

MAAILMAN TUNNETUIN PUTKIMIES

Retrokonsolipelaamista käsittelevän dokumenttielokuvan tekoprosessin analyysi



Pro gradu –tutkielma
Minttu Manninen
Jyväskylän yliopisto
Viestintätieteiden laitos
Kevät 2015

JYVÄSKYLÄN YLIOPISTO

Tiedekunta – Faculty HUMANISTINEN	Laitos – Department VIESTINTÄTIETEIDEN
Tekijä – Author MINTTU MANNINEN	
Työn nimi – Title MAAILMAN TUNNETUIN PUTKIMIES. RETROKONSOLIPELAAMISTA KÄSITTELEVÄN DOKUMENTTIELOKUVAN TEKOPROSESSIN ANALYYSI	
Oppiaine – Subject JOURNALISTIIKKA	Työn laji – Level PRO GRADU -TUTKIELMA
Aika – Month and year HUHTIKUU 2015	Sivumäärä – Number of pages 55
Tiivistelmä – Abstract <p>Dokumenttielokuvan onnistuminen on kiinni aihevalinnan lisäksi siitä, millainen on elokuvan käsikirjoitus ja narraatio, kuinka luontevia haastateltavia löydetään, miten kuvaukset onnistuvat ja miltä kaikki yhdessä näyttää editointipöydällä. Tässä tutkimuksessa käydään kriittisen analyysin ja itsereflektion kautta läpi ensimmäisen kokopitkän dokumenttielokuvan syntymistä tuottaja-käsikirjoittajan näkökulmasta. Tutkielman tavoitteena on kuvata dokumenttielokuvan tekoprosessia vaihe vaiheelta ongelmiseen ja tulkintoineen niin yksityiskohtaisesti, että kuka tahansa pystyisi toteuttamaan vastaavanlaisen projektin.</p> <p>Tutkielmassa pohditaan dokumenttielokuvaa todellisuuden kuvaajana. Brian Winstonin luoman rekonstruktiojatkumon avulla tutkimuksessa selitetään, mitä keinoja dokumentintekijällä on käytössään, jotta hän ei vääristä todellisuutta. Mitä vähemmän rekonstruktioita elokuvassa on, sen todenmukaisempi teos on. Tutkimuksessa peilataan rekonstruktion määrää ja todellisuuden kuvaamisen onnistumista pro gradu -tutkielman ohessa valmistuneeseen <i>Päättymätön Peli</i> -dokumenttielokuvaan (Liite 2). Rekonstruktioita on niin vähän, että elokuvan voidaan todeta täyttävän dokumenttielokuvan kriteerit.</p> <p>Tutkimuksessa sivutaan myös journalistiikan ja dokumentin problemaattista suhdetta. Toimittajalta ja dokumentin tekijältä odotetaan objektiivisuutta ja totuudellisuutta. Luovan dokumenttielokuvan syntymisen jälkeen objektiivisuusvaatimuksista on pyritty luopumaan ja on ajateltu, että dokumenttielokuva on enemmänkin taidetta siinä missä musiikki ja kuvanveistokin: se on aina tekijänsä luova esitys maailmasta, taideteos. Todellisuusvaatimus puolestaan on ongelmallinen jo siitä lähtökohtaisesta syystä, että jokaisella ihmisellä on kulttuurin ja ympäristön kontekstissa kehittynyt oma merkitysjärjestelmänsä, jonka avulla he tulkitsevat maailmaa. Näin ollen totuudellisuus on aina subjektiivinen kokemus eikä yhtenäistä totuutta ole.</p>	
Asiasanat – Keywords JOURNALISTIIKKA, DOKUMENTTIELOKUVA, PELIKONSOLIT, TODELLISUUS	
Säilytyspaikka – Depository JYVÄSKYLÄN YLIOPISTO, VIESTINTÄTIETEIDEN LAITOS	
Muita tietoja – Additional information	

SISÄLLYS

1 JOHDANTO

- 1.1 Oman dokumenttielokuvan tutkiminen 1
- 1.2 Työn lähtökohdat 2

2 DOKUMENTTIELOKUVA TUTKIMUSAIHEENA

- 2.1 Faktaa vai fiktiota: mitä dokumentti on? 4
- 2.2 Dokumentin historia pähkinänkuoressa 6
- 2.3 Dokumenttielokuva journalistisella kentällä 8
- 2.4 Todellisuuden kuvaaminen faktaelokuvassa 10

3 PÄÄTTYMÄTÖN PELI -ELOKUVAN SYNTY

- 3.1 Brainstormaus asettuu muotoonsa: synopsis ja ennakkotutkimus 16
- 3.2 Päästä heitettyä: käsikirjoituksen synty 19
- 3.3 Kameran edessä ja takana 24
- 3.4 Kevät editointikopissa 28
- 3.5 Mitä lopulta syntyi: dokumentin laji ja ominaispiirteet 33

4 ANALYYSI JA YHTEENVETO

- 4.1 Elokuvantekijän haasteet ja ongelmat 35
- 4.2 Tavoitteiden toteutuminen 38
- 4.3 Päätymätön Peli todellisuuden kuvaajana 41
- 4.4 Loppusanat 44

LÄHTEET

LIITE 1: Työskentelymateriaali

LIITE 2: Päätymätön Peli -dokumenttielokuva

1 JOHDANTO

1.1 Oman dokumenttielokuvan tutkiminen

"En ollut koskaan edes ajatellut elokuvan tekemistä. Kaikki tapahtui sattumalta. Niinpä istuin elokuussa 2014 Jyväskylän Vihreässä Haltiattaressa ja löin kättä päälle kuvaaja-editoijan kanssa: ryhdymme tekemään dokumenttielokuvaa retrokonsolipelaajista kolmen hengen voimin ja täysin ilman aikaisempaa kokemusta. Päätimme, että elokuva on valmis toukokuussa ja siitä tulee pirun hyvä." (Työpäiväkirjat 16.9.2014.)

Dokumenttielokuvan tekeminen oli huomattavasti laajempi ja monitahoisempi projekti kuin olin osannut odottaa. Elokuvan tekeminen koostuu niin monesta osa-alueesta, että on uskomatonta, miten sain tuotantoryhmäni kanssa valtavasta materiaalmäärästä huolimatta lopulta rakennettua eheän kokonaisuuden. Tarinamateriaalin suunnittelu, kerääminen, valikoiminen ja järjestäminen yhteneväksi kokonaisuudesta on koko elokuvan ymmärrettävyyden kannalta olennaista, jotta vastaanottaja pystyy mieltämään tuotoksen idean ja tarinan. Se ei tarkoita pelkästään taitavaa ennakkosuunnittelua, käsikirjoitusta ja haastatteluita: prosessiin kuuluu kaikki aina kameratyöskentelystä, värien, äänien ja musiikin määrittelyyn asti. (Bacon 2004, 20–21.)

Elokuvan analysointi ja tutkimus voisi lähteä liikkeelle elokuvan tekijän työmoraalista ja etiikasta, elokuvan katsomisesta kognitioteorian näkökulmasta tai vaikkapa elokuvan kerronnasta, retoriikan tai narratologian kautta. Elokuvantutkimuksen näkökulmia on lukemattomia. (Andrew 1983, 3–9.) Koska en analysoi ulkopuolisena tahona valmista elokuvaa vaan olen itse osallistunut elokuvan tekoon sen aiheen valinnasta aina markkinointiin asti, pyrin tässä tutkimuksessa itsereflektion ja kriittisen analyysin kautta käymään läpi elokuvantekoprosessia ongelmiseen ja tulkintoihin. Sivuan katsojan merkitysjärjestelmien vaikutusta omiin päätöksiini käsikirjoitusta tehdessäni sekä käsikirjoituksen retoriikkaa. Kun puhun elokuvan todellisuudesta ja tilanteiden lavastamisesta, sivuan myös työmoraalia ja eettistä pohdintaa. En kuitenkaan uppoa kyseisiin näkökulmiin sen tarkemmin sillä olennaisinta tutkimuksessani on elokuvatekoprosessin hahmottaminen.

Dokumenttielokuvien leikkausta ja kerronnallisia strategioita on tutkittu vähemmän kuin elokuvien objektiivisuutta, representaatiota tai etiikkaa (Kurki 2001, 10). Sen vuoksi tutkimukseni näkökulma on prosessiluonteinen. Oman dokumenttielokuvan tekeminen ja prosessin analysointi on Jyväskylän yliopiston viestintätieteiden laitoksella hyvin harvinaista, joten tällaisen pioneerityön tekeminen on perusteltua. Pyrkimyksenäni on, että tämän pro gradu -työn avulla kuka tahansa pystyy

toteuttamaan vastaavanlaisen projektin ja sitä käsittelevän tutkimuksen. Tutkimuksessa on edetty käytäntö edellä, sillä ilman elokuvaa ei olisi ollut mitään tutkittavaa. Teoriaosuus on syntynyt viimeisenä, mikä auttaa refleктоimaan omia kokemuksia muuhun tutkimukseen.

Tutkimuksessa selvitetään mitä dokumentti on, kuinka hyvin todellisuutta voidaan kuvata ja mikä on dokumentin suhde journalismiin. Lisäksi tutkimuksessa analysoidaan *Päättymätön Peli* -dokumenttielokuvan tuotantoprosessia aiheen valinnasta ja käsikirjoittamisesta aina elokuvan jälkitöihin ja levitykseen asti.

1.2 Työn lähtökohdat

"Samaan aikaan, kun konsoli- ja tietokonepeleistä on tullut visuaalisesti ja draamallisesti yhä vaikuttavampia, vanhoista, simpeleistä Super Mario Brosista, Pacmanista ja Donkey Kongeista on tullut hittejä. Teinit pyörittelevät ruuhkabussissa Rubikin kuutiota – sitä aitoa ja oikeaa." (Sanna Leskinen: ”Mikä mahtaa olla in?” Yhteishyvä 3/2006.)

Kun puhun dokumenttiprojektistani ihmisten kanssa, se herättää välittömästi jonkin tunteen. Aihe tuo mieleen muistoja, ääniä, kuvia ja tunnelmia – se vie takaisin lapsuuteen. Joku on saattanut 1980-luvulla pyöräillä merkkaripussin kanssa 15 kilometriä ystävänsä luokse kokeilemaan uutta peliä, koska kaikilla perheillä ei tuolloin ollut varaa omaan pelikonsoliin. Toinen muistaa Nintendo-lehden, jossa julkaistiin aikoinaan peleihin liittyviä salasanoja ja näppäinkoodeja. Retrokoneisiin ja -peleihin liittyy aina nostalgiaa ja tunteita. Tekemäni dokumenttielokuva *Päättymätön Peli* (liite 2) selvittää, mikä tämän tunteen aiheuttaa.

Elokuva käsittelee nykypäivän retrokonsolipelaajia Suomessa. Retrolla tarkoitetaan tässä yhteydessä 1980-luvun pelikoneita ja pelejä. Ensimmäinen kotona pelattava pelikonsoli rantautui Suomeen jo 1970-luvulla, mutta koska kotipelaaminen ei Suomessa ollut tuolloin lainkaan yleistä, rajasin elokuvan käsittelemään vain 1980-luvun koneita. Mukana ovat esimerkiksi Atari, Commodore 64, Nintendo Entertainment System ja Sega. (ks. esim. Saarikoski & Suominen 2009.) Määritelmäni mukaan retro päättyy PlayStationin ilmestymiseen 1990-luvun alussa, koska se edustaa jo aivan uudenlaista pelaamisen muotoa. On kuitenkin huomattava, että retron käsite on liikkuva, sillä mitä kauemmaksi tulevaisuuteen menemme, sen laajemman kokonaisuuden näemme retronä. Osalle retroa voivat olla jo 2000-luvun alun pelikoneet.

Petri Saarikoski määrittelee retropelaamisen yleisnimitykseksi vanhoja pelejä arvostaville alakulttuureille. Se tarkoittaa keräilyä ja aktiivista pelaamista. Mediatutkija James Newman

puolestaan kutsuu retropelaamiseksi sitä, että nykypäivänä pelataan 1970-luvun, 1980-luvun ja 1990-luvun alun pelilaitteilla. Lisäksi se merkitsee sitä, että uusilla laitteilla (kuten tabletit, älypuhelimet ja uudet pelikonsolit) voidaan pelata vanhoja klassikkopelejä. (Suominen 2014.)

Aihe on ajankohtainen, sillä retroihannointi on ollut nosteessa viimeisten vuosien aikana. Se käsittää esimerkiksi pukeutumisen ja sisustamisen. Esimerkiksi 1960- ja 1970-lukujen vaatteita, jalkineita ja kodinkoneita etsitään kilvan antiikkiliikkeistä, mutta niitä myös valmistetaan yhä: samanlaisina kuin ennen vanhaan. Retron käsite on jo niin nykypäivää, että sen määrittäminen erilliseksi ajanjaksoksi on vaikeaa. Kehitys on niin nopeaa, että tulevaisuus on oikeastaan jo menneisyyttä eli siis retroa. (Brown 2001, 4.)

Suomen konsolipelihistorian tallentaminen on tärkeää, sillä se on merkittävä osa historiaa ja nykypäivää, mutta siitä on tehty hyvin vähän dokumenttielokuvia. Pelaaminen on lisääntynyt ja tullut koko ajan lähemmäs ihmistä, sillä pelien ja pelilaitteiden saatavuus on helpottunut. Tarjontaa on paljon ja harrastus ei ole enää niin kallis kuin ennen, minkä vuoksi lähes kaikki ihmiset pelaavat jollain tasolla nykypäivänä. Sen vuoksi on merkittävää tietää, mistä kaikki on alkanut. Elokuva Päättymätön Peli tuo historian kertaamiseen uuden näkökulman, sillä se kertoo nykypäivän ihmisistä, jotka vaalivat vanhaa pelihistoriaa eikä ole pelkkä historiakatsaus.

2 DOKUMENTTIELOKUVA TUTKIMUSAIHEENA

2.1 Faktaa vai fiktiota: mitä dokumentti on?

Dokumentoinnista on tullut tätä päivää. Muutoksesta kertoo esimerkiksi se, että nykyisin osa televisiokanavista esittää pelkästään dokumentaarista ohjelmaa. Merkittävä muutos 1990-luvun jälkeen on tapahtunut myös siinä, että nykyisin tosi-tv on kaikista suosituin prime-time ajan ohjelmisto. Dokumentoinnista on tehty helpompaa ja se on tuotu kaikkien ulottuville: jopa puhelimella voi dokumentoida tapahtumia näppärästi ympäri vuorokauden.

Dokumentointivälineiden helppo saatavuus on kasvattanut tarvetta kuvata ja nähdä sitä mikä on *totta*. (Grant ym. 2013, 23–24.)

Dokumenttielokuvan määrittelyminen ei ole yksinkertaista. Aaltonen (2011, 19) käyttää teoksessaan WSOY Facta 2001 -tietosanakirjan määritelmää: ”Dokumenttielokuva on aidossa ympäristössä, ilman lavasteita ja ammattinäyttelijöitä valmistettu elokuva, joka tallentaa tapahtumia mahdollisimman todenmukaisesti.” Dokumenttielokuvan voidaan ajatella olevan myös elokuvantekijän ja todellisuuden kohtaamista. Toisaalta dokumenttielokuva on, etenkin nykypäivänä, myös todellisuuden luova toteutus, kuten John Grierson termin määrittelee. Uusi luova dokumenttielokuva pyrkiikin eroon perinteisistä dokumentin määritelmistä. (Aaltonen 2006, 28.)

Dokumenttielokuva voi olla ympäristöä havainnoivaa (direct cinema) tai interaktiivista (cinéma vérité). Tarkennan kyseisiä käsitteitä tarkemmin luvussa 2.1. Sen lisäksi 1990-luvulla kehittyi performatiivinen dokumentti, jossa käytettiin paljon subjektiivisia elementtejä. ”Dokumentissa saatettiin esittää asioita täysin tekijän omasta henkilökohtaisesta näkökulmasta, mikä ei ole ollut suomalaiselle dokumentille tyypillistä tai edes hyväksyttyä”. Se toi mukanaan uudenlaisen eläytymisen mahdollisuuden, mutta vei elokuvaa kauemmas todellisuuden neutraalista kuvaamisesta. (Alitalo 1995, 55 Jalosen 2002, 10 mukaan.) Bacon sanoo artikkelissaan (toim. Kurki 2001, 39), että performatiivisen dokumentin ”seuraavana asteena” voidaan nähdä refleksiivinen dokumentti. Siinä dokumentin tekotapa on huomattavasti vapaampi eikä esimerkiksi näyttelijöiden ja lavastuksen käyttämistä kavahdeta.

Valkola (2002, 30–31) kirjoittaa, että dokumentin määrittelyn ongelma johtuu siitä, että ei ole pystytty sanomaan, ”viitataanko dokumentin käsitteellä lajityyppiin, tyyliin vai tiettyyn teokseen tai johonkin elokuvan tekemisen tapaan.” Hän kokoaa yhteen neljä määritelmää: 1) dokumentti on

kiinni kontrollin määrästä (elokuva on sitä dokumentaarisempi, mitä vähemmän dokumentintekijä kontrolloi kohdettaan), 2) elokuvantekijällä on varma asenne sitä kohtaan, mitä hän esittää, 3) dokumentti on todellisen maailman dialektista ymmärtämistä, 4) dokumentin määrittävät sen tietyt lajityyppiset piirteet. Teoreetikkoja ja dokumentin tekijöitä termin määrittelyssä sekoittaa ajatus siitä, että dokumenttielokuvan tarkoitus on representoida todellisuutta tai sen osia, mutta käyttää sitä tarkoitusta varten tiettyjä esteettisiä keinoja. Määritelmää sekoittaa myös se, että kaikki dokumenttielokuvat ovat ei-fiktiivisiä mutta kaikki ei-fiktiiviset elokuvat eivät ole dokumenttielokuvia. (Ward 2005,11–12.)

Dokumenttielokuvan luonnetta voi pohtia myös toisesta näkökulmasta, joka esittelee kolme suuntaa: dokumentti tekijänsä intentiona, sosiaalisena sopimuksena tai dialogina. Ensimmäinen vaihtoehto tarkoittaa sitä, että elokuvan ei-fiktiivisyyttä määrittelee tekijän tarkoitus eli tekijä itse määrittää elokuvansa luonteen. Dokumentti sosiaalisena sopimuksena puolestaan ei kiinnitä huomiota elokuvan tekijään vaan vastaanottajaan. Katsoja tekee ennako-oletuksia katsomastaan elokuvasta ja määrittelee esimerkiksi sen onko se dokumentti- vai fiktioelokuva. Jos dokumentti määritellään dialogina, se tarkoittaa dialogia todellisen tapahtuman ja sen representaation välillä. Tämä dialogi on loputon, sillä todellisen tapahtuman ja sen esityksen välinen suhde on hyvin vaihteleva. (Aaltonen 2006, 40–45.)

Dokumenttielokuva käyttää yhä enemmän fiktiivisen elokuvan ilmaisukeinoja samaan aikaan kun fiktioelokuvat ovat ryhtyneet poimimaan elementtejä dokumentin puolelta. Aaltonen (2011, 18) huomauttaa lisäksi, että dokumenttielokuva on viime vuosina lähestynyt fiktiota, sillä dokumenttielokuva voi hyödyntää kaikkia fiktion kerrontamuotoja ja lisäksi sillä on käytössään omat ilmaisutapansa. Samaan aikaan myös fiktiiviset elokuvat ovat tulleet lähemmäs dokumenttielokuvien kerrontaa. (Aaltonen 2011, 19.)

Dokumenttielokuvalla on Michael Renovin määritelmän mukaan neljänlaisia funktioita: 1) taltioiminen, paljastaminen, säilyttäminen; 2) taivuttelemine, promovoiminen; 3) analysoiminen, tutkiminen ja 4) ilmaisu. Ensimmäinen funktio liittyy elokuvan indeksisyyteen eli siihen, että sen avulla esitetään jokin asia tietynlaisena. Dokumenttielokuvan ajatellaan siis olevan todellisuuden suora, objektiivinen taltiointi. Toisena elokuva voidaan nähdä vaikuttamisen välineenä. Kolmantena funktiona on todellisuuden tutkiminen, jonka ajatellaan olevan dokumenttielokuvan perinteisin tehtävä. Neljäntenä dokumenttielokuva ajatellaan tekijänsä taideteoksena. (Aaltonen 2006, 28.)

Dokumenttielokuvan avulla voi vaikuttaa, mutta myös valehdella. Aaltonen (2011, 18) nostaa esille esimerkiksi propagandaelokuvat. Etenkin sotapropagandaelokuvia on esiintynyt paljon historiassa

niin Suomessa kuin kaikkialla muuallakin maailmassa. Dokumenttielokuva voi ja saa ottaa kantaa sekä puhutella katsojaa, mutta raja sellaisen elokuvan ja propagandaelokuvan välillä on huterana. Samoin raja propagandaelokuvan ja opetuselokuvan välillä ei ole tarkkarajainen. (Sedergren & Kippola 2002, 431.) Tällaisen rajan ylittämisestä vastaa vain ja ainoastaan elokuvan tekijä. Samalla tekijä vastaa myös elokuvan rehellisyydestä eli siitä, kuinka objektiivinen se on ja kuinka hyvin se vastaa todellisuutta. Lisää dokumenttielokuvan todellisuuspohdintaa luvussa 2.3.

2.1 Dokumentin historia pähkinänkuoressa

Jouko Aaltonen kirjoittaa (2011, 33) suomalaisen dokumenttielokuvan elävän nyt kultakauttaan. Elokuvat saavat kehuja ulkomaillakin, sillä ne ovat aitoja, koskettavia ja vahvoja tuotoksia. Kotimaisen dokumenttielokuvan nousukausi alkoi 2010-luvun vaihteessa. Siihen asti faktaelokuvia katsottiin lähinnä televisiosta, mutta yhtäkkiä ne ryhtyivät vetämään väkeä myös elokuvateattereihin - jopa enemmän kuin kotimaiset fiktioelokuvat. Esimerkiksi dokumenttielokuvat *Kovasikajuttu*, *Häätanssi* ja *Säilöttyjä unelmia* tekivät vuonna 2012 suomalaista dokumenttielokuvaa suosittumaksi kotimaassaan sekä tunnetummaksi maailmalla. (Sundqvist 2013.)

