

Joonas Kivimäki

ELOKUVAN ILMAISUKEINOT JA AFFEKTI

**Opinnäytetyö
CENTRIA-AMMATTIKORKEAKOULU
Mediatekniikan koulutusohjelma
Marraskuu 2016**

TIIVISTELMÄ OPINNÄYTETYÖSTÄ

Centria-ammattikorkeakoulu	Aika Marraskuu 2016	Tekijä/tekijät Joonas Kivimäki
Koulutusohjelma Mediatekniikka		
Työn nimi ELOKUVAN ILMAISUKEINOT JA AFFEKTI		
Työn ohjaaja Mikko Himanka	Sivumäärä 69	
Työelämäohjaaja		
<p>Tässä opinnäytetyössä tutkittiin elokuvan ilmaisukeinojen ja affektin suhdetta toisiinsa, ilmaisukeinojen käyttöä ja valitsemista käytännössä sekä analysoitiin katkelma musiikkielokuvasta nimeltä Rosewood.</p>		

Asiasanat

Affekti, elokuva, elokuvateoria, leikkaus, ilmaisukeino, otos

ABSTRACT

Centria University of Applied Sciences	Date November 2016	Author Joonas Kivimäki
Degree programme Media technology		
Name of thesis AFFECT AND MEANS OF EXPRESSION IN FILM		
Instructor Mikko Himanka	Pages 69	
Supervisor		
<p>The objective of this thesis was to examine how means of expression elicit emotion and how they relate to affect. In addition, it was explored how to use the means of expression in practice and how to select them.</p>		

Key words

Affect, edit, film, film theory, grammar, shot,

TIIVISTELMÄ
ABSTRACT
SISÄLLYS

1 JOHDANTO	1
2 ELOKUVAN HISTORIA	4
2.1 Elokuvateoria	4
2.2 Affektin tutkimus	9
3 ELOKUVAILMAISUN KIELIOPIN ALKEET	12
3.1 Leikkaus.....	13
3.1.1 Leikkauskohdan ja ajan valitseminen.....	17
3.2 Otos	19
4 ROSEWOOD –ANALYYSI	23
5 JOHTOPÄÄTÖKSET	66
LÄHTEET	69
KUVAT	
KUVA 1. 180:n asteen ja 30:n asteen säännöt.....	16
KUVA 2. Siirtymät	17
KUVA 3. Rosewoodin rakenne	27
KUVA 4. Tekstikortti	27
KUVA 5. Porttiotoksen etuala ennen värimäärittelyä	28
KUVA 6. Porttiotoksen piha ennen värimäärittelyä	29
KUVA 7. Valmis porttiotos.....	29
KUVA 8. Nykyaika ennen värimäärittelyä	30
KUVA 9. Nykyaika värimäärittelyn jälkeen	30
KUVA 10. Hahmotakauma ennen värimäärittelyä.....	31
KUVA 11. Hahmotakauma värimäärittelyn jälkeen.....	31
KUVA 12. 50-luku ennen värimäärittelyä	32
KUVA 13. 50-luku värimäärittelyn jälkeen	32
KUVA 14. Edgarin selli ennen värimäärittelyä	33
KUVA 15. Edgarin selli värimäärittelyn jälkeen	33
KUVA 16. Ensimmäinen otos.....	34
KUVA 17. Toisen otoksen alku	35
KUVA 18. Toisen otoksen loppu	35
KUVA 19. Kolmas otos.....	37
KUVA 20. Neljäs otos	38
KUVA 21. Viides otos.....	38
KUVA 22. Kuudes otos	39

KUVA 23. Seitsemäs otos	40
KUVA 24. Kahdeksas otos	40
KUVA 25. Yhdeksäs otos	41
KUVA 26. Kymmenes otos	42
KUVA 27. Yhdestoista otos.....	42
KUVA 28. Kahdestoista otos	43
KUVA 29. Kolmastoista otos	44
KUVA 30. Neljästoista otos.....	44
KUVA 31. Viidennentoista otoksen alku	45
KUVA 32. Viidennentoista otoksen loppu	46
KUVA 33. Kuudennentoista otoksen alku	47
KUVA 34. Kuudennentoista otoksen loppu.....	47
KUVA 35. Seitsemästoista otos	48
KUVA 36. Kahdeksastoista otos	49
KUVA 37. Yhdeksästoista otos.....	50
KUVA 38. Kahdeskymmenens otos	50
KUVA 39. Kahdeskymmenesensimmäinen otos.....	51
KUVA 40. Kahdeskymmenestoinen otos	52
KUVA 41. Kahdeskymmeneskolmas otos.....	53
KUVA 42. Kahdeskymmenesneljäs otos.....	53
KUVA 43. Kahdeskymmenesviides otos	54
KUVA 44. Kahdennenkymmenennenkuudennen otoksen alku.....	55
KUVA 45. Kahdennenkymmenennenkuudennen otoksen loppu.....	55
KUVA 46. Kahdeskymmenesseitsemäs otos.....	56
KUVA 47. Kahdeskymmeneskahdeksas otos	57
KUVA 48. Kahdeskymmenesyhdeksäs otos	57
KUVA 49. Kolmaskymmenes otos	58
KUVA 50. Kolmannenkymmenennenensimmäisen otoksen alku	59
KUVA 51. Kolmannenkymmenennenensimmäisen otoksen loppu.....	59
KUVA 52. Kolmaskymmenestoinen otos	60
KUVA 53. Kolmaskymmeneskolmas otos.....	60
KUVA 54. Kolmaskymmenesneljäs otos	61
KUVA 55. Kolmaskymmenesviides otos.....	62
KUVA 56. Kolmaskymmeneskuudes otos	62
KUVA 57. Kolmaskymmenesseitsemäs otos	63
KUVA 58. Kolmaskymmeneskahdeksas otos.....	64
KUVA 59. Kolmaskymmenesyhdeksäs otos.....	65

1 JOHDANTO

Tässä opinnäytetyössä tarkastelen elokuvan ilmaisukeinojen perusolemusta. Mitä tarkoitusta varten ilmaisukeinot oikeastaan ovat olemassa? Mitä niillä yleensä yritetään ilmaista? Miten ne ovat syntyneet? Miksi elokuvassa käytettyjen ilmaisukeinojen viestit pääsääntöisesti ymmärretään ennakoitavalla tavalla? Millainen suhde on ilmaisukeinoilla ja mielen liikutuksella eli tunnereaktiolla eli affektilla. Elokuvateoria Eisensteinin montasiteoriasta nykyaikaan, Aristoteleen runousoppi sekä lukemattomat väitöskirjat ja tutkielmat vastaavat näihin kysymyksiin toisiinsa nähden hiukan ristiriitaisesti kaikessa sivistys- ja lainasanojen kyllästävässä vaikeaselkoisuudessaan. Ne edustavat monia toisiaan vastakkaisia koulukuntia ja lokeroivat mielellään elokuvat omien, tiukasti määriteltyjen, säännöstöjensä alle. Päätaivoitteenani on löytää näihin kysymyksiin vastaukset käyttäen maallikolle ymmärrettävää kieltä. Lisäksi yritän selvittää onko vakiintunut elokuvan ilmaisukeinojen muodostama kieli sisäsyntyinen vai synteettinen.

Keskityn valtavirtaelokuvan kerrontatyyliin joka perustuu Aristoteleen runousopin draaman reseptille. Toisin sanoen Hollywood-elokuvan tyyliiseen kerrontaan. Minusta ilmaisun tulee olla vapaata kaikista keinotekoisista rajoitteista ja toimia puhtaasti elokuvan viestien, tyylin ja teemojen tulkkina. Tutkimuskohteena käytän tekemääni musiikkielokuvaa nimeltä Rosewood, jonka poikkeava formaatti koettelee elokuvailmaisun kieltä ja katsojaa. Analysoin muutamia kohtauksia ja ruutukaappauksia Rosewoodista ja puran käytetyt ilmaisun keinot käytännön ratkaisuiksi kuvaustilanteessa ja jälkikäsitelyssä. Kirjallisena lähdeaineistona käytän ilmaisukeinojen olemuksen ja affektin tutkimiseen Plantinga C:n *Moving Viewers* – kirjaa sekä Kari Pirilän ja Erkki Kiven kolmiosaista kirjasarjaa *Elävä Kuva – Elävä Ääni*. Lisäksi käyn läpi elokuvateoriaa, mutta vain ilmaisukeinojen ja affektin näkökulmasta. Päälähteenäni on Richard Rustonin ja Gary Bettinsonin kirjoittama *What Is Film Theory?*

Rosewood on noin tunnin pituinen audiovisuaalinen teos, jossa kahdeksan musiikkikappaleen teemakonseptialbumi toimii ääniraitana alusta loppuun. Varsinaista dialogia ei ole, joten ainoastaan kappaleiden sanoitukset yhdessä mykkäelokuvista lainattujen tekstikorttien kanssa kuljettavat juonta sanallisesti eteenpäin. Tarinaan on suurpiirteisesti otettu vaikutteita vanhoista matalan budjetin kauhuelokuvista. Rosewood-projektin lähtöajatuksena oli luoda jotain uutta pienellä budjetilla ja kasvattaa ymmärrystä siitä, miten elokuvan ilmaisukeinoja voi käyttää. Rosewoodin tekeminen kesti kuusi vuotta ja valmistui juuri ennen tämän opinnäytetyön kirjoittamista.

Rosewood-projekti alkoi vähän ennen mediatekniikan opintojani ja kulki niiden rinnalla koko matkan. Inspiraatio koulutusohjelmaan hakemiseen syttyi Rosewoodin ensimmäisissä palavereissa. Kuvauskalustoksi valitsimme Canon 550D DSLR järjestelmäkameran, joka oli yksi ensimmäisistä Canonin huokeista HD-videon tallentamiseen kykenevistä kameroista. Kameraan asensimme epävirallisen laiteohjelmistopäivityksen nimeltä Magic Lantern, joka lisäsi kameras toimintoja merkittävästi. Waveform- ja RGB-kuvaaja, sekä tallennuksessa käytetyn pakkauksen voimakkuuden säätö, vain muutamia Magic Lanternin avaamia toimintoja mainitakseni. Objektiivinä toimivat 50mm 1.8 F kiinteäpolttovälinen objektiivi ja kameranrungon mukana tullut 55-135mm zoom-objektiivi. Rakensimme itse kamerapuomin, käsikuvauksen vakaajan, kiskoilla liikuteltavan alustan ja ostimme kolmijalan videopäällä kameras vakaata liikuttamista varten. Kuvauspaikoista johtuen tarvitsimme myös bensakäyttöisen agregatin tuottamaan sähköä sekä työmaavaloja. Kalustobudjetti oli näinollen noin 2000€. Ennestään omistettuja tietokoneita tai ohjelmistoja ei laskettu mukaan. Myöskään näyttelijät tai avustajat eivät saaneet rahallista palkkiota. Videon jälkikäsittelyyn käytettiin Adoben ohjelmistoa ja äänen jälkikäsittelyyn Nuendoa.

Kehystarinana on päähenkilön, Terry'n, oudot koettelemukset nykyajassa ja hänen kiinnostuksensa isoisänsä Abrahamin uraa kohtaan. Vierailu isoisän hylätyllä työpaikalla laukaisee 70-luvun tapahtumien takaumien vyöryn: Isoisän viiden viimeisen potilaan taustatarinat yksi kerrallaan. Tarinoilla on yhtymäkohtia sekä toisiinsa että kehystarinan ja 50-luvulla syntyneeseen myyttiin, jonka sisältöä paljastetaan vähän kerrallaan. Lopuksi selviää toistaako historia itseään vai ei.

Elokuvantekoon ryhdyttiin ensiksi yritys ja erehdys -menetelmällä otos kerrallaan. Seuraavaksi käsikirjoituksen, novellinaluksi muotoillun tarinan raakatekstin ja musiikkikappaleiden demoversioiden inspiroimana, intuition ja tunteiden johdattelmana syntynyt aikaansaannos analysoitiin tiedonhaun kohdentamiseksi. Lopuksi uuden tiedon avulla tehtiin hienosäätöjä ja vähän isompiakin muutoksia sekä palattiin analysointivaiheeseen ainakin kerran. Iteraatioita oli välillä useita. Elokuvaa varten opiskeltiin lukemattomia tunteja valaistusoppaita kamerankäyttötekniikoita ja ohjelmistotutoriaaleja. Elokuvateorian ja affektin tutkimisen aloitin vasta opinnäytetyötä varten. Nyt on mielenkiintoista nähdä miten Rosewood suhtautuu elokuvateoriaan ja sen sisältämiin lukuisiin periaatteisiin.

2 ELOKUVAN HISTORIA

Elokuvan syntyhetkestä on hiukan yli sata vuotta. Elävän, liikkeessä olevan kuvan ihmetteleminen riitti silloin vetonaulaksi, vaikka teokset olivatkin vain minuutin mittaisia, äänettä, mustavalkoisia, staattisella kameralla kuvattuja tallenteita. Uutuudenviehätyksen laannuttua alettiin kiinnittää huomiota myös itse kuvauskohteisiin ja elokuvan sisältöön. Sama kaava toistuu elokuvan lyhyen historian aikana lukemattomia kertoja, kun uusi ilmaisukeino tai innovaatio tulee osaksi elokuvaa. Jokainen muutos on myös herättänyt vastustusta ja kritiikkiä, jopa pelkoa. Esimerkiksi elokuvan ääni on muuttunut elokuvateattereissa säästävien muusikoiden ja orkestereiden taustamusisoinnista kuvan kanssa yhtäaikaan soljuvaksi äänitallenteeksi, jossa kanavien määrä on nopeasti kasvanut suunnattomaksi ja sen rajaton ilmaisuvoima on otettu hyötykäyttöön.

Ensimmäiset värielokuvat olivat käsin väritettyjä ja säilytettyille mustavalkofilmeille tallennettuja teoksia. Jokainen kopio väritettiin erikseen. Leikkaaminen siirtyi fyysisen filmin käsittelystä digitaaliseksi vasta 90-luvun aikana, jolloin viimeisin mullistus sai alkunsa. Tietokonesimuloidut ympäristöt ja hahmot, sekä 3D-elokuva ovat nyt valtavirtaa. Kotona voi nyt tehdä teknisessä mielessä tuotantoarvoltaan samanlaista elokuvaa kuin 20 vuotta sitten Hollywoodissa. Elokuva on ollut valtavan nopeassa ja voimakkaassa murroksessa koko olemassaolonsa ajan, eikä ole olemassa mitään perustetta sille, miksei näin olisi myös tulevaisuudessa. (Pirilä & Kivi 2010, 15-22.) (Pirilä & Kivi 2005, 19-21.)

2.1 Elokuvateoria

Elokuvateoria tarkoittaa kaikkea elokuvantutkimusta. Se sisältää lukemattomia itsenäisiä teorioita ja näkökulmia, joilla elokuvaa on yritetty ymmärtää ja jäsentää. Suuri osa elokuvantutkimuksesta sukeltaa tavallisen elokuvakatselijan ulottumattomiin psykologian syvimpiin vesiin ja semantiikan filosofiseen pohtimiseen. Elokuvantutkimuksen klassinen aika

keskittyikin elokuvan aseman pönkittämiseen varteenotettavana taidemuotona verrattuna perinteisiin taiteen muotoihin, kuten kirjallisuuteen, maalaustaiteeseen ja teatteriin. Strukturalismi ja semiotikka loivat pohjan modernille elokuvateorialle noin 60-luvulta alkaen. Strukturalismi keskittyi syväanalyysiin, jossa mikä tahansa saatettiin purkaa rakenneosiinsa ja selittää se auki niiden avulla. Ajatukseen kuului myös se, että niin kieli kuin yhteiskuntakin perustuu sen osien suhteellisiin eroihin eikä absoluuttisiin luonnollisiin totuuksiin. Tarkoitusta ja efektiä ei voida johtaa pelkästään tarkastelemalla elokuvaa tyhjiössä, vaan historiallien yleisö ja konteksti on otettava huomioon. (Rushton & Bettingson 2010, 10-13, 33.)

Apparaattiteoria käsittää elokuvan ideologisena koneena. Freudin psykoanalyysiin viittaamalla verrattiin katsojan kokemusta elokuvakankaan edessä ja lapsen oivallusta peilin edessä, kun lapsi ensi kertaa tunnistaa itsensä. Samalla tavoin, kuin lapsi muodostaa itseytensä paloista yhtenäisen kuvan peilin avulla, myös katsoja työstää elokuvakankaan avustamana yhtenäisen, teorian mukaan epärealistisen tai virheellisen, kokonaiskuvan elokuvan avulla katsojalle syötetyistä tiedoista. Apparaatin perusominaisuuksiin kuuluvat jatkuvuuden ja illuusion särkymättömyyden periaatteet. Koneen näkymättömyyden katsottiin tekevän siitä ideologisen ja jollakin tavalla epärehellisen. Marxilaista ajattelua edustavat apparaattiteoreetikot etsivät kaikesta elokuvasta politiikkaa. He löysivät ideologisen koneen nimenomaan Hollywood-tyylisestä elokuvasta. (Rushton & Bettingson 2010, 38.)

