

KARELIA-AMMATTIKORKEAKOULU
Viestinnän koulutusohjelma

Tommi Sirviö

KUVAUSTEKNIIKAN MERKITYS KAUHUELOKUVASSA

Opinnäytetyö
Toukokuu 2013



OPINNÄYTETYÖ
Toukokuu 2013
Viestinnän koulutusohjelma
Länsikatu 15
80110 JOENSUU
p. 013 2606906

Tekijä
Tommi Sirviö

Kuvaustekniikan merkitys kauhuelokuvassa

Tiivistelmä

Opinnäytetyö tutkii kuvaustekniikan merkitystä kauhuelokuvassa. Tutkimuksessa tarkastellaan sitä, miten kuvausteknisillä valinnoilla vaikutetaan genre-elokuvan kerrontaan sekä visuaaliseen ilmeeseen perustellusti.

Tutkimuksen lähtökohtana toimii lyhytelokuva Pahuuden Portti, joka on opinnäytteen toiminnallinen osuus. Tietoperusta muodostuu elokuvatutkimusta ja kameratekniikkaa käsittelevästä kirjallisuudesta. Tutkimusaineisto koostuu Pahuuden Portin sekä referenssielokuvien yksittäisistä kohtauksista. Teoriaosuudessa selvitetään kuvaustekniikan historiaa ja kauhuelokuvan lajityypillisiä piirteitä. Tutkimuksellisessa osuudessa analysoidaan toiminnallisen työn ja referenssielokuvien kohtauksissa käytettyjä kuvaustekniikoita.

Genre-elokuvaa kuvatessa täytyy huomioida sen käyttämät konventiot ja soveltaa tai kehittää niitä elokuvan kokonaisuutta tukien. Kauhuelokuvan tarkoitus on aiheuttaa katsojalleen voimakkaita tunnetiloja ja tämä osoittautuukin kuvakerronnan suurimmaksi haasteeksi. Kuvaustekniikalla voidaan korostaa elokuvan kokonaisuuden kannalta merkittäviä kerronnallisia sekä visuaalisia elementtejä.

Kieli
suomi

Sivuja 38
Liitteet 2
Liitesivumäärä 2

Asiasanat
elokuvaus, kauhuelokuvat, kuvakerronta



THESIS
May 2013
Degree Programme in Communication
Länsikatu 15
FI 80110 JOENSUU
FINLAND
Tel. + 358 13 2606906

Author
Tommi Sirviö

Cinematography in Horror Films

Abstract

This thesis analyses the filming techniques in horror film. The purpose of this study was to investigate how different filming techniques affect the narration and the visual appearance of a genre film.

The basis and the practical part of this study was the short film The Gates of Evil (Pahuuden Portti). The knowledge base for this study was collected from books about cinematography and film research. The practical study consists of single scenes from Pahuuden Portti and reference films. Theoretic section analyses the filming techniques used in scenes of Pahuuden Portti and the reference films.

When filming a genre film, its conventions must be taken into consideration. The conventions must be adapted or developed to support the entirety of the film. The purpose of a horror film is to generate powerful feelings. That proved to be the most difficult challenge in the imagery of the film. Filming technique can be used to accentuate the important narrative and visual elements in the film.

Language
Finnish

Pages 38
Appendices 2
Pages of Appendices 2

Keywords
cinematography, horror film

Sisältö

1 Johdanto	6
2 Kuvaustekniikan historiaa – staattisesta liikkuvaan	8
2.1 Staattinen kamera	8
2.2 Liikkuva kamera.....	9
2.3 Käsivarakuvauksesta Steadicamiin	10
2.4 Miksi kamera alkoi liikkua?	11
3 Kauhuelokuva genrenä	12
3.1 Genren määritelmä.....	12
3.2 Konventiot.....	13
3.2.1 Juonikonventiot.....	14
3.2.2 Temaattiset konventiot	15
3.2.3 Tekniset ja tyylikonventiot.....	16
3.2.4 Ikonografia.....	17
4 Kuvaustekniikan kerronnalliset funktiot.....	18
4.1 Otoksen elementit.....	18
4.2 Rajaus ja sommittelu	21
4.3 Vertikaalinen kuvauskulma.....	24
4.4 Subjektiivinen kuvakulma eli näkökulmaotos	25
4.5 Kamera-ajo	31
4.6 Polttoväli ja optinen ajo.....	33
5. Pohdinta.....	35
Lähteet.....	38