Dokumenttielokuvan ja kertovan elokuvan isänä voidaan pitää Lumiéren veljeksiä sekä Georges Méliésiä 1800- ja 1900-lukujen vaihteessa. He toivat ihmisten eteen ensimmäistä kertaa liikkuvan kuvan. Louis Lumière pyrki kuvaamaan elokuvissaan ihmisiä sellaisina kuin he ovat. Lisäksi hän pyrki jäljentämään elämää ja tallentamaan tapahtumat sellaisenaan, puuttumatta liikaa niiden kulkuun. Jerker A. Eriksson kuvaa: "Mutta juuri näin, heilahdellessaan yleisen ja yksityisen välillä, kuvatessaan yhtä hyvin asemalle saapuvaa junaa kuin korttipelureita, Lumière osoitti elokuvakameran mahdollisuudet totuuden todistajana. Sen kertoma-alue oli toisin sanoen rajaton. Kamera tuntui sitä paitsi poistavan luokkaerot; sen edessä kaikki olivat tasa-arvoisia." (Bagh 2007, 17–18.)

Jouko Aaltonen jakaa suomalaisen dokumenttielokuvan historian kolmeen sukupolveen.

Ensimmäinen sukupolvi on nimeltään pioneerin sukupolvi ja tuolloin puhutaan aivan 1900-luvun alkuvuosista. ”Varhaiset ei-fiktiiviset elokuvat olivat matkakertomuksia, uutiskatsauksia ja teollisuuden esittelyä. Ensimmäisen sukupolven suuri aihe oli kansallinen identiteetti.”

Dokumenttielokuvalla rakennettiin ja vahvistettiin kansallista identiteettiä, minkä vuoksi elokuvaan valittiin myös tätä kehitystä tukevia aiheita. (Aaltonen 2011, 33.) Elokuvan voi ajatella liittyvän myös muun modernin elämän alkamiseen 1900-luvun alussa, jolloin kehitettiin myös muun muassa

lentokone ja massalehdistö. (Bagh 2007, 15.)

Ensimmäisen maailmansodan jälkeinen innostus teknologiaan ja kulutukseen kasvatti myös kiinnostusta elokuvaan. (Bagh 2007, 15.) Kulttuuri nousi pulakauden maailmassa New Yorkin pörssiromahduksen jälkeen 1930-luvulla tärkeäksi ja tasaveroiseksi osaksi muuta uudistusta. Elokuva ryhtyi haastamaan kaaoksessa olevaa yhteiskuntajärjestystä ja kritisoi muun muassa kapitalismia ja uudistusten onnistumista. Elävällä kuvalla oli kuitenkin rajoituksensa, joten nämä elokuvat olivat vielä tuolloin melko marginaalisia. (Bagh 2007, 66–67.) Dokumenttielokuva eriytyi muista faktuaalisista filmeistä omaksi lajikseen 1930-luvulla. Taiteellinen vapaus lisääntyi, mutta television nousu samoihin aikoihin sekoitti genrejakoja. Televisioyhtiöt pyrkivät journalistiseen dokumenttiin, mikä tarkoitti haastatteluita, keskusteluita sekä selostuksia. (Winston 2000, 20–21.)

Aaltosen nimeämä toinen sukupolvi käsittää 1960-70-luvut. Silloin tehtiin elokuvia yhteiskunnasta, politiikasta ja historiasta. 1960-luvulla elettiin muutoinkin radikalisoitunutta uuden sukupolven aikaa, joten elokuvissakin nostettiin esiin yhteiskunnan epäkohtia. (Aaltonen 2011, 34–36.) 1960-luku mullisti dokumentaarisen elokuvanteon, sillä kamerakalusto keveni radikaalisti ja ääninauhuri saatiin ensi kertaa synkronoitua kameraan. Se muutti keskeisesti elokuvan tekoa ja dramaturgiaa: "kamera siirtyi havainnoimaan elävää elämää, karpäseksi kattoon".

Tätä menetelmää kutsuttiin *direct cinemaksi*, ja sen avulla kuvattiin aluksi lähinnä julkisuuden henkilöitä. Nopeasti siirryttiin kuvaamaan myös tavallista ihmistä. Direct cineman kerronnan keinoksi valikoitui kriisirakenne eli ihminen asetettiin jännitteitä sisältäviin vastoinkäymisiin tai murrostilanteisiin. Ajateltiin, että yhteiskunnallinen todellisuus saadaan esiin nimenomaan kriisien ja konfliktien kautta. (Korhonen 2012, 52.) Bacon kirjoittaa artikkelissaan (toim. Kurki 2001, 37), että Direct cineman ohella toinen suuntaus oli *Cinéma vérité*, joka hyödynsi keventyneitä laitteita. Suuntaus toi elokuvan tekijän kameran eteen: tekijä haastattelee, provosoi ja on vuorovaikutuksessa kuvattavien kanssa. Kameraan saa katsoa.

Kolmas Aaltosen jaotteleva sukupolvi on taiteilijoiden sukupolvi, joka nousi 1980-90-lukujen vaihteessa. Elokuvan tekijät ryhtyivät kuvaamaan omia henkilökohtaisia aiheitaan (subjektiivinen dokumenttielokuva) ja käyttämään omaperäisempää ilmaisua ja muotoja. Silloin ryhdyttiin puhumaan tekijälähtöisestä ja luovasta dokumenttielokuvasta. Myös naiset astuivat esiin elokuvan tekijöinä. (Aaltonen 2011, 34–36.) Ennen vuosituhaten vaihdetta, dokumenttielokuvan rooli ja merkitys alkoi hahmottua. Se toimi ikkunana sekä ulkoisen että sisäisen elämän todellisuuksiin, joista uutiset pystyvät näyttämään vain pieniä viitteitä. Tällä vuosituhatennalla menetelmänä on yhä enenemissä määrin "kaikki filmataan" eikä kameran tavoittamattomiin jää juuri mitään. Lisäksi

pääsy vanhaan materiaaliin on niin helppoa, että dokumentintekijät voivat esitellä elokuvassaan yhä laajempia ajanjaksoja. (Bagh 2007, 313–326.)

Dokumenttielokuva on genrenä melko selväpiirteinen. Vaikka dokumenttielokuvan syntyajoista lähtien sille on kehittynyt uusia alalajeja ja tekotapoja, dokumentti sateenvarjokäsitteenä on lunastanut paikkansa, koska se vastaa peruselementeillään yleisön odotuksiin ja tyydyttää siten sen tarpeet. Vaikka genret ovat muuttuneet ja tulevat muuttumaan, ne säilyttävät silti perimmäisen samuutensa ajan kuluessa mutta myös tuotannon, esittämisen ja kulutuksen ketjussa. Lajien yhdistäminen ja soveltaminen ovat tätä päivää. (Altman 2002, 45–46.)

Dokumenttielokuvista on tullut taidetta ja kuten tämän luvun alussa kirjoitin, siitä on myös tullut populäärikulttuurinen ilmiö, joka syö elokuvateattereissa tilaa jopa fiktioelokuvalta. Omien havaintojeni ja yleisen uutisoinnin perusteella väitän, että aikansa ilmiöt kuten Ylen Docventures -sarja (vuonna 2013) on ollut omalta osaltaan nostamassa dokumenttielokuvia yleiseen suosioon. Ohjelman ideana on näyttää dokumenttielokuva, jota seuraa rentohenkinen keskusteluosio. Voisi sanoa, että sarjan avulla dokumenttielokuvat brändättiin nuorekkaiksi ja yleissivistykseen kuuluviksi. Vuorovaikutteisuus sosiaalisessa mediassa aiheutti myös liikehdintää: esimerkiksi tuotantoeläinten kaltoin kohtelusta kertovan dokumenttielokuvan ja juontajien asettaman haasteen seurauksena lihatonta lokakuuta ryhtyi viettämään kymmenet tuhannet ihmiset.

2.3 Dokumentti journalistisella kentällä

Dokumenttielokuvan ja journalismin raja on häilyvä, sillä näissä kahdessa on samaan aikaan monia yhtymäkohtia ja eroja. Jos verrataan esimerkiksi journalistista reportaasia, tutkivaa journalismia tai laajoja ajankohtaisjuttua dokumentaariin elokuviin, voidaan huomata paljon samanlaisuuksia. Dokumenttielokuvaa kuitenkin käsitellään usein enemmän taiteena kuin journalismina. Yhteistä on se, että molemmilta vaaditaan totuuden esittämistä ja objektiivisuutta.

Kuten alussa todettiin, elokuvantutkimuksessa dokumenttielokuvan määritelmät ovat usein epämääräisiä, päällekkäisiä ja yhtä moninaisia kuin teokset, tekijät ja katsojat. Dokumenttielokuvan voi erotella muista mediatuotoksista esimerkiksi institutionaalisilla ja sisällöllisillä kriteereillä. Institutionaaliset puitteet määrittävät audiovisuaalisen esityksen paikkaa: tiettyjen tekijöiden ja tuotantofirmojen tekemät sekä tietyillä ohjelmapaikoilla esitettävät teokset käsitetään dokumenttielokuvina, olipa niiden sisältö ja toteutus millainen tahansa. Sisällöllisillä kriteereillä voidaan tarkoittaa esimerkiksi tarvetta, jonka perusteella teos syntyy. "Journalistiset teokset

syntyvät tarpeesta välittää katsojalle joku viesti ja informoida katsojaa, kun taas dokumenttielokuva välittää enemmänkin tunnetta, elämyksiä ja pyrkii herättämään ajatuksia katsojassa.

Dokumenttielokuvien ja journalististen teosten sisällöt voivat ajaa samaa asiaa, kuitenkin eri lähtökohdista käsin." (Schuth 2006, 26.)

Rajaa journalismin ja dokumenttielokuvan välille on yritetty piirtää elokuvan alkujuurista lähtien. Varhainen suomalainen elokuva ei poikennut maailman elokuvaalinjauksista: elokuvayhtiöt tekivät uutisluonteisia, dokumentaarista aineistoa sisältäviä elokuvia eli niin kutsuttuja uutiselokuvia tai ajankohtaisfilmejä. Uutiskatsaus ajateltiin pikemminkin yhteen leikattuna säännöllisesti ilmestyvänä uutiskoosteena. Ajankohtaisfilmeistä yritettiin koostaa vastaavanlaisia uutiskatsauksia, mutta yritykset epäonnistuivat. Se lienee yksi syy siihen, että journalismi ja dokumenttielokuva ovat alusta asti menneet hieman omia reittejään vaikkakin sivunneet toistensa piirteitä pitkin matkaa. (Sedergren & Kippola 2009, 430.)

Dokumentti -sanaa käytetään pitkistä, elokuvamaisista dokumenttielokuvista, mutta myös puolituntisista televisiossa esitettävistä dokumentaarista ohjelmista. Elokuvatutkijoiden Richard Kilbornin ja John Izodin (1997, 13 Schuthin 2006, 6 mukaan) sanoin rajanveto on yhä vaikeampaa, sillä termi dokumentti liittyy nykyään huomattavasti laajempaan audiovisuaalisen materiaalin kirjoon kuin ennen.

Nykyisin dokumentin tekijät ovat enenemissä määrin pyrkineet eroon totuuden vaatimuksesta ja halunneet käyttöönsä vapaampia ilmaisumuotoja. Dokumentaristi John Webster (1999) toteaa, ettei dokumenttielokuvassa tarvitse olla vain yhtä universaalia totuutta vaan elokuva saa käsitellä sisältöä vapaammin ja esteettisemmin. Journalismissa totuutta ja objektiivisuutta voidaan vaatia perustellummin ja faktat voidaan myös tarkistaa helpommin. Dokumenttielokuvassa on aina kyse taiteellisesta tuotteesta ja taiteilijan näkemyksestä. (Jalonen 2002, 4.)

Objektiivisuuden vaatimus elää journalismissa vahvana. Journalistisen tuotoksen on oltava totuudenmukainen ja olennainen ja toimittajan lähempänä tieteellistä tutkijaa kuin luovaa kirjoittajaa. Se tarkoittaa myös sitä, että ennako-oletuksiin ei saa takertua, jolloin lopputulokseksi saadaan asiat sellaisina kuin ne todellisuudessa ovat (Hemánus 1980, 113).

Jos dokumentti lasketaan journalismiksi, sitä kohtaavat myös samat objektiivisuusvaatimukset. John Websterin (1999) mukaan dokumenttielokuva ei ole journalismia, sillä vaikka molemmat pohjautuvat todellisuuteen, dokumentti on enemmänkin estetiikkaa. Journalismi käsittelee aiheita tieteen kanssa samoilla periaatteilla, ”analyttisesti, deduktiivisesti ja yleisen logiikan käsitysten

mukaisesti”, mutta dokumenttielokuva on enemmän verrattavissa maalauksiin tai musiikkiin. Lisäksi journalismin faktamäärä on huomattavasti laajempi kuin dokumenttielokuvassa. Dokumentti on aina tekijänsä luova näkemys todellisuudesta, siinä missä journalismi pyrkii objektiivisempaan ja neutraalimpaan asioiden esittämiseen. (Jalonen 2002, 10.)

Mediasta on kasvanut niin suuri yhteiskunnallinen vaikuttaja, että sitä voidaan pitää yhtenä merkittävimmistä instituutioista. Myös dokumenttielokuva voidaan nähdä merkittävänä yhteiskunnallisen vaikuttamisen välineenä, sillä sen avulla tuodaan usein esiin yhteiskunnan epäkohtia ja pyritään vaikuttamaan asioihin. (Vehkalahti 1999, 7 Jalosen 2002, 28 mukaan.)

Jos median yhteiskunnallisista tehtävistä käydään jatkuvaa kädenvääntöä, ei dokumenttielokuvankaan yhteiskunnallinen tehtävä ole helppo määriteltävä. Määrittelemistä hankaloittaa se, että siinä yhdistyvät sekä journalismi että fiktioelokuva. Dokumentit ajatellaan yleensä osana joukkotiedotusvälineitä, mutta niiden käyttötarkoitus eroaa journalismin käyttötarkoituksesta. Uutinen on ajankohtainen, tietyissä välineissä jopa reaaliaikainen päivittäinen kulutustavara kun taas dokumenttielokuva on syvällisempi katsaus aiheeseen ja elokuvan pariin voi palata vielä vuosien päästäkin. Dokumentti ei siis ole niinkään aikaan sidottu, mikä taas on uutisen yksi perusedellytyksistä. (Webster 1999, 6.)

Tarkasteltaessa audiovisuaalisen median funktioita voidaan huomata, että uutisella ja dokumenttielokuvalla on paljon yhteistä. Ensinnäkin molemmat tyydyttävät erilaisia katsomisen tapoja, joiksi voidaan luokitella esimerkiksi yksityinen/tirkistelevä sekä kollektiivinen/spektaakkeli. Herkman (2002, 80–81) uskoo, että mitä tahansa audiovisuaalisia keksintöjä tulevaisuuteen kuuluu, nämä katsomisen tavat säilyvät. Sen lisäksi ihminen kuluttaa audiovisuaalista mediakulttuuria, sillä kaipuu attraktion ja tarinan löytämiseen on suuri. Uusilla mediateknologisilla keksinnöillä tarjotaan uusia attraktioita katsojille. Niiden avulla voidaan myös kertoa uudenslaisia tarinoita. Kolmanneksi ihmiset kaipaavat informaatiota ja viihdettä. Dokumenttielokuva ja audiovisuaalinen media tarjoavat molemmat tyydytystä myös tähän katsojan tarpeeseen.

2.4 Todellisuuden kuvaaminen faktaelokuvassa

Elokuvalla on ainutlaatuinen kyky tallentaa todellisuutta aidossa ympäristössä, sillä mikään muu taidemuoto ei siihen pysty. On kuitenkin tärkeää muistaa, että todellisuus on silloin olemassa kahdenlaisena: on maailma sellaisenaan, ilman kameroita ja maailma kameroiden läsnä ollessa. Kamera muuttaa aina ihmisen käyttäytymistä, joten todellisuuden sellaisenaan kuvaaminen on liki

mahdotonta. (Pirilä & Kivi 2010, 46.) Dokumenttielokuvan teoreettinen perusta on realistinen traditio: elokuvan tulisi tallentaa ja paljastaa fyysistä maailmaa, mutta samalla myös lunastaa se. On mahdotonta sanoa, voiko elokuva koskaan tallentaa maailmaa sellaisenaan ilman että perehtyy totuuden ja todellisuuden käsitteisiin. Dokumentin realistista luonnetta tukevat argumentit ja todisteet, joita ei esimerkiksi fiktioelokuviissa tarvita. (Valkola 2002, 24–28.)



Kuva 1. ”This is not a pipe”. Belgialainen maalari René Magritte määritteli representaation käsitteen tällä taideteoksella. Kyseessä ei ole piippu vaan esitys piipusta. ”Jos olisin kirjoittanut kuvan alle, ’tämä on piippu’, olisin valehdellut”, Magritte sanoi. Lähde: http://en.wikipedia.org/wiki/The_Treachery_of_Images

Yllä oleva kuva (kuva 1) edustaa representaatiota, esitystä jostakin todellisuudessa olemassa olevasta asiasta. Kuva on kuitenkin vain esitys kyseisestä asiasta, ei siis totta itsessään. Sama pätee myös dokumenttielokuvaan, joka ei sinänsä ole todellisuutta vaan esitys todellisuudesta, siis representaatio. Dokumenttielokuva on aina myös tekijänsä näkemys, subjektiivinen taideteos, mikä vaikuttaa siihen, kuinka hyvin elokuvan katsotaan kuvaavan todellisuutta. Kärsiikö autenttisuus, jos dokumentintekijä puuttuu tilanteisiin? Onko tilanteisiin kuitenkin pakko puuttua eli onko täysin autenttisen kuvan saaminen mahdotonta? (Aaltonen 2006, 167.) Dokumenttielokuva on todellisuuden luovaa käsittelyä, kuten John Grierson termin määrittelee. Aaltonen täsmentää määritelmän: dokumenttielokuva on todellisuuden luovaa *esittämistä*. (toim. Kurki 2001, 30.)

Jalonen määrittelee totuuden (2002, 3) sanakirjaa apunaan käyttäen seuraavasti: totuus on aito, faktuaalinen asiaintila, joka on todistettu tai yleisesti hyväksytty todeksi. Fakta on asia, jonka tiedetään olevan totta eli se on todellisempi kuin väite tai uskomus. Objektiivisuus puolestaan toimii tietyllä tapaa totuuden mittarina. Täydellisen objektiivisuuden saavuttaminen eli asiaan täysin neutraalisti suhtautuminen on kuitenkin lähes mahdotonta, sillä teoksen (oli kyseessä sitten journalistinen teos tai vaikkapa dokumenttielokuva) tekijä kantaa mukanaan oman kokemusmaailmansa ja tietopankkinsa. Niiden vaikutusta on vaikea sivuuttaa.

Pertti Hemánus (1980, 16) kirjoittaa, että mitä tarkemmin sanoma vastaa todellisuutta, sen objektiivisempi se on. Jalonen käyttää tutkimuksessa apunaan myös filosofian

korrespondenssiteoriaa eli vastaavuusteoriaa: väite on tosi, jos asiat ovat kuten väite sanoo.

Journalistiset tuotokset sekä dokumenttielokuvat voivat joiltain osin olla tarkistettavissa todellisuutta vastaaviksi, mutta esimerkiksi dokumentaarisen elokuvassa on väistämättä paljon sisältöä, jonka todenperäisyyttä ei pystytä tarkistamaan. Elokuvalla voi myös tarkoituksellisesti valehdella ja esittää esimerkiksi lavastettuja tilanteita ja tapahtumia.

Dokumenttielokuvan tekijällä on aina vastuu elokuvan totuudellisuudesta. Tekijällä on kuitenkin käsissään yhtä aikaa valta, sillä esimerkiksi kameran suuntaaminen jonnekin on aina kannanotto ja valinta. Tekijä ei siten voi koskaan olla täysin neutraali. Tekijä valitsee myös päähenkilöt sekä sen miten ja missä heitä kuvataan, mitä kuvattavasta materiaalista valitaan mukaan elokuvaan ja millä käsikirjoituksella tarina rakennetaan. Valinnat ovat aina subjektiivisia ja niissä näkyvät tekijän omat arvot ja moraali. (Korhonen 2012, 15.)

Dokumenttielokuvan luonnetta pohdittaessa on käännyttävä ontologian puoleen. Ajatellaan, että dokumenttielokuva on lähellä todellisuutta eli todellista, fyysistä maailmaa, jossa elämme. Fiktioelokuvat, olivatpa ne kuinka realistisia tahansa, ovat aina fiktiota. Dokumentin ajatellaan kuvaavan todellista maailmaa, oikeita ihmisiä ja kaikkia koskettavia ongelmia, toiveita ja yhteiskunnan rakenteita. Ihmiset saavat suuren osan uutisista visuaalisesta mediasta, joten heidän on tärkeää ymmärtää myös ne menetelmät, joilla uutisia ja dokumenttielokuvia tehdään. (Grant ym. 2013, 24.) Se voi tarkoittaa esimerkiksi journalistista valintaa, asioiden suunnittelua, haastateltavien valintaa, johdattelua ja ohjeistamista.

Todellisuus on sen hyväksymistä, että maailma on olemassa ihmisten hahmottamana objektiivisena tosiasiana ja mahdollisuuksien joukkona, jotka ihminen on itse rakentanut. Sen lisäksi tämän jatkuvasti muuttuvan maailman rinnalla ja osana sitä on taiteellisten toimintojen ulottuvuus, johon myös elokuva kuuluu. Tässä ulottuvuudessa on omat sääntönsä, metodinsa ja materiaalisensa. Ne kietoutuvat käytäntöjen, instituutioiden ja kokemusten sarjaan, jota me pidämme "todellisena maailmana". Juuri tästä elokuvan materiaalisesta perustasta eli äänistä, kuvista ja vaikkapa liikkeen olemassaolosta katsoja rakentaa todellisuusvaikutelman. (Valkola 2002, 37.) Valkolan mielestä todellisuus rakentuu elokuvantekijän ja yleisön välisestä sopimuksesta, jonka mukaan dokumentin materiaali kerätään sosiaalishistoriallisesta todellisuudesta eikä lopputulos siten ole pelkkää dokumentin tekijän mielikuvituksen tuotetta. Sitä dokumentin voidaan ajatella olevan heijastuma tai tulkinta todellisuudessa ilmenevistä asioista. (Valkola 2002, 56.)