Montaasiteoria syntyi käytännön leikkaustyöstä ja on siinä suhteessa ainutlaatuinen elokuvateorioiden joukossa. Eisensteinin kehittämä teoria tukeutuu näennäisesti irrallisten otosten rinnastamiseen, jolloin lopputulos on enemmän kuin kahden otoksen summa. Rinnastamisesta syntyvien kontrastien ja miellelyhtymien on tarkoitus olla psykologinen shokki katsojalle. Eisenstein yritti selittää teoriallaan elokuvan koko olemuksen, mutta elokuva oli tuolloin formaattina hyvin erilainen. Kamera ei liikkunut, eikä ääntä ollut. Teosten pituudetkin olivat huomattavan lyhyitä. Nykyään ensimmäiset montaasiteoriasta johdetut konseptit ovat ilmaisukeinoja muiden joukossa ja teoriaa sovelletaankin ilmaisukeinojen yhdistelmien ja niiden synnyttämiin kontrastien tulkitsemiseen.

Eisenstein puhui myös ikoneista. Ikoni tarkoittaa symbolia tai stereotypiaa. Yksinkertaistetut ikonit ovat helppokäyttöisiä ja voimakkaita ilmaisukeinoja. Jätelöauton melodia tai sydänkoneen hälytysääni kertovat paljon lyhyessä ajassa. Eisensteinin oppeja käytettiin propagandaelokuvien tuotannossa ja ne osoittautuivat erittäin tehokkaiksi. Äänen tullessa mukaan montaasiteoreetikot vastustivat äänen käyttämistä tukikeppinä tarinalle. Heidän mielestään ääntä tulisi käyttää pelkästään kontrapunktisena, jolloin se olisi vastakkainen elementti kuvalle. Montaasiteorian vaikutteina pidetään Kulesovin efektiä ja Kulesovin kuuluisaa koetta, jossa hän rinnasti näyttelijän kasvot ruokaan, hautajaisiin ja leikkivään lapseen. Jokaisessa rinnasteparissa lähikuva näyttelijän kasvoista oli sama, vain vain parin toinen otos vaihtui. Koeyleisö tulkitsi näyttelijän suorituksen kuvaavan riipaisevalla tavalla ensin nälkää, sitten surua ja lopuksi iloa. (Pirilä & Kivi 2005, 11-25.) (Pirilä & Kivi 2008, 15-18.)

Screen -niminen brittiläinen lehti oli suuri vaikuttaja elokuvateorian kehitykselle. Se kokosi ja käänsi teorioita ja pyrki keksimään valtavirtaelokuvan moodille vaihtoehtoa, joka mahdollistaisi elokuvanteon kriittisemmälle yleisölle. Feministiteoria ja vähemmistöryhmien teorit keskittyvät siihen, millaisina erilaisia stereotypioita on esitetty elokuvissa ja kertovat siitä ajankuvasta ja historiallisesta kontekstista, jota vasten tutkimuksessa käyetyt elokuvat on tehty. Ne korostavat elokuvan vaikutusvoimaa ja ajankohtaisuuden merkitystä sekä sitä, että nimenomaan historiallinen ja kulttuurinen konteksti on se, joka määrää yksittäisen elokuvan vaikutuksen. (Rushton & Bettingson 2010, 52,70,90.)

Deleuze ja Cavell pohjustivat filosofisilla pohdinnoillaan uuden suunnan elokuvateorialle. Deleuze esitteli vastakäsitteen valtavirtaelokuvassa eniten käytetylle konseptille 'movement-image'. Hän kutsui sitä nimellä 'time-image'. Ne poikkeavat toisistaan siinä, että ensimmäisessä kaikella on sekä paikka että suunta ja elokuvan lopussa tapahtumat kyetään järjestämään kronologiseen järjestykseen vaikka ne olisikin esitetty jossain muussa järjestyksessä. Hyvät ja pahat on eroteltu toisistaan ja heidän päämääränsä ovat selkeät. Jälkimmäisessä käsitteessä kaikille ei ole paikkaa ajassa, eikä yhteistä suuntaa. Hyvä ja paha sekoittuvat toisiinsa eikä selvää päämäärää välttämättä ole. Tästä valtavirran konventiosta

poikkeavasta time-imagen käyttämisestä hän antoi esimerkiksi elokuvan Citizen Kane. Cavellin ydinteetit olivat 'films screen the world' ja 'films are moving images of scepticism'. Elokuvan sisältö tulee maailmasta ja on aina sen kuva. Samalla, kun kangas näyttää maailman katsojalle se myös eristää katsojan siitä ja suodattaa sitä. Anonymiteetti ja voittamattomuuden tunne syntyvät siitä, että maailmaa voi tarkastella joutumatta itse tarkkailun alle. Tästä hän johtaa, että elokuva jäljittelee ja matkii ihmisen oman subjektiivisuutensa vankina olemisen tunnetta. (Rushton & Bettingson 2010, 112,120,124.)

Neoformalistit tutkivat teemoja ja tyyllisiä ratkaisuja sekä historiallista kontekstia. Historiallinen konteksti käsittää reaali maailman lisäksi myös aikaisemmin tehdyt elokuvat. He löysivät teemoista ja tyyleistä monimutkaisia rakenteita jotka tukivat toisiaan. Eri genrejen ja kerrontamoodien sääntöjen, eli ulkoisten sääntöjen, rikkominen yksittäisen elokuvan sisällä oli heidän mukaansa yksi suurimmista elokuvan evoluutiota kuljettavista voimista. He lainasivat venäläisiltä formalisteilta käsitteet dominantti ja defamiliarisointi. Valtavirtaelokuvan tunnuspiirteisiin kuuluu yhtenäisyys, joka tarkoittaa sitä, että jokainen pieninkin elokuvassa esiintyvä elementti ja havaittavissa oleva asia tukee elokuvan ydintä, eikä ole sen kanssa ristiriidassa. Käytännössä täydellinen harmonia on mahdotonta, mutta dominantti antaa hyvän vastauksen epätäydellisen harmonian ongelmaan. Dynaamisessa systeemissä on aina jonkin verran osia jotka ovat ristiriidassa keskenään. Jonkin elementin toimiessa dominanttina muiden merkitykset tulkitaan alisteisina dominantin kautta. Defamiliarisointi on uuden näkökulman tarjoamista. Se on yksi taiteen perustehtävistä. Uusi näkökulma saa maailman näyttämään tuoreelta ja kiinnostavalta, jolloin vanhatkin aiheet uudistuvat. (Rushton & Bettingson 2010, 140.)

Kognitivistien mukaan elokuvan tulkitsemiseen käytetään aivan samoja taitoja ja ominaisuuksia, kuin jokapäiväisessä elämässä toimimiseen. Heidän mukaansa elokuvan viestimää informaatiota prosessoidaan katselun aikana kahdella eri tasolla. Ensimmäisellä tasolla on alitajunnan suorittama prosessointi joka on automaattista. Toisella tasolla tulkitaan juonikuvioita, painetaan asioita muistiin ja samastutaan hahmoihin. Molemmat tasot vaativat

lähes reaaliaikasta prosessointia. Kognitivistit tyrmäävät suoran syy-seuraussuhteen ilmaisukeinon ja affektin välillä. He esittävät, että affekteja ainoastaan herätellään ja houkutellaan, mutta on katsojasta kiinni mikä affekti lopulta syntyy.

Katsoja käsittelee suuren osan vastaanottamastaan informaatiosta automaattisesti ja reaaliaikaisesti. Saatavilla olevasta tiedosta tehdään oletuksia ja rakennellaan niiden selityksiksi mahdollisia menneitä tapahtumia. Samalla tavalla tulevista tapahtumista tehdään jatkuvasti hypoteettisia ennusteita. Työmuisti täyttyy olennaisimmista tiedoista tai tiedonjyvästen yhdistämisestä. Näillä keinoilla katsojat täyttävät tarinan kohdat, jotka teoksessa hypätään yli tai jätetään tarkoituksella kertomatta. Samat mekanismit ovat käytössä riippumatta siitä onko elokuva fiktiota vai vei. Niitä johdattelevat monet valmiit ajatusmallit ja rakenteet, joita katsoja tuo mukanaan. Eli katsojien oma kulttuuri ja kokemushistoria tosielämästä ja muusta taiteesta toimii yhtenä kontekstina, jonka läpi kaikki kertaalleen suodattuu. Samankaltainen kontekstisuodatin on esimerkiksi genrensisäisten tapojen muodostama säännöstö. Elokvankatselun luonteeseen kuuluu, että katsoja on vastaanottavainen ja etsii aktiivisesti erilaisia vihjeitä, joiden varaan perustaa hypoteesejä ja tulkintoja. (Rushton & Bettingson 2010, 160-161.)

Viimeisimmät elokuvatutkimukset ovat keskittyneet katsojakyselyihin. Ne ovat paljastaneet, että katsojan ennakko-odotukset vaikuttavat merkittävästi katselukokemukseen. Ensimmäiset elokuvayleisöt eivät kaivanneet rikkumatonta illuusiota ihmeellisestä uudesta elokuvan luomasta maailmasta, vaan ihmeellisiä ja ennenkokemattomia näytteitä elokuvan mahtavista voimista. Genrevaatimukset, pääosan esittäjän aikaisemmat roolisuoritukset ja elokuvan status vaikeasti ymmärrettävänä intellektuellien elokuvana ovat esimerkkejä satunnaisista ennakkokäsityksistä, jotka vaikuttavat suuresti katsojakokemukseen. (Rushton & Bettingson 2010, 186-191.)

2.2 Affektin tutkimus

Elokuvan valtava ilmaisuvoima saa aikaan lukemattomia affekteja eli vaikutuksia katsojassa. Nämä affektit voidaan jakaa karkeasti kolmeen luokkaan niiden syntymekanismien perusteella. Ensimmäisessä luokassa ovat refleksinomaiset, täysin alitajuiset affektit, kuten säikähtäminen tai inho. Niille on helppo johtaa yksinkertainen evolutiivinen motiivi. Äkillinen liike yhdistettynä yllättävään ja voimakkaaseen ääneen aiheuttaa helposti ”juokse tai taistele” – reaktion katsojassa. Hyönteiset ja kuolleet eläimet tai ihmiset ja erityisesti niiden sisälmykset ovat tavallisimpia inhoreaktion aiheuttajia. Yksilötasolla affektin voimakkuus vaihtelee paljon ja voi joissakin tapauksissa puuttua täysin. Tämän lähemmäs katsojan tunne-elämyksen ennalta ohjelmoimista ei päästä. (Plantinga 2014, 29.)

Toisessa ryhmässä ovat affektit, jotka vaativat jonkinlaista arviointia tai vertailua johonkin kontekstiin. Tällöin ainoastaan katsojalle merkityksellisiin asioihin liittyvät tapahtumat, esimerkiksi uhat, ilmentyvät affektein. Samastumisen ja onnistuneen dramaturgian ja mielenkiintoisen tarinan avulla melkein minkä tahansa asia voi teoriassa olla katsojalle merkityksellinen. Ilman merkitystä ei ole affektia. Tällaisia affekteja voisivat olla päähenkilön hengen puolesta jännittäminen tai häpeän ja mustasukkaisuuden tunteminen sekä tunnistaminen. Kolmannessa luokassa ovat affektit, jotka ovat syntyneet samalla tavalla kuin toisessa luokassa, rationaalisen perustelun ja arvioinnin avulla, mutta niistä on tullut automaattisia tapojen ohjaamia affekteja. Ne aktivoituvat refleksinomaisesti mutta ovat syntyneet prosessoinnin kautta ja niihin pystyy vaikuttamaan tietoisella ajattelulla. Kolmannen luokan affekteja ohjailevat stereotypiat ja kaavat. (Plantinga 2014, 30-32.)

Näitä luokkia täydentävät kaksi käsitettä jotka ovat tavallaan affektien erikoistapauksia. Kaikki kolme edellä ollutta luokkaa sisältävät affekteja, jotka tarvitsevat objektin. Pelolla on aina kohde, samoin inholla tai mustasukkaisuudella. Affektia, jolla ei ole kohdetta voidaan kutsua tunnelmaksi. Värimaailma, musiikki ja leikkausrytmi ovat yleisimmät tunnelman luojat. Ne muodostavat yhden kontekstin, johon muita ilmaisukeinoja verrataan sekä

tietoisesti että alitajuisesti, jolloin affekti syntyy niiden yhdistelmästä. Toinen täydentävä käsite on mielihyvän ja halun ero. Mielihyvä syntyy elokuvan nykyhetkestä, ja halu lupauksesta elokuvan myöhempien vaiheiden sisällöstä. Odotusten täytyessä syntyy mielihyvää. Odotukset ennen niiden täyttymistä ovat halua. Dramaturgia perustuu juuri tähän ilmiöön. Odotukset, joita katsojalle syntyy tarinan edetessä annetuista vihjeistä aiheuttavat jännitettä eli halua. Taitavasti rakennettu draaman kaari pitää katsojan mielenkiinnon yllä, jolloin hahmot ja tapahtumat säilyvät merkityksellisinä koko elokuvan ajan ja affektit pääsevät syntymään. (Plantinga 2014, 33-42.)

Elokuva on kokemus johon katsoja on kutsuttu. Elokuvan tekijät rakentavat kokemuksen, eivät suoraan affektia, vaikka niillä onkin hyvin läheinen suhde keskenään. Vanhemmat, vastakkaista ajattelua edustavat tutkimukset väittävät kaiken affektin olevan yksiselitteisesti syy ja seuraus suhteisia mutta niitä ei pysty soveltamaan säikähdysrefleksiä monimutkaisempiin affekteihin, kuten tulkintaa vaativaan mustasukkaisuuteen tai häpeään. (Plantinga 2014, 43.)

Kieli on mielen jatke ja se syntyy mielen mekanismeista välittämään. Kyse on käsitteiden jatkumosta. Sanoilla ei ole fyysisiä vastineita reaailmailmassa, vaan ne ovat kästteellisiä. Todisteena lastensatu, jossa tarinan koira muuttuu taikaiskusta kameliksi. Vaikka päähenkilöllä ei muuttumisen jälkeen ole mitään fyysisiä ominaisuuksia josta hänet voisi tunnistaa koiraksi, tietää lapsi kuitenkin vaivatta kamelin olevan se sama koira, kuin tarinan alussa. Fyysistä vastinetta ei siis ole. (Gondry & Chomsky 2013)

Samastuminen ei vaadi kuvitteelliselta henkilöltä elokuvassa ja elokuvan katsojalta mitään samankaltaisuutta. Jos katsojaa kiinnostaa henkilön kohtalo, se riittää, koska silloin empatian tunteminen on mahdollista. Samastumisessa katsoja ei kadota itseään tai luule kokevansa elokuvan tapahtumia oikeasti vaan eläytyy empaattisesti hahmon koettelemuksiin. Samastuminen on katsojalle helppoa, koska sen synnyttämistä tunteista tai ne aiheuttaneista tapahtumista ei tarvitse kantaa minkäänlaista vastuuta, koska niiden tiedetään joko olevan fiktiota, tai jo tapahtuneen. Kohteen arvoja, uskomuksia ja tuntemuksia sovitetaan ylle kuin roolivaatteita. (Rushton & Bettingson 2010, 165.)

3 ELOKUVAILMAISUN KIELIOPIN ALKEET

Ilmaisukeinoja ovat kaikki ne asiat, jotka näkyvät tai kuuluuvat lopullisessa teoksessa. Jokainen valinta kameran paikasta, rajauksesta, sommittelusta, linssin polttovälistä ja monimutkaisten konseptien ja symbolien käytöstä ovat valintoja eri ilmaisukeinojen välillä. Jokainen työvaihe sisältää lukemattomia valintatilanteita, jotka päättyvät aina jonkin ilmaisukeinon käyttöön. Vaikuttava ja nyanssirikas ilmaisu syntyy eri ilmaisukeinojen yhdistelmistä, olivat ne sitten perusilmaisua tai kokeellista ilmaisua, budjetin koosta riippumatta. Suurimmat budjetit tuovat mukanaan uutuudenviehätyksen sisältäviä erikoistehosteita ja kameranliikuttimia. Kaikki rakennetaan kuitenkin muutaman yksinkertaisen rakennuspalikan päälle.