Liitteet

Liite 1	Luettelo referenssielokuvista
Liite 2	Ote Pahuuden Portin kuvakäsikirjoituksesta

Käsiteluettelo

<i>diegesis</i>	Elokuvan kuvitteellinen maailma. Kaikki sinne kuuluva on diegeettistä, kun taas ulkopuolinen tai sinne kuulumaton ei-diegeettistä (Bacon 2000, 26-27).
<i>genre</i>	Elokuvan lajityyppi, jonka elokuvantekijät sekä katsojat tunnistavat niiden käyttämien konventioiden kautta (Bordwell & Thompson 2008, 479).
<i>kompositio</i>	Otoksen kokonaisuus johon kuuluvat kaikki rajauksen sisällä olevat asiat (Thompson 2004, 34).
<i>konventiot</i>	Elokuviissa toistuvasti esiintyviä, yhteisiä piirteitä ja käytäntöjä (Bordwell & Thompson 2008, 58).
<i>panorointi</i>	Vaakasuuntainen kameraliike, kun kamera pysyy paikallaan (Pirilä & Kivi 2005, 164).
<i>POV (point of view, engl.)</i>	Subjektiiivinen kuvakulma elokuvassa esiintyvän henkilön näkökulmasta (Pirilä & Kivi 2005, 164).
<i>Steadicam</i>	Mekaaninen kuvanvakain, joka mahdollistaa vakaiden ja pehmeiden otosten kuvaamisen (Bordwell & Thompson 2008, 196).
<i>tilttaus</i>	Pystysuuntainen kameraliike, kun kamera pysyy paikallaan (Pirilä & Kivi 2005, 164).
<i>zoomaus</i>	Kameran liukuobjektiivin polttovälin muuttaminen ja sen avulla kuvan tiivistäminen tai laajentaminen (Pirilä & Kivi, 164).

1 Johdanto

Olen ollut kauhuelokuvien ystävä ja suurkuluttaja jo 15 vuotta. Kyseisen genren kuvasto on kiehtonut minua etenkin 1970- ja 80-luvun italialaisissa kauhuelokuvissa, joten alkusysäyksen ja inspiraation tähän opinnäytetyöhön sain juurikin niistä. Myös opinnäytetyöni toiminnallinen osuus Pahuuden Portti -lyhytelokuva on eräänlainen pienimuotoinen tribuutti ja hatunnosto 1970- ja 80-luvun kauhuelokuville. Pahuuden Portti on katsottavissa kokonaisuudessaan osoitteessa <http://www.youtube.com/watch?v=8-0NcDz9XIQ>.

Pahuuden Portti on 30 minuutin lyhytelokuva, jonka tuotanto alkoi huhtikuussa 2012 ja päättyi marraskuussa samana vuonna. Tavoitteena oli tehdä mahdollisimman laadukas kauhuelokuva, jonka visuaalinen tyyli jäljittelisi 1970- ja 80-luvun kauhuelokuvia. Vaikka elokuvan vanhaa filmiä muistuttava ilme sai lopullisen käsittelynsä jälkituotannon puolella, oli kuvausteknisillä valinnoilla myös suuri merkitys kokonaisuuden kannalta. Itse toimin elokuvan tuotannossa sekä ohjaajana että kuvaajana. Kuvaajana pääasiallinen tavoitteeni oli käyttää kuvaustekniikoita niin, että ne olisivat mahdollisimman toimivia ja perusteltuja kauhuelokuvan tarinan sekä visuaalisen ilmeen kannalta.

Kuvasin Pahuuden Portin Canon 5D Mark II -digijärjestelmäkameralla, koska sen ominaisuudet olivat lähimpänä 35 mm:n filmikameraa jolla suurin osa vanhoista kauhuelokuvista on kuvattu. Linssinä käytin koko kuvausten ajan 24-105 mm:n laajakulmaobjektiveja, koska tuotantoon ei ollut saatavilla muita linsejä. Tämä osoittautui kuitenkin enemmän hyödyksi kuin haitaksi, koska laajakulmalla pystyin muun muassa "vääristämään" tilavaikutelmaa, joka on yksi kauhuelokuvan perinteisistä tehokeinoista.