Aaltosen mukaan (toim. Kurki 2001, 29) dokumenttielokuvan voi ajatella olevan todellisuuden diskurssi, sillä se on käytännössä sukua muille todellisuuden systeemeille kuten tieteelle, taloudelle

ja politiikalle. Näitä yhdistää se, että ne ovat instrumentaalisia, niillä voidaan vaikuttaa ja muuttaa maailmaa. Dokumenttielokuva kertoo sosiaalisesta todellisuudesta, se on teksti, joka argumentoi maailmaa. Jos ajatellaan, että fiktio liikkuu alitajuisen ja tiedostamattoman alueella, dokumenttielokuvan voi nähdä liikkuvan enemmän rationaalien ja tietoisien puolella. Uusi dokumenttielokuva on kuitenkin tuonut myös tiedostamattoman alueen, taiteen ja tunteet osaksi genreä. Instrumentaalisuus on kuitenkin erottava piirre: dokumenttielokuvalla on pyritty vaikuttamaan, puuttumaan ongelmiin ja taistelemaan.

Brian Winston (ks. myös Aaltonen 2006, 172) on luonut rekonstruktiojatkumon (kuva 2), jossa erilaiset elokuvanteon keinot on asetettu janalle. Toisessa päässä janaa on kuvausmateriaali, jossa ei ole lainkaan interventiota eli tekijän puuttumista kuvaustilanteeseen. Ääriesimerkkinä toimii valvontakamera, jossa ei ole fyysistä kuvaajaa lainkaan. Toisessa päässä intervention määrä kasvaa ja jana huipentuu ohjaajan ja näyttelijän vuorovaikutussuhteeseen. Janan toisessa päässä voi siten olla mikä tahansa fiktioelokuva. Näyttelemisen on fiktiota, mutta Winstonin mukaan kaikkia muita jatkumon kohtia voidaan käyttää dokumentin teossa. (Winston 2000, 106.)



Kuva 2. Brian Winstonin kaavalema rekonstruktiojatkumo. Lähde: Brian Winstonin (Aaltonen 2006, 172) kaaviosta itse piirretty versio.

Ensimmäisenä asioihin puuttumisena eli interventiona voidaan pitää kuvauslupien kysymistä kuvattavilta henkilöiltä. Toinen aste on viivyttää kuvattavien toimintaa tai pyytää kohteita toimimaan tietyllä tavalla, jotta tarvittava materiaali saadaan nauhalle. Seuraavassa intervention vaiheessa kuvattavia voidaan pyytää esittämään uudelleen asioita, jotka ovat tapahtuneet, mutta kuvausryhmä ei ole ollut todistamassa tapahtumaa. Seuraavassa vaiheessa kuvattavia pyydetään

tekemään asioita, joita yleisesti tiedetään samankaltaisten ihmisten tekevän. Kuudes aste on se, että pyydetään kuvattavia esittämään toimintoja, jotka ovat mahdollisia, mutta niiden tapahtumista ei ole aikaisemmin todistettu. Seuraavaksi siirrytään jo epätyypillisten tilanteiden esittämiseen ja sitä kautta suoraan näyttelemiseen ensin todellisten tilanteiden ja lopuksi täysin kuviteltujen tilanteiden pohjalta. (Aaltonen 2006, 172.)

Luvussa 2.4 käsiteltiin journalismin ja dokumenttielokuvan suhdetta, ja aihetta voi peilata myös Winstonin rekonstruktiojatkumoteoriaan (kuva 2). Uutis- ja ajankohtaisreportaasit kuuluvat jatkumon alkupäähän, sillä toimitukselliseen työhön kuuluvat kuvauslupien kysyminen sekä henkilöiden viivyttäminen tai tilanteiden uudelleen esittäminen. Näin ollen Winstonin mukaan journalismissa voidaan käyttää vain jatkumon kolmea ensimmäistä tasoa. Dokumentissa sen sijaan voidaan liikkua jopa kahdeksan ensimmäisen tason välillä, mikä sulkee pois ainoastaan täysin fiktiivisten tilanteiden näyttelemisen. Dokumenttielokuvan liikkumapinta on siis journalistisia tuotoksia huomattavasti laajempi. (Jalonen 2002, 18.)

On myös huomattava, että elokuva on representaationa aina kaksisuuntainen. Pelkästään se ei riitä, että elokuva esitetään, sillä tulkinta riippuu myös katsojan havainnoista ja ymmärryksestä. (Oravala 2008, 59.) Elokuva ei siis ole koskaan täysin neutraali esitys vaikka elokuvantekijänä pystyisitkin täydelliseen neutraaliuteen. Jos elokuvantekijänä näet esittämäsi asian tietynlaisena, se saattaa avautua katsojalle aivan erilaisena, riippuen millainen hänen aikaisempi kokemusmaailmansa ja käsitejärjestelmänsä on.

Kognitioteorian mukaan elokuvallinen kokemus on aina todellinen eikä sen todenmukaisuus riipu siitä, onko kyseessä dokumentaarinen vai fiktiivinen elokuva. Katsoja sijoittaa näkemänsä representaatiot osaksi aiempaa käsitejärjestelmäänsä ja arvioi elokuvan todenmukaisuutta opitun tiedon ja arjen elämismaailman kautta. (Oravala 2008, 65.) Se, että elokuvallinen kokemus on todellinen ei kuitenkaan tarkoita sitä, että elokuva itsessään olisi todellinen. Kuten Jalonen (2002, 7) kirjoittaa, moni uskoo vielä sanontaan ”kamera ei valehtele”. Katsojan asenne ja tietämys kuvien ja videokuvan tai vaikkapa journalismin todellisuudesta vaikuttaa siis paljon siihen, kuinka katsottava asia nähdään. Kriittinen katsoja voi esimerkiksi pohtia dokumenttielokuvassa käytettyä kamera-ajoa ja miettiä, ettei sitä ole voitu tehdä ilman kiskoja eli tarkkaa ennakkosuunnittelua ja henkilöiden asettelua, eli toisin sanoen näyttelyä.

Media eli tässä tapauksessa dokumenttielokuva on käsitysten, mielipiteiden ja asenteiden aktiivinen tuottaja. Se ei ole läpinäkyvä ikkuna maailmaan vaan ennemminkin vääristävä peili. Media on siten itse osa todellisuutta, koska se on niin vahva todellisuuden rakentaja. Tästä näkökulmasta katsottuna

dokumenttielokuva ei siis vastaa todellisuutta vaan edustaa ainoastaan kapea-alaisesti rajattua näkemystä todellisuudesta. Voidaan myös pohtia onko todellisuutta sinänsä edes olemassa, jos kaikki kokemukset ja tulkinnat ovat mediaesitysten rakentamia. Voiko maailmaa katsoa enää neutraalisti tai subjektiivisesti, jos media on istuttanut ihmisiin valmiit asenteet ja näkökulmat, jotka ovat levinneessä mediakulttuurissa nykyisin jopa globaaleja? (Herkman 2002, 20.)

3 PÄÄTTYMÄTÖN PELI -ELOKUVAN SYNTY

3.1 Brainstormaus asettuu muotoonsa: synopsis ja ennakkotutkimus

Elokuvan tekeminen ilman aikaisempaa kokemusta vaatii perehtymistä dokumenttielokuvan tekoprosessin vaiheisiin oppikirjoja apuna käyttäen. Vaiheet voivat edetä eri järjestyksessä ja kaikki elokuvantekijät eivät edes käy läpi kaikkia vaiheita, mutta periaatteessa alla oleva Jouko Aaltosen malli (2006, 109) pitää sisällään kaikki tärkeimmät elokuvan teon askeleet.

ELOKUVATUOTANNON VAIHEET

IDEA/TARVE

SYNOPSIS

ENNAKKOTUTKIMUS

KÄSIKIRJOITUS

TUOTANNOLLINEN JA TAITEELLINEN VALMISTELU

KUVAUSVAIHE

LEIKKAUS

ÄÄNEN JÄLKIÄSITTELY

NEGATIIVIN LEIKKAUS/ON LINE

LEVITYS

PALAUTE

Yllä on Jouko Aaltosen näkemys elokuvan tuotantoprosessista (2006, 109.) Aaltosen mukaan elokuvaprosessi etenee siis aiheen ja idean kehittelystä ensimmäiseen synopsisversioon. Sen jälkeen tehdään ennakkotutkimus ja kaavaillaan ensimmäinen käsikirjoitusrunko. Budjetin laatiminen ja tuotantosuunnitelma kuuluvat myös alkuvaiheeseen, jotta projektille voidaan anoa tukea.

Esituotantovaiheeseen kuuluu taiteellinen ja tuotannollinen valmistelu eli kuvauspaikkojen ja -tilanteiden suunnittelu ja alustavan kuvakäsikirjoituksen laatiminen. Sen jälkeen päästään kuvaamaan. Jälkituotanto sisältää leikkausvaiheen, äänileikkauksen, miksauksen, värimäärittelyn ja muut lopputyöt. Lopussa odottaa markkinointi ja levitys. (Aaltonen 2011, 43.)

Aihe oli ohjaaja-leikkaaja Ere Ekin ehdotus. Hän harrastaa itse retrokonsolipelaamista ja -keräilyä ja oli huomannut, kuinka paljon harrastus on yleistynyt Suomessa viime vuosina. Peliteollisuus

kehittyy kovaa vauhtia, mutta silti osa ihmisistä pelaa laitteilla, josta kaikki on saanut alkunsa. Näiden nostalgikkojen kautta elokuvan on tarkoitus tallentaa suomalaista konsolipelihistoriaa, mutta ennen kaikkea kertoa tarinoita keräilijöistä ja pelaajista. Aihe on kehittynyt matkan varrella paljon: aluksi pääpainona oli kronologinen historiakatsaus, mutta rakastettavien henkilöhahmojen vuoksi elokuvasta tulikin tarina ihmisistä. Tutustuin Ylen Suoran linjan harjoittelussa mediatoimittaja Ere Ekiin sekä Jenny Huttuseen ja päätimme perustaa kolmihenkinen tuotantotiimin.

”Palaverissa päätimme, että Jenny hoitaa rahoitushakemuksen täyttämisen sekä tuotantosuunnitelman kirjoittamisen. Eren vastuulle jäi miettiä mitä välineistöä tarvitsemme ja kuinka paljon siihen menee rahaa. Minun tehtäväni oli luoda synopsis sekä ensimmäinen käsikirjoitusrunko. En olisi uskonut, että rahoitushakemusten täyttäminen on niin monimutkaista ja hankalaa. Liitteeksi piti lisätä kaikkien ansioluettelot, koulupaperit ja lisäksi synopsis, käsikirjoitus ja budjetti. Pakko myöntää, että tämä oli alkuvaiheessa kaikista ärsyttävin osuus.” (Työpäiväkirjat 23.9.2014.)

Elokuvaa valmistellessa täytyy kiinnittää huomiota budjettiin. Erilaisilta rahastoilta on mahdollista anoa tuotantotukea sekä esimerkiksi käsikirjoitus-, matka- ja välinetukea. Loin ensimmäisen synopsisin osaksi Suomen Kulttuurirahaston rahoitushakemusta. ”Synopsis on tiivistelmä elokuvasta tai ohjelmasta, sen keskeinen sisältö, idea ja muoto lyhyesti hahmoteltuna” (Aaltonen 2011, 73.) Synopsis on muovautunut jatkuvasti tuotannon edetessä. Alkuperäisessä synopsisissa esittelin elokuvan rakenteen ja idean. Henkilöitä, henkilöiden lukumäärää ja funktiota en pystynyt synopsiskeen kirjoittamaan, koska tuotannon alkuvaiheessa minulla ei ollut niistä mitään tietoa. Synopsis oli käytännössä hahmotelma elokuvan ideasta, jonka tiesin muuttavan muotoaan. Sen kirjoittaminen auttoi kuitenkin rajaamaan aihetta ja tekemään itselle selväksi, mitkä asiat jäävät elokuvasta pois. Kaikkea ei voi kertoa tunnin mittaisessa dokumenttielokuvassa.

Synopsis alkaa päälauseella. Se tarkoittaa elokuvan keskeisen sisällön tai sanoman tiivistämistä yhteen lauseeseen. Se voi myös kertoa, mihin kysymykseen elokuva pyrkii vastaamaan. (Aaltonen 2011, 74.) Synopsisin päälauseeksi muodostui: ”Miksi retrokonsolipelit viehättävät harrastajia vielä tänäkin päivänä?”. Etsin siis vastausta siihen, mitä syitä ihmisillä on pelata vanhoja pelejä uusimpien, tehokkaiden ja elokuvamaisen näköisten pelien sijaan. Synopsisin ensimmäinen lause on one-liner. Se voi olla sama kuin päälause, mutta se tarkoittaa lähinnä lausetta, joka voisi olla esimerkiksi sanomalehden ohjelmatiedoissa. (Aaltonen 2011, 75.) Päätymätön Peli -elokuvan one-linerina toimii: ”Dokumenttielokuva retrokonsolipelaajista, jotka vielä nykypäivänäkin käynnistävät antiikkisen Nintendon uusimman XBOX:in sijaan.”

Synopsiksen ja rahoitushakemusten lähettämisen jälkeen käynnistyi varsinainen työprosessi. Se vaati laajaa ennakkotutkimusta. Aloitin ennakkotutkimuksen perehtymällä konsolipelihistoriaan. (ks. Reunanen, Heinonen & Pärssinen 2013; Saarikoski 2004; Saarikoski & Suominen 2009; Suominen 2014.) Rakensin kynän ja paperin avulla aikajanan, jotta pystyin hahmottamaan historian kulun (ks. Liite 1.) Samalla kirjoitin faktatiedon inspiroimana ylös kysymyksiä ja aiheita, joita halusin elokuvassa käsitellä. ”Taustatyön tehtävä on perehdyttää tekijä käsiteltävään maailman ja ilmiöön, auttaa häntä ymmärtämään ja pääsemään sisään aiheeseen”, kirjoittaa Aaltonen (2011, 81). Tavoitteenani ei siis ollut ahtaa elokuvaan kaikkea löytämäni faktaa vaan tiedostaa itse, mistä olen elokuvaa tekemässä. Se luo myös haastateltaville tunnelman, että tiedän, mistä puhun ja kysyn.

Oletin, että dokumenttielokuvaan sopivien haastateltavien etsiminen olisi kaikista vaikein osuus. Kun ensimmäinen haastateltava, päähenkilöksi kaavailemani jyvaskyläläisen videodivarin omistaja kieltäytyi projektistamme, jouduin miettimään haastateltavat uusiksi. Olin hieman skeptinen sen suhteen, kuinka hyvät, puheliaat ja avoimet haastateltavat löytäisin, koska kyseessä on kuitenkin elokuvassa esiintyminen omana itsenään. Laitoin Facebookissa toimivaan Pelikonsolit ja pelit (Retro) –ryhmään alustavan kyselyn, jossa kerroin projektista ja kysyin mielipiteitä ideasta. Vastaanotto oli hyvä ja sain paljon yhteydenottoja.

Lähestyin Facebookin välityksellä ensimmäisenä kyseisen ryhmän ylläpitäjää, kuopiolaista Paolo Carrassia, joka tuntee paljon alan harrastajia. Hän suostui itse projektiin mukaan ja suositteli haastateltaviksi myös kolmea muuta retroharrastajaa.

”Uskomatonta. Soitin neljä puhelua ja sain neljä haastateltavaa. Pelkäsin, että vastassa olisi joukko tuppisuita, jotka eivät ainakaan suostu kameran eteen. Yllätyksekseni kaikki olivat innoissaan aiheesta, puhuivat paljon ja suostuivat välittömästi. Yksi haastateltavista kuvaili jopa itseään kamerapelleksi, mikä kuulosti omaan korvaani erittäin hyvältä. Heittäytymiskykyä vaaditaan. Aluksi ajattelin, että haastateltavien etsiminen olisi projektin vaikein osuus, mutta lopulta se osoittautuikin helpoimmaksi. Kävi tuuri.” (Työpäiväkirjat 30.10.2014.)

Hienoa haastateltavien löytämisessä oli myös se, että he kaikki edustavat eri sukupolvia. Nuorimmaisena on tammikuussa armeijaan lähtenyt Riku Korhonen, 1980-luvulla syntyneitä edustaa 25-vuotias Petteri Suomalainen. Paolo Carrassi puolestaan edustaa 35-vuotiaita ja Ari Tommiska on viisissäkymmenissä. Lisäksi löysin haastateltavaksi Turun yliopiston digitaalisen kulttuurin tutkijan Jaakko Suomisen, joka on julkaissut Suomen konsolipelikulttuurista ja historiasta useita tutkimuksia. (ks. esim. Saarikoski & Suominen 2009; Suominen 2014.) Perustin Facebookiin ryhmän ”Päättymätön peli –dokumenttielokuva”, jonne lisäsin kaikki haastateltavat. Halusin, että prosessi on heille avoin ja he voivat halutessaan seurata ryhmässä, mitä me olemme

dokumenttitiimin kanssa tehneet. Lisäksi ryhmää pystyi käyttämään kuvausaikataulujen ja muiden asioiden sopimiseen. Prosessin avoimuus oli myös haastateltavien toive. Ryhmä toimi työkaluna vain projektin alkuvaiheessa, jolloin sovimme kuvausaikatauluja. Sen jälkeen se jäi käyttämättömäksi.

3.2 Päästä heitettyä – käsikirjoituksen synty

Elokuvan käsikirjoittajan tehtävä on yksinkertaisesti tehdä elokuvasta teos, joka on alusta loppuun asti mielenkiintoinen ja ymmärrettävä. Vaikka se kuulostaa itsestään selvältä, tekijän on oivallettava, että hyvä teos kiinnostaa ja huono pitkästyyttää. Siinä, että ottaa elokuvan käsikirjoituksen ja dramaturgian harteilleen, on siis suuri vastuu. Nykyisin puhutaan suljetusta ja avoimesta dramaturgiasta. Aristoteleen Runousoppi edustaa suljettua dramaturgiaa: juoni muodostaa kaaren, jossa on alku, käännekohta ja loppuratkaisu. Tätä kaavaa on kritisoitu ja haluttu käyttää vapaampaa ilmaisua. Sen lisäksi on ryhdytty puhumaan entistä enemmän myös vuorovaikutteisesta dramaturgiasta, mikä tarkoittaa yleisön osallistumista teoksen sisällön ja juonen tuottamiseen. (Pirilä & Kivi 2010, 2529.)

Minä toimin dokumenttielokuvan Päättymätön Peli käsikirjoittajana. Se oli yksi alkuvaiheen suurimmista haasteista, sillä faktaelokuvan ennakkosuunnittelu on hyvin vaikeaa. Sen vuoksi dokumenttielokuvan käsikirjoitus onkin enemmän työsuunnitelma, jonka avulla elokuva kuvataan ja leikataan. (Pirilä & Kivi 2010, 59.) Kuvia käsikirjoitusprosessista tutkimuksen lopussa (liite 1).

”Minulla ei ole aavistustakaan, mitä olen tekemässä. Jos elokuva olisi fiktiota, kirjoittaminen olisi huomattavasti helpompaa. Koska emme ole etsineet vielä yhtään haastateltavaa, minun täytyy luoda henkilöt ja tapahtumat omasta päästäni. Vaikka käsikirjoittaminen ja toimittajan työ ovat minun vastuualueitani, joudun käsikirjoittamisvaiheessa hyppäämään myös kuva- ja äänimaailman puolelle kehitellessäni kohtauksia. Se on minulle täysin uutta.” (Työpäiväkirjat 13.10.2014.)

Varsinainen käsikirjoitus eli skenario muodostuu kohtauksista. Käsikirjoitukseen merkitään siis toimintaa, dialogia, ääntä ja ympäristöä. Sen jälkeen kohtaukset ja jaksot sijoitetaan toisiaan tukevasti ja riittävän vaihtelevasti käsikirjoitusrunkoon. (Pirilä & Kivi 2010, 62–63.) Rakensin siis paperin ja kynän avulla aikajanan ensimmäisestä kotipelikonsolista 1990-luvun alun laitteisiin asti. Sen jälkeen listasin aihealueet, joista halusin haastateltavien kanssa keskustella ja sijoitin ne mahdollisimman soljuvasti aikajanelle. (Ks esim. Köönikkä 2011; Saarikoski & Suominen 2009.) Ensimmäinen käsikirjoitusversio meni uusiksi, sillä jyväskyläläinen videodivarin omistajan

kieltäytyi ja olin jo rakentanut käsikirjoituksen hänen varaansa. Lisäksi löysin muutaman pelikonsoleita käsittelevän dokumentin, jotka oli rakennettu samalla tavoin kuin minä olin ajatellut elokuvan rakentaa.

”Poistin tänään alkuperäisen käsikirjoituksen kokonaan. Koska olimme löytäneet haastateltavat ja tiesimme heistä jo melko paljon, uuden rungon luominen oli helpompaa. Pystyin kirjoittamaan kohtauksen, jossa mies leikkii kultaisen noutajan kanssa, koska tiesin koiraharrastuksesta. Kirjoitin kohtauksen, jossa seuraamme toisen haastateltavan salibandyharjoituksia. Käsikirjoitus syntyi lopulta yhdessä päivässä ja olen lopputulokseen tyytyväinen. Mielestäni se on looginen ja kiinnostava. Tiedän kuitenkin sen, että lopullinen elokuva ei todennäköisesti noudata lainkaan käsikirjoitusta. Koskaan ei voi tietää, mitä eteen tulee ja otamme asiat sellaisenaan vastaan.”
(Työpäiväkirjat 13.11.2014.)

Alkuperäisen suunnitelmani mukainen kronologinen rakenne jäi kokonaan pois. Päätin keskittyä Suomen konsolipelihistoriaan pieninä annoksina pitkin dokumenttia ilman, että etenen vuosi vuodelta tapahtumasta toiseen. Uudessa käsikirjoituksessa pääosassa ovat ihmiset, jotka harrastavat intohimoisesti jotakin. Halusin tavoittaa ihmisen ja heidän kauttaan yhteisön. Lähdin etsimään tunnetta faktatiedon sijaan, joten päätin edetä episodimaisesti ihmisestä toiseen niin, että sama teema jatkuu. Kun teema vaihtuu, se vaihtuu pidemmän siirtymän kautta, jotta katsojalla on aikaa pureskella edellistä aihepiiriä.