Ilmaisukeinojen tehtävä on välittää tietoa ja säännöstellä sitä niin, että haluttu ja tarkoituksenmukainen tieto saavuttaa katsojat oikealla ajanhetkellä. Pääasia on, että juuri se tieto välittyy, jonka on tarkoitus välittyä, eikä se huku epäolennaisen tai satunnaisen tiedon tulvaan, kuin katkeileva asemakuulutus taustakohinaan. Vaikka ilmaisukeinoilla voidaan harhauttaa katsojia tarkoituksella, on välitetty tieto silti juuri se mitä on haluttu välittää. Yksinkertaisimmillaan välitetty tieto on tapahtumapaikka ja -aika sekä paikalla olevat henkilöt. Monimutkaisempaa ilmaisua voi rakentaa vasta, kun perusasiat käsikirjoitetusta tarinasta ovat kristallin kirkkaina ymmärrettävissä. Ilmaisukeinojen vastuulla on välittää kaikki tieto koko tarinasta. (Thompson & Bowen 2009a. 6-10.) (Thompson & Bowen 2009b. 12-24.)

Määrällisesti ilmaisukeinoja on lähes loputtomasti ja niitä syntyy lakkaamatta lisää. Ilmaisukeinot eivät myöskään esiinny tyhjiössä, vaan niitä on käytössä samanaikaisesti useita. Lopullinen viesti syntyy siis lähes aina monen ilmaisukeinon yhdistelmästä. Käsittelen tässä luvussa elokuvailmaisun yleisimpiä ilmaisukeinoja elokuvan peruspilareiden, otoksen ja leikkauksen, näkökulmasta. Nämä valitsemani yleisimmät ilmaisukeinot ovat olleet pitkään ja

laajalti käytössä, joten niiden toimivuutta on ehditty ja pystytty arvioimaan kirjallisuudessa kattavasti. Ne myös riittävät mainiosti havainnollistamaan ilmaisukeinojen tavallisimpia mekanismeja, sekä antamaan vihjeitä siitä, millainen suhde niillä on affektiin. Otos ja leikkaus ovat elokuvan kaksi tunnusomaisinta asiaa. Leikkauksen voima on siinä, että se määrää otosten järjestyksen ja rytmin. Samalla se vaikuttaa otosten sisältämiin ilmaisukeinoihin ja pystyy vaihtamaan kontekstin, jossa ne esitetään.

Käsittelen ensimmäisenä leikkausta ja sen yhteydessä tavallisimpia ilmaisukeinoja, joita leikatessa täytyy ottaa huomioon. Koska leikkaus on niin voimakas ja tärkeä ilmaisukeino, perehdyn seikkaperäisesti myös leikkausajankohdan valitsemiseen. Kolmanneksi käsittelen edellä rajaamani ilmaisukeinoja otoksen näkökulmasta. Otokset ovat pienimpiä yksiköitä, joista elokuvan kuvallinen osa käytännössä muodostuu. Aina kun kamera tallentaa kuvaa syntyy otos. Otokset ovat juuri niitä yksiköitä, joita leikkauksenvaiheessa järjestetään tarkoituksenmukaiseksi ja sujuvaksi jatkumoksi. Leikkaaminen ei kuitenkaan pysty ihan mihin tahansa. Esimerkiksi otokset, jotka sisältävät monimutkaisia kameranliikkeitä, voivat olla ongelmallisia, mikäli leikkauksessa haluttaisiin muuttaa esimerkiksi rytmiä.

3.1 Leikkaus

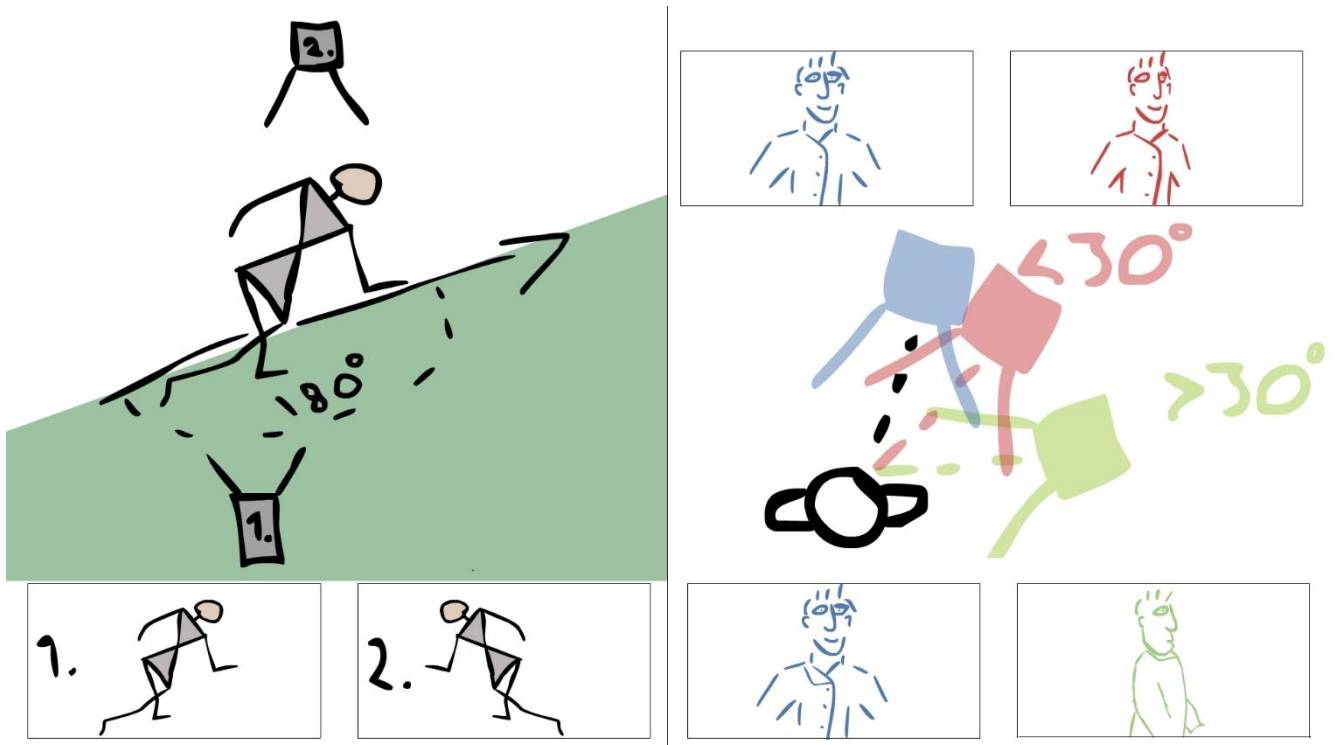
Leikkauspöydällä on mahdollista vääntää koko tarina uuteen uskoon, mutta leikkauksen tehtävä on pääsääntöisesti kunnioittaa käsikirjoitusta ja tukea sitä, mitä ohjaaja on yhdessä kuvausryhmän ja näyttelijöiden kanssa lähtenyt tekemään. Kuvausvaiheessa taas on hyvä ottaa huomioon leikkauksenvaihe ja varmistaa kuvakokojen, kuvakulmien ja siirtymien sujuvuus jo kuvatessa. Tätä menetelmää kutsutaan leikaten kuvaamiseksi. Leikkauksessa materiaalista tiivistetään esille tarinan kannalta kaikki olennainen ja poistetaan kaikki epäolennainen sekä silotellaan siirtymät sujuviksi. Leikkaajan perusarsenaaliin kuuluvat neljä siirtymää: suora leikkaus, ristikuva, liuku ja himmennys. Ennen leikkaamisen aloittamista on syytä tutustua kaikkeen kuvattuun materiaaliin ja käsikirjoitukseen niin hyvin kuin mahdollista. On mahdotonta valita oikeat ilmaisukeinot ellei tiedä mitä on sanomassa.

Koska ilmaisukeinojen tehtävä on välittää tietoa, kaikki sitä häiritsevä taistelee elokuvaa ja sen viestiä vastaan. Häiriö syntyy joko turhan tai satunnaisen tiedon tulvasta tai huomion kiinnittymisestä johonkin epäkohtaan, virheelliseen tekniikkaan tai jatkuvuuden rikkoutumiseen. Huomion varastaa tehokkaasti esimerkiksi tarkennuksen epäonnistuminen tai epäselvä ääniraita. Pielessä olevan tarkennuksen sumentamalle otokselle ei voida tehdä jälkikäteen muuta, kuin jättää se pois teoksesta. Myös taustahälinällä peitetty ääniraita on lähes käyttökelvoton, mutta sen korvaaminen jälkiäänityksellä on mahdollista. Kohtauksen jatkuvuus ei saa rikkoutua millään osa-alueella, tai muuten katsojan huomio kiinnittyy tekniisiin seikkoihin elokuvan viestin sijaan. Yleisö on erityisen herkkä huonolaatuiselle äänelle ja epätarkalle kuvalle. Otosten värilämpöjä on syytä tarkailla, koska ne muuttuvat kameran näkökulmasta suunnattomasti muutamassa tunnissa auringon liikkeessä taivaalla. Samasta syystä varjotkin siirtyvät. Ulkokuvauksissa ongelma on usein iso ja siksi pitkään venyvät kuvaukset joudutaan suorittamaan useampana päivänä auringon ollessa vastaavassa asennossa. Sisätiloissa varjojen siirtymisen ongelma voidaan yleensä kiertää rajauksen ja omien valaisimien avulla. Jatkuvuuden kannalta täytyy huomioida myös dialogi. Suoritusten välillä saattaa olla eroa käytettyjen sanojen osalta, eivätkä ne välttämättä täsmää parhaimman ääniraidan tai jälkiäänityksen kanssa. Katselinjat, liikesuunnat, puhujien rajaus, kuvakulmat ja kuvakoot aiheuttavat kaikki häiriöitä, elleivät ne ole johdonmukaisia ja yhtenäisiä. (Thompson & Bowen 2009a. 6-10, 32-40.)

Jos suoralla leikkauksella kerrotaan mitä ruudun ulkopuolista asiaa henkilö edellisessä otoksessa katsoi, täytyy silloin seurata katseen linjaa ja asetella silmäilty asia suurinpiirtein katseen suuntaan. Leikatessa kahden ihmisen dialogia puhujien rajaukset ja kuvakulmat tulevat olla samanlaiset ja peilata toisiaan. 180:n asteen säännön noudattaminen pitää huolen siitä, että katsoja pysyy orientoituneena liikkeiden suunnista ja sijainneista. 30:n asteen sääntö puolestaan huolehtii siitä ettei visuaalista hyppyleikkausta tapahdu liian pienen

kuvakulmamuuotoksen takia kahden perättäisen otoksen välillä. 180:n asteen sääntö tarkoittaa käytännössä sitä, ettei kameran sijaintia muuteta liikesuunan vastakkaiselle puolelle, jolloin sama liike kääntysi valkokankaalla vastakkaiseen suuntaan, vaan pysytään koko ajan liikesuunnan samalla puolella (KUVA 1). Kameralla on siis käytettävissä puoliympyrän muotoinen 180:n asteen alue. Joissakin tapauksissa 180:n asteen suojaviivan voi ylittää, jos orientaation pystyy säilyttämään muilla keinoin, esimerkiksi liikkuvalla kameralla tai taustaan ankkuroimisen avulla. (Thompson & Bowen 2009a. 6-10, 44.)

Toinen orientaatioon liittyvä seikka on henkilön poistuminen rajauksesta ja siihen palaaminen. Kun näyttelijä poistuu oikeasta reunasta ja leikkaus siirtyy paikkaan johon hän on menossa, täytyy rajaukseen palaaminen tapahtua vasemmasta reunasta, jotta kulkusuunta pysyy samana, eikä katsojan orientaatio häiriinny. 30:n asteen sääntö tarkoittaa sitä, että kuvakulmien ero kahden peräkkäin leikattavan otoksen välillä tulee olla vähintään 30 astetta kohteen ympäri, ettei hyppyleikkausta pääse syntymään (KUVA1). Kuvakokojärjestelmissä rajausten koot jaotellaan järjestelmästä riippuen noin kahdeksaan kokoluokkaan suuresta laajakuvasta erikoislähikuvaan. Mitä tiukempi rajaus on, sitä intiimimmältä se katsojasta tuntuu ja sitä enemmän korostuvat pienet liikkeet ja eleet. Pienessä kuvakoossa kohde saa enemmän painoarvoa ja esimerkiksi näyttelijän kasvojen ilmaisu koetaan voimakkaampana. Vaihdettaessa kuvakokoa, hypätään yleensä vähintään yhden kokoluokan yli, ellei hyppyleikkausta haluta. (Thompson & Bowen 2009a. 6-10, 13-52.)

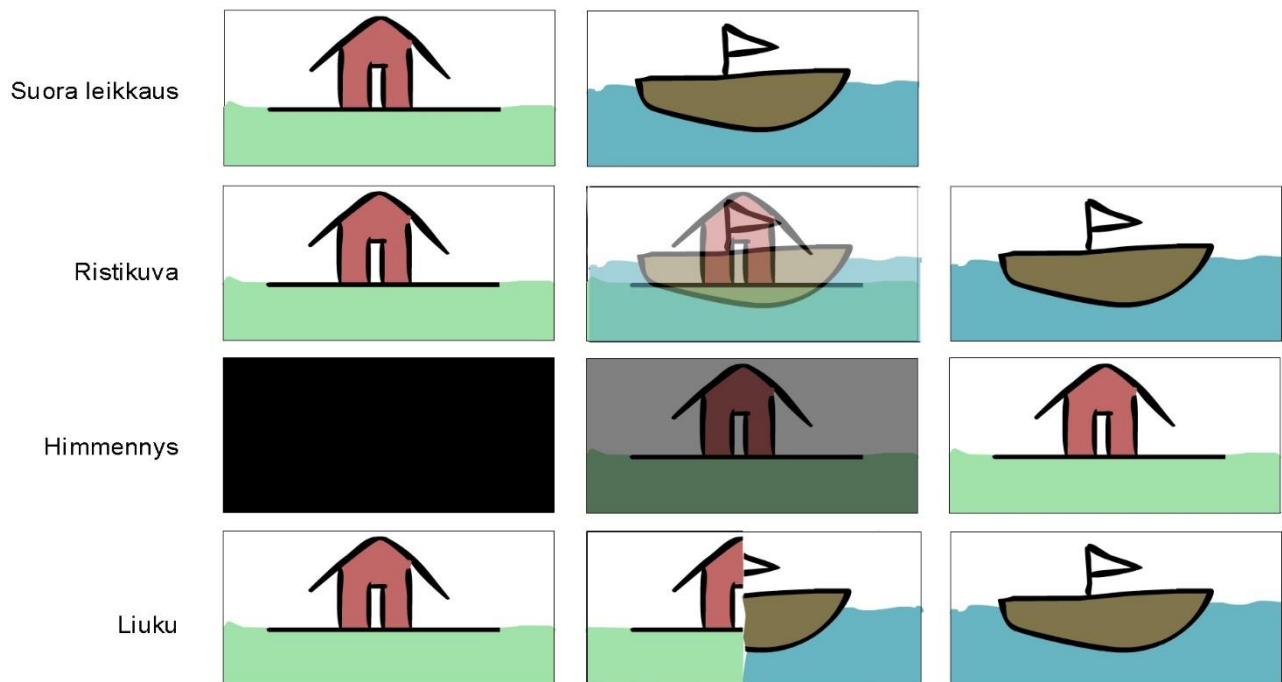


KUVA 1. 180:n asteen ja 30:n asteen säännöt.

Suora leikkaus on yleisin käytetty leikkaus, koska se on oikein käytettynä huomaamaton (KUVA 2). Sitä käytetään kuvaamaan toimintakokonaisuuksia. Suora leikkaus on sujuva, jos otokset eivät ole liian samankaltaisia asetteluiltaan. Silloin vältetään hyppyleikkauksen kaltainen huomiota herättävä leikkaus. Ristikuvalla puolestaan viestitään ajan tiivistämistä tai venyttämistä. Myös paikka voi muuttua luontevasti ristikuvasiirtymällä. Ristikuva alleviivaa ja kiinnittää huomion hahmojen tunnetiloihin ja yleiseen tunnelmaan. Ristikuvalla rinnastetut otokset ovat sitä soljuvampia mitä enemmän ne ovat visuaalisesti yhteydessä toisiinsa. Ristikuvasiirtymän puolesta välissä, kun molemmat otokset ovat yhtä selvästi näkyvillä, syntyy uusi kompositio.