Pahuuden Portti alkaa, kun kolme nuorta miestä sotkeutuvat mustaan magiaan ja onnistuvat vahingossa avaamaan portin helvettiin. Tämän seurauksena pahuuden voimat nostattavat elävät kuolleet maan päälle ja neljä retkeilevää nuorta Juha, Maisa, Make ja Lissu joutuvat tapahtumien keskipisteeseen.

Pahuuden Portin esituotantovaiheessa aloin miettiä, miten kuvaustekniikalla tuetaan kauhuelokuvan kerrontaa. Millä kuvaustekniikalla voidaan korostaa tiettyjä elokuvallisia elementtejä? Miten toteuttaa kuvattavat otokset niin, etteivät ne vie katsojan huomiota pois tarinasta vaan tukevat kerrontaa? Näiden kysymysten perusteella Pahuuden Porttia lähdettiin työstämään.

Opinnäytetyössäni käsittelen erilaisia kuvaustyyliä, kameratekniikoita sekä niiden käyttötarkoituksia ja merkityksiä kauhuelokuvan kerronnassa. Kuvaustekniikalla tarkoitan tekniikkaa, jolla elokuvan otokset ja kohtaukset toteutetaan. Kuvaustekniikoiksi luetaan muuan muassa kuvanrajaukset, sommittelut, kuvakulmat ja kameraliikkeet. Käyn läpi useita tekniikoita ja pyrin analysoimaan niitä kauhuelokuvan viitekehyksessä kuvausteknisen näkökulman kautta. Tietoperusta koostuu pääosin elokuvatutkimusta ja kuvaustekniikkaa käsittelevästä kirjallisuudesta ja tutkimusaineistona käytän referenssielokuvia sekä Pahuuden Portti -lyhytelokuvan yksittäisiä kohtauksia. Vertaan ja pohdin kameratyöskentelyä pääasiallisesti Pahuuden Portin kautta, jossa toimin kuvaajana. Samalla sivuan lähinnä samaan alagenreen kuuluvien kauhuelokuvien yksittäisiä kohtauksia etsien niistä mahdollisia eroja ja yhtäläisyyksiä omaan toimintaani.

Ensimmäisessä osiossa selvitän lyhyesti kuvaustekniikan historiaa sekä kauhuelokuvan lajityypillisiä piirteitä. Kuvaustekniikan historiasta on esillä kameran liikkeen kehittymisen varhaiset vaiheet. Kauhuelokuvasta käsitellään sen genrelle ominaisia konventioita, joita tuodaan esille myös Pahuuden Portista.

Opinnäytetyön toisessa osiossa perehdytään laaja-alaisemmin erilaisiin kuvaustekniikoihin ja analysoidaan niiden valintoja, käyttötarkoituksia sekä merkityksiä esimerkkien keinoin. Ensisijaisena esimerkkinä pyrin käyttämään Pahuuden Portti -lyhytelokuvan yksittäisiä kohtauksia. Kolmannessa ja viimeisessä osiossa pohdin opinnäytetyöni tuloksia sekä johtopäätöksiä kuvausteknisessä valossa.

Tavoitteena on tutkia kuvaustekniikoiden toiminnallisia sekä kerronnallisia merkityksiä kauhuelokuvassa ja selvittää, millä kuvausteknisillä valinnoilla voidaan tukea kauhuelokuvan kerronnallista rakennetta. Tarkoituksena on rakentaa aiheesta selkeä, toimiva ja soveltava opinnäyteraportti, josta olisi hyötyä kuvaustyöskentelyn suunnittelemisessa sekä toteuttamisessa.

2 Kuvaustekniikan historiaa – staattisesta liikkuvaan

2.1 Staattinen kamera

”Elokuvakerronnan historia on kameran vapautumisen historiaa” (Pirilä & Kivi 2005, 78). Varhaisimmat elokuvan tekijät kuten veljekset Auguste ja Louis Lumière sekä Thomas A. Edison käyttivät kameraa ainoastaan teknisenä tallennusvälineenä, jolla pystyttiin tallentamaan yksittäisiä, staattisia otoksia. He olivat sitä mieltä, että kameran liike häiritsisi elokuvayleisöä ja näin ollen varhaista elokuvaa kutsuttiinkin ”teatterin kuvaamiseksi.” (Marriage 2005.)