Käsikirjoituksen voi hahmottaa kertomuksena. Yksinkertaistettuna kertomuksen peruselementit ovat tapahtumat, henkilöahmot, temaattisesti yhdistyvä tarina tai juoni sekä aika-akseli, jonne tapahtumat ja henkilöt sijoittuvat. Kertomuksen perustehtävä on tuoda tolkkua maailman epäjärjestykseen. Sitä tehdään kerronnallistamisen keinoin: kaoottinen maailma ymmärretään paremmin tarinan kautta. Sen lisäksi käytetään draamallistamista, mikä tarkoittaa esimerkiksi sitä, että asiat esitetään henkilöiden kautta eli ne personifoidaan. (Herkman 2002, 87–107.) Päättymätön Peli -dokumenttielokuvassa käytetään kaikkia edellä mainittuja keinoja. Tarina ja ihminen kiinnostavat enemmän kuin pelkän faktan esittäminen ja lisäksi ne helpottavat samaistumista ja asioiden ymmärtämistä.

Loin käsikirjoitukseen ulko- ja sisäkohtauksia, ja merkitsin ne tekstein INT ja EXT. Kirjoitin kohtauksen nimen sekä miljöön, vuorokauden ajan sekä vuodenajan. Sen jälkeen kerroin mitä kohtauksessa tapahtuu, miltä se näyttää, kuka puhuu ja mistä aiheesta henkilö puhuu. Numeroin kohtaukset ja niitä tuli yhteensä 25 kappaletta.

”INT: Yhteisön rakentuminen. Petterin koti, talvi, keittiön pöytä, päivä.

Petteri puhuu Facebook -yhteisön rakentamisesta ja sen kehittymisestä. Millaisia ihmisiä, miten yhteisö rakentuu, mitä sellaisen toimiminen tarvitsee.

Näytetään kuvaa jostain yhteisöllisestä tapahtumasta, esimerkiksi Paolon työpaikalta nuorisotalolta tai jostain konsolipelitapahtumasta.” (Käsikirjoitusrunko 13.11.2014.)

Kun kirjallinen käsikirjoitus on valmis, kuvaaja ja ohjaaja laativat sen pohjalta kuvakäsikirjoituksen eli story boardin. Siinä hahmotellaan sarjakuvamaisesti tarvittavia kuvia, kuvakokoja, kameran liikkeitä sekä lisätään tekstein teknisiä ohjeita ja viitteitä, joita muut elokuvan tekijät tarvitsevat. (Pirilä & Kivi 2010, 63.) Tulostin käsikirjoituksen ja työryhmäni kuvaaja-editoijat piirsivät kohtausten viereen suunnitelmia tarvittavista kuvista. Sen lisäksi teimme tekstimuotoisen listan kuvista, joita tarvitsemme. Tiesimme esimerkiksi, että Arilla on museollaan laitteita, joita emme pysty kuvaamaan missään muualla Suomessa. Teimme etukäteen listan, mitä koneita ja pelejä meidän täytyy muistaa kuvata.

Muokkasin käsikirjoitusta koko elokuvaprosessin ajan. Kun sain haastattelut tehtyä, litteroin kaiken materiaalin ja ryhdyin etsimään aihepiireiltään ja tunnelmaltaan elokuvaan sopivia, nasevia kommentteja. Rakensin käsikirjoituksen erilaisten aiheiden mukaan, jotta elokuva etenisi soljuvasti ja käsittelisi yhtä aihetta kerrallaan. Aihepiirit olin suunnitellut jo ennen haastatteluita, mutta sen lisäksi haastattelun yhteydessä esille nousi uusiakin aiheita, jotka halusin elokuvaan mukaan. Aihepiireiksi valikoin muun muassa lapsuuden pelikokemukset, keräilijöiden parisuhde-elämän, pelaamisen syyt nykypäivänä sekä keräilyharrastuksen mittavuuden ja hinnan. Valitsin jokaiselta haastateltavalta parhaat kommentit aihepiireihin liittyen ja ripottelin ne käsikirjoitukseen. Siitä oli helppo karsia "heikoimmat" tai eniten sivupoluille eksyvät kommentit ja näin jäljelle jäi vain paras materiaali. Rakensin käsikirjoituksen seuraavaa rakennetta apuna käyttäen.

1. INTRO

2. HENKILÖIDEN ESITTELY

Petterin esittely

Paolon esittely

Tutkija Jaakko aloittaa siitä miten konsolit rantautuivat Suomeen alunperin

Petteri & Paolo pelaavat yhdessä

Rikun esittely

Arin esittely

3. AIHEPIIRIT

Emulaattorit

Pelimuistot

Eri konsolien historia ja saapuminen Suomeen

Syyt pelaamiseen

Keräilyn hintavuus

Yhteisöllisyys

Ihmissuhteet

4. LOPPUNOSTATUS

Retropelimityjäiset, jonne kaikki elokuvan hahmot kokoontuvat

5. HENKILÖIDEN HYVÄSTELY

Riku lähtee armeijaan

Petteri etsii vaimoa ja punaista tupaa

Paolo haluaa kotimaahansa Italiaan

Ari ei aio luopua kokoelmastaan ikinä

Elokuvan alku on keskeinen. Käsikirjoittajan tehtävänä on pohtia, kuinka nopeasti ja kuinka paljon henkilöistä ja heidän taustoistaan annetaan tietoa heti elokuvan alussa. (Bacon 2004, 100.)

Päättymätön Peli -elokuvassa henkilöt ovat keskeisessä asemassa, joten halusin antaa heille aikaa esittäytyä heti elokuvan alussa. Etsin kaikilta haastateltavilta mahdollisimman hyvin heitä itseään kuvaavia kommentteja esittelyosioihin, jotta persoonat painuvat katsojan mieleen heti aluksi.

Kirjoitin uuteen käsikirjoitukseen sanatarkasti ne kommentit, jotka halusin haastateltavilta poimia. Lisäksi merkitsin jokaisen kommentin kohdalle aikakoodit, jotta editoijan on helpompi löytää ne haastattelumateriaalin seasta ja hän pystyy leikkaamaan haluamani kohtaukset yhdeksi janaksi. Oli vaikea hahmottaa, kuinka pitkä elokuva olisi, kun kaikki materiaali olisi aikajanalla.

Lopullinen käsikirjoitus eli kuudes versio syntyi helmikuussa 2015 kun näin ensimmäisen elokuvan raakaversioon ja huomasin, kuinka tukkoinen se oli. Sergei Eisensteinin luoman montaasiajattelun mukaan perinteistä draamankaarta ei ole aina välttämätöntä noudattaa. Montaasiajattelu lähtee jokaisen tarinan ainutkertaisesta ytimeistä sekä katsojan aktivoinnista. Sen perusperiaate on jättää eri elementtien välille tyhjää tilaa, jolloin katsoja saa tilaa vuorovaikutukseen elokuvan kanssa. (Pirilä & Kivi 2005, 11–12). Montaasi on ilmaisullinen leikkaus, todellisuuden osien kokoamista ja rinnastamista siten, että syntyy uusi ajatuskokonaisuus. Yhdistämisestä syntyy älyllinen tai

emotionaalinen merkitys. Ihminen etsii merkityksiä ja syy-seuraussuhteita. (Anttila, Hassinen, Vainionpää 1996, 7.)

Olin rakentanut elokuvasta liian ahtaan ja unohtanut tyhjän tilan merkityksen. Katsoja tarvitsee aikaa hengittää ja rekisteröidä asioita, jotka on juuri sanottu. Tyhjä tila elementtien välissä tarkoittaa esimerkiksi musiikkia ja rauhallista maisemakuvaa, jolla siirrytään vaikkapa kaupungista toiseen. Ymmärsin myös, että kaikkea ei tarvitse sanoa eikä alleviivata. Se onkin elokuvan ydin: pienelläkin visuaalisella elementillä voi kertoa paljon enemmän kuin puolen tunnin monologilla. Ryhdyin karsimaan materiaalia suoraan editointipöydällä, sillä turha toisto ja epäjohdonmukainen puhe oli helpompi hahmottaa kuultuna ja nähtynä kuin tekstimuodossa. Tein muutokset myös käsikirjoitukseen, jotta minulla olisi aina ajan tasalla oleva käsikirjoitus.

Pirilä ja Kivi kirjoittavat (2010, 63), että "käsikirjoittaminen on niin älyllisesti kuin tunnepohjaisestikin vaativaa puuhaa, joka vaatii tarinankertomisen taidon lisäksi tietämystä elokuvien vaikutuksesta yleisöön. Tämän vuoksi ei riitä, että tarinassa esitellään vetovoimaisia henkilöhahmoja, vaan hahmojen välisen vuorovaikutuksen on määriteltävä suhteensa draaman perusrakenteisiin, ja yhtä lailla niiden on oltava valitun formaatin ja tyylin mukaisia ja herätettävä yleisön kiinnostus." Yleisön huomioon ottaminen käsikirjoitusta laatiessani oli koko ajan läsnä. Etsin materiaalista kiinnostavia pieniä elementtejä ja hauskoja kohtauksia, jotta elokuvasta ei tule pitkäväteinen. Sen lisäksi halusin sitoa sekä elokuvan aiheet että myös henkilöt toisiinsa, jotta katsomiskokemus on mahdollisimman helppo ja miellyttävä.

Meir Sternbergin mukaan elokuvan itsetietoisuudella tarkoitetaan sitä, missä määrin prosessia avataan katsojalle. Suurimmillaan itsetietoisuus on vaikkapa silloin, kun henkilö katsoo suoraan kameraan. (Bacon 2004, 38). Elokuvassa Päättymätön Peli itsetietoisuutta on ripoteltu elokuvaan pieninä annoksina ja vain muutamaankin tarkasti harkittuun kohtaan. Tarkoituksena on yllättää katsoja sillä, että haastateltava katsookin yhtäkkiä suoraan kameraan. Lisäksi työryhmäni äänet ja kysymykset kuuluvat muutamassa elokuvan kohdassa. Tuotantotiimini ei suunnitellut näitä kohtauksia ja tilanteita etukäteen, mutta niitä löytyi haastattelu- ja kuvitusmateriaalista. Joitakin haastateltavien kommentteja ei olisi voinut käyttää ilman toimittajan kysymystä, joka kuuluu etäisenä kameran takaa. Leikkaaja pohti pitkään särkeekö yhtäkkiä taka-alalta kuuluva kysymys elokuvan tunnelman, mutta päätimme yhdessä, että kyseessä on hyvä tehokeino.

3.3 Kameran takana ja edessä

Dokumenttielokuvan kuvaaminen on haastavaa, sillä kameran edessä on kameraan tottumattomia ihmisiä. Yleensä dokumenttielokuvaa varten kuvataan puhuvia ihmisiä ja seurataan päähenkilöiden liikkeitä ja tapahtumien etenemistä läheltä, pitkiäkin aikajaksoja. Katsoja vertaa omia kokemuksiaan ja tuntemuksiaan elokuvan hahmoihin. Sen vuoksi kohde on aina katsojalle ikoni tai symboli, joka sisältää paljon laajemman merkityskentän kuin elokuvan tekijä ehkä huomaakaan. (Pirilä & Kivi 2005, 47.) Usein henkilöiden suora seuraaminen ja heidän elämänsä tallentaminen "sellaisenaan" on haastavaa. Yleensä onkin kyse kohteiden elämän tyypillisyyksien lavastamisesta ja toistamisesta. Helke kirjoittaa (toim. Kurki 2001, 13), että on jopa kritisoitu sitä, että romantisoidaanko ja länsimaistetaanko esimerkiksi heimokulttuureita dokumenttielokuvien avulla, jos ohjaaja käskää kohteita toimimaan siten kuin hän kuvittelee kohteiden toimivan länsimaisesta näkökulmasta.

Dokumentti luottaa puhuttuun sanaan, sillä argumentoinnissa sanat ovat kuvia vahvempia. Kuvien kombinaatiot, välitekstit sekä kuvat ja äänet kertovat paljon, mutta dokumentit kääntyvät silti usein ääniraitojen puoleen etenkin abstraktien argumenttien kohdalla. Voice over -kertojien, reporttereiden tai haastateltavien kommentointi kuuluu dokumentin luonteeseen. Fiktioelokuvassa pystymme seuraamaan keskeistä ideaa pelkästään kuvien avulla, mutta dokumentin argumentointi olisi todella vaikeaa ilman ääniraitaa. (Valkola 2002, 82–83.) Sen vuoksi päätimme käyttää tutkijaa sekä välitekstityksiä faktan kertojina ja muita haastateltavia muistojen ja kokemusten kautta faktan vahvistajina. He antavat kerrotulle faktalle kasvot.

Ennen kuvauksia on päätettävä, mikä on kameran näkökulma kuvattavaan kohteeseen: katsooko kuvattava missään vaiheessa kameraan (suoraan kameralle esiintyminen), välitetäänkö tapahtumia ikään kuin kuvattavan silmin (subjektiivinen kamera) vai seurataanko kuvattavaa ulkopuolelta käsin (objektiivinen kamera). Kuvassommittelu ja rajaus sekä kuvakokojen ja kameran liikkeiden (panorointi, kamera-ajo ym.) miettiminen ovat myös olennainen osa työprosessia jo ennen kuvauksia. Sen lisäksi on suunniteltava kohteisiin riittävä ja oikeanlainen valaistuslaitteisto ja -tekniikka. Myös ääntä tallentavien laitteiden käyttö on suunniteltava etukäteen: esimerkiksi paikallaan olevissa haastatteluissa sekä mahdollisissa liikkumistilanteissa (kameran mikit, ylimääräinen nauhuri, haastateltavalle langaton mikki jne.). (Anttila, Hassinen, Vainionpää 1996, 13–46.)

Työryhmäni ensimmäinen kuvausmatka sijoittui Poriin, jossa Turun yliopiston tutkija Jaakko Suominen asuu. Aloitin haastattelukierroksen hänestä, jotta saisin teoria- ja historiatiedon kerättyä

ensimmäisenä. Sen jälkeen olisi helpompaa pureutua syvällisemmin ja ihmiskohtaisemmin aiheeseen. Vuokrasin välineet Jyväskylän yliopistolta viikko ennen lähtöä, jotta saimme kuvausryhmäni kanssa tutustua kalustoon ja tehdä muutamia harjoituskuvauksia. Harjoittelimme muun muassa valojen käyttöä, sillä työryhmälläni ei ollut aikaisempaa kokemusta valaisemisesta.

Välineistö:

Canon Xa10 kamera

Haulikkomikki + tuulensuoja

Zoom H2 ulkoinen tallennin

Sigma 10-20mm linssi (Canon kiinnitys)

Nappimikki langallinen

Kolme kappaletta punapäävaloja

Jatkoroikka/kela

Jennyn oma Nikon järjestelmäkamera

Mikkipuomi

Harjoittelin ryhmäni kanssa haastateltavan kohtaamista koehenkilön avulla, jotta kaikki osaisivat toimia ammattimaisesti ja saumattomasti kuvauspaikoilla. Työnjakosuunnitelman mukaan Ere hoitaa kuvauksellisen ohjauksen eli pyytää haastateltavia toimimaan tietyllä tavalla tai liikkumaan pisteestä A pisteeseen B. Minun vastuullani on seurata keskustelua ja vaatia uusintaa, jos kommentti on huono, liian lyhyt tai liian pitkä. Minun tehtäväni on siis keskittyä sisältöön ja Eren kuvalliseen ilmaisuun. Jennyn pääasialliseksi tehtäväksi jäi liikkua kameran kanssa silloinkin, kun muut eivät ole tekemässä varsinaista haastattelua. Näin on mahdollista saada spontaania ja luonnollista materiaalia.

”Minä vein hänet (Suomisen) sivummalle, kun Ere ja Jenny ryhtyivät kasaamaan kuvausvälineistöä työhuoneeseensa. Täytimme kuvaussopimuksen, jossa haastateltava luovuttaa kaikki oikeudet meille. Sen lisäksi kerroin hieman kuvausten etenemisestä. Esitin toiveen, että Suominen olisi kameran edessä mahdollisimman rentona ja omana itsenään. Jos päättä kutittaa, sitä saa raapia. Jos mietityttää, saa miettiä. Kävimme haastattelukysymykset läpi yhdessä ja annoin Suomiselle aikaa rauhoittua.”

(Työpäiväkirjat 1.12.2014.)

Ensimmäiset kuvaukset sujuivat journalistisissa tunnelmissa. Suominen oli asiallinen haastateltava. Halusin pitää hänen haastattelunsa täysin erillään muista, sillä hänen tarkoituksensa oli olla elokuvani faktan kertoja, asiallinen tutkija, joka luo elokuvalle uskottavuutta. Kuvausryhmä kuvasi muita haastateltavia erinäisten harrastusten ja töiden parissa, mutta halusin pitää Suomisen täysin

anonyymina. Olisi ollut liian omituista nähdä tutkija yhtäkkiä uimahousuissa uintiharrastuksensa parissa.

Kaikissa haastatteluissa käytettiin kahta kameraa, joissa oli mikrofonit. Lisäksi minä tallensin ääntä nauhurilla. Halusin välttää siltä, että tekniikka pettää ja tärkeää materiaalia jää puuttumaan. Kahdella kameralla kuvausryhmäni sai kuvattua yhtä aikaa kahta eri kuvakokoa: lähikuvaa ja puolikuvaa. Näin haastattelukuva ei ole koko ajan samanlainen vaan kuvakokoa voidaan vaihdella leikkausvaiheessa.

”Haastattelijana huomasin muutamia haasteita: ensinnäkin minun täytyy kiinnittää jokaisen vastauksen alussa huomiota siihen, että haastateltava aloittaa kokonaisella lauseella eikä vastaa kysymykseeni. Toisekseen minun täytyy katsoa, että ääni kantautuu riittävän voimakkaana tallentimeen. Lisäksi minun täytyy kiinnittää huomiota siihen, että nauhuri tai minä itse emme näy kamerassa. Tämän kaiken lisäksi minun täytyy tietenkin kiinnittää huomioni vastausten sisältöön. Jos haastateltavan vastaus lähtee sivupoluille, on liian pitkä tai harhailee, minun tehtäväni on katkaista kommentti ja pyytää vastaamaan uudelleen toivotulla tavalla. Lisäksi minun täytyy omaksua tieto, jotta pystyn kysymään jatkokysymyksiä ja pysyn itse kärryillä, mistä puhutaan. Minun tehtäväni on myös luoda haastatteluun mukava ja rento tunnelma, jotta haastateltava ei pönötä uutismaisesti kuvassa.” (Työpäiväkirjat 1.12.2014.)

Kuopiossa oli kaksi haastateltavaa, Paolo ja Petteri. Kuvaukset kestivät kolme päivää (4.-6.12.2014). Kuvausryhmäni tapasi ensimmäisenä Petterin hänen työpaikallaan kehitysvammaisten palvelutalolla. Ajattelin, että haastattelen jokaista pelaajaa kahdessa osassa: ensin kysyn peruskysymyksiä työstä, harrastuksista ja tavoitteista ja toisessa erässä keskustelen peleistä ja muistoista. Toisen haastattelun teen eri ympäristössä ja selvästi eri ajankohtana kuin ensimmäisen. Päätin toimia näin, sillä henkilön on helppo puhua ensin itsestään. Kun tutustun haastateltavaan ensimmäisen haastattelun aikana ja saan luotua hyvän hengen, toisessa haastattelussa saan paremmin irti todellisia tunteita ja muistoja, jotka haluan elokuvaan.

”Petteri oli luonteva ja hyvä haastateltava, joka ymmärsi heti miten kameroiden edessä kuuluu käyttäytyä ja puhua. Olimme tyytyväisiä aamupäivän suoritukseemme. Petteriltä sain jälkikäteen kiitosta, että oli mahtavaa työskennellä kanssamme, koska olimme omia itsejämme, rentoja ja inhimillisiä emmekä pelottavia ja jäykkiä elokuvantekijöitä. Hän koki meidät ennemmin kavereina ja hyvinä tyyppeinä, joten saimme hänet paremmin rentoutumaan. Oli mukavaa saada hyvää palautetta, koska olimme itse hieman epävarmoja.” (Työpäiväkirjat 4.-6.12.2014.)

Halusin Paolon ja Petterin myös yhteishaastatteluun (ks. kuva 3), sillä ajattelin, että ystäväysten olisi helpompi rentoutua kameran edessä, jos he saisivat keskustella keskenään välittämättä kameroista. Asetin heidät sohvalle keskustelemaan ja pyysin heitä puhumaan keskenään valitsemistani aiheista. Näin sain luotua rennon tunnelman heidän välilleen ja siten parempia kommentteja.



Kuva 3. Paolo Carracci ja Petteri Suomalainen yhteishaastattelussa. Lähde: Päätymätön Peli -dokumenttielokuva.

Porin kuvauksiin olisi riittänyt yksi päivä, joten päätin kiristää aikataulua Kuopiossa. Siirsin Petterin sunnuntaille kaavailun haastattelun perjantaille, joten käytännössä tein kolme haastattelua yhden päivän aikana. Päivä venähti 12-tuntiseksi ja totesin sen liian rankaksi. Päätin, että Helsingin kuvaussessio pidetään alkuperäisen suunnitelman mukaisesti nelipäiväisenä, jotta päivät eivät käy kuvausryhmälle ja haastateltaville liian rankoiksi.

Joulukuussa, tarkemmin sanottuna torstaina 11.12.2014, dokumenttitiimi matkusti Helsinkiin tapaamaan niin ikään kahta haastateltavaa Riku Korhosta ja Ari Tommiskaa. Jälleen jututin haastateltavia sekä kotona että työpaikalla. Tiimityö toimi huomattavasti paremmin, koska kokemusta oli ehtinyt jo kertyä. Työnteko sujui soljuvammin ja rivakammin.

Porin, Kuopion ja Helsingin kuvaukset kestivät yhteensä yhdeksän päivää. Kuvausmateriaalia kertyi yhteensä toistakymmentä tuntia. Mukana on haastattelukuvaa sekä kuvituskuvaa, jossa pelaajat esittelevät kokoelmiaan, pelaavat, ovat muiden harrastustensa parissa, tekevät töitä tai toimivat muutoin spontaanisti. Lisäksi on paljon anonyymiä ulkokuvaa, time lapse -kuvaa sekä muuta kuvituskuvaa.