Liukusiirtymä on yksinkertaisimmillaan pystysuora raja, joka liukuessaan ruudun poikki paljastaa seuraavan otoksen edellisen alta. Liukusiirtymä voi olla minkä muotoinen tahansa ja vahvasti efektoitu, mutta se on aina tyylikeino ja kiinnittää huomion itseensä. Rinnastetuilla otoksilla ei yleensä ole visuaalista vastaavuutta toisiinsa liukusiirtymässä, koska sitä käytetään silloin, kun muutos ajassa ja paikassa on suuri. Liukutransition jälkeen pöytä on pyyhkäisty

tyhjäksi seuraavaa osakokonaisuutta varten. Himmennys on viimeinen neljästä klassisesta siirtymästä, jotka leikkaajalla on perinteisesti ollut arsenaalissaan. Tässä siirtymässä otos joko himmenee mustaan ruutuun tai nousee esille mustasta. Muutkin värit ovat tietenkin mahdollisia, mutta harvinaisia. Visuaalisesti toimivimmat himmennystä siirtymänään käyttävät otokset ovat keskisävypainoitteisia ja siten matalakontrastisia. Himmennys toimii alkuna ja loppuna koko teokselle ja sen suurimmille osakokonaisuuksille. (Thompson & Bowen 2009a. 75-87.)



KUVA 2. Siirtymät.

3.1.1 Leikkauskohdan ja ajan valitseminen

Jokaisen leikkauksen on tarkoitus tarjota uutta informaatiota. Uusi otos voi kertoa esimerkiksi ajan tai paikan muutoksesta tai jostakin uudesta yksityiskohdasta. Leikkauksen voi perustella myös motivaatiolla, joka synnytetään edellisessä otoksessa. Esimerkiksi kuvan ulkopuolelta kuuluva ääni, jonka lähde näytetään seuraavassa otoksessa tai lähdetään seuraamaan mihin henkilöt yllättäen lähtivät. Motivaatio voi syntyä myös äänisillasta, joka muodostetaan samankaltaisten äänilähteiden välille. Teepannun vihellyksestä voidaan leikata otokseen, jossa

junan pilli viheltää. Toisaalta motivaationa voi olla rytmitys, jota teos kaipaa. On luonnollista leikata joko puhuvaan henkilöön, tai jonkun kuuntelijan reaktioon. Jatkuvuuden säilyttäminen kaikilla osa-alueilla on ensiarvoisen tärkeää. Ääniraidalla voidaan kuvata näyttelijän sisäistä maailmaa korvaamalla ympäristön äänet kokonaan. Esimerkiksi tappelun ja huutamisen äänet vaimenevat ja korvautuvat kauniilla ja eteerisellä musiikilla. Assosiaatioäänten käyttäminen perustuu samankaltaiseen mekanismiin. Henkilön lähtiessä työnhakuun ja astuessaan ovesta ulos kuuluu villieläinten karjuntaa. Ääntä ja kuvaa ei tarvitse leikata aina samasta kohtaa, vaan jomman kumman voi antaa näyttää tietä. (Thompson & Bowen 2009a. 55-74, 76.)

Leikkaukset voidaan jaotella tyyppin mukaan. Jatkumoleikkaus on yleisin ja yksinkertaisin leikkaustyyppi. Siinä käytetään lähes yksinomaan suoraa leikkausta. Aika pysyy eheänä ja liike sulavana. Oikein käytettynä jatkumoleikkaus on huomaamaton sekä takaa-ajokohtauksissa että hitaissa melodraamoissa. Suunta- tai paikkaleikkaus on leikkaustyyppi jossa katsetta ohjaillaan strategisella asettelulla. Malliesimerkki tästä on kahden henkilön dialogi, jossa puhujien vuorottelevat kompositiot ovat peilikuvia toisistaan ja katselinjat osuvat yhteen. Tässä leikkaustyyppissä käytetään yleensä joko ristikuvaa tai suoraa leikkausta. Muotoleikkaukseksi sanotaan leikkaustyyppiä, jossa käytetään hyväksi otosten samankaltaista vallitsevaa elementtiä, kuten muoto, väri tai koko. Voidaan esimerkiksi leikata eri kulkuneuvojen renkaiden lähikuvasta toiseen. Tämä leikkaustyyppi vaatii yleensä etukäteissuunnittelua.

Käsiteleikkauksessa palataan Eisensteinin montaasiteorian alkulähteille. Rinnastamalla kaksi toisiinsa liittymätöntä asiaa kohtauksen kontekstissa vihjaillaan erilaisia tarkoituksia. Kun päähenkilöltä kysytään miltä avioelämä maistuu, leikataan mustavalkotelevision ruutuun, jossa kulkee vanki pallo jalassa. Lopuksi voidaan leikata isompaan kuvaan, jossa päähenkilö istuu vaimonsa kanssa sohvalla katselemassa televisiota. Viimeisenä tyyppinä on leikkaustyyppi, joka yhdistelee kahta tai useampaa muuta tyyppiä. Tämä leikkaustyyppi vaatii aina tarkkaa etukäteissuunnittelua, mutta on myös yleensä erittäin vaikuttava. (Thompson & Bowen 2009a. 88-95.)

3.2 Otos

Kuvaputkitekniikkaan perustuvat näytöt ja televisiot ovat jäämässä historiaan, mutta niitä on yhä jonkin verran käytössä. Niitä varten joudutaan jättämään kuvan reunoille suoja-alue, johon ei laiteta mitään kriittisen tärkeää informaatiota, koska kuvaputkilaitteilla reunimmaisista kymmenen prosenttia jäävät toiston ulkopuolelle ja katsojalta kokonaan näkemättä. Kriittiseen informaatioon lukeutuvat päätapahtumien lisäksi esimerkiksi alku- ja lopputekstit. Kuvan rajaamisessa huomioidaan myös henkilöiden päiden yläpuolelle jäävä tyhjä tila ja katseen suuntaan jäävä tyhjä tila. Asettelussa käytetään hyväksi kultaista leikkausta ja kolmasosien sääntöä. Kolmasosien sääntö perustuu siihen, että kuva-ala jaetaan kolmeen osaan sekä pysty, että vaakasuunnassa. Horisontti asetetaan jompaan kumpaan vaakasuoraan jakoviivaan ja tärkeimmät kohteet reunimmaisten viivojen risteymäkohtiin. Horisontti on oletusarvoisesti aina vaakasuorassa. Vain horisontti on erittäin tehokas tapa viestiä henkilön aistihäiriöistä tai tunnekuohusta. (Thompson & Bowen 2009b. 23-31, 56-59, 138.)

Kuva-ala jaetaan kolmeen osaan myös syvyysuunnassa. Etu- ja keskialueeseen sekä taustaan jaottelemisen avulla syvyysillusion luomisessa kaksiulotteiselle alustalle, joita kuvaruutu ja valkokangas ovat. Etuala on kameran ja pääkohteen välissä ja tausta pääkohteen takana. Esimerkiksi puun oksat ovat etualalla ja vuoret taustalla. Syvyysvaikutelma syntyy näiden alueiden kerrostumisesta ja limittymisestä. Asioiden suhteelliset koot ja etäisyydestä aiheutuva kontrastin pieneneminen etäisyyden kasvaessa yhdessä diagonaalisten linjojen kanssa täydentävät kolmiulotteista vaikutelmaa. Koska kuva on tosiasiallisesti kaksiulotteinen, on mahdollista huijata silmää ja sijoittaa esimerkiksi kerrostalojen pienoismalleja etualalle. Diagonaalisista linjoista hyvä esimerkki on tie, joka kulkee kuvassa aina horisonttiin saakka ja kapenee pieneksi pisteeksi. (Thompson & Bowen 2009b. 60-71.)

Henkilöitä kuvattaessa yleisin kamerakulma on 3/4 edestä päin, jolloin molemmat silmät näkyvät, mutta eivät ole suoraan kameraa kohti. Kameran linssiin katsominen fiktiivisissä elokuvissa on erittäin harvinaista ja yleensä virhe, ellei elokuva ole komediaa, koska silloin

yleisöä puhutellaan suoraan. Tavallisesti linssiin katsellaan uutisissa ja dokumenteissa tai musiikkivideoissa. Profiilikuvassa ja takakuvassa on uhkaava ja salaileva sävy. Ylhäältä päin kuvattu näyttää heikommalta pienemmältä tai jollain tapaa alakynnessä olevalta. Alasuunnasta kuvattuna kohde saa päinvastaisia ominaisuuksia verrattuna yläkulmaan. Ilman oikeutusta normista poikkeavat kuvakulmat ovat luonnottomia. Kameran linssin polttovälillä voidaan vaikuttaa syväterävyysalueen kokoon ja syvyysulottuvuuden suhteelliseen kokoon. Laajakulmalinssi korostaa etäisyyksiä syvyysuunnassa ja telelinssi tiivistää niitä. Ihmisen katse seuraa automaattisesti kuvan tarkkaa aluetta ja sitä pystytään siirtämään linssin avulla. Linssivalinnalla vaikutetaan myös siihen onko tausta tarkka vai sumea. Taustan sumentaminen on helppo tapa poistaa häiritsevää informaatiota. (Thompson & Bowen 2009b. 32-47, 70-72.)

Eri valonlähteet näkyvät kameralle eri värisinä. Yleensä eri lähteiden värilämmöt täsmätään otosten välillä valkotasapainoa säätämällä. Mikäli samassa otoksessa on monia eri värisiä lähteitä, täytyy valojen värilämpöä korjata värikelmuilla tai vaihtaa lamppua. Värilämpöjen ilmaisuvoima on väkevä. Sininen kajo riittää kertomaan, että on yö. Väreillä on paljon voimaa muuallakin kuin valonlähteissä. Vihreä on kateuden väri ja punainen varoittaa vaarasta. Lämpötila kulkee kylmästä sinisestä lämpöiseen punaiseen. Vastavärit suurentavat kontrastia. Valotuksen määrä varmistetaan yleensä mittareilla standardiarvoihin tai ainakin yhdenmukaiseksi eri otosten välille. Yli- ja alivalotusta voidaan käyttää tehokeinoina erikoisemmissa efekteissä. Valon määrää muuttamalla voidaan vaikuttaa syväterävyysalueen kokoon, koska valotus kompensoidaan linssin aukon kokoa muuttamalla. Kun lisätään valoa, niin aukon kokoa voidaan pienentää, jolloin syväterävyysalue kasvaa suuremmaksi. Valoa vähentämällä puolestaan aukon kokoa voidaan suurentaa, jolloin syväterävyysalue pienenee ja sekä tausta että etuala sumenevat. (Thompson & Bowen 2009b. 74-81.)

Valo voidaan luokitella tyyppinsä mukaan kovaan ja pehmeään valoon. Kova valo on suoraa valoa ja se tuottaa selkeärajaiset varjot. Suoraa valoa on esimerkiksi pilvettömältä taivaalta paistava aurinko, ja lamppu jonka edessä ei ole minkäänlaista suodatinta valon

sirottelemiseksi. Pehmeää valoa saadaan ulkona pilvisinä päivinä tai heijastamalla ja suodattamalla käytettävissä olevia valonlähteitä. Pehmeä valo tuottaa joko asteittaisen siirtymän eli gradientin varjon ja valon välille tai poistaa varjon kokonaan. Pehmeä valo koetaan esteettisempänä ja kasvoja imartelevampana kuin kova valo. Pehmeään valoon liitetään lämpö, romantiikka ja ystävällisyys. Kova valo korostaa ihon pieniä virheitä ja aiheuttaa usein mustat silmänkuopat. Kovaan valoon liitetään vaara ja salaperäisyys. (Thompson & Bowen 2009b. 82-83.)

Kolmipistevalotus on oletusarvo henkilön valaisemisessa. Siinä käytetään kahta valonlähdettä kohteen etupuolella ja yhtä takapuolella. Etuvalot ovat noin 45 asteen kulmassa kummallakin sivulla toisen ollessa noin kaksi kertaa kirkkaampi. Kasvojen kolmiulotteisuus tulee esiin valojen voimakkuuseron luoman kontrastin avulla. Toinen puoli kasvoista on siis toista tummempi. Takavalot luo vielä valkean kehyksen henkilön ympärille erottaakseen hänet tehokkaammin taustasta. Suurin mahdollinen kontrasti henkilön kasvoille saadaan aikaan valaisemalla 90:n asteen kulmasta ilman täyttövaloa vastakkaisella puolella. Tällöin toinen puoli kasvoista jää kokonaan mustaksi. Kolmipistevalotuksessa ja kaikessa muussakin valaisussa valo suunnataan yleensä loivasti ylhäältä alas päin. Alhaalta suunnattu valo on harvinaista tavallisessa elämässä, joten sitä käytetään tehokkeinona. Suoraan ylhäältä päin suunnattu valo korostaa silmien kuoppia ja nenän varjoa. Valoja on usein myös rajauksen sisäpuolella, jolloin ne kuuluvat samalla lavastukseen. Silloin rajauksen ulkopuolelta tulevan valaistuksen on syytä noudattaa rajauksessa olevien valonlähteiden suuntia. (Thompson & Bowen 2009b. 86-91.)

Henkilön ilmaisuvoimaa päästään hyödyntämään tehokkaammin, jos niin kutsuttu silmävalo on paikallaan. Valaisimen asettaminen kameran suuntaisesti kameran viereen tai sen taakse saa aikaan pienen valkean heijastuksen silmän kiiltävässä pinnassa. Valo tulee asettaa siten, että heijastus tulee silmän yläpuoliskoon. Silmävalo elävöittää kuvattavaa henkilöä. Silmävaloa sanotaan joskus näyttelijän sieluksi. (Thompson & Bowen 2009b. 136-137.)

Lähtökohtaisesti jokaiseen otokseen pyritään sisällyttämään sävyjä koko valoisuusasteikolta mustasta valkoiseen. Jos tummat sävyt hallitsevat, tulee kuvasta dramaattisempi ja jännittyneempi. Jos taas pääosa varjoista on valaistu tulee tunnelmasta kevyt ja ystävällinen. Edellistä tapaa käytetään laajalti elokuvissa ja jälkimmäistä keskusteluohjelmissa ja uutisissa. Nekin asiat vaikuttavat ilmaisuun ja välitettyyn viestiin, jotka on jätetty sattuman varaan tai joiden merkityksiä ei ole mietitty. Esimerkiksi ryhmittely, symboliikka ja mahdolliset assosiaatiot. Elokuvailmaisuun, niin kuin kaikkeen muuhunkin jollakin kielellä suoritettuun ilmaisuun liittyy aina jonkin verran satunnaisuutta varsinkin, kun käytetään monimutkaisimpia rakenteita ja ilmaisukeinojen yhdistelmiä tai johdetaan uusia käsitteitä. (Thompson & Bowen 2009b. 84-85.)

Mitä tulee elokuvailmaisuun, näyttäminen on monin verroin tehokkaampi ja yleisöystävällisempi tapa kuin kertominen. Tunnettu sanontakin sanoo, että kuva kertoo enemmän kuin tuhat sanaa. Kuvakäsikirjoitus, kohtausluettelo ja kuvauskartta helpottavat huolellista suunnittelua, jota elokuvan tekeminen vaatii. Mitä tarkemmin ja huolellisemmin suunnittelu on suoritettu ja mitä vähemmän tekniseen puoleen joutuu kiinnittämään huomiota kuvausvaiheessa sitä enemmän tilaa, aikaa ja huomiota jää luomiselle ja taiteelliselle ilmaisulle sekä suoritusten hiomiselle. (Thompson & Bowen 2009b. 143,181.)

4 ROSEWOOD –ANALYYSI

Rosewoodin tarinan taustalla on myytti Edgarista, potilaasta, joka kärsi Rosewoodin mielisairaalassa 50-luvulla hirvittävän kohtalon pieleen menneen kokeellisen hoidon seurauksena. Sairaala suljettiin 70-luvulla tapahtuneen selkkauksen jälkeen, joka jollakin tavalla liittyi 50-luvun myyttiin. Rosewood on jaettu kahdeksaan musiikkikappaleeseen. Kehystarina sijoittuu nykyaikaan ja käsittää ensimmäisen ja viimeisen kappaleen sekä lyhyen välikkeen ennen jokaista hahmotakaumaa. Välikkeissä päähenkilö löytää aina seuraavan hahmotakauman laukaisevan esineen. Hahmotakaumat sijoittuvat 70-luvulle ja esittävät miten kukin päätyi Terry'n isoisän hoitoon. Hahmot tulevat hulluiksi Edgarin kostonhimoisen energian voimasta, joka kärsimyksen seurauksena jäi Rosewoodin sairaalan seiniin kummittelemaan.