Staattisia otoksia kuvattiin myös osittain varhaisten elokuvakameroiden suuren painon ja kömpelyyden vuoksi (Orfano 2010). Ensimmäiset elokuvat olivat kuitenkin todella yksinkertaisia. Yleensä ne sisälsivät kaukaa kuvattuja, yksittäisiä staattisia otoksia jostakin tietystä toiminnasta. Lumièreet kuvasivat mm. puutarhoissa, rannoilla ja muissa julkisissa paikoissa jokapäiväisiä aktiviteetteja tai tapahtumia, kuten vuoden 1897 elokuvassaan Juna saapuu asemalle (Arrival of a Train at La Ciotat). (Bordwell & Thompson 2008, 442.)

Ensimmäiset askeleet staattisesta kuvasta liikkuvaan mahdollistuivat, kun varhaiset elokuvan edelläkävijät kehittivät kameralle kolmijalkaisen jalustan. Jalusta mahdollisti kameran panoroinnin eli horisontaalisen liikkeen sekä tilityksen eli vertikaalisen liikkeen. Panorointia voitiin nähdä jo vuonna 1903 Edwin S. Porterin elokuvassa The Great Train Robbery. Elokuva oli kameratyöskentelyn kehityksen kannalta merkityksellisen uraa uurtava, koska enää kamera ei ollut

vain visuaalinen tallennusväline, vaan se kehitti myös kerronnallista rakennetta. (Marriage 2005.)

2.2 Liikkuva kamera

Seuraava merkittävä kehitysaskel kameratekniikan saralla oli itse kameran liikkuttaminen. Kameran paikkaa muuttamalla kyettiin muodostamaan siirtymiä, kohtauksia ja kuvajoukkoja niin, että elokuvan katsojat pysyivät edelleen tarinan kerronnassa mukana. Tämän ilmaisutyylin isänä pidetään amerikkalaista ohjaajaa David W. Griffithiä (1875-1948), joka kuvaajansa Georg W. Bitzerin (1872-1944) kanssa vaihteli kokeilevasti kameran paikkaa sekä etäisyyttä kuvattavasta kohteesta elokuvassaan Kansakunnan synty (The Birth of a Nation) vuonna 1915. Griffith havaitsi, ettei erilaisten kuvakulmien ja kuvakokojen muuttaminen pysäyttänytäkään elokuvan tarinan kulkua leikkausvaiheessa vaan onnistui synnyttämään aivan uuden elämyksen. (Pirilä & Kivi 2005, 78-79.)

Vuonna 1903 kamera-ajaja eli varsinaisia raideajaja alettiin käyttää kerronnallisissa elokuvissa. Tällä tekniikalla toteutetut otokset kuvattiin asettamalla kamera dollyn tai jonkin liikkuvan tason päälle, joka liikkui joko renkailla tai radan päällä. Näin mahdollistettiin kameran monipuolinen liikkuminen eri suuntiin. Tosin vaikka ensimmäisten kamera-ajojen tiedetään sijoittuvan 1900-luvun alkuun, kokeilivat elokuvantekijät jo 1890-luvun lopulla kameran asettamista junan päälle. (Orfano 2010.) Yleisen käsityksen mukaan ensimmäiset raideajot tehtiin vuonna 1914 italialaisessa elokuvassa Cabiria. Jopa tänä päivänä katsottuna elokuvan rata-ajot erottuvat edukseen tuoden kuvaan eloisuutta. (Marriage 2005.)