Itse en kuvannut lainkaan, mutta sivusta seuratta opin paljon esimerkiksi kuvan jatkuvuudesta. Jatkuvuus tarkoittaa kuvausvaiheessa esimerkiksi sitä, että peräkkäin leikattavien otosten on oltava henkilön liikkeen kannalta sellaisia, että ne voidaan kytkeä yhteen ja saadaan vaikutelma

ajallisesta jatkuvuudesta. (Pirinen & Kivi 2005, 50.) Kuvaajani kiinnittivät huomiota esimerkiksi siihen, ettei kuvattavien vaatetus vaihdu otosten välillä. Myös valaistuksen jatkuvuus samanlaisena sekä vuodenajan säilyminen samana oli tärkeää huomioida. Lisäksi oli syytä kiinnittää huomiota siihen, miten kuvakerronta etenee leikkauspöydällä. Tarinaa on vaikea rakentaa editointivaiheessa, jos kaikkia tarvittavia kuvia ei ole. Sen vuoksi ohjaaja käski Paolon toistamaan monia toimintoja, jotta tilanteesta saadaan useita kuvia: television käynnistäminen läheltä ja kaukaa, Nintendon kytkeminen edestä ja takaa, pelin käynnistyminen eri kuvakulmista ja niin edelleen. Siten leikkausvaiheessa on helpompi rakentaa luonteva jatkuvuus eri toiminnoille.

Lisäksi elokuvan jatkuvuutta oli mietittävä siirtymäkuvien suhteen. Se tarkoittaa sitä, että kuvauspaikoilla oli mietittävä miten siirrytään esimerkiksi haastateltavasta toiseen tai kaupungista toiseen. Useimmiten se tarkoittaa pysähtynyttä kaupunkikuvaa tai esimerkiksi yksityiskohtakuvaa. Kuvausryhmäni kuvasi esimerkiksi liikkuvasta autosta pimenevää kaupunkia, josta saa pidemmän siirtymäkuvan, johon on helppo lisätä esimerkiksi musiikki taustalle. Se rauhoittaa katsojaa. Pienillä siirtymillä tarkoitetaan otoksen sisäisiä esiintyjien ja kameran liikkeeseen liittyviä kuvamuutoksia, jotka syntyvät kuvaustilanteessa. Pienet siirtymät yleensä jatkavat vallitsevaa teemaa ja voivat liittyä esimerkiksi kuvattavan pään kääntämiseen.

Keskisuuret siirtymät syntyvät leikkausvaiheessa. Ne sitovat samasta paikasta otetuista otoksista ajallisesti etenevän kokonaisuuden, jonka katsoja mieltää kohtaukseksi. Se tarkoittaa siis saman kohteen, ympäristön tai tapahtuman ääni- ja kuvaotosten yhdistämistä. Suuret siirtymät ovat kerronnallisia siirtymiä uuteen aiheeseen, paikkaan, tulevaisuuteen tai henkilöön. (Anttila, Hassinen, Vainionpää 1996, 65.) Omaperäinen ja itsetehty musiikki on varmasti elokuvamme vahvuuksia siirtymäkuviissa, sillä se luo omalta osaltaan mielenkiintoisen tunnelman ja vie katsojan paikasta ja ihmisestä toiseen rauhallisesti.

3.4 Kevät editointikopissa

Dokumentin estetiikkaa ja lopullista ulkoasua miettiessä katse kohdistuu leikkaukseen. Usein dokumentti luodaankin vasta leikkausvaiheessa, jolloin se saa lopullisen muotonsa. Leikkauksen ja toiminnan välinen rytmikka liittyvät kerronnassa yhteen ja vaikuttavat siihen, miten katsoja elokuvaa tulkitsee. Kyse on siis siitä, miten kuvat liittyvät toisiinsa ja miten puhe, musiikki ja ääniefektit luovat oman rytmensä kuvien kanssa. (Valkola 2002, 118.) Leikkauspöydälle kertyy usein kymmeniä tunteja raakamateriaalia, jota tässä jälkituotantovaiheessa ryhdytään työstämään. Kohtamäki (toim. Kurki 2001, 9) on jaotellut neljä osa-aluetta, jotka muodostavat leikkauksen

reunaehdot: 1) tekniset ominaisuudet eli kuvan ja äänen laatu, 2) esteettiset ja tyyllilliset ominaisuudet eli valittu kuvaustyyli ja ohjaustapa, 3) tarinankerronnan strategia eli miten aiheesta kerrotaan ja miten dramaturgia on rakennettu sekä 4) eettiset valinnat materiaalin käsittelyssä.

Usein elokuvan leikkaajat ovat oma ammattiryhmänsä, jotka keskittyvät pelkästään leikkaamiseen. Nollabudjetin elokuvaa tehdessä tilanne on kuitenkin se, että kolmihenkinen tuotantotiimini tekee kaiken itse. Elokuvan leikkaajat (tässä elokuvassa raakaleikkaaja Jenny ja jälkitöiden ja efektien osaaaja Ere) yhdistävät kuva- ja äänitokset yhtenäiseksi lopputulokseksi. Se pitää sisällään sekä taiteellista että teknistä työtä. Käsikirjoitus toimii leikkaajan ohjenuorana. (Pirilä & Kivi 2008, 26–27). Leikkauksella on kolme tehtävää. Ensinnäkin se mahdollistaa tapahtumapaikan vaihtamisen, tehostaa toimintaa ja synnyttää vaihtelua. Toisekseen leikkaamalla elokuvasta poistetaan tarpeeton tilan ja ajan kuvaaminen. Näin ollen katsoja saa vain tarpeellisen määrän tietoa, jonka hän pystyy mielikuvituksensa avulla täydentämään. Kolmantena leikkaamalla luodaan mielikuvia kohteesta, toiminnasta tai ihmisestä käyttämällä eri näkökulmia. (Anttila, Hassinen, Vainionpää 1996, 46.)

Dokumenttielokuvan rakenne on kiinni todistevoimaisesta leikkauksesta, joka muuttaa klassista kerronnan jatkuvuusleikkausta. Leikkauksia ei siis järjestetä kohtauksen sisällä esittämään aistimusta yhdestä ajasta ja tilasta, jonka sisällä katsoja voi nopeasti paikallistaa keskeisten henkilöiden suhteelliset sijainnit vaan dokumentissa leikkaukset asettuvat esittämään kohtauksen sisällä tiettyä argumenttia. "Joskus leikkaus enemmänkin etsii kuin välttelee selkeitä leikkauksellisia siirtymiä, joihin liittyvät graafiset törmäykset vihjaavat (...) kiirettä ja toiminnallista aktiviteettia. Ajalliset ja paikalliset hyppäykset ja henkilöhahmojen asettelu ei ole niinkään olennaista argumentaation rinnalla. Niinpä dokumentti sietää fiktiota paremmin myös ajallisia ja tilallisia aukkoja ja hyppyjä, niin kauan kuin jatkuvuus argumentoinnin välillä säilyy. (Valkola 2002, 80–81.)

Dokumenttitiimini kuvaaja Ere Ekillä oli kaikki tarvittavat editointiohjelmat ja -välineet kotonaan, joten hänen kodistaan tuli meidän työhuoneemme. Laadin käsikirjoituksen, mutta jätin konkreettisen editointityön ja tekniikan Eren ja Jennyn harteille, koska he ovat alan osajia. Minun vastuullani oli tehdä päätökset siitä, mitä pätkiä poistetaan aikajanalta, mitä uusia kommentteja lisätään ja miten ne sijoitellaan kokonaisuuden osaksi. Varsinaisesta lopputuloksesta vastasimme kaikki kolme yhdessä.

"Elokuvan ensimmäinen versio oli puoli tuntia liian pitkä, mikä ei ollut suuri yllätys. Helpompi on karsia sisältöä ylipitkästä tuotoksesta kuin huomata, että mittaa on puoli tuntia liian vähän. Huomasin myös, että rakenne ei toimi ja tein melko paljon muutoksia. Vaihtelin kohtausten paikkoja, lyhensin

kommenttien pituuksia ja karsin kaiken ylimääräisen pois. Lähetin tekstiversiön jälleen Erelle kaikkine korjauksineen.” (Työpäiväkirjat 20.12.2014.)

Ryhmäni piti tammikuussa pienen tuotantotouon kerätäkseen voimia kevään editointiprojektiin. Noin tunnin mittaisen raakaleikkausversion työstäminen aloitettiin tammikuun 2015 lopulla. Editointiohjelmana toimi Adobe Premiere CC -ohjelma, värimäärittelyn apuna DaVinci Resolve -ohjelma, äänenkorjauksessa Adobe Audition sekä grafiikassa Adobe After Effects CC. Ryhmäni katsoi elokuvan raakaversiön läpi ja minä tein sisällöllisiä muistiinpanoja, Ere kirjoitti ylös kuvitusideoita. Muokkaustyö alkoi editointiohjelmassa, mikä tarkoitti sitä, että vedin aluksi suoria linjoja: pyysin editoijia vaihtamaan kohtausten paikkoja ja poistamaan selvästi turhia kommentteja. Palaverissa ryhmäni totesi, että elokuvassa on oltava noin 15 minuuttia ilmaa, jotta kommenttien haastateltavien välille jää tarpeeksi tilaa. Karsiminen oli vaikeaa, sillä elokuva tuntui sisällöltään hyvältä, mutta mitä useammin elokuvan katsoin, sitä enemmän löysin sieltä turhaa asiaa.

”Mietimme editoidessamme, olisiko järkevää ripotella viiden haastateltavan kommentit lyhyemmissä osissa toistensa lomaan, jotta mielenkiinto säilyy, eikä yksi haastateltava puhu liian pitkään ja puuduttavasti. Tulimme kuitenkin siihen tulokseen, että pidämme kommentit pitkinä, sillä halusimme antaa aikaa haastateltavalle, joka puhuu. Halusimme, että katsoja kiintyy hahmoon ja oppii tuntemaan hänet, tietää, että tämä on nyt Petteri, joka puhuu ja hän tekee työkseen tällaista ja pelaa näitä pelejä näistä syistä. Vasta sen jälkeen siirrytään seuraavaan hahmoon. Myöhemmin Petteri seikkailee lisää, mutta nyt katsoja jo tietää, kuka on kyseessä. Ajattelimme, että se toimii paremmin, kuin se, että koko ajan ilmestyy uusia hahmoja vaikka edellinenkin naama ei ole vielä painunut mieleen.” (Työpäiväkirjat 20.12.2014.)

Editointivaiheessa tärkeimpiä tehtäviäni olivat karsiminen ja olennaisen valitseminen. Pirilän ja Kiven (2005, 27–29) mukaan kyseessä on niin sanottu elliptinen kerronta, jonka pääperiaatteena on jättää tietoisesti pois olennaisia ja keskeisiä asioita. ”Kerronnan kannalta keskeisiä tapahtumia ei näytetä – ainakaan kokonaan – vaan ne joko tietoisesti kierretään tai näytetään vain osittain, viitteellisinä.” (Pirilä & Kivi 2005, 27). Se tarkoittaa sitä, että elokuvantekijä luottaa katsojaan ja tämän kykyyn solmia langanpäitä yhteen. Kaikkea ei siis tarvitse näyttää vaan riittää, että katsojalle antaa vihjeitä ja näyttää vaikkapa osia jostain kokonaisuudesta. Huomasin esimerkiksi jälkikäteen, etten saanut Petteriltä lyhyttä ja ytimekästä kommenttia siitä, että hän työskentelee kehitysvammaisten palvelukodissa. Kaikki kommentit olivat liian pitkiä ja rönsyileviä ja niitä oli mahdoton leikata sopiviksi. Päätin ilmaista asian ikonilla eli tienvarsikyltillä, jossa lukee Riistavesi ja Palvelukeskus. Sen jälkeen leikataan kohtaukseen, jossa Petteri kävelee muutaman asiakkaan kanssa tiellä.

Kuten Pirilä ja Kivi kertovat Leikkaus -teoksessaan (2008, 30), tässä tuotantovaiheessa paljastuvat käsikirjoittajien, ohjaajien ja toimittajien taidot hallita elävää kuvaa ja kuvallista ilmaisua. Lisäksi tässä vaiheessa nähdään kuvaus- ja äänitöiden onnistuminen. Pirilä ja Kivi (2008, 30) esittelevät kaksi vaihtoehtoa: leikkaustyö on alkuvaiheessa joko loputtomasta materiaaliiröykkiöstä oikeiden palasten etsimistä tai niukasta materiaalista järkevän kokonaisuuden kasaamista. Omassa projektissani on kyse näiden tilanteiden yhdistelmästä. Kuvitusmateriaalia kertyi niin paljon, että kaikkien klippien läpikäyminen oli lähes mahdotonta tässä ajassa. Sen vuoksi hyvää materiaalia saattoi jäädä pois lopullisesta elokuvasta. On kuitenkin hyvä, että materiaalia on liikaa. Joistain tilanteista materiaalia oli taas liian vähän. Esimerkiksi tutkija puhuu pitkään historiallisista ja kulttuurisista seikoista, joiden kuvittaminen oli vaikeaa, sillä sopivaa kuvitusmateriaalia ei ollut.

"Luova leikkaaja ja taitava jälkikäsittelijä voivat tehdä ihmeitä, mutta osaavan kuvaajan ja äänittäjän otoksia ei voita mikään!", siteeraavat Pirilä ja Kivi ensimmäistä kirjaansa sarjan toisessa osassa Leikkaus (2008, 35). Se tarkoittaa käytännössä sitä, että jälkikäsittelijät voivat saada huonostakin materiaalista aikaan ihmeitä, mutta jos jo kuvaus on tehty huolella, materiaali on käytännössä jo kerran leikattu. Omassa projektissani samat ihmiset toimivat kuvaajina ja leikkaajina, joten vaikka se lisää heidän työmääräänsä huomattavasti, voisin ainakin ulkopuolisena ajatella, että editointityö on helpompaa jos on itse kuvannut materiaalin. Näin voi suunnitella jo kuvausvaiheessa, miltä editointipöytä tulee näyttämään.

Leikkaustyön lopullisena tavoitteena on luoda teos, jonka katsoja ymmärtää ja saa siitä elämyksen (Pirilä & Kivi 2008, 37). Aaltonen (2006, 147) kuvaa leikkausprosessia lineaariseksi tapahtumaksi, jossa materiaali katsotaan läpi, tehdään muistiinpanot, litteroidaan haastattelut ja valitaan käytettävät kuvat. Sen jälkeen tehdään raakaleikkaus, jota ryhdytään työstämään hienoleikkausvaiheessa. Se on käytännössä loputon prosessi, sillä aina voi hioa lisää. Kokonaisuuden hahmottaminen oli helpompaa kun näin kaiken valitsemani materiaalin editointiohjelman janalla perätysten. Hioin rakennetta editoijan kanssa muutaman viikon, kunnes olin tyytyväinen runkoon. Sen jälkeen ryhdyin yhdessä editoijan kanssa etsimään sopivia kuvituspätkiä sekä käymään läpi spontaania puhemateriaalia haastattelujen ulkopuolelta.

Vaikka editointivaihe on oma vaiheensa dokumenttielokuvan teossa, haastattelut, käsikirjoitus ja kaikki editointivaihetta edeltävät asiat vaikuttavat lopputulokseen. "Yhtenä leikkaustyön onnistumisen tärkeimpänä edellytyksenä on kuvaustyön lopputuloksena syntyneen materiaalin soveltuvuus käsikirjoituksen mukaiseen kerrontaan. Kuvakokojen ja -kulmien vaihteleva tarjonta, harkitut ja hallitut kameranliikkeet, otosten ajallinen ja sisäinen rytmi, valotuksen ja optisen kivanmuodostuksen looginen jatkuvuus sekä monet muut kuvaustilanteessa huomioit

detaljitasoiset tekijät takaavat leikkaajan työlle turvallisen ja ilmaisullisia vaihtoehtoja tarjoavan lähtökohdan." (Pirilä ja Kivi 2008, 37).

Pirilä ja Kivi (2005, 23) ovat tehneet ikonista yläkäsitteen kaikille elokuvan merkeille ja merkityksille. Se pitää siis sisällään metaforat, symbolit ja indeksit sekä kaikki kuvat, joita elokuvantekijä teokseensa valitsee. Ikoneilla voidaan esittää myös asioita, jotka eivät ole läsnä. Ikoni voi tässä yhteydessä olla siis vaikkapa otos, valokuva, ääni tai musiikki. Dokumentin tekijä voi käyttää apunaan myös assosiaatioita. Esimerkiksi peräjälkeiset kuvat korvasta ja ovesta luovat salakuunteluiluusion. Todellisuudessa salakuuntelutilannetta olisi vaikea kuvata näin. Kuvilla voidaan luoda katsojalle tiettyjä mielleyhtymiä esimerkiksi kuvituskuvilla, vaikka ne eivät vastaisi lainkaan todellisuutta. Elokuvantekijä voi siten leikkauksvaiheessa erilaisia kuvia yhdistelemällä luoda juuri haluamiaan assosiaatioita tarinansa tueksi. ”Esimerkiksi kuva juoksevasta koirasta muuttuu sen mukaan leikataanko siitä kädet levällään kyykkivään, hymyilevään mieheen vai taaksensa vilkuilevaan, juoksevaan mieheen.” (Jalonen 2002, 7.)

Katsottuani raakaleikkausmateriaalin läpi kymmeniä kertoja, huomasin joidenkin asioiden muuttuvan minulle itsestäänselvyyksiksi. Muistan haastattelut ulkoa ja tiedän, mitä tapahtuu seuraavaksi. Sama ongelma on myös luovalla editoijalla: hän muuttuu sokeaksi työnsä. Kuten Pirilä ja Kivi kirjoittavat (2008, 38), oma elokuva on tekijälleen tuttu jokaista kuvaa, siirtymää ja ääniraitaa myöten. Vaikka tarkoituksena on luoda yhtenäinen ja ymmärrettävä kokonaisuus, lopputulos saattaa olla sekava ulkopuolisen katsojan silmin. Sen vuoksi esitin elokuvan raakaleikkausversion ihmiselle, joka ei ymmärrä elokuvan teosta eikä konsolipeleistä mitään eikä ihmiselle, joka ymmärtää elokuvasta ja peleistä jotain. Näin sain tietää antaako elokuva sisältöä ihmiselle, joka ei harrasta pelaamista ja ihmiselle, joka puolestaan harrastaa. Samalla editoija saa kuulla kaksi erilaisista lähtökohdista kumpuavaa mielipidettä siitä, onko kokonaisuus ymmärrettävä, selkeä ja visuaalisesti miellyttävä.

Palaute oli erinomaista. Konsolipeleistä ymmärtämätön katsoja sanoi, että rakastettavien hahmojen ja huumorin vuoksi elokuva oli miellyttävä kokemus. Peleistä ja elokuvan tekemisestä ymmärtävä katsoja oli positiivisesti yllätynyt elokuvan laadusta ja ammattitaidosta. Lisäksi hänen mielestään tarina eteni hyvin, hahmot olivat kiinnostavia ja yllättäviä ja sen lisäksi peleistä ja konsoleista sai mukavasti uutta tietoa. Oli hienoa kuulla tässä vaiheessa hyvää palautetta. Se loi uskoa siihen, että elokuvan rakenne ja juoni kantaa.

Maaliskuussa alkoi elokuvan jälkikäsitteilyvaihe. Se sisälsi äänen- ja kuvankorjausta eli kaikkien osien viilaamista tasaiseksi, yhtenäiseksi kokonaisuudeksi. Huhtikuun alussa pidetyssä kokouksessa

päätettiin, että elokuva saatetaan valmiiksi toukokuun alkupuolella. Ensi-ilta sovittiin kuitenkin vasta toukokuun lopulle sen vuoksi, että meillä olisi varmasti kädessämme elokuvan fyysinen olomuoto reilusti ennen ensi-iltaa, jotta välttäisimme mahdolliset viimehetken ongelmat.

Jälkikäsittelevaiheessa projektini sai korvaamatonta apua Ylen dokumenttielokuvien hankinnoista vastaavalta Ari Ylä-Anttilalta. Lähetin hänelle huhtikuussa jälkikäsitteilyä vaille olevan version ja hän sanoi, että sitä pitäisi lyhentää 10 minuutilla, koska juoni ei kanna yli 50 minuuttia pitkässä versiossa. Katsoin elokuvan muutamia kertoja ja huomasin myös, että karsittavaa materiaalia oli. Lähetin uuden version ja Ylä-Anttila vastasi, että nyt juoni ja rakenne toimivat. Hän toivoi, että tekisimme intron uusiksi, jotta se olisi vetävämpi. Teimme muutokset ja hän hyväksyi uuden version. Oli hienoa saada asiantuntijalta palautetta, vaikka hänen ei olisi tarvinnut meitä auttaa. Tällä hetkellä näyttää siltä, että elokuva esitetään Yleisradiossa, mutta neuvottelut ovat huhtikuun 2015 lopulla vielä kesken. Lopputulos selvinnee toukokuun aikana.

3.5 Mitä lopulta syntyi: dokumentin laji ja ominaispiirteet

Päättymätön Peli on lajiltaan yhteisökuvaus, jossa selvitetään retrokonsolipelaajayhteisön toimintaa ja sen yksittäisten jäsenten elämää ja ajatuksia. Aaltosen mukaan on tärkeää erottaa toisistaan elokuvan aihe, näkökulma, teema ja idea. Aihe tarkoittaa sitä osaa todellisuudesta, jota elokuva käsittelee. Tässä projektissa aiheena ovat retrokonsolipelaajat. Aihetta käsitellään pelaajien näkökulmasta, sillä tarkoituksenamme on löytää tunne, ei niinkään faktaa. Teemalla tarkoitetaan elokuvan syvällisempää sisältöä eli tekijän havaintoa tai väitettä maailmasta. Tässä elokuvassa teemana on harrastus, joka yhdistää ihmisiä. (Aaltonen 2011, 58–67).

Idean määrittelemisen tarkoittaa käytännössä sitä, että pohditaan, miksi elokuva on tehty ja mitä käyttötarkoitusta varten. Tämä elokuva on tehty käytännössä retrokonsolipeliharrastajille sekä ihmisille, jotka ovat kiinnostuneita pelikulttuurista- ja historiasta. Joukko saattaa kuulostaa pieneltä, mutta kun miettii sitä, kuinka moni suomalainen muistaa miltä Nintendon ohjain tuntuu kädessä tai mitä pelejä on lapsena pelannut, joukko paisuu suureksi. Jokaisella on muistijälki vanhoista peleistä ja tämän elokuvan on tarkoitus kaivaa muistot esiin ja herättää nostalginen tunne.