Viimeisen hahmotakauman jälkeen siirrytään mykkäelokuvista tutulla tekstikortilla viimeiseen takaumaan, jossa kaikki hahmotakaumissa esiteltyt päähenkilöt ovat yhdessä mukana. Tekstikortteja on käytetty muuallakin, missä sanallista juonenkuljetusta on tarvittu, koska varsinaista dialogia ei ole. Ensimmäisessä kappaleessa alustetaan koko Edgarmyytti ja Terry saa sairaalavuoteella makaavalta Abrahamilta tämän päiväkirjan ja kehoituksen pysyä poissa Rosewoodista. Päiväkirja on kuitenkin Edgarin linkki Rosewoodin ulkopuolelle ja Edgarin unenomaisen kutsun johdattamana Terry lopulta herää Rosewoodin portin edestä. Harhaillessaan hylätyssä mielisairaalassa hän löytää isoisänsä, Abrahamin, työhuoneen ja siellä olevan sanelimen. Siinä on Abrahamin nauhoittamia potilaskuvauksia. Harhailua jatkettuaan Terry löytää potilashuoneita, jotka liittyvät päiväkirjaan ja sanelimeen tallennettuihin tapauksiin. Ensimmäinen löytyvä esine on nukke, joka ensimmäisen hahmotakauman päähenkilöllä oli huoneessaan. Käytävällä juoksee aaveen omaisesti pieni poika.

Toisessa kappaleessa esitellään psykopaatiksi myöhemmin diagnosoidun hahmon päätyminen Rosewoodiin. Käy ilmi, että hän on Abrahamin alaisen jälkeläinen. Alaisen jota Abraham johti Edgarin tapauksen aikana. Psykopaatti seurasi siis isänsä jalanjäljissä Rosewoodin ovelle, jonka kahvaa koskettuaan hän altistuu Edgarin olemukselle. Pikkuhiljaa psykopaatti alkaa toteuttaa kuvitelmia, joita Edgar hänen päähänsä istuttaa. Lopulta psykopaatti surmaa yhden potilaista. Muun henkilökunnan taklatessa hänet maahan hän huutaa nimeltä Abrahamia, joka on Edgarin tapauksen jälkeen lopettanut lääkärintyöt, vaikkei tunne tätä. Abraham saa sairaalalta puhelinsoiton. Psykopaatti on sijoitettu väliaikaiseen selliin. Luukusta tippuu nukke sellin sisälle. Psykopaatti katsoo avonaisesta luukusta ulos ja näkee saman pikkupojan, joka juoksenteli Rosewoodin käytävillä ensimmäisessä kappaleessa.

Kehystarina jatkuu välikkeellä, jossa Terry löytää pyromaenin huoneen ja lehden, jonka välissä on lehtileike, jossa kerrotaan yökerhossa tapahtuneesta tulipalosta. Välikkeessä esitellään myöhemmin pyromaaniksi diagnosoitu hahmo, jonka 70-luvulla tapahtunutta huoneessa oleilua näytetään päällekin Terryyn nykyhetkeen sijoittuvan tutkimusten kanssa. Kolmannessa kappaleessa esitellään sormus, jonka nainen laittaa taskuunsa ja näytetään pyromaani valloittamassa tanssilattiaa ja sormusnaisen sydäntä. Juomaa hakiessaan pyromaani kompastuu Abrahamin keppiin. Auttaessaan pyromaania ylös Abraham tarttuu hänen käteensä, jolloin Edgar pääsee vaikuttamaan myös pyromaaniin. Kohtaamisen jälkeen pyromaani alkaa kiinnittää huomiota kaikkeen palavaan ja ilta eskaloituu murhapolttoon. Pyromaani surmaa sormusnaisen liekkeihin. Pyromaani jää kuitenkin välittömästi kiinni teostaan ja häntä talutetaan käsiraudoissa poliisiautolle. Kappaleen lopussa esitellään nekrofiiliksi myöhemmin diagnosoitu hahmo, joka työskentelee hautausurakoitsijana. Hän on tullut hakemaan ruumista. Pyromaani haluaa nähdä uhrinsa vielä kerran, ja riuhtoo itsensä vapaaksi ja taklaa nekrofiilin tieltään. Taklaamisen yhteydessä Edgar saa nekrofiilistä seuraavaan uhrinsa.

Toinen välike jatkaa taas kehystarinaa, jossa Terry löytää rasian sisään kätketyn palaneen hiustukon ja saksen. Neljännessä kappaleessa esitellään nekrofiili työnsä touhussa tekemässä

ruuminavausta sormusnaiselle. Ruuminavaus ei näytä aivan normaalilta, kun nekrofiili leikkaa talteen uhrin hiuksia. Ruumiinavauksen ohella esitetään nekrofiili valmistautumassa treffejä varten. Kappaleen lopussa paljastuu, että treffien nainen on tuo sama sormusnainen ja että suurimmaksi osaksi treffit olivat nekrofiilin pään sisällä. Juuri kun nekrofiili on aikeissa toteuttaa diagnoosinsa mukaisia toimenpiteitä, tulee paikalle osunut poliisi pidättämään hänet. Edgarvirus siirtyy poliisiin, joka myöhemmin diagnosoidaan vainoharhaiseksi.

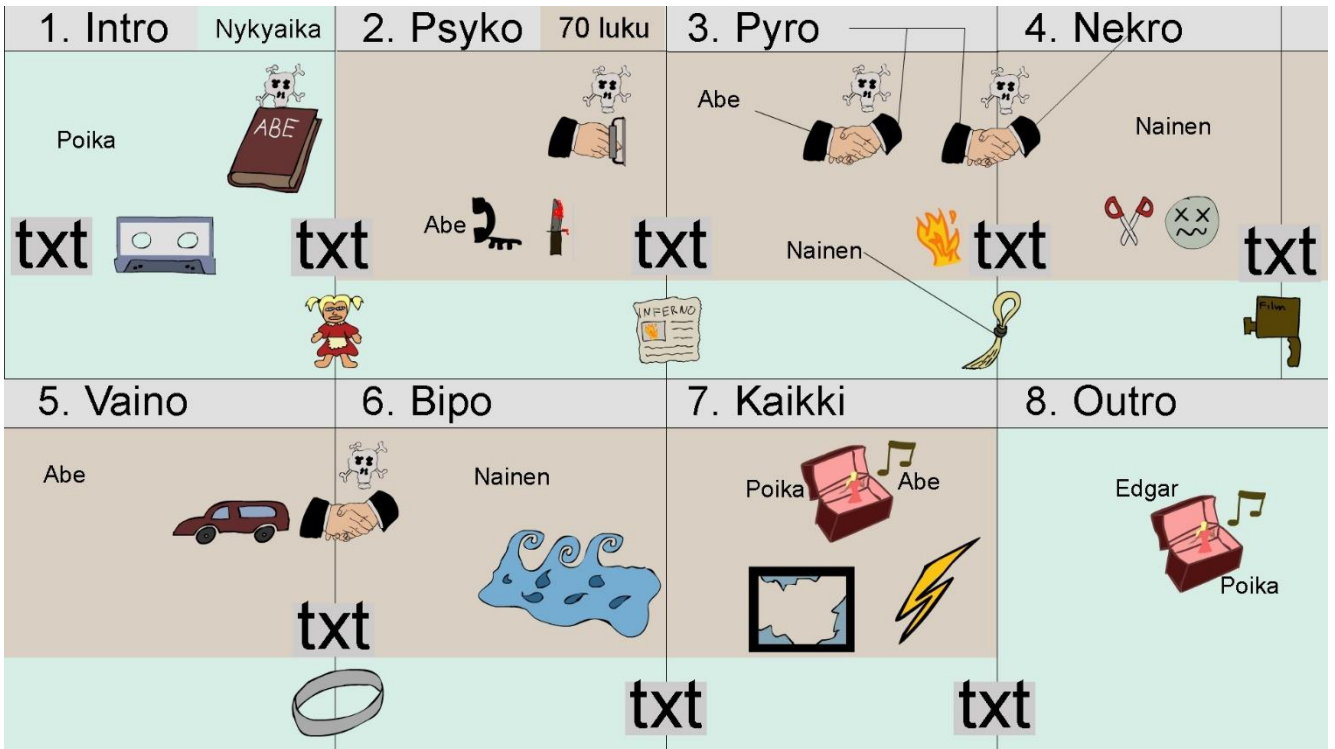
Kolmannessa välikkeessä Terry löytää videokameran. Viides kappale näyttää kameran aiheuttaman takauman. Kappale alkaa terapiaistunnosta, jossa Abraham keskustelee jo Rosewoodiin joutuneen vainoharhaisen kanssa. Seuraavaksi esitellään vainoharhaisen kertomus. Vainoharhainen poliisi epäilee kaikkia ja kaikkea. Hän alkaa vakoilla ja seurata työkaveriaan ja samalla törmää myöhemmin Bipolaariseksi diagnosoituun postimieheen. Tilanne eskaloituu siihen, että vainoharhainen ajaa bipolaarisen yli autolla ja menee katsomaan mitä mitä hänen työkaverinsa oli antanut bipolaariselle. Edgarvirus siirtyy bipolaariseen.

Neljännessä välikkeessä Terryn jalkojen juureen pyörii sormus, joka laukaisee seuraavan takauman. Kuudennessa kappaleessa näytetään bipolaarinen jalka kipsissä ja nokinen sormus. Kappaleessa näytetään myös osa viidennen kappaleen aikana esiteltyjen tapahtumien kulusta bipolaarisen näkökulmasta. Lisäksi näytetään vainoharhan poliisikollega luovuttamassa nokista sormusta ja kuva sormusnaisesta kihlajaismaljalla bipolaarisen kanssa. Maanisen vaiheen vaiheen päätyttyä bipolaarinen hyppää sillalta alas jokeen.

Viidennessä välikkeessä ei nähdä enää Terryä, vaan tekstikortti, joka summaa pääpiirteet tarinasta (KUVA 4). 70-luvun tapauksen potilaat olivat kaikki Edgaria hoitaneiden lääkäreiden jälkeläisiä. Seitsemännessä kappaleessa esitetään viimeinen takauma, joka sisältää kaikki henkilötakaumien hahmot ryhmäterapiassa Abrahamin kanssa. Abraham saa soittorasian pojalta, joka on esiintynyt ensimmäisessä ja toisessa kappaleessa Rosewoodin ruumiillistumana. Paljastuu, että myös Abraham on ollut Edgarin vallassa ja osin osallistunut

potilaiden tartuttamiseen. Abraham yllyttää potilaat hyökkäämään henkilökunnan ja muiden potilaiden kimppuun. Edgarin ohjaama Abraham tainnuttaa veritöiden jälkeen viisi kätyriään ja ryhtyy kiduttamaan kaikkia viittä hahmoa samalla tavalla, kuin Edgaria kidutettiin hoitojen nimissä. Esitetään vuoroin viiden potilaan kidutusta 70-luvulla ja vuoroin Edgarin kiduttamista 50-luvulla. Edgar yrittää ottaa lopullisesti vallan Abrahamin ruumiista viimeistelläkseen kostonsa ja paetakseen Rosewoodista.

Viimeisillä voimillaan Abraham kuitenkin vastustaa Edgarin yritystä ja hyppää ikkunan läpi ulos. Raju törmäys ja poistuminen rakennuksesta auttaa Abrahamia saamaan kontrollin paremmin itselleen ja hän kykenee raahautumaan Rosewoodin portin ulkopuolelle. Seuraavat 30 vuotta Abraham viettää koomassa sairaalassa ennen kuin herää ja tapaa pojanpoikansa Terry'n kuolinvuoteellaan. Kahdeksas ja samalla viimeinen kappale palaa kokonaan nykyaikaan ja saattaa kehystarinan päätökseen. Terry on huoneessa, jossa Edgarin ohjailema Abraham kidutti potilaitaan 70-luvulla ja Edgaria 50-luvulla. Terry'n tutkiessa taas isoisänsä päiväkirjaa siihen ilmestyy teksti: "Hello Terry". Edgar hyökkää Terry'n kimppuun. Kamppailun aikana Terryä kiertää tumma savu, joka lopulta syöksyy Terry'n suusta sisään. Savun kadottua Rosewoodista astuu ulkoisesti Terryltä näyttävä henkilö. Ulkoportilla hän kääntyy ja ojentaa soittorasian takaisin pikkupojalle. Lopputekstien aikana henkilö kävelee kaukaisuuteen.



KUVA 3. Rosewoodin rakenne.



KUVA 4. Tekstikortti.

Tässä analysoimani katkelma on viidestä henkilötakaumasta viimeinen ja sen laukaisee sormus, joka näyttää tippuvan edellisestä takaumasta käytävälle Terryn jalkojen juureen. Koska hahmotakaumat sijoittuvat 70-luvulle, ne on erotettu tyyllisesti nykyaikaan sijoittuvista otoksista. Nykyaikaan sijoittuvat otokset on värimääritelty ensin mustavalkoisiksi ja sitten valon määrään mukaan tummat sävyt vihreiksi ja kirkkaat oranssinruskeiksi. Värikylläisyys on matala ja koruton (KUVAT 5-13). 70-luvun otoksiin on pienennetty dynaamista aluetta erilaisen värimaailman lisäksi (KUVAT 8-9). Tumminta mahdollista arvoa on vaalennettu. 50-luvulle sijoittuvat otokset on jätetty kokonaan mustavalkoisiksi (KUVAT 10-11). Tehokeinona yksi on jätetty jyrkkäkontrastiseksi, eikä dynaamista aluetta olla pienennetty (KUVAT 14-15).



KUVA 5. Porttiotoksen etuala ennen värimäärittelyä.



KUVA 6. Porttiotoksen piha ennen värimäärityä.



KUVA 7. Valmis porttiotos.



KUVA 8. Nykyaika ennen värimäärityä.



KUVA 9. Nykyaika värimäärityksen jälkeen.



KUVA 10. Hahmotakauma ennen värimäärittelyä.



KUVA 11. Hahmotakauma värimäärittelyn jälkeen.



KUVA 12. 50-luku ennen värimäärittelyä.



KUVA 13. 50-luku värimäärittelyn jälkeen.



KUVA 14. Edgarin selli ennen värimääritystä.



KUVA 15. Edgarin selli värimäärityksen jälkeen.



KUVA 16. Ensimmäinen otos.

Ensimmäinen otos on hyvä esimerkki Thompsonin ja Bowenin kuvaamasta kuvakokojen vaikutuksesta ilmaisuun. Erikoislähikuva antaa sormukselle valtavasti painoarvoa ensinnäkin siksi, että se on käden lisäksi ainut asia kuvassa ja toiseksi siksi, että se kuvataan niin läheltä (KUVA 16). Sormus täyttää Eisensteinin ikonin määritelmän ja se on ikonina voimakas. Sormukseen liittyy vahvasti ihmissuhteeseen sitoutuminen ja ihmissuhteen alku tai loppu. Sormuksen tunnistaa samaksi elokuvan alkupuolelta, jossa nainen laittaa sen taskuunsa astuessaan tanssilattialle. Se on sama sormus, jonka Terry löysi käytävältä. Se sitoo tulevat tapahtumat tiukasti muuhun elokuvaan. Katsojan täytyy ammentaa työmuististaan menneiden kappaleiden tärkeimpiä tapahtumia, aivan kuin kognitivistit esittävät.



KUVA 17. Toisen otoksen alku.



KUVA 18. Toisen otoksen loppu.

Toinen otos on lähikuva, mutta tällä kertaa päähenkilön olan yli valokuva-albumiin kohdistettuna (KUVA 17). Valokuvan alla lukee "kihlajaismalja". Sormus varmistuu

kihlasormukseksi ja aiemman naisen omaksi, päähenkilön antamaksi. Päähenkilö on naisen sulhanen. Sommitelmassa päähenkilö on vain musta siluetti ja peittää rajauksesta suurinpiirtein koko vasemman puolen. Hän on kuin vain varjo entisestä itsestään. Kuvan oikea puoli on pääosin valkea ja siten vastakkainen elementti siluettile. Sommitelma on kuin jin ja jang ja niiden symboloimat vastakkaiset alkuvoimat, jotka ovat olemassa vain yhdessä mutta eivät yksinään. Helpoimmin mieleen tulevat assosiaatiot ovat hyvä ja paha sekä menneisyys ja nykyisyys.