Kameranosturilla kuvatussa otoksessa kamera liikkuu maanpinnan yläpuolella yleensä joko nousten tai laskien mekaanisesti (Bordwell & Thompson 2008, 195). Ensimmäisen ”kraanalla” eli kameranosturilla kuvatun otoksen toteutti Allan Dwan vuonna 1915. Dwan oli koulutukseltaan insinööri mutta alkoi tehdä elokuvia vuonna 1909. Visuaalisen luovuutensa sekä insinööritietämyksensä avulla hän pystyi rakentamaan suunnittelemiinsa otoksiin sopivaa kalustoa. Hän

työskenteli läheisesti myös D. W. Griffithin kanssa ja yhdessä he mullistivat kameraliikehännän. Vuonna 1916 elokuvassa *Intolerance*, he laativat monia uusia menetelmiä, kuten mm. asensivat kameran kuumailmapalloon luodakseen kuvatussaan vaikutelman liikkuvasta, jättimäisestä nostokurjesta. Nämä mahdollisuudet antoivat Griffithille paljon enemmän vapauksia yhä kiinnostavampien ja näyttävämpien tuotantojen kuvaamiseen ja visualisoimiseen. (Marriage 2005.) Kameranostureiden ja kameravaunujen kehittyessä ja kasvaessa paranivat myös ohjaajien mahdollisuudet kuvata pitkiä ottoja. Kameraliikkeiden ansioista kohtaukset pysyivät tuoreina ja kiinnostavina koko kestopan ajan. (Marriage 2005.)

2.3 Käsivarakuvauksesta Steadicamiin

Elokvantekijät alkoivat 1920 -luvulla kokeilla toisenlaisia tapoja kameran liikutteluun, kuten laittamalla kameran kiinni joko itseensä tai muihin kuvauspaikalla liikkuviin kohteisiin. Koska 35 mm:n filmikamerat olivat todella painavia 1900 -luvun puoliväliin saakka, käsivarakuvaukset olivat harvinaisia. Kameroiden painon keventyessä mahdollistui myös käsivarakuvaus. (Orfano 2010.) Tämän tyyppinen kameraliike yleistyi 1950-luvulla *cinéma vérité* -dokumentin kasvun myötä. (Bordwell & Thompson 2008, 196.)

1960-luvulla ranskalainen ohjaaja Jean-Luc Godard julkaisi elokuvan *A Bout de Souffle*, joka mullisti elokuvien kuvaustapoja. Elokuva oli kuvattu miltei kokonaan käsivaralta ja leikkausvaiheessa jatkuvuus sekä elokuvien vakiintunut rakenne oli jätetty toissijaisiksi. Siitä juontuiko tämä nerokkuudesta vai ajan ja rahan puutteesta kiistellään yhä. Joka tapauksessa elokuvan kuvaustekniikan tärkeys ja vaikutus on varmaa. (Marriage 2005.)

Vaikka Amerikassa Godardia kunnioitettiin kameratyöskentelyyn tuomastaan vapaudesta, pidettiin hänen käyttämänsä tekniikkaa silti liian karkeana suurelle yleisölle. Vuonna 1975 uusi keksintö kuitenkin mahdollisti vapauden kuvata käsivaralta ilman luontaista epävakautta: Steadicam. Sen kehitti kuvaaja ja keksijä Garrett Brown. (Marriage 2005.) Se on teline, jolla kamera kiinnitetään kuvaajan

kehoon valjaiden avulla. Näin kameraoperaattori pystyy kävelemään kameran kanssa, samalla ohjaten rajausta pienillä kädenliikkeillä ja katsoen kuvaa videomonitorista. Toinen kameraoperaattori säätää tarkennusta kauko-ohjaimella. Steadicamin tasapainottava mekanismi mahdollistaa sulavien liikkeiden kuvaimisen. Sen avulla voi sujuvasti seurata näyttelijöitä kiipeämässä rappusia, astumassa huoneisiin ja ajamassa polku- tai moottoripyörällä. (Bordwell & Thompson 2008, 196.) Sitä käytettiin ensimmäiseksi elokuvan *Bound for Glory* (1976) kohtauksessa ja vähän myöhemmin se vaikutti elokuvissa *Rocky* (1976) sekä *The Shining* (1980). (Marriage 2005.)

Steadicamista on tullut todella hyödyllinen työkalu ohjaajille sekä kuvaajille, ja nykyään onkin epätavallista nähdä modernia elokuvaa, joka ei käyttäisi sitä. Steadicamin avulla kamera voi toimia täydellisenä tarkkailijana ja liikkua kohtauksissa vapaasti kuin ihminen. Se voidaan myös liittää kiinni ajoneuvoihin tai nostureihin, jolloin kameralla on lähes rajattomat mahdollisuudet liikkua. (Marriage 2005.)