Historiallisella dokumenttielokuvalla viitataan menneisyyttä kuvaaviin dokumenttielokuviin. Aaltonen (2006, 60) lainaa Hannu Salmen määritelmää, jonka mukaan niillä pyritään "kuvaamaan menneisyyden tapahtumia historiantutkimuksen luomassa 'todenmukaisessa' viitekehyksessä."

Päättymätön Peli -elokuva sisältää vuosilukuja, vanhoja kuvia ja mainoksia sekä historiallisia laitteita, joten se on tietyiltä osin historiaa tallentava dokumenttielokuva. Mutta elokuvan pääpaino on kuitenkin nykyhetkessä ja ihmisissä, jotka elävät tätä päivää. Sen vuoksi se ei ole pelkästään historiallinen dokumentti.

Päättymätön Peli on myös luova dokumenttielokuva. ”Reportaasi ja tv-dokumentti ovat asiakeskeisempiä kuin luova dokumenttielokuva. Lähtökohta on tavallisesti journalistinen. Kyse on tiedonvälityksestä, kun taas luovassa dokumenttielokuvassa paino on elämyksen, kokemuksen ja sitä kautta ymmärryksen syntymisessä.” (Aaltonen 2011, 20). Etsin elokuvassani ihmisiä ja teen elokuvan heistä. Faktatietoa dokumenttiini tuo tutkija, jolla on merkittävä rooli elokuvassani. Pääosassa ovat kuitenkin pelaajat.

Elokuva etenee toisiinsa nivoutuvien aiheiden, kohtausten ja ihmisten kautta, minkä vuoksi määrittelen dokumenttielokuvani henkilövetoiseksi. ”Aihevetoiset elokuvat ovat tavallisesti muodoltaan elokuvallisia esseitä, joissa kysymykset ja vastaukset tai argumentointi vievät elokuvaa eteenpäin” (Aaltonen 2011, 69). Kolmantena vaihtoehtona on tarinavetoinen dokumentti, jossa henkilö on toissijainen tarinaan, konfliktiin tai prosessiin verrattuna. Se ei kuitenkaan sovi elokuvani lajiksi, sillä varsinaista tarinaa ei episodimaisen rakenteen vuoksi ole.

Päättymätön Peli on lisäksi eepinen dokumentti: ”Eepinen dokumentti kertoo ja kuvailee. Tarina etenee selostustekstin, kertojanäänän tai haastattelujen kautta. (...) Kertojanääntä täydentävät valokuvat, arkistomateriaali, tapahtumapaikat tai kokonaan uusi vertauskuvallinen kuvasto. Elokuvakerronta tapahtuu preesensissä. Eepinen rakenne on episodimainen, kohtauksia sitoo yhteen elokuvan teema, ei jännitteet ja kliimaksit, kuten draamallisessa rakenteessa.” (Aaltonen 2011, 109).

Päättymätön Peli -dokumenttielokuva on pienestä ja kokemattomasta tuotantotiimistä huolimatta eheä ja selvärajainen dokumenttielokuva, joka on esitys tietyn harrastajapiirin todellisuudesta. Se täyttää dokumenttielokuvan kriteerit, mutta luovana dokumenttielokuvana tekee pesäeroa journalismiin. Seuraavassa luvussa käydään tarkemmin läpi elokuvanteon ongelmia sekä onnistumista todellisuuden kuvaajana.

4 LOPPUTULOKSEN ANALYSOINTI

4.1 Dokumentin tekijän haasteet ja ongelmat

Koska työryhmä muodostui melkein itsestään ja idea oli valmiina jo ennen dokumenttiprojektin aloittamista, suuremmilta alkuhaasteilta vältyttiin. Ensimmäinen ongelma omalla kohdallani oli hahmottaa se, kuinka dokumenttielokuva käytännössä tehdään ja miten se eroaa Ylellä tekemästani uutistyyöstä. Kolmen minuutin uutisjutun oli muunnuttava käsissäni lähes tunnin mittaiseksi lopputulokseksi.

Käsikirjoituksen kirjoittaminen oli todella vaikeaa, koska teksti, juoni ja hahmot täytyi luoda käytännössä omasta mielikuvituksesta, vaikka kyseessä on faktaelokuva. Katsoin monia dokumenttielokuvia ja huomasin oman käsikirjoitukseni uutismaisuuden. Siitä piti päästä eroon, sillä kyseessä on elokuva, jonka täytyy olla kiinnostava, tarinallinen, miellyttävä katsoa ja kuunnella. Minun piti valita tuleeko elokuvaan kertoja, välitekstit vai eteneekö se pelkästään haastatteluiden ja siirtymäkuvien kautta tietyn juoniketjun mukaan. Aluksi loin faktatiedosta tekstitykset haastatteluiden väleihin. Kun käsikirjoitus meni kokonaan uusiksi, poistin tekstitykset ja päätin, ettei kertojaakaan tule. Mielestäni tarina eteni ilman niitä jouhevammin, eikä vuosilukuja ja termejä viliseviä faktaosioita tarvittu. Ajattelin, että fakta jäisi tutkijan kerrottavaksi, sillä asiantuntevana puheena sitä olisi miellyttävämpää kuunnella.

Rahoitushakemusten täyttäminen oli seuraava haaste, sillä huomasimme, että matkakuluihin ja välineistöön kuluu rahaa. Koska kukaan meistä ei ollut hakenut apurahoja aikaisemmin, se oli meille kaikille uutta ja aiheutti sen vuoksi hankaluuksia. Emme esimerkiksi tiedeet lainkaan, kuinka paljon rahaa voi anoa ja saada. Uskon, että aliarvioimme summan, sillä nöyryys tuli vastaan. Haimme rahoitusta Suomen Kulttuurirahastosta sekä Journalistisen kulttuurin edistämissäätiöltä, Keski-Suomen Maakuntarahastosta ja Uuden Suomettaren Säätiöltä. Laskimme, että matkakuluihin sekä välineistöön kului noin 1500 euroa. Suurimman osan välineistä saimme lainattua Jyväskylän yliopiston viestintätieteiden laitokselta, mutta tarvitsimme lisäksi kameralle monopodin sekä haastateltaville langattomia mikrofoneja. Emme lisänneet apurahahakemukseen lainkaan ”palkkakuluja”, vaikka periaatteessa dokumenttielokuva työllistää meidät kaikki koko vuodeksi.

Lisäksi huomasimme, että mahdolliset raha-avustukset maksettaisiin vasta vuoden 2015 puolella, osa vasta loppukeväästä. Välineistö piti hankkia jo marraskuussa, sillä kuvaukset alkoivat joulukuussa. Matkat kuvauspaikkakunnille ja majoittuminen siellä lisäsi kustannuksia

huomattavasti. Tätä tutkimusta kirjoittaessani emme ole saaneet rahoitusavustusta mistään lähteestä vaikka haimme tuotantotukea neljältä eri taholta: Suomen Kulttuurirahastolta, Keski-Suomen Maakuntarahastolta, Uuden Suomettaren Säätiöltä sekä Jokesilta.

Kuvaukset sujuivat yllättävän hyvin. Meidän oli kiinnitettävä tarkoin huomiota kuvausaikatauluihin, sillä joulukuu oli pimeä ja meillä oli suunnitelmissa kuvata paljon ulkokuvaa. Sisähaastattelut piti sen vuoksi ajoittaa siten, että ulkokuvat voidaan kuvata puolen päivän aikaan, jolloin on vielä valoisaa. Vuodenajan ongelma oli myös se, ettei vetinen maisema ollut kovin kuvauksellinen. Kuvauksissa mietin myös ryhmäni ajoittaista amatöörimäistä toimintaa. Työnjako ei ollut aina täysin selvä.

”Kun liikuimme talleilla, huomasimme kahden kameran ongelman. Jos toinen kuvaajista kuvaa tilanteesta laajempaa kuvaa, yleensä toinen kuvaaja tai minä toimittajana näymme kuvissa. Se materiaali on auttamatta poissa pelistä. Olisi ehkä pitänyt sopia tarkemmat pelisäännöt siitä, miten kuvaamme, jos kuvaamme ihmistä liikkeessä. Lisäksi emme taltioineet ääntä erillisellä laitteella, mikä olisi ollut suotavaa, koska liikkeen aikana tuli hyviä kommentteja. Nyt ääni ei ole laadukas.” (Työpäiväkirjat 4.-6.12.2014.)

Toinen ongelma liittyi haastattelutilanteisiin. Pyysin haastateltavilta etukäteen kuvia asunnoistaan, jotta kuvauksiin valmistautuminen helpottuisi. Se ei kuitenkaan auttanut tarpeeksi. Törmäsimme kuvausteknisiin ongelmiin Petterin kotona sekä Suomisen työpaikalla. Ongelmia aiheutti tilanpuute. Jotta haastattelukuva näyttää hyvältä, tarvitaan sopiva polttoväli, jotta saadaan kapea syväterävyysalue. Onnistuimme kuitenkin molemmissa paikoissa huonekaluja, kameroita ja valoja siirtelemällä luomaan tarpeeksi hyvän syväterävyyden.

”Sunnuntaina menimme Arin kotiin. Huomasin jälleen kerran yhden ongelman, johon törmäsimme jo aikaisemmin: kiersimme Arin pelejä ja laitteita täynnä olevan kodin ensin ilman kameroita ja hän selitti kaikkea maan ja taivaan väliltä. Häneltä tuli spontaaneja kommentteja yhtäkkiä kun hän löysi jotain mielekästä ja meillä ei tietenkään silloin ollut kamera mukana. Tätä tapahtui harmillisen usein. Se johtui osittain siitä, että ohjaaja Ere oli niin tarkka siitä, että valot ja äänet ja kamerajalat ovat varmasti oikein aseteltu. En ollut tästä täysin samaa mieltä, sillä kyseessä on dokumentti. Sisältö on tärkeämpää kuin laatu. Sen takia meiltä jäi paljon hyvää spontaania materiaalia pois ja kun laitoimme haastateltavan istumaan spottivalojen eteen ja kamera huuleen, saimme enemmänkin ”ylemäisiä”, asiallisia kommentteja.” (Työpäiväkirjat 15.12.2014.)

Loin elokuvalle avoimen Facebook-sivun (1.12.2014), jotta voisin sitä kautta markkinoida elokuvaa ja pitää tuotantoprosessin yleisölle avoimena. Ymmärsin tässä vaiheessa, että markkinointi olisi pitänyt jo aloittaa ja se olisi ollut minun vastuullani. Tuotannolla ei ollut markkinointisuunnitelmaa

ollenkaan, enkä edes tiennyt, että sellainen olisi pitäisi olla. Samoin minun olisi pitänyt miettiä levitystahoja jo aikaa sitten. On kuitenkin otettava huomioon, että ryhmä on hyvin pieni ja markkinointi/levitys vaatisi kokonaan oman osaajan.

Facebook -sivu keräsi noin 300 seuraajaa, mikä oli loppujen lopuksi melko vähän ihmisiä. Yritimme pitää sivustoa kuvausten ajan aktiivisena, jotta seuraajat tietäisivät, mitä me milloinkin teemme. Kuvausten jälkeen sivuston käyttäminen jäi vähäiseksi, sillä pimeässä huoneessa tapahtuvasta kuukausia jatkuneesta editointivaiheesta oli hyvin vähän kerrottavaa tai näytettävää. Uskon, että trailerin levityksessä sivusto toimi hyvin, mutta muutoin sen markkinointiarvo jäi melko vähäiseksi. Sivustoa olisi pitänyt levittää ja mainostaa enemmän sekä pitää eläväisempänä koko tuotantoprosessin ajan, mutta resurssipula tuli vastaan. Elokuvan ensi-illan markkinoinnissa sivusto saattaa olla hyödyksi.

Ilman tarkempaa suunnitelmaa soitin Ylen dokumenttihankeista vastaavalle henkilölle ja hän innostui elokuvan teemasta. "Meille tarjotaan paljon dokumenttielokuvia, jotka tehdään opinnäytteinä, mutta emme ota niitä vastaan kovinkaan usein. Teidän aiheenne on sen verran mielenkiintoinen ja ajankohtainen, että haluan katsoa tuotoksen, kun se on valmis", Ari Ylä-Anttila sanoi puhelinkeskustelussa (joulukuu 2014). Lähetin hänelle helmikuussa 2015 trailerin ja tarkemman tuotantosuunnitelman, joka sisälsi kuvaukset elokuvan henkilöistä sekä tekijöistä.

Koska kyseessä on ryhmätyö, myös henkilökemiat vaikuttavat lopputulokseen. Huomasin jo alkuvaiheessa pientä valtataistelua ryhmäni kesken. Ere ohjaaja-kuvaaja-jälkikäsitelijänä ja minä käsikirjoittaja-tuottajana olimme molemmat keskeisissä rooleissa elokuvaprojektissa. Molemmat ovat vahvoja persoonia, joilla on selkeä visio. Kuvaaja-editori Jenny puolestaan oli alusta asti meihin kahteen nähden alisteinen henkilö, joka ei tuonut omia ehdotuksiaan kukkotappelin keskelle. Kun huomasin tämän asetelman, ryhdyin nostamaan Jennyn ideoita esiin ja huomasin hänen rohkaistuvan. Se aiheutti ensimmäisen konfliktin helmikuun 2015 alussa. Erellä oli ollut koko vuoden mielessään tietty visuaalinen ilme elokuvalle, sillä hän on keskittynyt 1980-luvun grafiikkaan muissakin projekteissaan. Jenny ja minä olimme hieman eri mieltä ulkoasusta ja ehdotimme, että voisimme pitää palaverin ja esitellä omat visiomme. Ere koki, että hänen varpailleen astutaan ja hän sanoutui irti grafiikan suunnittelusta ilman minkäänlaista neuvottelua.

Editointivaihe oli haastava, sillä paineet elokuvan rakenteen toimivuudesta kasautuivat yksin minun harteilleni. Tunnin elokuvan pitäisi olla mielenkiintoinen, tarinan jouheva ja hyvin loogisesti etenevä ja lisäksi juonessa pitäisi olla koukkuja ja kliimakseja, jotka nostaisivat katsojan kiinnostusta myös elokuvan loppupuolella. Vaikka kirjoitin useita tekstimuotoisia käsikirjoituksia,

lopullinen runko rakentui vasta leikkauspöydällä yhdessä editoijan kanssa. Kun runko oli valmiina, selvisi, että kuvituskuvaa on valtavasta materiaalmäärästä huolimatta liian vähän. Etenkin tutkijan pitkähköt historialliset kommentit oli vaikea kuvittaa. Ilman rahaa ryhmälläni ei myöskään ollut pääsyä arkistoihin, josta olisimme voineet saada käyttöömme uutis- tai mainosmateriaalia 1980-luvulta. Kompromissien ja uusien kuvituskuvien kuvaamisen jälkeen elokuva kuitenkin sai kaikkia osapuolia tyydyttävän ulkoasun.

4.2 Me teimme sen: tavoitteiden toteutuminen



Kuva 4. Päättymätön Peli -dokumenttielokuvan ensimmäinen logo Facebook -ryhmässä, jonka tarkoituksena oli markkinoida elokuvaa sekä tehdä tuotantoprosessista avoin yleisölle. Lähde: www.facebook.com/paattymatonpeli

Kolmihenkinen ryhmäni asetti tavoitteet alusta asti korkealle. En halunnut, että lopputulos näyttää amatöörimäiseltä opinnäytetyöltä vaan että se on kaunis ja harkittu kokonaisuus, jonka voi hyvillä mielin yrittää myydä Yleisradiolle sekä mahdollisesti kotimaisille elokuvafestivaaleille tai nettilevitykseen. Tämän vuoksi kuvausryhmäni vietti kuvauspaikkakunnilla useita päiviä. Halusin elokuvasta luontevan ja aidon, minkä vuoksi kävin haastateltavien kanssa viikkokausia keskusteluita puhelimitse sekä Facebookin kautta. Halusin luoda vaikutelman, että vaikka olemme vahvoja ammattilaisia, olemme haastateltavien kanssa samalla tasolla ja haluamme oikeasti tietää keitä he ovat. Sen vuoksi ryhmä vietti kuvattavien kanssa aikaa myös ilman kameroita, kaverillisesti.

Pirilä ja Kivi (2005, 35) kirjottavat, että elokuvantekijöiden on tärkeää keskittyä elokuvan rytmiin. Ihminen elää monien erilaisten arkirytmien parissa joka päivä, jopa tiedostamattaan. Vuorokaudenajat, vuodenajat, työ, harrastukset, aamuruutiinit ja kaikki muu luovat luontaista rytmiä

elämäämme. Sen vuoksi ihminen kaipaa tiettyä rytmiä myös elokuvaa katsoessaan. Se ei tarkoita sitä, että rytmin pitää olla tasainen ja toistua alusta loppuun samanlaisena. Tätä pohdin leikkausvaiheessa. Mietin, että jos käytän elokuvassa grafiikkaa, sen pitää toistua useammin kuin kerran, jottei se jää irralliseksi. Samaa asiaa mietin kuvien väliin tai päälle tulevien tekstitysten kanssa: ensimmäinen tekstitys ei voi tulla vasta 40 minuutin kohdalla, sillä silloin se poikkeaa liikaa rytmistä ja hämmentää katsojaa.

Rytmi ei tarkoita takovaa toistoa vaan elävää liikettä ja ajan poljentoa. Elokuvassa on olemassa kahdenlaisia rytmitylöjä, staattisia ja dynaamisia. Staattisia työjä voivat olla hiljaisuus, järjestys ja tasapaino, dynaamisia taas toiminta. Rytmityö muodostuu näiden kahden vuorottelusta ja törmäilystä. (Pirilä & Kivi 2005, 35.) Ensimmäisen raakaleikkausversion jälkeen lisäsin elokuvaan uusia elementtejä ja sain rytmiin vaihtelua. Se voi olla nopeaa pelikuvaa, se voi olla ihminen, joka ei tee mitään, se voi olla tekstiä ja grafiikkaa. Pienillä hiljaisilla hetkillä tai päinvastoin kovalla musiikilla ja toiminnalla sain elokuvasta elävämmän kokonaisuuden.

IDEAN SYNTY JA KEHITTELY (3 viikkoa, 5 palaveria)	SYNOPSIS, RAHOITUSHAKEMUS (3 viikkoa)	ENNAKKOTUTKIMUS, KÄSIKIRJOITUS, HAASTATELTAVAT (4 viikkoa)	KUVAKÄSIKIRJOITUS, KUVAUSAIKATAULUN SOPIMINEN, KALUSTON HANKKIMINEN	KUVAUKSET, KÄSIKIRJOITUSVERSIO HAASTATELUIDEN POHJALTA
elokuu 2014	syyskuu 2014	lokakuu 2014	marraskuu 2014	joulukuu 2014
TUOTANTOTAUKO (3 viikkoa), ENSIMMÄINEN RAAKALEIKKAUS	RAAKALEIKKAUKSEN MUOKKAUS, LYHENTÄMINEN, KUVITUKSEN ETSIM. INTRON KUVAUS	KUVITTAMINEN, KOKONAIKUUDEN HAHMOTTAMINEN, ÄÄNITÖIDEN ALOITUS	KUVAN JA ÄÄNEN VIIMEISTELY, INTRON LISÄÄMINEN, MARKKINOINTISUUN.	ENSI-ILTA
tammikuu 2015	helmikuu 2015	maaliskuu 2015	huhtikuu 2015	toukokuu 2015

Kuva 5. Päätymätön Peli -elokuvan tekoön käytetty lopullinen aikataulu. Muistiinpanojen pohjalta itse hahmoteltu aikajana.

Päätymätön Peli -elokuva valmistui lopulta yhdeksässä kuukaudessa (ks. kuva 4). Kolme ensimmäistä kuukautta kuluivat idean hahmottamiseen, rahoitushakemuksiin, käsikirjoitusversioihin sekä taustatiedon ja haastateltavien etsimiseen. Kuvaukset kestivät kolme viikkoa. Editointiin ja muokkaukseen, musiikin tekemiseen ja kuvituskuvien kuvaamiseen kului nelisen kuukautta ja markkinointi otti loppuosasta itselleen noin kuukauden. Alkuperäinen suunnitelma oli suorittaa kuvaukset joulukuussa, editoida elokuva valmiiksi kevään aikana ja järjestää ensi-ilta toukokuussa. Pienestä tekijämäärästä huolimatta tuotantoryhmä pysyi täysin

aikataulussa, mistä olen tuottajana erittäin ylpeä. Myös muu tuotantoryhmä oli tyytyväinen lopputulokseen.

"Kun dokumenttia lähdettiin tekemään kolmen hengen voimin, odotukset lopputuloksen onnistumisesta vaihtelivat ennen ja jälkeen kuvausten sekä tietenkin vielä editointivaiheessa. Välillä tuntui, että ei tästä toimivaa ja kokonaista dokumenttia voi saada näillä avuilla, vaikka ryhmästä montaa eri taitoa omaavia ihmisiä löytyikin. Kolme tuntui liian pieneltä työryhmältä projektin kokoon ja odotuksiin nähden. Dokumentin tekeminen on koko ajan muuttuva prosessi. Siihen nähden mistä lähdettiin ja mitä saatiin lopulta aikaan, en voi kuin ihmetellä. Lopputulosta kun yrittää katsoa "tuorein silmin", olen aika tyytyväinen. Tietysti kuvaajana ja editoijana näkee aina asioita mitkä olisi voinut tehdä toisin. Parempia komppiksia ja freimilleen tarkkaan leikattuja kohtia. Mutta ne ovat asioita, joita tuskin kukaan muu osaa dokumentista etsiä. Onnistuimme kolmestaan tekemään mielestäni dokumentin, joka olisi varmaan näyttänyt lähes samalta, vaikka projektin takana olisi ollut oikea tuotantoyhtiö ja useiden ihmisten työryhmä." (Huttunen 2015.)

Dokumenttielokuvan yksiselitteinen määrittelyminen on haastavaa, mutta uskon, että Päätymätön Peli vastaa määritelmää melko aukottomasti. Rekonstruktio teoriaan nojaten se käyttää dokumenttielokuvalla keskeisiä toimintatapoja puuttumatta liikaa todellisuuteen. Sen pyrkimys on olla läpinäkyvä ja objektiivinen kuvaus yhteisöstä, jolla on sama mielenkiinnon ja keräilyn kohde. Se kertoo historiallisia faktoja ja etenee dokumenttielokuvalla tyypillisten elementtien kautta: haastattelut, henkilöiden elämän kuvaaminen, tutkijan kommentit, faktalaatikot ja episodimainen rakenne käsittelevät teemaa aihe kerrallaan. Uutisesta elokuva eroaa ihmislähtöisyyden vuoksi. Viime aikoina on uutisoitu esimerkiksi siitä, kuinka kalliita vanhat peliaarteet tänä päivänä ovat. Tämä dokumenttielokuva ei kuitenkaan lähesty aihetta uutismaisesti vain yhdestä näkökulmasta vaan kurkistaa aihetta monelta eri kantilta haastateltavien näkökulmasta.