Kamera zoomaa valokuvaan, antaen esimerkin neoformalistien kuvailemasta defamiliarisoimisesta, kun valokuva herää eloon (KUVA 18). Kihlajaisien näkyminen valokuva-albumissa olevan kuvan sisällä automaattisesti sijoittaa tapahtumat menneeseen. Samalla se viestii päähenkilön kelaavan kihlajaisia ja muita tapahtumia mielessään yhä uudelleen ja uudelleen. Ilmaisukeinot summaamalla saa vihjeitä päähenkilön kohtaamasta menetyksestä. Toisin sanoen sovelletaan montaaiteoriaa rinnastamalla otokset ja niiden sisältämät ilmaisukeinot toisiinsa ja koko elokuvan kontekstiin. Yksinään kädessä oleva sormus tai kihlajaiskuvan katselu ovat yksiselitteisiä, mutta kun ne rinnastetaan toisiinsa, syntyy käsitys, että suhde on syystä tai toisesta päättynyt. Jos naisen tunnistaa samaksi aiemmista tapahtumista, tietää että hän on kuollut.

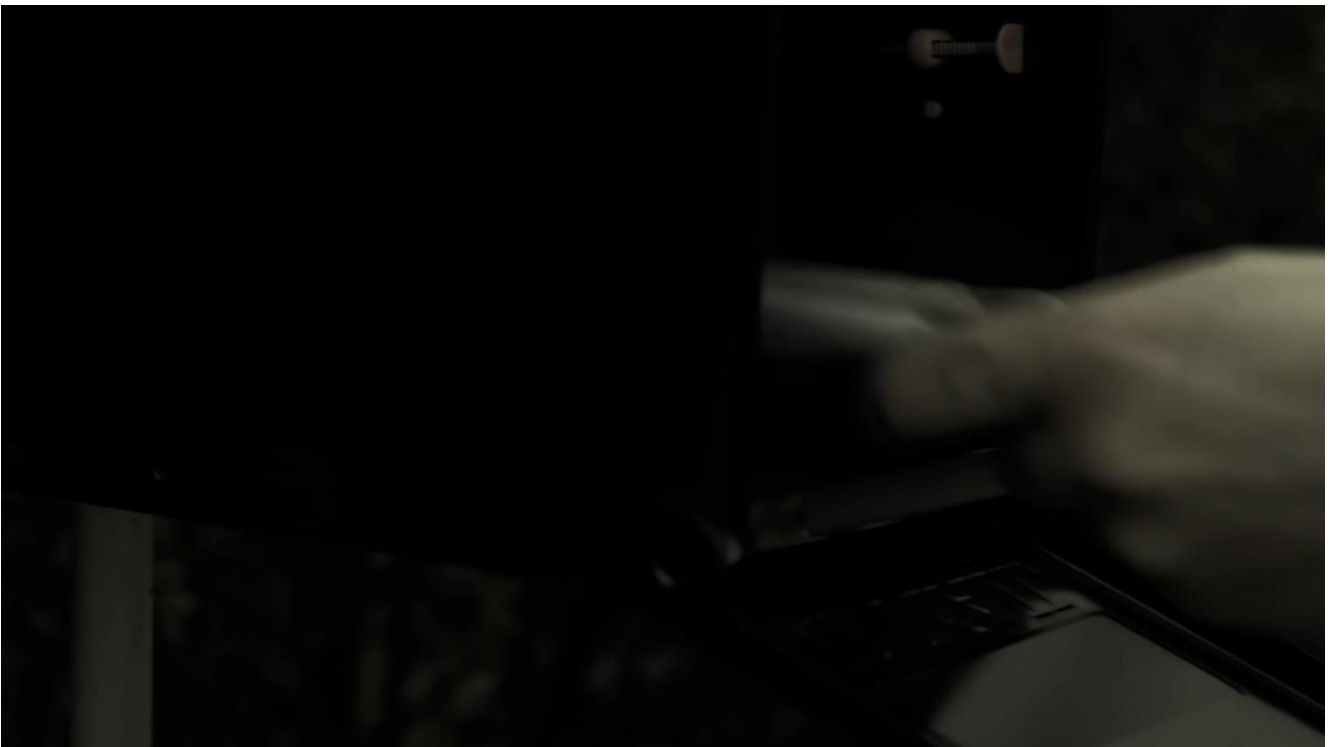


KUVA 19. Kolmas otos.

Kolmas otos on lähikuva päähenkilön kasvoista (KUVA 19). Perättäiset lähikuvat häivyttävät ympäristöä ja saavat tilan tuntumaan ahtaammalta, miltei klaustrofobiselta. Vangittuna olemisen vaikutelmaa lisää myös tasaista taustaa vasten oleva kuvakulma, joka minimoi sommitelman syvyyden. Syvyysvaikutelmaa pienentää myös tyhjä etuala ja olematon välimatka taustan ja pääkohteen välillä. Thompsonin ja Bowenin mainitsemia kolmijaon syvyyttä luovia sääntöjä on käytetty päinvastaisesti kuin yleensä, mutta leveys- ja pituussuunnassa sääntöjä on noudatettu tavanomaisella tavalla. Päähenkilön kasvot sijoittuvat sommitelmassa jakolinjojen risteymään lähelle kultaisen leikkauksen viitoittamaa paikkaa. Päähenkilölle mitään muuta ei ole edes olemassa, kuin hänen ongelmansa. Hänen koko maailmansa tuntuu romahtaneen. Leikkausrytmin piinallisen hitauden vaikutuksen huomaa nopeasti. Se kuvaa päähenkilön rypemistä omassa kurjuudessaan.



KUVA 20. Neljäs otos.



KUVA 21. Viides otos.

Neljäs otos on ensimmäinen otos, johon ei siirrytä suoralla leikkauksella, vaan ristikuvalla, joka ilmaisee paluun ajassa hieman taaksepäin valottamaan tahtumien kulkua, jotka johtivat tähän tilanteeseen (KUVA 20). Matalakontrastinen ja hyvin tumma kokokuva ulkoa, jossa

päähenkilö on suorittamassa postinjakokierrosta. Paikka on esiintynyt elokuvassa jo aiemmin. Yksi lisävihje tapahtumien sijoittumisesta sohvalla rypemistä aikaisempaan on se, että päähenkilön jalka on vielä kunnossa. Viides otos jatkaa takaumaa lähikuvalla, jossa päähenkilö laittaa aamun lehden appivanhempiensä postiluukkuun (KUVA 21).



KUVA 22. Kuudes otos.

Kuudes otos on erikoislähikuva melkein suoraan päähenkilön profiilista, joten vain toinen silmä näkyy (KUVA 22). Kuvasta erottaa jo ihohuokosetkin, kun päähenkilö tuijottaa tyhjiyteen. Hänet on aseteltu katsomaan vasemmalle ylös kuin pyytämään apua korkeammilta voimilta. Silmävalo on suuri ikkuna. Thompsonin ja Bowenin mainitsemalla tavalla päähenkilön päänsisäinen maailma on lähikuvassa tarkastelun alla ja korostaa hänen tunnetilaansa. Myös tausta on sumennettu turhan informaation poistamiseksi, eikä katsojan todellakaan tarvitse etsiä rajauksesta sen huomiopistettä. Tämä otos on kuvattu käsivaralla ja siitä aiheutuva pieni mutta terävä nykiminen viestii päähenkilön sisällä kuohuvasta myllerryksestä, joka kenties kohta purkautuu. Otos himmenee mustaan.



KUVA 23. Seitsemäs otos.



KUVA 24. Kahdeksas otos.



KUVA 25. Yhdeksäs otos.

Seitsemäs otos on kokokuva päähenkilöstä sohvalla (KUVA 23). Hyppyleikkausta ei synny, koska kuvakokojen välillä on tarpeeksi suuri ero. Valo lankeaa suunnasta, johon hän erikoislähikuvassa katsoi. Samalla se lankeaa viskipullon ylle, joka on päähenkilön edessä pöydällä. Hän pitelee yhä sormusta käsissään. Nyt paljastuu että hänen fysiikassaan on jokin vikana. Kyynärsauvat ja kipsi toisessa jalassa kertovat sen. Otos on sommiteltu tunnelimaiseksi ja sen päässä on ikkuna ja siitä sisään tulviva valo. Valo symboloi toivoa. Kahdeksas otos jatkaa neljännen otoksen takaumaa (KUVA24). Kokokuvassa ulkona päähenkilö jatkaa siitä mihin viimeksi jäi, mutta vielääkään ei näy mitä sellaista pensasaidan takana on, joka herätti päähenkilön huomion. Jännitys kasvaa. Ristikuvaa ei enää tarvita, koska värimäärittely ja otoksen muut tuntomerkit ovat jo tulleet katsojalle tutuiksi. Yhdeksäs otos on lähikuva viskipullosta, jonka ylle ikkunasta tuleva taivaalliselta vaikuttava valo lankeaa (KUVA 25). Päähenkilö laskee sormuksen vihdoon käsistään ja tarttuu pulloon.



KUVA 26. Kymmenes otos.



KUVA 27. Yhdestoista otos.

Kymmenes otos on suora leikkaus lähikuvaan päähenkilön jalkoihin (KUVA 26). Toinen kyynärsauvoista tippuu. Leikkaustyyppi on nyt käsiteleikkaus, jossa nämä kaksi otosta

rinnastamalla vihjataan, että fyysinen kyynärsauva vaihtuu alkoholiin tukeutumiseen ja turvautumiseen. Se on montaasiteoriasta hyvä käytännön esimerkki. Yhdestoista otos on samankaltainen kuin kuudes otos, eli tunnelisommitelma, jonka päässä on ikkuna ja sohva, jolla päähenkilö istuu (KUVA 27). Hän poistaa apaattisesti korkin pullon suuaukon tieltä ja tiputtaa sen katsomatta edes mihin se sattuu putoamaan. Hidasteleva ja jumittava rytmi jatkuu sekä kuvassa että musiikkikappaleessa. Päähenkilö laahustaa kyynärsauvoillaan sommitelman pimeän puolen kautta pois rajauksesta. Tunnelin toisessa päässä näkyy valoa, mutta siinä on myös kaksi kulkusuntaa. Otos symboloi sitä, ettei päähenkilö ole vielä valmis nousemaan alhostaan.



KUVA 28. Kahdestoista otos.

Kahdestoista otos palaa taas takaumaan (KUVA 28). Ollaan viimein päästy pensasaidan taakse. Kokokuva pähenkilön olan yli tarjoaa näkymän kuistille, jossa appivanhemmat lohduttavat toisiaan. Sommitelmassa heidät ympäröi suuri köynnöskasvi. Elämä ja kuolema samassa kuvassa. Samaan aikaan loppumaton kiertokulku ja yksilön hetkellisyys ovat teemoina läsnä. Parin takana mustana ammottaa oviaukko. Siellä ei ole päähenkilölle enää

mitään. Hän on pysähtyneenä vähän matkan päässä ja häntä kohti kävelee selvästi virkatehtäväänsä hoitava poliisi.



KUVA 29. Kolmastoista otos.

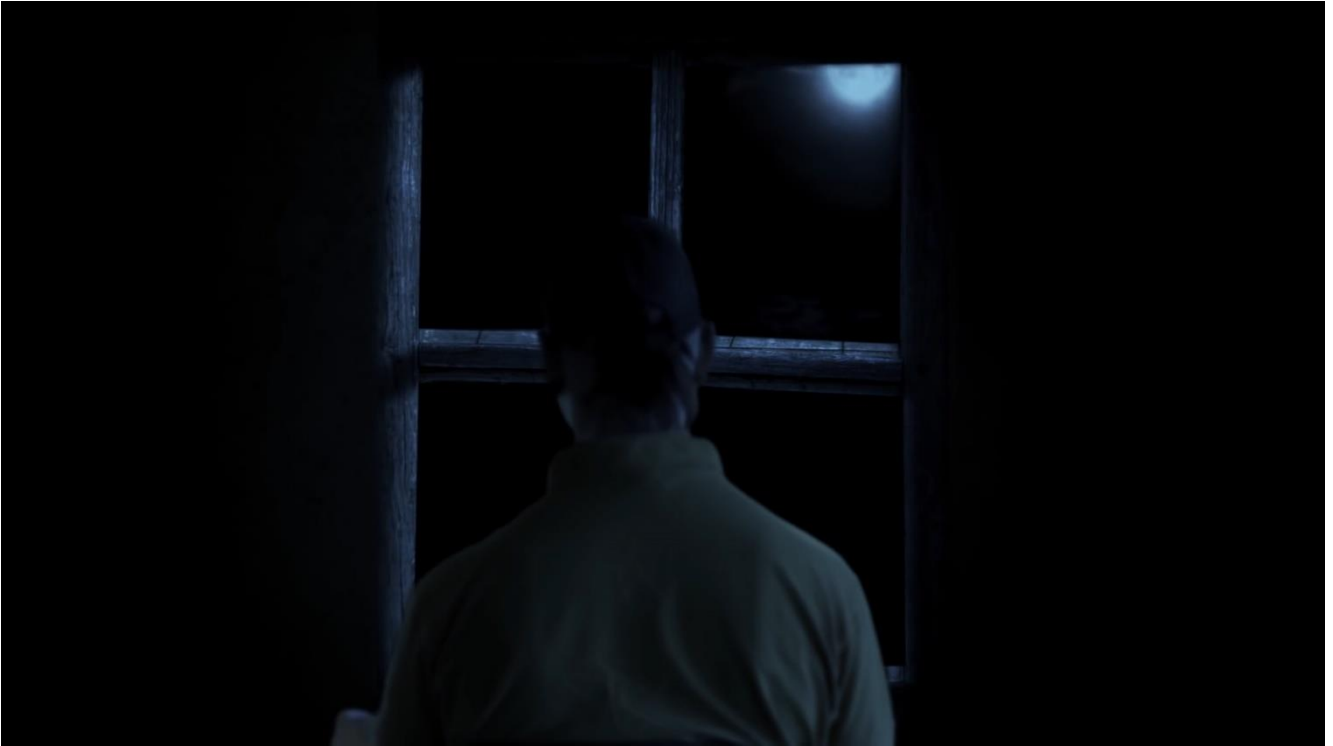


KUVA 30. Neljästoista otos.

Kolmastoista otos on lähikuva, jossa poliisi antaa päähenkilölle aiemmin mainitun sormuksen (KUVA 29). Viimeistään nyt on varmistettu se, että hänen morsiamensa on kuollut. Yökerhon tulipalossa kuolleesta naisesta jäi muistoksi vain nokinen sormus. Saadessaan sormuksen päähenkilö ottaa askelia taaksepäin, kuin paetakseen totuutta ja kieltääkseen sen. Neljästoista otos on sama kuin yhdestoista otos, mutta päähenkilöä ei enää näy. Näkyy vain naisen vanhemmat ja heidän surunsa (KUVA 30).



KUVA 31. Viidennentoista otoksen alku.



KUVA 32. Viidennentoista otoksen loppu.

Viidestoista otos on puolikuva päähenkilön takaa (KUVA 31). Tarkennus on hänen kasvojensa edessä olevassa ikkunassa. Aika kuluu päähenkilön ympärillä nopeutettuna, vaikka päähenkilö itse liikkuu normaalinopeudella. Ikkunasta näkyy kuinka kuu liikkuu nopeasti ikkunan rajaaman alueen poikki ja samalla siirtää huoneeseen langettamiaan varjoja (KUVA 32). Maailma menee hänen ohitseensa eikä edes kiinnitä häneen huomiota. Hän voisi kadota vaikka heti, eikä maailma pysähtyisi. Jatkaahan maailma menoaan nytkin, aivan kuin mitään ei olisi tapahtunut. Päähenkilöä ympäröi pimeys, eikä otoksessa ole ikkunan kehyksen ja päähenkilön lisäksi muuta kuin mustaa, paitsi hyvin hidas ja hienovarainen optinen ajo, jossa ikkuna tuntuu karkaavan ja hylkäävän päähenkilön pimeyhteensä. Askeettisessa sommitelmassa kaikki on sijoitettu rajauksen keskelle. Kokonaisuutena otos kuvaa päähenkilön kääntymistä sisäänpäin itseensä ja kaiken muun vaipumisesta unholaan, mutta kumpi luopuu kummasta? Lopulta himmennys kadottaa päähenkilönkin olemattomiin.



KUVA 33. Kuudennentoista otoksen alku.



KUVA 34. Kuudennentoista otoksen loppu.

Kuudestoista otos jatkaa ympäristön nopeutettua aikaa, kun siihen siirrytään himmennyksellä. Tässä puolikuvassa päähenkilön keittiöstä viikkojen posti ja pizzalaatikat

kasaantuvat pöydälle sillä aikaa, kun päähenkilö näyttää nauttivan aamukahviaan. Otos on kuvattu hiukan yläkulmasta, sillä kohteen heikkoa hetkeä halutaan korostaa. Hän on henkisesti pulassa. Seinä on karun näköistä tiiliseinää, joka lisää sotkuista ja epähuoliteltua vaikutelmaa. Valaistus tulee matalalta ja se piirtää päähenkilön varjon suurena takaseinälle ennustaen ehkä synkkiä seuraamuksia tai tekoja. Samalla päähenkilö on kääntänyt selkensä valolle ja hänen kasvonsa ovat pimeän vallassa. Tavallisesta kolmipistevalotuksesta poikkeaminen toimii siis tehokeinona.