2.4 Miksi kamera alkoi liikkua?

Vaikka elokuva oli 1970-lukuun mennessä 75 vuoden aikana hyvin kehittynyt media, oli miltei kaikki sen teoreettiset mahdollisuudet käyty jo läpi. Joka tapauksessa teknologian edelleen jatkuva kehittyminen on laajentanut ohjaajien ja kuvaajien mahdollisuuksia. (Marriage 2005.)

Kameran liikkeet ovat viehättäneet elokuvantekijöitä ja yleisöjä aina elokuvan syntymisestä saakka, mutta mistä se johtuu. Usein kameraliikkeet lisäävät informaatiota kuvassa näkyvästä tilasta ja kuvan kohteet muuttuvat tarkemmiksi ja elävämmiksi kuin staattisessa kuvassa. Kameraliikkeillä paljastetaan usein uusia objekteja tai hahmoja. Kohteet näyttävät eheämpinä ja kolmiulotteisimpina kameran seurattessa niitä ja samalla kaarevaa rataa pitkin liikkuen. Panoointi ja tiltaus esittävät tilan jatkuvan niin horisontaaliseen kuin vertikaaliseenkin suuntaan. Lisäksi on vaikea olla näkemättä kameran liikettä vastikkeena meidän liikkeestämme. (Bordwell & Thompson 2008, 195-196.)

Ohjaajan repertuaarissa dynaamisella kameratyöskentelyllä on keskeinen tehtävä. Sillä pystytään parantamaan kohtausta joko edeten hienovaraisilla kamera-ajoilla tai paljastaen kerralla enemmän kuva-alaa. Täytyy kuitenkin muistaa, että kameran liikkeiden tulisi aina tukea itse elokuvan tarinaa. Monet elokuvat ovatkin kompastuneet kiveen antaessaan teknologian mennä tarinan edelle, josta tuloksena on ollut tarpeetonta kameraliikettä. Mullistavien tehosteiden tultua nykypäivänä mahdollisiksi, ovat monet vähemmän kurinalaiset ohjaajat lannenneet houkutukseen. He ovat liikuttaneet kameraa vain, koska he pystyvät siihen eivätkä laisinkaan edistääkseen tarinaa. (Marriage 2005.)

3 Kauhuelokuva genrenä

3.1 Genren määritelmä

Kun puhutaan elokuvagenrestä, sillä tarkoitetaan elokuvan lajityyppiä. Muun muassa tieteiselokuva, toimintaelokuva, komedia, musikaali, lännenelokuva ovat fiktiivisten elokuvien lajityyppejä eli genrejä. (Bordwell & Thompson 2008, 318.)

Genre-elokuvien tulkinta riippuu yleisön geneerisistä odotuksista (Altman 1999, 25). Usein genren ongelmana kuitenkin on sen rajojen häilyvyys, ja joitakin elokuvia onkin vaikea sovittaa tiettyyn kategoriaan. Juha Herkmanin mielestä ei ole olemassa tarkkoja genresääntöjä ja jopa genre-elokuvista on vaikea löytää täysin "puhdasoppista" elokuvaa. (Herkman 2002, 112.) David Bordwellin mielestä genre on parhaimmillaan, kun sitä käytetään elokuvien arvostelun sijaan niiden kuvailemiseen ja analysoimiseen. (Bordwell & Thompson 2008, 319.) Genren avulla on helppo luonnehtia ja määritellä näkemäänsä (Herkman 2002, 114).

Kauhuelokuvagenre tunnetaan parhaiten sen pyrkimyksestä vaikuttaa tehokkaasti yleisön tunteisiin. Sen tavoitteena on aiheuttaa järkytystä, kuvotusta ja

inhoa. Lyhyesti sanottuna, se tähtää kauhistuttamaan. (Bordwell & Thompson 2008, 329.)

3.2 Konventiot

“Kauhuelokuvien tekijät ja harrastajat jakavat yhteisen käsityksen kauhugenren perinteistä”, painottaa Herkman (2002, 115). Kauhu, kuten muutkin genret, sisältävät lajityypilleen ominaisia konventioita, eli käytäntöjä ja sääntöjä, joilla lajityyppi määritellään.

