto.

Richard Jameson 1994. They Went That way.

Rosenqvist, Juha 2005. David Cronenbergin Kärpänen tieteiselokuvana. WWW-dokumentti. Päivitetty 2005. Luettu 16.10.2009 .  
[http://www.widerscreen.fi/2005/3/david\\_cronenbergin\\_karpanen\\_tieteiselokuvana.htm](http://www.widerscreen.fi/2005/3/david_cronenbergin_karpanen_tieteiselokuvana.htm)

Räikkälä, Yrjö 2003. Videokuvauksessa muistettavaa. WWW-dokumentti. Päivitetty 2003. Luettu 17.11.2009.  
[http://www.sekk.fi/videokuvauksessa\\_muistettavaa.htm](http://www.sekk.fi/videokuvauksessa_muistettavaa.htm)

What is RGB? TechFAQ. WWW-artikkeli. Päivitetty ei tietoa. Luettu 8.11.2009.  
<http://www.tech-faq.com/rgb.shtml>

Vilhunen, Airi 1989. Elokuvakirja. Helsinki: Laatusana Oy.

Virtanen, Jukka 2005. Kuvan sommittelu. Dv-videolehti. Päivitetty 2005. Luettu 16.10.2009.  
<http://www.vanikka.com/tekstit/Kuvan%20sommittelu.pdf>

Wiernicki, Daniel. Short film: A brief critical history. WWW-dokumentti. Päivitetty ei tietoa. Luettu 1.11.2009.  
<http://www.helium.com/items/147340-short-film-a-brief-critical-history>

### Suojaviiva

Suojaviivalla tarkoitetaan linjaa, jota ei saa ylittää kuvattaessa esim. kahden henkilön keskustelua. Kameran täytyy olla samalla puolella henkilöitä. Jos kuvataan auton tulo YK:ssa ja vastakuvan tai välikuvan tiukemmassa kuvakoossa eri puolelta, näyttää leikattu tulos siltä kuin auto muuttaisi suuntaa välillä. Suojaviivan voi ylittää tekemällä kamera-ajon puolelta toiselle tai leikkaamalla välikuvaksi jokin staattinen kuva kohteesta, esim. auto edestä. (Räikkälä 2003.)

### Taikalyhty (*laterna magica*)

Puinen tai peltinen laatikko, johon on sijoitettu valonlähde sekä heijastajana toimiva peili. Laatikon yhdellä seinällä olevaan aukkoon kiinnitetään linsseillä varustettu putki. Kuvia heijastetaan työntämällä ne putken ja valonlähteen väliin. Taikalyhty toimii siin samalla tavalla kuin elokuvaprojektori. (Nummelin 2009, 9.)

### RGB

Lyhenne tylee sanoista Red, Green ja Blue, eli Punainen, vihreä ja sininen. RGB-värikoodisto on normaali tietokonekäytössä ja sillä esitetään kuvien värit. Ihmisen silmä on myös herkkä havaitsemaan nämä päävärit. (What is RGB?)

### Genre

Tarkoitetaan elokuvan lajityyppejä. Tämän avulla katsoja saadaan etukäteen jo tietämään, mitä elokuvan sisältö tulee käsittelemään. Elokuvan lajityyppejä voi olla mm. lännenelokuvat, kauhuelokuvat tai komediat. (Elokuvantaju 2002.)

EXT.SORATIE.DAY

musiikki lähtee soimaa hiljaa.

Pentti ajaa mökille

Auto hajoaa.

musiikki loppuu.

Pentin hymy hyytyy

SPEAK PENTTI

kuiskaa: vittu

Pentti jättää autonsa tielle, ottaa laukkunsa, lähtee

kävelemään mökille päin ja huokaisee

Musiikki jatkuu Pentin aloittaessa kävelemisen ja loppuu

hänen poistuttuaan kuvasta

FADE OUT

EXT.PIHALLA.DAY

FADE IN

Pentti saapuu mökille.

SPEAK PENTTI

hmm...

Ovi on auki

Pentti kääntelee päätään ja miettii mitä on tekeillä.

Pentti koettelee ovea jalallaan, aukaisee sitten sen ja menee sisään.

INT.MÖKKI.DAY

**SPEAK PENTTI**

Täällä on käynnyt varkaita!

**PENTTI**

**EI PERKELE..**

Pentti repii hiuksiaan ja kävelee ulos terassille. Hän ottaa luurin käteensä ja katsoo luuriaan.

**PENTTI SPEAK**

Jaha ei kenttää.

Pentti näyttää todella turhautuneelta

Pentti heittää luurin metsikköön ja näyttää mietteliäältä ja turhautuneelta.

**FADE OUT**

**EXT.VESSA.DAY**

**FADE OUT**

Pentti avaa huussin oven, menee sisään ja laittaa oven kiinni. Hän istuskelee pöntöllä ja viheltelee. Hän yhtäkkiä huomaa vessapaperin loppuneen. Hän näyttää hämmentyneeltä. Leikataan takaisin ulkona olevaan kameraan

**PENTTI**

**EEEEIII**

**FADE OUT**

EXT.HALONHAKKU.DAY

FADE IN

Pentti asettelee halkoa ja alkaa hakkaamaan sitä. Kolmannen osuman jälkeen kirves osuu Penttiä jalkaan. Otetaan lähikuvaan halko ja silloin Pentin jalkaan osuu kirves.

PENTTI

HOOOY

Lisätään Pentin jalkaan sideharsoa ja siihen laitetaan ketsuppia.

FADE OUT

INT.SAUNANLÄMMITYS.DAY

FADE IN

Pentti laittaa viimeisen puun kiukaaseen ja lähtee hakemaan lisää puita. Hän kaatuu matkalla ja saa jalkaansa haavan. Pentti makaa maassa kauhistelemassa jalkaansa.

PENTTI

AAAAIIY

Lisätään Pentin jalkaan sideharsoa, jossa ketsuppia.

FADE OUT

EXT.LAITURI.DAY

Pentti kalastaa laiturilla haavajalka suorana ja toisessa kädessään onki.

Pentti ottaa siiman ylös ja heittää sen yläkautta takaisin jorpakkoon. Siinä samassa koukku osuu Pentin korvaan ja hän alkaa pidellä sitä.

PENTTI

Vittu, perkele!

katkaisee ongen, heittää vesipullon kauas, repien hiuksiaan ja viimein hyppää veteen vaatteet päällään.

FADE OUT

EXT.LOPPUHUIPENNUS.DAY

FADE OUT

Kuvataan Pentti peiton alla repien hiuksiaan.

Kuvataan kun hän juoksentelee alasti ympäri laitumia

kuvataan kukkia keräämässä.

Viimein kuvataan kun hän juoksentelee ruohikossa, tiellä tai pellolla.

FADE IN

EXT.OUTRO.DAY

FADE OUT

Pentti kävelee kadulla hikisenä ja vastaan tulee hänen kaverinsa.

**KAVERI**

Moro! Mitenkäs mökkeilyt sujuivat?

Pentti pysähtyy ja lähikuvaa hänen kasvoista.

Pentin ilme muuttuu psykoottiseksi.

**FADE IN**

**PENTTI**

AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAARRGHHH!!

Musiikki lähtee soimaan.

Lopputekstit. Esittelyt yksitellen mustavalkoisen kuvan kanssa.