"Lopputulos on ennako-oletuksiin nähden täysin toisenlainen. Huomasimme kuinka nopeasti pienen porukan rajat tulivat vastaan. Etenkin nollabudjetilla tekeminen oli todella haastavaa. Meidän olisi pitänyt harjoitella enemmän valojen ja kameroiden käyttöä. Lisäksi seuraavassa projektissa täytyy olla enemmän väkeä. Seuraavan kerran täytyy myös olla suurempi linjaus työryhmän jäsenten tehtävistä, kaikki eivät voi tehdä kaikkea. Jonkun täytyy myös olla selkeästi johtaja. Mutta lopputulos on hyvä, sillä saimme aikaiseksi elokuvan. Kaikki osa-alueet onnistuivat, ei tietenkään täydellisesti, mutta onnistuivat kuitenkin." (Ek 2015.)

Vaikka tiedostan sen, että minä kysymysvalinnoillani sekä käsikirjoituksellani sanelin elokuvan rakenteen ja kuvaaja-editoijat valikoivat kuvakulmat ja leikkausvaiheessa kohtaukset ja kuvat, jotka näyttivät esteettisesti hyvältä, lopputulos ei vääristä todellisuutta. Kaikkea ei voida näyttää tai sanoa, joten radikaaliakin leikkaustyötä ja karsintaa on tehty. Se ei kuitenkaan vaikuta

lopputulokseen niin, että se tekisi haastateltaville vahinkoa. Totta kai elokuva sinänsä vääristää todellisuutta, etteivät kaikki kerääjät ole yhtä intohimoisia kuin elokuvassamme esiintyvät henkilöt. Elokuva, jossa ihmiset keräilevät vanhoja konsolipelejä, mutta eivät ole harrastuksestaan oikeastaan mitään mieltä, ei olisi hyvä. Dokumenttielokuvan tarkoitus on kuitenkin tuottaa aisteja ja mieltä hyväilevä elämys, josta katsoja nauttii.

Koska kyse on esteettisesti kauniin ja hyvin tehdyn, mielenkiintoisia hahmoja mutta myös tietoa tarjoavan tuotoksen yhdistelmästä, yhdyn Websterin ajatuksiin siitä, että dokumentin tekijöillä pitäisi olla enemmän vapauksia tehdä luovaa työtä. Itse pidän toimittajana kiinni ammattietiikasta enkä halua vääristellä totuutta, mutta mielestäni dokumenttielokuvassa voi ja saa myös leikkiä. Päätymätön Peli -dokumentti ei leikittele dokumentin elementeillä, koska ensimmäisen dokumenttielokuvan tekeminen on vaatinut melko vakaan ja turvallisen lähtökohdan. Journalistina ajattelen elokuvan tekemistä ennen kaikkea sisältö edellä, mutta sekin on asia, jossa voi muuttua: tärkeintä ei ole mitä kerrot, vaan miten sen kerrot. (Webster 1998,172.)

4.3 Päätymätön Peli todellisuuden kuvaajana

On pohdittu, onko ihmisen tuntema totuus aina subjektiivinen. Jos ajattelemme tietävämme jotain, miten voimme olla varmoja, että se lopulta on asioiden todellinen tila? Se hämärtää käsitystä siitä voiko todellista tai totuutta ylipäättään olla olemassa. Se ajatus poistaa myös spekulatiosta, voidaanko todellisuutta ja totuutta tallentaa kameralla. Jos todellisuus on aina subjektiivinen eikä siten objektiivista, neutraalia todellisuutta ole olemassakaan, ei sitä voida tallentaa kamerallekaan. Jos dokumenttielokuvan ajatellaan olevan vain esitys todellisuudesta, representaatio ja tavallaan myös tekijänsä tarkoin rajaama ja esteettisesti sommittelema subjektiivinen näkemys, keskustelu todellisuuden luonteesta menettää käytännössä merkityksensä. Dokumenttielokuva on tässä suhteessa erotettava muista audiovisuaalisista representaatioista eli esimerkiksi journalismista, jota säätelee elokuvaa enemmän kyseisen median muoto, tekijän rehellisyys ja objektiivisuus. Näin ollen journalismi on todellisuuden kuvaamista dokumenttielokuvaa enemmän.

Dokumenttielokuva on audiovisuaalinen ilmaisukeino, joka korostaa kuvauksen autenttisuutta mutta sortuu samalla Hollywood -estetiikan draaman lakeihin. Dokumentti on ikään kuin todellisuuden kuvaus, mutta tämä todellisuus luodaan jo elokuvan aihetta ja toteutustapaa valittaessa. Vaikka dokumenttielokuvassa ei ole näyttelijöitä tai varsinaista käsikirjoitusta, se rakentuu draaman lakien mukaan. Dokumentin taustalla on tarina, jonka puitteissa maailmaa

muokataan jo ennen kuvauksia. Sen jälkeen kuva- ja äänimateriaalia käsitellään valikoimalla, leikkaamalla, järjestelemällä ja muokkaamalla. (Herkman 2002, 134–135.) Dokumenttielokuva ei siis ole todellisuuden katsomista läpinäkyvän lasin läpi vaan se on aina todellisuuden uudelleen esittämistä eli representaatiota. Lisäksi se on tekijän valitseman muodon antamista materiaalille. Dokumentti pyrkii totuuteen ja todellisuuteen, mutta ei koskaan voi saavuttaa sitä sellaisenaan. (Aaltonen teoksessa Kurki 2001, 28.)

Verrattaessa Winstonin rekonstruktiojatkumoteoriaa (kuva 2) omaan elokuvaani, huomaan käyttäneeni ainakin kuutta ensimmäistä jatkumon astetta. Tämän teorian perusteella todellisuuden kuvaaminen Päättymätön Peli -dokumenttielokuvassa onnistui siis hyvin. En pyytänyt haastateltavia esittämään epätyypillisiä tilanteita tai historian tapahtumia. Näyttelemisenkin tapahtui jo todistettujen tilanteiden uudelleen esittämisen kautta.

”Jouduimme pyytämään Paolaa hakemaan tavaroita komerosta, jotta hän voisi olla vievinään ne takaisin komeroon alakerrasta. Tässä kohtaa aloin miettimään elokuvan totuudellisuutta. Paolo joutui käytännössä näyttelemään hieman. Toisaalta laatikoiden kantaminen alakerrasta yläkertaan oli kuitenkin jo tapahtunut ja siis totta. Silti kuitenkin tuntui oudolta käskeä häntä kantamaan laatikoita tietyllä tavalla, tulemaan tietystä suunnasta ja asettamaan laatikot tiettyyn kohtaan, jotta kuva näyttäisi hyvältä. ”Vie laatikot takaisin ja kävele uudestaan samaa reittiä niin kuvaan toisesta suunnasta”, käski ohjaaja Ere, jolloin mietin, kuinka pitkälle näyttelemisessä voi mennä, jotta sitä ei huomaa ja jotta elokuva pysyy autenttisena.

Toinen todellisuuteen liittyvä asia mietitytti minua haastatteluiden aikana. Jouduin pyytämään haastateltavia vastaamaan kokonaisilla lauseilla, koska minun kysymystäni ei kuulu. Jouduin monesti keskeyttämään, jos haastateltava vastasi esimerkiksi ”ei oikeastaan” ja sanomaan, että muista vastata ”Vanhempani eivät ole oikeastaan koskaan rajoittaneet pelaamistani”. Jos haastateltava sen jälkeen sanoi tismalleen noin, se oli kuin olisin laittanut sanat hänen suuhunsa vaikkakin lauseen sisältö pysyi samana. Kyllähän se mietitytti, että kuinka paljon minä voisinkaan laittaa haluamiani kommentteja suoraan haastateltavan suuhun. Myös ohjaaja sanoi muutaman kerran: ”voisit kertoa pelien arvosta, mutta koska me emme halua mainostaa kohonneita hintoja, sano asia vaikka jotenkin näin...”, minkä jälkeen haastateltava kuuliaisesti sanoi asian ohjaajan haluamalla tavalla. Jälleen kerran mietin, mitä kaikkea voisimme haastateltaville syöttää ja onko se eettisesti oikein ja enää todellisuuden kuvaamista.” (Työpäiväkirjat 6.12.2014.)

Kuvausvaiheessa kävin eettistä sotaa sisälläni, sillä kuten työpäiväkirjoista näkyy, todellisuuden kuvaaminen sellaisenaan on lähes mahdotonta. Jos esimerkiksi edessäni tapahtui jotain kuvausten kannalta merkittävää, mutta kuvaaja ei ollutkaan valmiina, koin tarpeelliseksi pyytää henkilöitä tekemään saman uudestaan. Silloin ollaan jo hyvin kaukana todellisuuden neutraalista

kuvaamisesta, sillä lähtökohta ei ole enää spontaani ja aito, vaan kyseessä on tilanteen lavastaminen ja näyttelemisen. Sisäisen kamppailun jälkeen ajattelin kuitenkin, että elokuvan sisältö on tärkeämpi kuin sen täysin todellinen luonne. Ihminen myös tarvitsee kuvallisia esityksiä sille, mistä kerrotaan. Jos Paolo puhuu esimerkiksi muuttamisesta, on katsojalle tärkeää konkretisoida muuttaminen esimerkiksi siten, että puhuja kantaa laatikoita yläkertaan. Vaikka se oli näyteltyä ja lavastettua, en silti koe manipuloineeni katsojaa, sillä tarkoitus oli ainoastaan tuoda kuvallinen esitys helpottamaan katsojan ymmärrystä. Seuraavaksi painin todellisuuden esittämisen kanssa elokuvan leikkausvaiheessa:

”Huomasimme, että haastateltavien kommentteissa oli todella paljon ylimääräistä, aikaa vievää ”niinniiin tota siis ööö ööö” -mutinaa. Jos jostain pitää tiivistää, niin omasta mielestäni voi vapaasti tiivistää tuosta eikä asiapuheista. Mietimme kuitenkin sitä, onko sitten sama asia editoida haastateltavien kommentteja muutoinkin itseämme miellyttäväksi. He eivät kuitenkaan välttämättä enää muista tarkasti mitä he ovat sanoneet. Jos joku sanoo vaikkapa, että ”olen aina ollut sitä mieltä, että tietokonepelaajat ovat nörttejä ja konsolipelaajat siistejä”, voinko leikata lauseen alun pois vai vaikutanko jotenkin sen merkitykseen? Onko lause ”tietokonepelaajat ovat nörttejä ja konsolipelaajat siistejä” enää sama vai onko se jotenkin toteavampi ja raflavampi, kuin pohdiskeleva ensimmäinen versio? Eli jos muutan sen ytimekkäämmäksi ja raflavammaksi, onko kyseessä enää aito tilanne ja tilanteen dokumentointi vai todellisuuden muokkaaminen ja manipulointi? Totta kai meidän on leikattava aina jostakin, sillä emme voi mitenkään mahduttaa dokumenttiimme kaikkea, mitä haastateltava on sanonut, joten vaikuttammehan me jo siten valinnoillamme siihen todellisuuteen, jonka elokuvassamme rakennamme?”

Me voisimme tehdä samasta materiaalista periaatteessa esimerkiksi harrastajille naureskelevan elokuvan, leimata heidät vaikkapa seinähulluiksi niin halutessamme. Neutraali esittäminen on tietenkin dokumenttielokuvan lähtökohta, mutta väkisinkin journalistisilla valinnoillani sekä Ere ja Jenny teknisillä päätöksillään muokkaamme kuvaamastamme todellisuudesta sellaisen, että se on kiinnostava, mahdollisimman hyvännäköinen ja lisäksi informatiivinen. Kaikki nämä valinnat vaikuttavat siten siihen, että todellisuuden kuvaus sellaisenaan sekä täysi neutraalius ei ole mahdollista.

Päätimme, että voimme muokata kommentteista suurimmat änkytykset pois sillä perusteella, että saamme siten enemmän aikaa oikealle asialle. Dokumenttielokuvan perustehtävä on kuitenkin aina myös kertoa asioita, eli sisältö on tärkeä. Pyrimme säilyttämään kommenttien sisällöt samanlaisina, emmekä muokkaa henkilöiden sanomaa. Saatamme lyhentää kommentteja alusta tai lopusta tai ottaa osioita keskeltä pois, mutta samaa tekee myös toimittaja kasatessaan uutisinserttiä.” (Työpäiväkirjat 31.1.2015.)

Pirilä ja Kivi (2005, 21) epäilevät, ettei mitään muuta taidemuotoa ole käytetty niin paljon propagandan, manipuloinnin ja vallan välineenä kuin elokuvaa. Elävän kuvan avulla valhe voidaan muuttaa todeksi ja toisin päin. Huomasin myös itse manipuloinnin mahdollisuuden sekä vallan, joka elokuvantekijällä on käsissään. Editoija teki kokeeksi trailerin, johon pystyi musiikeilla, oikeilla kommenttivalinnoilla ja teksteillä saamaan lähes kauhuelokuvamaisen tunnelman. Trailerista sai sen käsityksen, että elokuva kertoo huumeidenkäyttäjistä. Huomasin, kuinka paljon äänimaailmalla, kommenttivalinnoilla ja tekstityksillä voi vaikuttaa siihen kuvaan, jonka markkinoin dokumenttielokuvana ja totuutena katsojille.

Jean-Luc Goradin sanoin ”puhtainkin dokumentti on fiktiota, koska sillä on jokin rakenne ja dramaturgia eikä se saavuta todellisuutta sellaisenaan” (Aaltonen 2011, 20). Pohdin tätä problematiikkaa itse esimerkiksi käsikirjoitusvaiheessa. Jos kirjoitan kohtauksen, jossa kaksi miestä pelaa tennistä, se on etukäteen suunniteltu ja sovittu, tavallaan siis lavastettu. Mietin myös sitä, kuinka paljon elokuvan henkilöihin vaikuttaa se, että heidän kotiinsa ilmestyy kolme spottivaloa, kameralaitteet ja kolme vierasta ihmistä. Voiko sellainen tilanne olla täysin todellinen, sillä se ei edusta tavallisia kotiolosuhteita?

Stella Bruzzi (2000, 5 teoksessa Jalonen 2002, 6) sanoo, että dokumenttielokuva ei voi koskaan olla sama asia kuin todellisuus, sillä kamera ei pysty tallentamaan hetkeä sellaisenaan ilman, että sen läsnäolo vaikuttaa tilanteeseen. Sen vuoksi pyysin haastateltavilta etukäteen, että he eivät puunaisi kotejaan kiiltäviksi vaan antaisivat asumuksiensa näyttää siltä, miltä ne tavallisesti näyttäivät. Lisäksi toivoin, että he tekisivät kuvausten aikana arkisia asioita, kuten puhuisivat puhelimesta, veisivät roskia ja lenkittäisivät koira; ei silloin kun ohjaaja käskee, vaan silloin, kun he normaalistikin tekisivät sen. Elokuvan saa näyttämään todellisuuden kuvaukselta, mutta on eri asia, onko se oikeasti sitä.

4.4 Loppusanat

Viimeiset kahdeksan kuukautta ovat olleet opettavaisia, haastavia, ajoittain hyvin rankkoja, mutta pääällimmäisin puolin uskomattoman antoisia. Sen lisäksi, että olen itsenäisesti opetellut tekemään elokuvan, mitä ei viestintätieteiden laitoksen opinnoissa ole mahdollisuutta opiskella lainkaan, olen myös tehnyt elokuvan ja sen lisäksi kirjoittanut tämän kattavan analyysin dokumenttielokuvan tekoprosessista. Jyväskylän yliopiston Viestintätieteiden laitoksella ei ole tehty vastaavia pro gradu -töitä juuri lainkaan, joten uskon ja toivon, että tämä inspiroi tulevia lopputyöntekijöitä haastamaan itsensä, tekemään asioita eri tavalla ja ammentamaan kaiken mahdollisen opin itseensä tulevaa

työuraa varten. Kuten ohjaajani Turo Uskali sanoi, tämä on pioneerityö, jolle odotetaan myös seuraajia.

Luvussa 2.3 pohditaan, onko dokumenttielokuva journalismia, ja todetaan että vaikka näillä kahdella on paljon yhteistä, dokumentti ei ole journalismia vaan taidetta. Se herättää kysymyksen siitä, miksi journalistiikan laitokselle sitten tehdään kyseinen gradu. Ehkä juuri siitä syystä, että se selventää dokumentin ja journalismin suhdetta ja avaa dokumenttielokuvan tekoprosessia, jota toimitustyötä tekevät voivat verrata omaan työprosessiinsa, nähdä erot ja yhtäläisyydet kaikissa vaiheissa. Tuota tiivistystä voisi siten muuttaa seuraavanlaiseksi: dokumentti ei ole pelkästään journalismia vaan se on aina myös taiteellinen näkemys. Vaikka taiteellisuus saattaa toisinaan jyrätä journalistiset vaatimukset alleen, dokumentin valmistusmekanismit ovat hyvin samanlaiset kuin journalistisetkin. Siten pidän perusteltuna, että aihetta käsitellään viestintätieteiden laitoksella.

Oma roolini Päättymätön Peli -elokuvaa tehdessä oli toimia toimittajana, tuottajana ja käsikirjoittajana. Olen siis toimittajana etsinyt haastateltavat, laatinut kysymykset ja haastatellut ihmisiä kameran edessä. Se ei poikkea juurikaan tv-toimittajan työstä. Ylellä työskennellessäni laadin faktoista ja satasista käsikirjoitusversiot, joiden avulla leikkaaja kasasi jutun. Sinänsä elokuvan kasaaminen ei poikennut tästä työstä, mutta tietenkin käsikirjoitus vaati huomattavasti enemmän materiaalia ja faktan keskeisyyden sijaan yhtenevän tarinan muodostamisen. Tuottajana tein lehden tai television esimiehen/tuottajan tavoin päätökset siitä, mikä on tärkeää ja mikä ei, mitä karsitaan ja muutetaan. Patistin leikkaajat tekemään korjauksia ja parannuksia ja pidin koko projektin lankoja käsissäni. Näihin kolmeen elokuvanteon kannalta keskeiseen rooliin vedoten voin rehellisesti sanoa, että vastaavaa työkokemusta en olisi saanut mistään muualta.

Tieteellisen ja taiteellisen osa-alueen omaksuminen ja toteuttaminen yhdessä lukuvuodessa oli haastavaa. Alkusyky kului niin tiiviisti elokuvantekoa opetellessa ja loppusyky elokuvaa tehdessä, että tieteellinen kirjoittaminen eli gradun tekstiversio jäi paitsioon. Toisaalta tämä on prosessin kokonaiskuvaus, joten oli helpompi kirjoittaa elokuvan toteutuksesta vasta sitten, kun suurin osa käytännön töistä oli tehty ja etenkin oma roolini elokuvan parissa vähentynyt. Yhtä aikaa tieteellisen tekstin kirjoittaminen taiteellisen tuotoksen edetessä olisi ollut mahdotonta.

Elokuvan tekeminen oli suuri taloudellinen ja ajankäytöllinen riski, sillä tiesin alusta asti, ettei lopputyön valmistuminen ole ollenkaan varmaa. Jos ei ota riskejä, ei voi koskaan saavuttaakaan mitään. Mohandas Gandhi on joskus sanonut: "Ihmiset yleensä epäröivät ensimmäisen askeleen ottamista, jos heistä tuntuu, ettei tavoitetta voi saavuttaa kokonaisuudessaan. Sellainen asenne on todellisuudessa este edistykselle."

LÄHTEET

- Aaltonen, Jouko (2006). Todellisuuden vangit vapauden valtakunnassa. Dokumenttielokuva ja sen tekoprosessi. Helsinki: Like Kustannus Oy.
- Aaltonen, Jouko (2011). Seikkailu todellisuuteen. Dokumenttielokuvan tekijän opas. Helsinki: Like Kustannus Oy.
- Altman, Rick (2002). Elokuva ja genre. Tampere: Vastapaino.
- Andrew, Dudley (1983). Concepts in Film Theory. Oxford: Oxford University.
- Anttila, Juha, Hassinen Ami & Vainionpää, Pasi (1996). Elokvakerronnan alkeet. Helsinki: Opetushallitus.
- Bacon, Henry (2004). Audiovisuaalisen kerronnan teoria. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- Bacon, Henry (2005). Seitsemäs taide. Elokuva ja muut taiteet. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- Bagh von, Peter (2007). Vuosisadan tarina. Dokumenttielokuvan historia. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Teos.
- Brown, Sephen (2001). Marketing: The Retro Revolution. London: SAGE Publications Ltd
- Ek, Ere (2015). Päätymätön Peli -elokuvan ohjaaja/kuvaaja/leikkaaja. Jyväskylä. Haastattelu 7.4.2015.
- Grant, Barry Keith & Sloniowski, Jeannette (2013). Contemporary Approaches to Film and Media Series: Documenting the Documentary: Close Readings of Documentary Film and Video (New and Expanded Edition). Wayne State University Press.
<http://site.ebrary.com.ezproxy.jyu.fi/lib/jyvaskyla/reader.action?docID=10836372> (Luettu 23.11.2014)
- Greenspan, Robyn (2003). Gamers growing up. Artikkelio osoitteessa
<http://www.clickz.com/clickz/news/1713369/gamers-growing-up> (Luettu 14.11.2014)
- Herkman, Juha (2002). Audiovisuaalinen mediakulttuuri. Tampere: Vastapaino.
- Hemánus, Pertti & Tervonen, Ilkka (1980). Objektiivinen joukkotiedotus. Helsinki: Otava.
- Huttunen, Jenny (2015). Päätymätön Peli -elokuvan kuvaaja/leikkaaja. Jyväskylä. Haastattelu 25.3.2015.
- Jalonen, Johanna (2002). Lajityypistä riippumaton totuus. Journalismin, dokumenttielokuvan ja fiktioelokuvan todellisuussuhteet. Pro gradu -tutkielma. Jyväskylän yliopisto.
<https://jyx.jyu.fi/dspace/bitstream/handle/123456789/8578/johajalo.pdf?sequence=1> (Luettu 4.2.2015)
- Kinnunen, Kirsi (toim.) (1989). Dokumentti - tekijänsä kuva. Helsinki: Suomen elokuvakontakti r.y.