Genrekonventiot toimivat elokuvien yhteisen identiteetin perustana ja ne toistuvat elokuvasta elokuvaan. Katsojan tietäessä ja tunnistaessa genren konventiot, pääsee hän elokuvaan paremmin sisälle. David Bordwell (2008, 320) jakaa elokuvan genrekonventiot neljään osa-alueeseen:

1. Juonikonventiot. Elokuvan tietyt juonelliset elementit voivat olla konventionaalisia. Esim. kostojuoni lännenelokuvissa ja mysteerin tutkiminen dekkarielokuvissa.
2. Temaattiset konventiot. Genre-elokuvissa toistuvat samat teemat aina uudestaan. Esim. gangsterielokuvissa rikollisen menestyksen hinta toimii tunnetuimpana teemana.
3. Tekniset konventiot. Genre-elokuvassa esiintyy sille ominaisia teknisiä käytäntöjä. Esim. erityinen kuvaustyyli, leikkaustyyli, valaistus ja äänimaailma ovat teknisiä ja tyyllillisiä konventiota.
4. Ikonografia. Genren ikonografiaan kuuluvat elokuvissa esiintyvät symboliset kuvat, joiden merkitys kulkee elokuvasta elokuvaan. Ikonografisia elementtejä ovat mm. lavasteet, paikat, hahmot ja esineet.

Elokuva voi myös vaihtoehtoisesti uudistaa tai jopa hylätä lajityyppiinsä yhdistettyjä konventioita. Elokuvantekijät voivat käytäntöjä rikkomalla yllättää tai järkyttää katsojia. Vaikka katsojat odottavat genre-elokuvalta tietämiään tuttuja asioita, kaipaavat he siihen myös tuoreita ja innovatiivisia muutoksia. Elokuvantekijät voivat muuttaa tuttuja käytäntöjä joko vähän, tai radikaalisti aivan eri

suuntaan. Jokatapauksessa konventiot nojaavat aina perinteeseen. Konvention ja innovaation keskinäinen vuorovaikutus on keskeistä genre-elokuvassa. (Bordwell & Thompson 2008, 321.)

Seuraavaksi käyn läpi edellä mainittuja konventiomalleja kauhuelokuvan kontekstissa. Samalla mainitsen kohtauksia Pahuuden Portista ja muista esimerkielokuvista, joissa kyseiset konventiot toteutuvat.

3.2.1 Juonikonventiot

Kauhuelokuvan teho perustuu yleensä hahmokonventioon, jonka David Bordwell nimeää yleisesti hirviöksi. Hirviö voi olla luonnollinen tai yliluonnollinen, uhkaava tekijä. Se voi rikkoa rajoja kuoleman ja elämän välillä, kuten zombiet tai vampyyrit. Se voi olla tavallinen ihminen, joka muuttuu hirviöksi, kuten esimerkiksi ihmissudeksi. (Bordwell & Thompson 2008, 330.)

Kauhuelokuvan juoni alkaa useasti jonkin hirviön hyökkäyksestä normaalin elämän kimppuun, tehden turvallisesta elämästä turvatonta. Hirviön ollessa vastavoima eli antagonistista, on kauhuelokuvassa sankarin, eli protagonistin yritettävä selvittää kuinka hirviön voi tuhota. (Bordwell & Thompson 2008, 330.) Protagonisti on useimmiten mies tai elokuvan loppuun asti selviävä nainen, eli "final girl", jonka tehtävänä on tavalla tai toisella ratkaista ongelma tai tuhota hirviö. (Woodford 2010.)

Usein kauhuelokuvan narratiivinen struktuuri eli rakenne on hyvin kaavamainen. Tästä hyvänä genre-esimerkkinä toimii slasher, joka on yksi kauhun monista alagenreistä. Slasher-lajityypin elokuvissa antagonistia edustaa yleensä psykoopaatti, jonka halu tappaa kumpuaa mm. lapsuuden traumaista. Kyseisen genren elokuvissa tappajan kohteina ovat usein tyhmät ja moraalittomat teini-ikäiset. (Woodford 2010.)