KUVA 35. Seitsemästoista otos.



KUVA 36. Kahdeksastoista otos.

Seitsemästoista otos on motivoitu seuraamalla päähenkilön katsetta (KUVA35). Se on näkökulmaotos, eli se näyttää sen mitä päähenkilö näkee. Samalla se on Thompsonin ja Bowenin kuvailema jatkumoleikkaus, jossa seurataan liikettä reaaliaikaisena. Otos on lähikuva likaisesta lattiasta, jolta päähenkilö poimii vanhan tupakantumpin jatkaakseen sen polttamista. Hän on vajonnut huomattavan alas, eivätkä pikkuasiat, kuten taloudenpito tai hygienia jaksa enää kiinnostaa häntä. Kahdeksastoista otos palaa takaisin puolikuvaan, jossa omassa surkeudessaan rypevä päähenkilö näyttää, kuinka hän siirtyy kohti leivänpaahdinta tupakantumppi toisessa suupielessään (KUVA 36).



KUVA 37. Yhdeksästoista otos.



KUVA 38. Kahdeskymmenes otos.

Yhdeksästoista otos on erikoislähikuva leivänpaahtimesta ja tupakantumpista, joka syttyi palamaan (KUVA 37). Kahdeskymmenes otos on lähikuva päähenkilön profiilista samassa tilassa polttamassa sytyttämäänsä tupakkaa (KUVA 38). Tähän ja edelliseen otokseen siirryttiin rikkomalla jatkuvuuden sääntöä, eli hyppyleikkauksella. Leikkausten välillä hypättiin hiukan ajassa eteenpäin. Aikaa tiivistettiin tällä tavalla ja koetettiin välittää päähenkilöstä sellainen kuva, että hän toimii automaattiohjauksella, säpsähtäen vain vaivoin ja toisinaan läsnäolevaksi.



KUVA 39. Kahdeskymmenesensimmäinen otos.



KUVA 40. Kahdeskymmenestoinen otos.

Kahdeskymmenesensimmäinen otos on erikoislähikuva kahvikupista, josta päähenkilö joi kahvia (KUVA 39). Kahvi on paksun homeen peittämä. Home on malliesimerkki ilmaisukeinosta, joka saa aikaan Plantingan mainitseman yksinkertaisimpaan affektien luokkaan kuuluvan inhoreaktion. Kahdeskymmenestoinen otos palaa äskeiseen profiililähikuvaan, jossa päähenkilö ottaa kunnan tujauksen homekahvia (KUVA 40). Inhoreaktion ryydittämänä päähenkilö alkaa näyttää olevan nyt jo melkoisen säälistävässä jamassa.



KUVA 41. Kahdeskymmeneskolmas otos.



KUVA 42. Kahdeskymmenesneljäs otos.

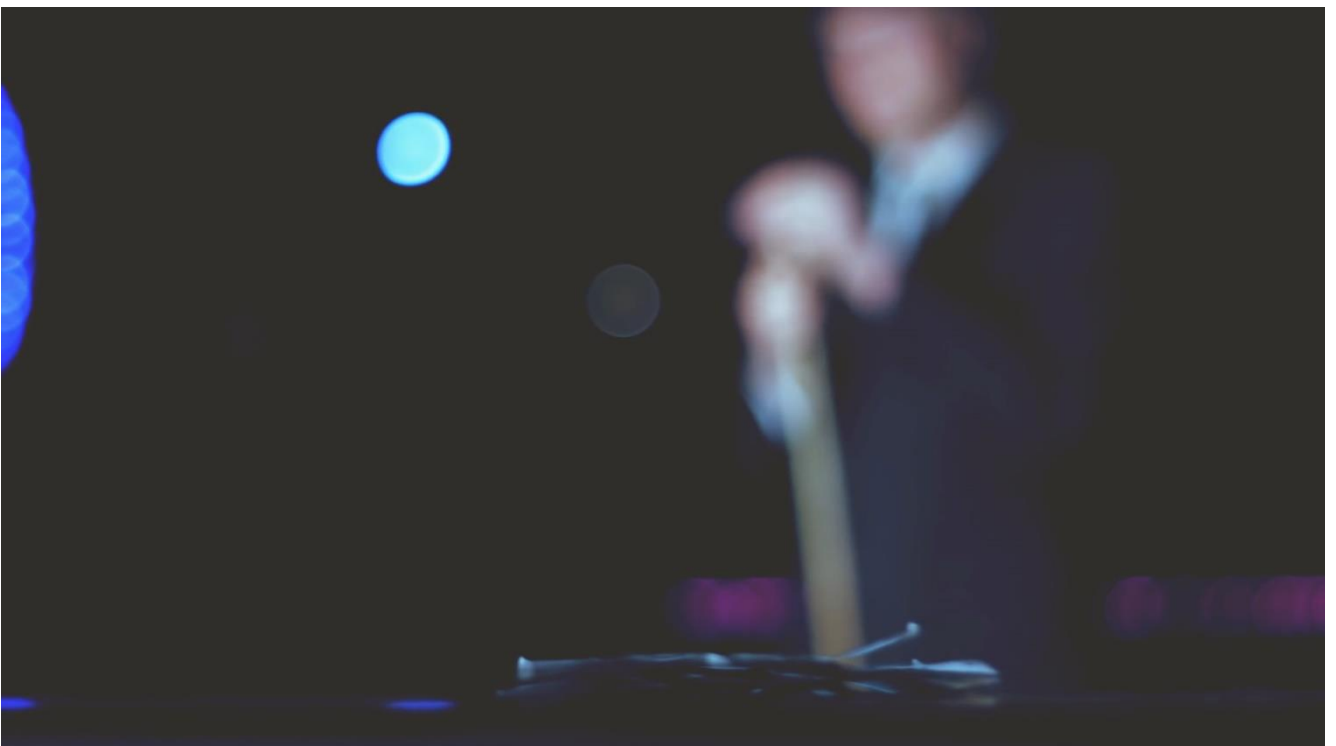


KUVA 43. Kahdeskymmenesviides otos.

Kahdeskymmeneskolmas otos on puolikuva televisioruudun kehystämänä (KUVA 41). Päähenkilö on päässyt uutisiin rockfestivaalivieraana. Kun kuvituksen tunnelma muuttuu, tapahtuu sama myös musiikissa, jossa tempo kolminkertaistuu ja kaahaaminen alkaa. Kahdeskymmenesneljäs otos on erikoislähikuva epävakaasti käyttäytyvästä päähenkilöstä, jonka kasvojen ilmaisu ei jätä mitään arvailujen varaan (KUVA 42). Maaninen vaihe on täydessä vauhdissa. Huumausaineiden vaikutus on helposti havaittavissa. Kuvan kontrasti on matala ja kameran liike hektinen, nopea ja holtiton. Kahdeskymmenesviides otos on puolilähikuva päähenkilöstä wc-tiloissa nielaisemassa omasta pullosta hörppäämänsä viskin avulla suullisen pillereitä (KUVA 43).



KUVA 44. Kahdennenkymmenennenkuudennen otoksen alku.



KUVA 45. Kahdennenkymmenennenkuudennen otoksen loppu.

Kahdeskymmeneskuudes otos on laaja puolikuva, joka näyttää miehen valmistelemassa biljardikeppiä peliä varten (KUVA 44). Tausta on miltei täysin musta, mutta neonvalot paljastavat paikaksi pubin. Etualan sumeudessa näkyy liikettä samalla, kun kuvan mies nyökkää myöntymisen merkiksi. Tarkennus siirtyy etualalle ja paljastuu, että joku laittoi pöydän reunalle tukun seteleitä (KUVA 45). Se oli tietenkin päähenkilö. Kuvassa näkyvä mies on haastettu kilpailemaan rahatukusta. Musiikkikappaleessa lauletaan: "Jekyll is gone, and Mr. Hyde unbound." Päähenkilö laskee suojamuurinsa ja vapautuu estoistaan.



KUVA 46. Kahdeskymmenesseitsemäs otos.



KUVA 47. Kahdeskymmeneskahdeksäs otos.



KUVA 48. Kahdeskymmenesyhdeksäs otos.

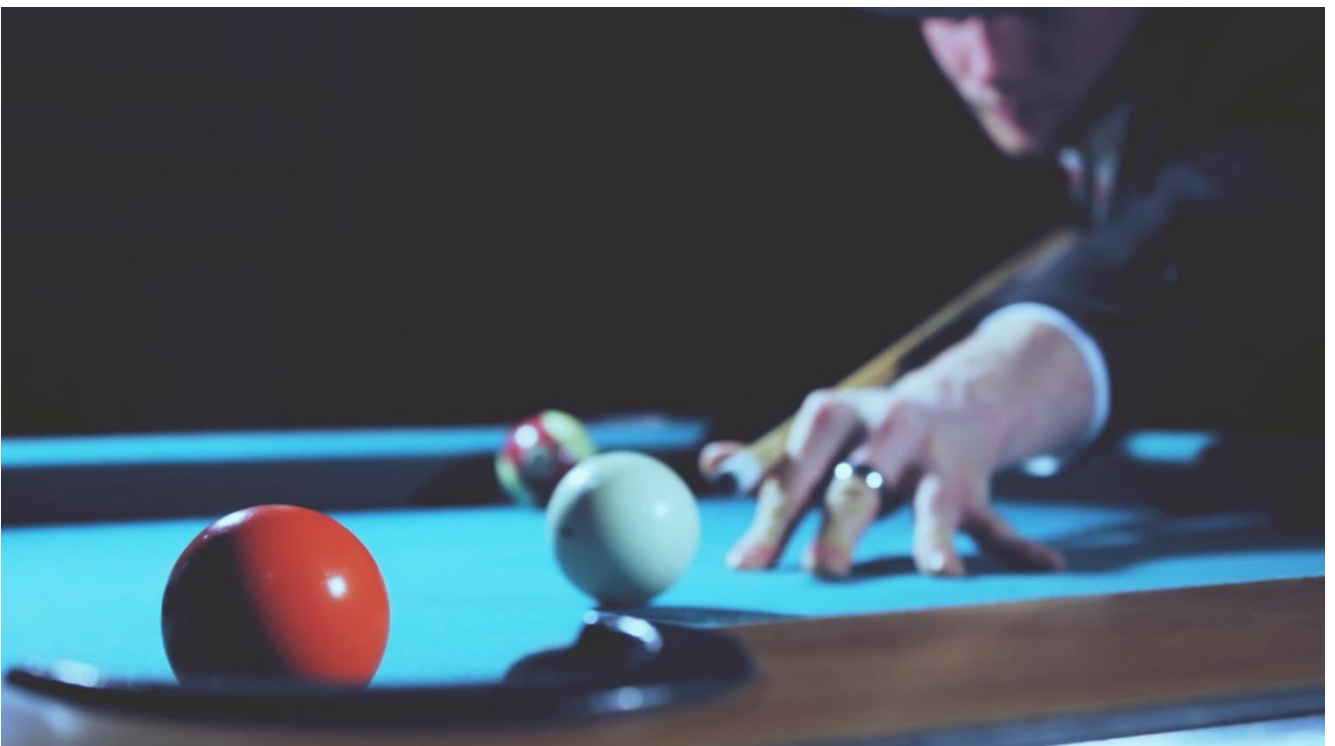
Kahdeskymmenesseitsemäs otos on laaja puolikuva, jossa haastettu mies tekee aloituslyönnin keskittynyt ilme kasvoillaan (KUVA 46). Kahdeskymmeneskahdeksas otos on yläkulmasta kuvattu lähikuva, jossa valkoinen biljardipallo osuu kolmiomuodostelmaan (KUVA 47). Kyseessä on hyvin tavanomainen jatkumoleikkaus, joka kuljettaa peliä eteenpäin. Kahdeskymmenesyhdeksäs otos palaa erikoislähikuvaan, jossa kamera on alakulmassa päähenkilön kasvoja kohti samalla, kun hän hyppii ja pyörii villinä sinne tänne (KUVA 48). Päähenkilö on taas hieman enemmän sekaisin.



KUVA 49. Kolmaskymmenes otos.



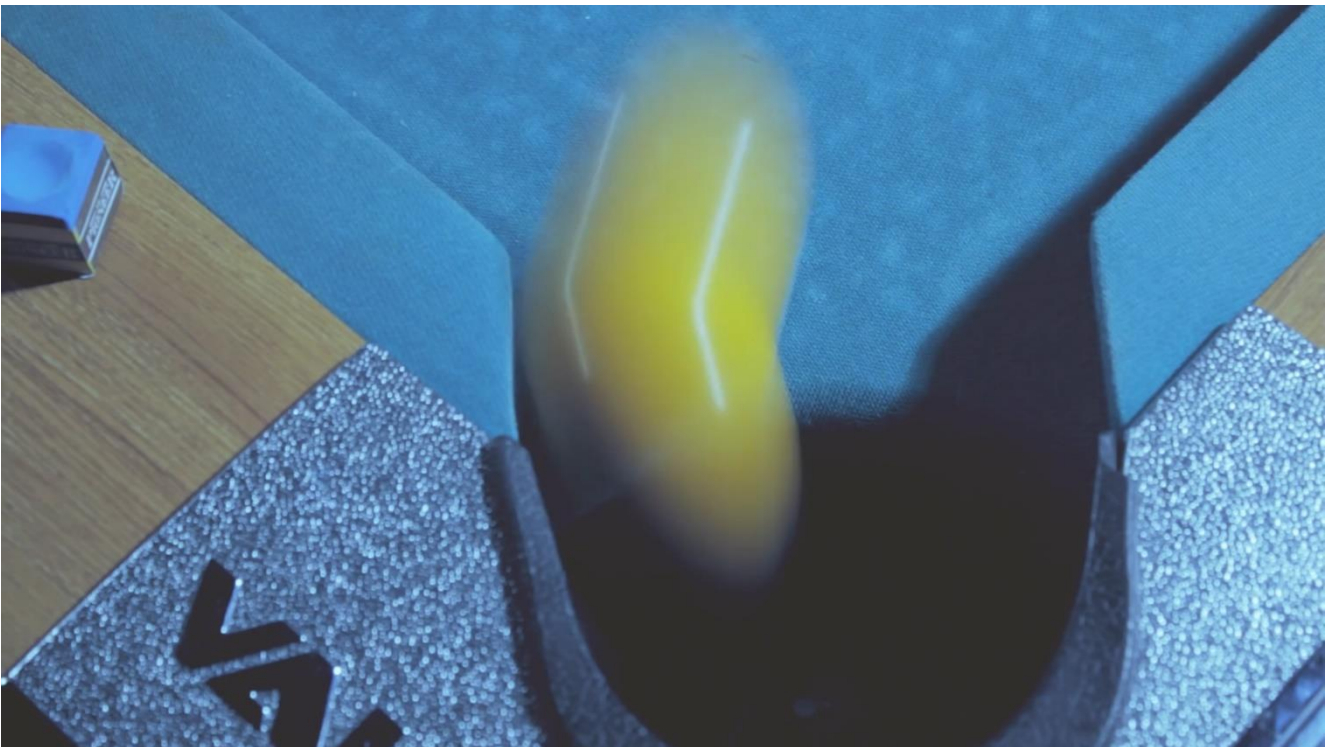
KUVA 50. Kolmannenkymmenennenensimmäisen otoksen alku.



KUVA 51. Kolmannenkymmenennenensimmäisen otoksen loppu.



KUVA 52. Kolmaskymmenestoinen otos.



KUVA 53. Kolmaskymmenenskolmas otos.

Kolmaskymmenes otos on puolikuva biljardipöydästä ja pelaajista (KUVA 49). Päähenkilöllä alkaa peli mennä erikoisella tavalla huonosti, eikä se näytä haittaavan hänen mielialaansa ollenkaan. Haastettu ihmettelee päähenkilön käytöstä. Kolmanneskymmenesensimmäinen otos on lähikuva ja orientaatioltaan epäselvä (KUVA 50). Haastettu mies tekee vaivatta pussituksen. Tarkennuksen siirtyminen ohjaa katseen syvyysuunnassa pelaajasta pussitukseen (KUVA 51). Kolmaskymmenestoinen otos on taas alakulmasta kuvattu erikoislähikuva entisestään yltyneestä sekoilusta (KUVA 52). Kolmaskymmeneskolmas otos on erikoislähikuva pallon sujahtamisesta pussiin (KUVA 53). Oletettavasti haastettu mies jatkaa suoritustaan onnistuneesti.