Korhonen, Timo (2012). Hyvän reunalla. Dokumenttielokuva ja välittämisen etiikka. Aalto-yliopiston Taiteiden ja suunnittelun korkeakoulu, median laitos. Helsinki: Aalto-yliopiston julkaisusarja.

Kurki, Eeva (toim.) (2001). Dokumenttielokuva = todellisuuden luovaa käsittelyä. Helsinki: Taideteollisen korkeakoulun julkaisusarja F20.

Köönikkä, Juha (2011). Digitaalisten pelien kehitystyö Suomessa 1980-luvulta 2000-luvulle. Pro gradu -tutkielma. Pori: Turun yliopisto, Kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen koulutusohjelma, digitaalinen kulttuuri.

Lister, Martin, Dovey, Jon, Giddings Seth, Grant, Iain & Kelly Kieran. (2009). New Media: a critical introduction. Second edition. New York: Routledge.
http://www.philol.msu.ru/~discours/images/stories/speckurs/New_media.pdf (Luettu 18.3.2015)

Oravala, Juha (2008). Kohti elokuvallista ajattelua. Virtuaalisen todellisen ontologia Gilles Deleuzen ja Jean-Luc Godardin elokuvakäsityksissä. Väitöskirja. Jyväskylän yliopisto.
<https://jyx.jyu.fi/dspace/bitstream/handle/123456789/18543/9789513932220.pdf?sequence=1>
(Luettu 24.11.2014.)

Orkomies, Sari (2004). Ketä sillä loukataan? Dokumentaristin eettiset valinnat suhteessa kuvattavaan ja yleisöön. Pro gradu -tutkielma. Viestintätieteiden laitos. Jyväskylän yliopisto.
<https://jyx.jyu.fi/dspace/bitstream/handle/123456789/8545/G0000545.pdf?sequence=1> (Luettu 18.3.2015)

Pirilä, Kari & Kivi, Erkki (2005). Otos. Elävä kuva - elävä ääni. Ensimmäinen osa. Helsinki: Like Kustannus Oy.

Pirilä, Kari & Kivi, Erkki (2008). Leikkaus. Elävä kuva - elävä ääni. Toinen osa. Helsinki: Like Kustannus Oy.

Pirilä, Kari & Kivi, Erkki (2010). Teos. Elävä kuva - elävä ääni. Kolmas osa. Helsinki: Like Kustannus Oy.

Saarikoski, Petri (2004). Koneen lumo. Mikrotietokoneharrastus Suomessa 1970-luvulta 1990-luvun puoliväliin. Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja 83. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto

Saarikoski, Petri & Jaakko Suominen (2009). Pelinautintoja, ohjelmointiharrastusta ja liiketoimintaa. Tietokoneharrastuksen ja peliteollisuuden suhde Suomessa toisen maailmansodan jälkeen. Teoksessa Jaakko Suominen ym. (toim.), Pelitutkimuksen vuosikirja 2009, 16–33. Tampereen yliopisto. <http://www.pelitutkimus.fi/wp-content/uploads/2009/08/ptvk2009-02.pdf>
(Luettu 14.11.2014)

Schuth, Paula (2006). Dokumenttielokuva – journalismia vai taidetta? Tutkimuskohteena Lapinlahden Arvo. Opinnäytetyö. Helsingin ammattikorkeakoulu.
https://www.doria.fi/bitstream/handle/10024/5728/stadia_1147252843_1.pdf?sequence=1 (Luettu 25.11.2014)

Sedergren, Jari & Kippola, Ilpo (2009). Dokumentin ytimessä. Suomalaisen dokumentti- ja lyhytelokuvan historia 1904-1944. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seuran Toimituksia 1228, Kansallisen audiovisuaalisen arkiston julkaisuja.

Sundqvist, Janne (2013). Sikakovajuttu - näin kotimaiset dokkarit menestyvät maailmalla. Yle Uutiset artikkeli, Kulttuuri. http://yle.fi/uutiset/sikakovajuttu_-

[nain_kotimaiset_dokkarit_menestyvat_maailmalla/6461964](#) (Luettu 9.3.2015)

Suominen, Jaakko. Kasvu kesken? Retropelaaminen digitaalisena historiakulttuurina. <http://jaasuo.wordpress.com/tietokoneen-takapuoli/5-kasvu-kesken-retropelaaminen-digitaalisena-historiakulttuurina/> (Luettu 14.11.2014)

Reunanen, Markku, Heinonen, Mikko & Pärssinen, Manu (2013). Suomalaisen peliteollisuuden valtavirtaa ja sivupolkuja. Teoksessa Jaakko Suominen ym. (toim.), Pelitutkimuksen vuosikirja 2013, 13-28. Tampereen yliopisto. http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2013/ptvk2013_03.pdf (Luettu 14.11.2014)

Valkola, Jarmo (2002). Dokumentin teoria ja estetiikka digitaalisen median aikakaudella. Jyväskylä: Cineart.

Ward, Paul (2005). Documentary - The Margins of Reality. New York: Columbia University Press. <https://books.google.fi/books?id=aa5iUY884xAC&printsec=frontcover&dq=reality+documentary&hl=fi&sa=X&ei=MybPVMrpOqboywP74ILwAQ&ved=0CB8Q6AEwAA#v=onepage&q=reality%20documentary&f=false> (Luettu 18.3.2015)

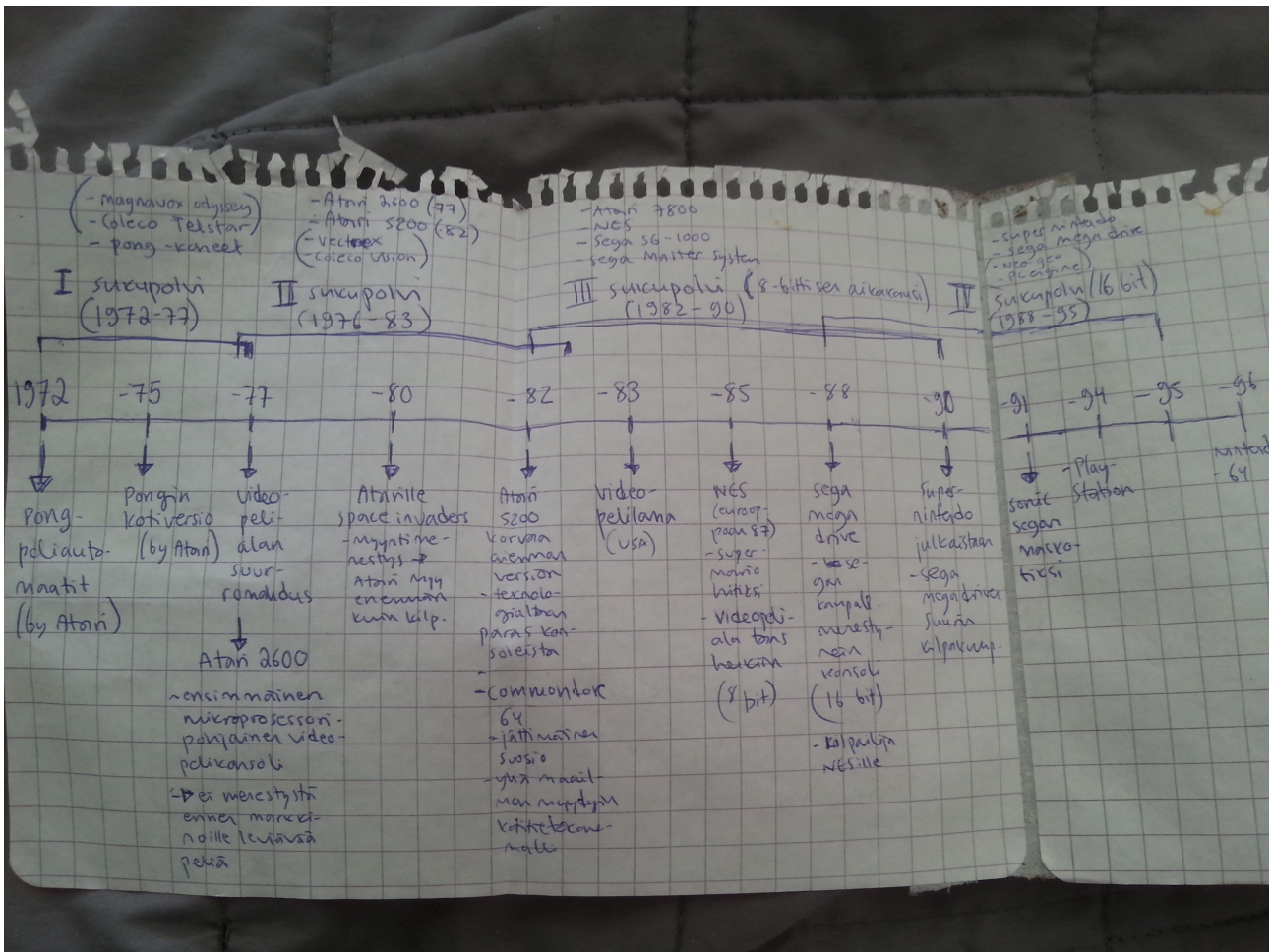
Webster, John (1998). Dokumenttielokuvan käsikirjoittaminen. Teoksessa Journalismia! Journalismia? s. 151–172. Toim. Anu Kantola, Tuomo Mörä. Juva: WSOY.

Webster, John (1999). Miksi maalata muotokuva, kun pokkarikuvakin riittää? AVEK:in julkaisussa Luova dokumentti 2/1999.

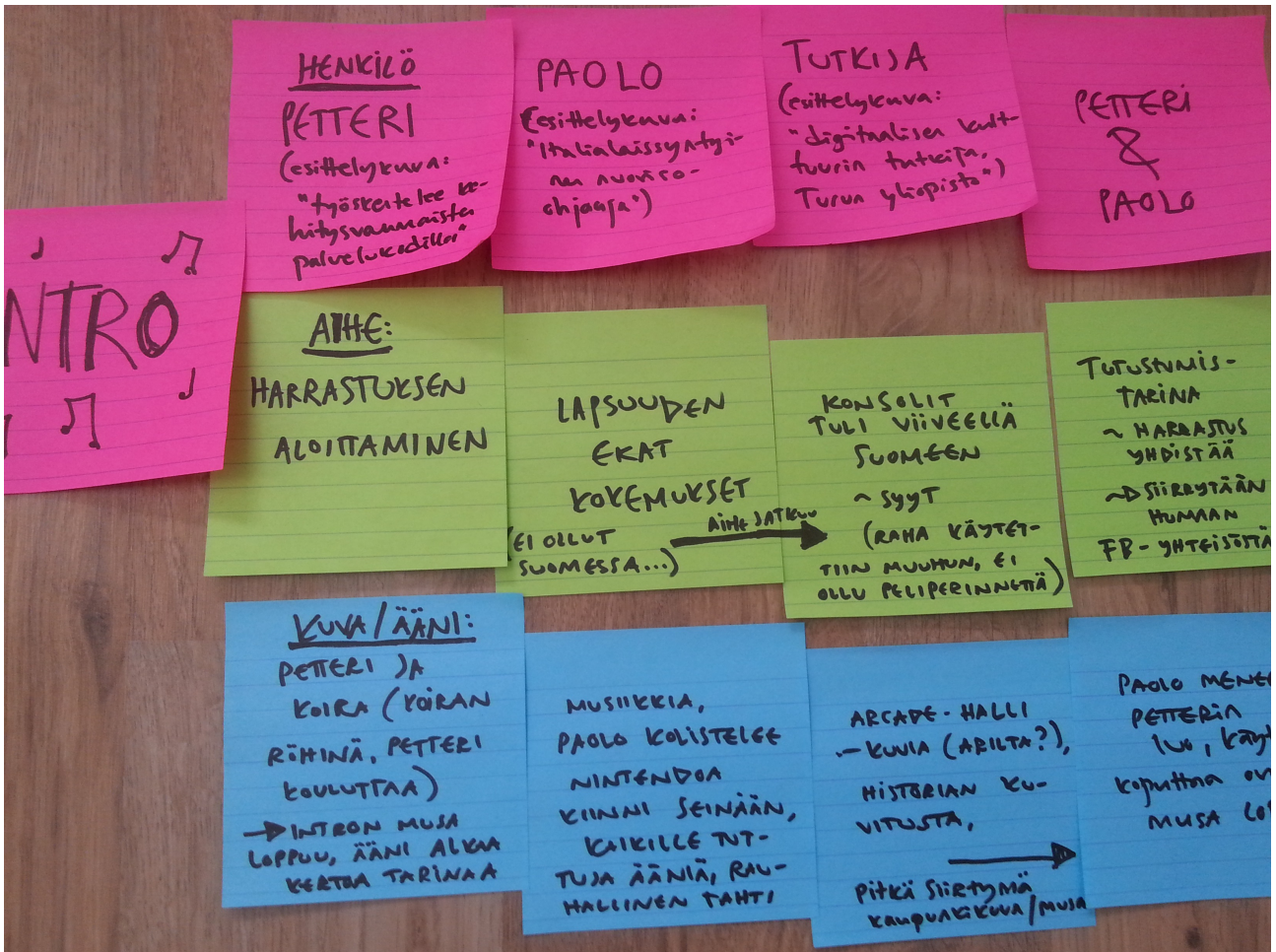
Winston, Brian (2000). Lies, Damn lies and Documentaries. London: British Film Institute.

LIITTEET

LIITE 1: Työskentelymateriaali



Kuva 6. Kuvassa näkyy kynällä ruutupaperille piirretty pelikonsoleihin liittyvän aikajana. Se alkaa vuodesta 1972, jolloin kolikkopelinä toimineesta Pong -nimisestä pingispelistä ryhdyttiin tekemään ensimmäistä kotona pelattavaa televisiopeiversiota (julkaistiin 1975). Aikajanan yläpuolella näkyy neljä eri sukupolvea. Ensimmäisessä käsikirjoituksessa jaottelin elokuvan neljään osaan näiden sukupolvien mukaan (ks. kuva 4). Alkuperäinen kronologinen rakenne ei toteutunut, mutta aikajana oli suurta hyötyä kokonaisuuden hahmottamisen kannalta. (Työpäiväkirjan lisäosa 23.9.2014.)



Kuva 7. Post it -lappujen avulla elokuvan rakenne on helpompi hahmottaa kokonaisuutena. Punaiset laput kertovat, ketkä kohtauksessa esiintyvät, vihreässä lapussa lukee, mistä aiheesta henkilöt puhuvat ja miten aiheesta siirrytään toiseen. Sinisissä lapuissa kerrotaan ääni- ja kuvamaisemasta. Tämä post it -lappuversio on sarjassaan viides ja viimeisin eli se on tuotannon loppuvaiheilta, jolloin elokuva on jo lähes valmis. Sen vuoksi se on paikkansa pitävä. Tässä on kyseessä elokuvan intro ja neljä ensimmäistä kohtausta eli elokuvan ensimmäinen 10 minuuttia. (Työpäiväkirjat lisäosa 25.3.2015.)

Esimerkki 1. Alla on viimeisimmän (25.3.2015) käsikirjoituksen ensimmäinen sivu. Kommentit on tarkasti litteroitu ja kuvituskuvat ja musiikit ovat paikoillaan lopullisessa elokuvassa. Käsikirjoitus on pidetty koko tuotannon ajan tarkasti ajan tasalla.

Esimerkki 2. Seuraavalla sivulla on ensimmäisen käsikirjoitusversion (13.10.2014) ensimmäinen sivu. Näitä kahta vertailemalla nähdään, miten paljon käsikirjoitus muuttuu työprosessin edetessä. Ensimmäinen versio sisältää pelkkiä ennako-odotuksia, ideoita, kuvitteellisia tilanteita ja hahmoja.

PÄÄTTYMÄTÖN PELI

-käsikirjoitus

(esimerkkisivu lopullisesta versiosta)

1. INTRO: Nopealla tahdilla eri konsoleita ja pelejä, laitetaan peliä sisään koneeseen, käynnistetään laitetta, puhalletaan pelin sisälle, selataan pelejä, kaikkea mitä mieleen tulee. Menevä musiikki ja välähdysmäinen kuvien esittäminen. Lopuksi teksti: Minttu Manninen, Ere Ek, Jenny Huttunen esittävät, musiikki loppuu kuin seinään ja tyhjyyteen ilmestyy leffan logo. Noin minuutin mittainen setti.

2. PETTERI JA KOIRA. INT: kiikkutuoli, kehitysvammaisten palvelutalo, talvi, aamu.

Logon taustalta alkaa kuulua koiran röhinää. Petterin ääni alkaa kertoa:

"Eräs tyyppi oli mulle velkaa ison summan rahhaa. Ni mietti sitte jotai toista keinoa maksaa ne velat poikke, ni se vinkkas mulle että tuolta varastolta häneltä löytyy semmonen vanha pelikone, ni haluutsä tulla kattoo. Sitte mä kyselin että mikä pelikone siellä et jo siellä on joku sun vanha pc-romu ni ei mua kiinnosta se pätääkään. Siellä on mun vanha kasibittinen Nintendo. No ei kait siinä auttanu muu ku lähtee kattomaan että mitä siellä oli. Aikani siinä mietin sen konsolin saatua että vaihtasko nää valuutaks nää pelit mut sit mä tein sen virheen, et mä laitoin sen kasetin sisään siihen koneeseen. Ne pelit heitti mut niin vahvasti takas sinne lapsuuteen et ne oli vähän niinku semmonen aikakone ne pelit, ni emmätiä, se oli semmonen porttihuume sitte se kasibittinen nintendo, et enhän mä voinu mitään muuta siinä tilanteessa ku miettiä minkä pelin mä hankin seuraavaks. Siitä se lähti. Viekkä mut vierotusosastolle."

3. PAOLON ENSIKOSKETUS PELEIHIN. INT: pelihuone, Paolon koti, talvi, aamu.

Paolo kasaa Nintendoa huoneessaan ja ryhtyy pelaamaan. Ääni lähtee taas taustalta:

"No ensimmäinen ehkä semmonen pelikokemus tai mitä mä silloin kokeilin ni semmonen ku Atari pelikone, joskus siitä on 80-luvulla joskus isä osti ja toi kotiin ja pelattiin ihan ihmeissään, semmonen ku Space Invaders tais olla ensimmäinen peli mitä silloin tuli pelattua." Sen jälkeen käytiin tuolla jenkeissä, tädin luo mentiin New Yorkiin ni siellä tuli sitten Nintendoon, niinku kasibittiseen se ensikosketus, että Suomessahan ei ollu koko pelikonetta, ei tiedettykään täällä että semmonen on tulossa koko homma, siellä tuli ensikosketus."

Paolo ryhtyy puhumaan eri peleistä, näytetään pelejä, jotta katsoja tietää, mistä puhutaan.

"Tota Punch outia tuli pelattua ja just legend of zelda ja supermario bros 1 oli semmosia ensimmäisiä nessin pelejä mitä tuli pelattua että ne oli semmosia ja kyllä niihin heti jäi silleen koukkuun. Sitte ku Suomeen ku tuli takas ni oli silleen et hitsi ku täällä ei oo sitä konetta että millonkahan lie, no sit seuraavana joulunahan se tänne ilmesty, mutta se oli muistaakseni et se tuli aluks vuokrattavaks tämmösiin video.. mistä videoelokuvia pysty vuokraamaan. Tulihan ne heti että aina piti vuokrata viikonlopuks ja sitte pelata niitä ja jouluna tuli sitten ostettua vai saatiinko joululahjaks nessi sitte ensimmäinen ja tais olla supermario bros sitte ensimmäinen peli mikä tuli ostettua. Se oli se ensikosketus."

PÄÄTTYMÄTÖN PELI

-käsikirjoitus

(esimerkkisivu ensimmäisestä versiosta)

1. ALKU: INT: Pöytätennis

Pong-peli (kotiversio vuodelta 1975) aloittaa kotona pelattavien videopelien nousukauden. Aloituskohdauksessa pallo liikkuu kahden viivan välissä, jotta nähdään, miten yksinkertaisesta ideasta kaikki sai alkunsa.

2. INT: Teaser. Nojatuoli, ilta, tutkijan koti.

Haastateltava (tutkija) sanoo jotain nasevaa konsolipelien alkuvaiheista. Lyhyt kommentti.

3. KERTOVA TEKSTI INT: Alku.

Tekstitys: Pöytätenniksen tapainen Pong on aluksi maksullinen peliautomaatti. Atari julkaisee siitä kotiversion vuonna 1975. Pong on ainoa peli, jota konsolilla pystyy pelaamaan.

4. EXT: Videodivari. Aamu, syksy, katu.

Haastateltava kävelee kadulla. Hän astelee pelidivarin ovesta sisään ja käynnistää päivän avaamalla liikkeen. Järjestelee hyllyjä.

Haastateltavan kommentti peliteollisuuden alkuvaiheista. Esittelee peliteollisuuden alkuvaiheen pelejä ja puhuu Atarista ja siitä miten kaikki lähti käyntiin. Puhuu konsolille ominaisista jutuista, sillä se oli uranuurtaja ja loi pohjan kaikelle.

Haastateltava työskentelee ja neuvoo mahdollista asiakasta ostoksissaan. Hän löytää jotain näytettävää ja innostuu puhumaan pelistä.

5. KERTOVA TEKSTI INT: Atari

Tekstitys: Atari 2600 ja yhdeksän uutta pelikasettia julkaistaan joulumarkkinoille vuonna 1977. Alkukankeuksien jälkeen Atari saa markkinat haltuunsa ja viimeistään *Space Invanders* -peli räjäyttää potin, sillä siitä tulee jättimenestys.

6. INT: Space Invanders. Päivä, poikamiesboksi.

Näytetään Space Invandersia. Kaksi pelaajaa pelaa sitä sohvalla huudon saattelemana. Toinen pelaa taustalla, toinen kertoo tunnelmista. Haastateltava kertoo, mitä hienoa pelissä ja konsolissa on, muistoja ja kokemuksia.

7. INT: Nostalgiaa. Päivä, keittiöpöytä, poikamiesboksi.

Toinen pelaajista istuu pöydän ääressä ja yrittää pukea sanoiksi sitä, mikä nostalgian aiheuttaa. Hypistelee peliä tai ohjainta, jotain, josta hän saa kosketuspinnan ja tunteen kertomuksensa tueksi.