KUVA 54. Kolmaskymmenesneljäs otos.



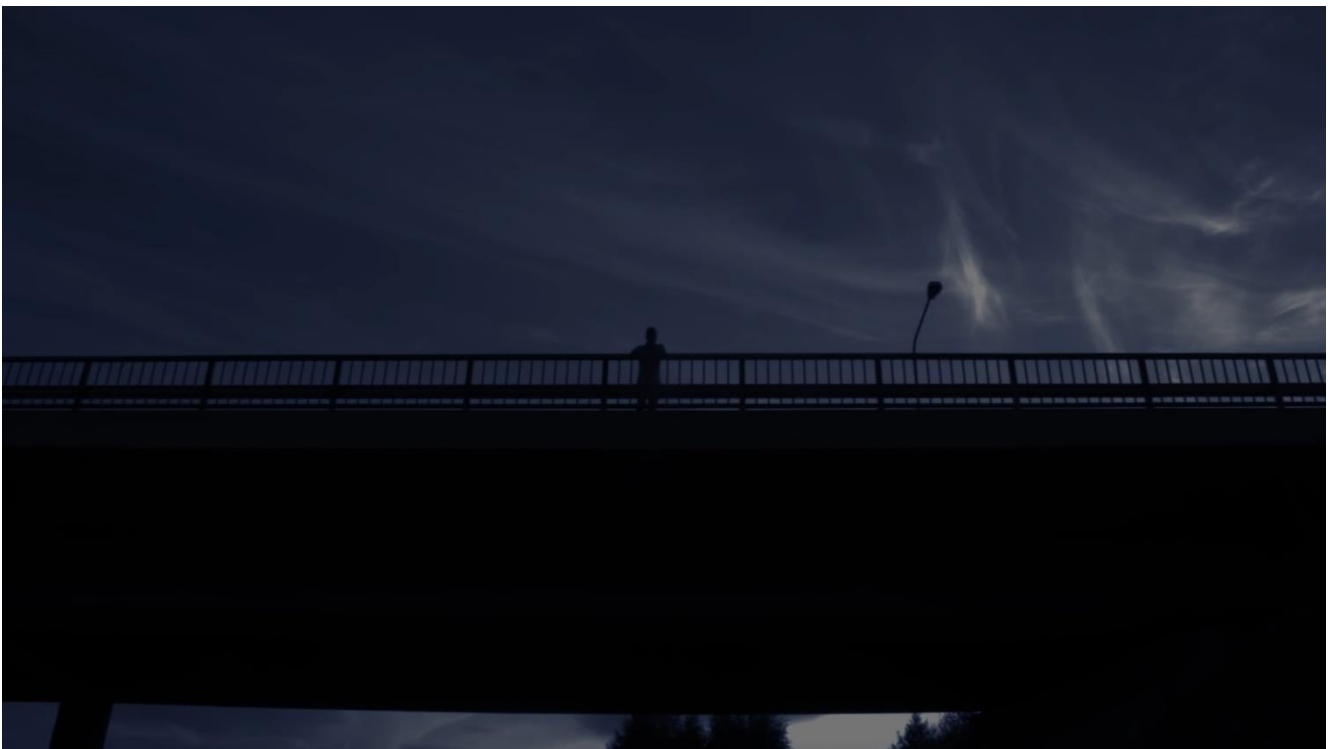
KUVA 55. Kolmaskymmenesviides otos.



KUVA 56. Kolmaskymmeneskuudes otos.

Kolmaskymmenesneljäs otos on puolikuva, jossa haastettu mies on aina vain pelivuorossa ja keskittyy lyöntiinsä, kun päähenkilö pelleilee taustalla (KUVA 54). Päähenkilön kiinnostus

peleä kohtaan lopahtaa ja hän päättää heittää pelikeppinsä menemään, napata rahat ja lähteä pois. Haastettu mies luonnollisesti hiukan kiivastuu. Kolmaskymmenesviides otos jatkaa liikettä profiilikulmasta ja näyttää, kuinka haastettu mies katkaisee oman pelikeppinsä päähenkilön selkään (KUVA 55). Hän poistuu rajauksesta päähenkilön perään nyrkit pystyssä. Kolmaskymmeneskuudes otos on yläkulmasta kuvattu lähikuva, jossa päähenkilö makaa lattialla tajuttomana ja haastettu mies kerää seteleitä lattialta hänen ympäriltään (KUVA 56). Voimasuhteet tulivat selväksi monella tavalla. Thompsonin ja Bowenin kuvailema kuvakulmien aiheuttama vaikutelma toteutuu, kun mies poistuu ja päähenkilö jää makaamaan velttana lattialle. Sommitelmassa haastettu mies on suoraan päähenkilön yläpuolella ja langettaa tämän päälle varjonsa. Samalla, kun päähenkilö on tajuttomana, taustalla soivan kappaleen tempo palautuu samanlaiseksi hitaan raahavaksi mateluksi, jota se oli kappaleen alussa. Otos himmenee mustaan.



KUVA 57. Kolmaskymmenesseitsemäs otos.

Kolmaskymmenesseitsemäs otos nousee mustasta (KUVA 57). Ajassa on hypätty eteenpäin. Kuvakoko saa päähenkilön näyttämään yksinäiseltä ja eristäytyneeltä. Tälläkertaa alakulma ei saa kohdetta näyttämään voimakkaalta, kun se on koko otoksen kontekstissa. Laaja kokokuva

alakulmasta näyttää päähenkilön sommitelman keskipisteessä. Sillan kaide jakaa ruudun vaakasuoraan kahtia tasan puolesta välistä. Yläpuoli on siniharmaata vaaleaa taivasta ja alapuoli sysimustaa sillan varjopuolta. Otos on huomattavan pitkä ja päähenkilö on liikkumattomana sillalla. Musiikki alkaa muistuttaa hautajaismarssia.



KUVA 58. Kolmaskymmeneskahdeksas otos.



KUVA 59. Kolmaskymmenesyhdeksäs otos.

Kolmaskymmeneskahdeksäs otos on ristikuva virtaavaan veteen josta heijastuu päähenkilön kuvajainen yhä seisomassa sillalla (KUVA 58). Kolmaskymmenesyhdeksäs otos on laaja puolikuva päähenkilön takaa hiukan alaviistosta ja näyttää hänet nousemassa sillan kaiteelle (KUVA 59). Kuvassa ei ole paljoa värikylläisyyttä. On vielä yö. Päähenkilöllä on pää painuksissa ja hän on kaiteelle nousemista lukuunottamatta eleetön. Hän on tehnyt päätöksensä eikä hän enää epäröi. Nyt tiedämme mitä hän pohti seistessään liikkumattomana sillalla. Sommittelussa on katseelle tavallisesti jätettävä tila katkaistu lyhyeksi. Takana on enemmän tilaa kuin edessä. Assosiaatio tuo mieleen taas menneen ja tulevan. Otos loppuu hyppyyn, jonka alkaessa kuva himmenee mustaan.

5 JOHTOPÄÄTÖKSET

Elokuvan tuhti ja temaattisesti yhtenäinen kuvavirta ja sen kuvalliseen kerrontaan sisältyvä ohjaajan näkökulman ja arvomaailman yhdistelmä on erinomainen metafora tajunnan virrälle. Tekniset ja käsitteelliset elokuvan ilmaisukeinot: zoomaaminen, himmentäminen, sulauttaminen, elliptinen kerronta, viittaukset, symbolismi, assosiaatiot ja kaikenlainen rinnastaminen matkivat tajunnan virtauksia ja niiden suunnan muutoksia. Elokuvan ilmaisukieli on syntynyt kokeellisesti ja on siinä mielessä ihmisen rakentama, mutta sen tehtävä on imitoida tajuntaa, joten se on tajunnan mekanismien sanelema. Elokuvayleisöstä suurin osa ei ole elokuvateorian tuntijoita tai elokuvakriitikoita, joten elokuva tulee tehdä sellaiseksi, että sen ymmärtää ilman vuosien opintoja tai katseluoppaita. Oma käsitykseni elokuvan olemuksesta on lähimpänä kognitivistien ajatuksia.

Väljästi tarkasteltuna eri koulukuntien luonnehdinnat elokuvan olemuksesta näyttävät lähestyvän toisiaan, ne kuitenkin yrittävät kuvailla samaa asiaa. Strukturalismia tarvitaan analyysiä varten, mutta siihen liittyy suurpiirteisyys pyöristäminen ja sen voima heikkenee sitä enemmän, mitä monimutkaisempia ja monikerroksisempia ilmaisukeinot ovat. Strukturalistit jakavat kielitieteilijä Noam Chomskyn ajatuksen siitä, että kieli on suhteellista ja käsitteellistä, eikä ilmaisuille löydy absoluuttisia fyysisiä vastineita reaali maailmasta. Tästä voidaan johtaa, että kielen perusominaisuuksiin kuuluu se, että se määrittelee itse oman kontekstinsa. Näin ollen uusia ilmaisukeinojakin voi syntyä niinkin lyhyessä ajassa, kuin yhden elokuvan aikana. Toinen merkittävä seikka kielen luonteeseen liittyen on se, että vaikka kieli määrittelee oman kontekstinsa, se ei pysty muuttamaan sitä kuitenkaan rajattoman nopeasti. Sen on noudatettava johdonmukaisesti asettamia sääntöjä, tai se ei pysy ymmärrettävänä. Johdonmukaisuus, jatkuvuus ja rikkumaton illuusio ovat suoraan johdettavissa näistä kielen ominaisuuksista. Apparaattiteoria pääsee samaan lopputulokseen, vaikkakin eri reittiä.

Toisaalta apparaattiteoriassa kuvailtu lapsenomaisen oivallus sopii täydellisesti kogniivistien malleihin, joissa elokuvankatseluun käytetään täsmälleen samoja taitoja, kuin normaalielämässä. Neoformalistien dominantin käsittettä on helppo laajentaa siten, että yhden muita dominoivan ilmaisukeinon sijaan järjestetään kaikki ilmaisukeinot hierarkiseen järjestykseen. Elokuvan sisäisen maailman todellisuus muuttaa ilmaisukeinojen viestimää tietoa. Esimerkiksi se, onko elokuvan sisäisessä maailmassa taikuutta, supersankareita tai avaruusolentoja vaikuttaa ratkaisevasti siihen, olettaako katsoja päähenkilön selviytyvän räjähdyksestä hengissä. Kun dominantin käsittettä viedään edellä esittämäni suuntaan, se alkaa muistuttaa montasiteoriaa. Sen sijaan, että rinnastetaan pelkästään kaksi perättäistä otosta, rinnastetaan kaikki käytetyt ilmaisukeinot ja niitä peilaavat kontekstit toisiinsa. Katsokyselytutkimukset vahvistavat elokuvakokemuksen olevan kaikille erilainen, mutta tilastollisesti suurpirteisesti ennakoitava.

Olen löytänyt itseäni tyydyttävät vastaukset johdannossa esittämiini kysymyksiin. Jotkin pohtimistani ongelmista tuntuvat nyt itsestään selviltä. Ilmaisukeinot ovat olemassa tiedon siirtämistä varten. Ne kertovat koko tarinan alusta loppuun. Rosewood-projektin aikana ja vielä juuri ennen, kun aloitin opinnäytetyöni tekemisen, minulla oli sellainen käsitys, etten tiedä ilmaisukeinoista juuri mitään. Nyt ymmärrän, että tiesin niistä paljonkin, vaikka en tuntenutkaan teoriaa niiden takana. Elokuvantekijän kyky tai lahjakkuus ei piile yksittäisissä ilmaisukeinoissa, vaan kokonaisuuden hallitsemisessa oman näkemyksensä johdattamana. Lukemattomien ilmaisukeinojen nyanssit huomioon ottaen elokuvan rakentaminen puhtaasti teorian pohjalta ilman henkilökohtaista suhdetta teokseen näyttää mahdottomalta. Elokuvantekijän on syytä tehdä elokuvansa aiheesta, joka häntä kiinnostaa ja josta hänellä on jotain sanottavaa. Silloin lukemattomat yksityiskohdat loksahdavat oikeille paikoilleen kuin itsestään. Uskottavuuden saavuttaminen vaatii rehellisyyttä, estottomuutta ja itsesensuurin siirtämistä vasta viimeistelyvaiheeseen. Myös draaman rytmittämällä on uskomattoman suuri vaikutus lopputulokseen.

Yleisimmät asiat, joita ilmaisukeinot kertovat ovat tapahtumapaikka, henkilöt ja juonikuviot. Kun käsikirjoitettu tarina on pääpiirteittäin viestitetty, voidaan lisätä nyansseja ja kerroksia, korostaa ja alleviivata haluttuja asioita tai lisätä moniselitteisyyttä ja mystiikkaa. Nykyajan elokuvat ovat täynnä viittauksia ja pääsiäismuniksi kutsuttuja näkösälle piilotettuja symboleja tai puumerkkejä. Elokuvan ilmaisukeinot ovat syntyneet kokeellisesti ja niitä on lainattu muista taiteista. Analogia tajunnan virtaan on osuva, koska ilmaisukeinot on kyettävä ymmärtämään suurin piirtein reaaliaikaisesti. Aina, kun on löydetty jotain, joka muistuttaa tajunnan toimintaa ilmaisukeino on ymmärretty ja hyväksytty yleisön toimesta ja se on otettu yleiseen käyttöön.

Elokuvassa käytettyjen ilmaisukeinojen viestit pääsääntöisesti ymmärretään ennakoitavalla tavalla, koska ne ovat syntyneet tajunnan mekanismien imitoimisesta. Perusilmaisu on todistettu toimivaksi monta kertaa elokuvan vähän yli satavuotisen historian aikana, mutta aina kun tehdään jotain uutta, osa kokeiluista ei toimi halutulla tavalla. Yleensä ohjaajat ovat kuitenkin sen verran taitavia käyttämään näkemystään, eli omaa tajunnan virtaansa ja imitoimaan sen toimintaa, että väärinymmärryksiä ei juurikaan tule, ellei ilmaisun rajoja olla tahallaan venyttämässä kerralla suuria määriä.

Ilmaisukeinojen ja mielen liikituksen eli tunnereaktion eli affektin suhde toisiinsa ei ole suoraan syy-seuraussuhde, mutta tietenkin ne liittyvät toisiinsa hyvin voimakkaasti. Ilmaisukeinot viestittävät tietoa elokuvasta ja sen tarinasta. Ne luovat kokemuksen, johon katsoja on kutsuttu. Yksinkertaisimmat affektit ovat ennustettavissa keskimääräisesti ja suurpiirteisesti, mutta elokuvakokemus on aina yksilöllinen ja uniikki. Kymmeneltä katsojalta kysyessä saattaa hyvinkin saada kymmenen erilaista vastausta siitä millainen kokemus elokuva katsojalle oli. Toisaalta ilmaisukeinoilla pystytään helposti viestittämään mitä emootioita elokuvan henkilöt milläkin hetkellä tuntevat. Kokemusten uniikkisuus johtuu siitä, että katsojan vastaanottama tieto suodattuu monien kontekstien läpi. Poliittiset, uskonnolliset, kulttuuriset ja kokemuseräiset arvorakennelmat ovat kaikilla erilaiset.

LÄHTEET

- Gondry, M. & Chomsky, N. 2013. *Is The Man Who Is Tall Happy?* Dokumenttielokuva.
- Rushton, R. & Bettinson, G. 2010. *What Is Film Theory?*. UK: Open University Press
- Colman, F. 2014. *Film, Theory and Philosophy*. Abingdon: Routledge.
- Bacon, H. 2000. *Audiovisuaalisen Kerronnan Teoria*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- Pirilä, K. & Kivi, E. 2010. *Teos. Elävä Kuva - Elävä Ääni*. Helsinki: Like.
- Pirilä, K. & Kivi, E. 2005. *Otos. Elävä Kuva - Elävä Ääni*. Helsinki: Like.
- Pirilä, K. & Kivi, E. 2008. *Leikkaus. Elävä kuva - Elävä Ääni*. Helsinki: Like.
- Plantinga, C. 2014. *Moving Viewers*. Berkeley: University of California Press.
- Young, D. & Young, S. *Psychology at the Movies*. 2012. Hoboken: Wiley-Blackwell.
- Thompson, R. & Bowen, C. 2009a. *Grammar of the edit*. USA: Focall press.
- Thompson, R. & Bowen, C. 2009b. *Grammar of the shot*. USA: Focall press.
- Schmorf – Rosewood (Full Movie). 2016 Saatavissa:
<https://www.youtube.com/watch?v=23VqNV9MotM>. Viitattu 15.11.2016.