Pahuuden Portti -lyhytelokuva ei edusta slasher-genreä, mutta siinä on havaittavissa samankaltaisia konventioita. Elokuva on mielestäni vaikea asettaa vain

yhden tietyn lajityypin edustajaksi ja siksi pidänkin Pahuuden Porttia useita genrejä yhdistelevänä genrehybridinä. Genrehybrideissä yhdistellään kahta tai useampaa genreä (Herkman 2002, 142). Pahuuden Portti -lyhytelokuvassa selkeimpänä protagonistina toimii Maisa, joka selviää ”viimeisenä tyttönä” elossa loppuun asti. Toisaalta, merkittäviä ja sankarillisia tekoja suorittaa myös Maisan poikaystävä Juha, joten hän on vähintäänkin yhtä tärkeä protagonistiksi elokuvan tarinassa kuin Maisa. Antagonisteja taas on enemmän kuin yksi: helvetin portit aukaiseva demoni, elävät kuolleet sekä näkymättömät, pahuuden voimat. Pahuuden Portin juonellinen konventio on pääasiassa hyvin kauhuelokuvan perinteisiin nojaava. Siinä kohdataan normaalia elämää uhkaava hirviö, joka täytyy lopulta tuhota.

3.2.2 Temaattiset konventiot

Kauhuelokuvalla ominaiset teemat perustuvat myös sen tavoittelemaan tunnetilaan, eli pelkoon ja sitä synnyttävään hirviöön. Yleisimmissä kauhuelokuvan temaattisissa konventiomalleissa korostetaan mm. ajatusta siitä, että on olemassa asioita, joista ihmisten ei pitäisi tietää. Luonnonlakien vastaiset hirviöt kertovat ihmisten tietämyksen rajoittuneisuudesta. Joissakin kauhuelokuvissa skeptiset tahot tarvitsevat varmistuksen hirviöiden olemassaolosta tiedemiehiltä. Joissakin tapauksissa syy hirviöiden olemassaoloon on yksinomaan tiedemiesien, jotka ovat tarkoituksettomasti tai tarkoituksellisesti luoneet ne riskialttiiden kokeilujensa seurauksena. (Bordwell & Thompson 2008, 330.)

Toinen kauhulle yleinen teema nojaa pelkoon, joka kohdistuu ympäristöön. Tässäkin tapauksessa yleisimpänä syyppäänä on ihminen, joka on mm. ydinonnettomuuden tai jonkin muun aiheuttamansa katastrofin seurauksena luonut uhkaavan hirviön. Esim. jättimäiset mutanttimuurahaiset elokuvassa Them! (Bordwell & Thompson 2008, 330.)

Muita yleisiä kauhuelokuvissa esiintyviä ja toistuvia teemoja edustavat mm. uskonto, kosto, painajaiset (unimaailma tai alitajunta), mielisairaus, himo, kateus ja itsetietoisuus, joka pakottaa kysymään itseltään mikä on totta ja mikä ei.

(Woodford 2010.) Temaattisten konventioiden kautta määrittyvät usein myös kauhuelokuvan alagenret.

Pahuuden Portissa uhkaavat tapahtumat alkavat siitä, kun kolme nuorta miestä avaavat tarkoituksettomasti portin helvettiin ja täten päästävät pahuuden voimat tunkeutumaan maan päälle. Tässä tapauksessa elokuvan tematiikka perustuu myös vahvasti perinteiseen asetelmaan, jossa ihminen päästää hirviön valloilleen oman katastrofaalisen kokeilunsa kautta. Nuorten miesten sotkeutuessa mustaan magiaan, heille selkeästi tuntemattomaan asiaan, on tarinan antagonistiksi syntynyt. Luonnollinen kohtaa yliluonnollisen - se toimii päällimmäisenä teemana Pahuuden Portissa.

3.2.3 Tekniset ja tyylikonventiot

Kauhugenreen kuuluvissa elokuvissa teknisiä tyylliratkaisuja luodaan kuvaustyyliä, valaisulla, äänimaailmalla sekä leikkauksella. Tässä osiossa pohjustan aihetta vain lyhyesti, koska tulen pureutumaan syvemmin kuvaustekniikkaan neljännessä luvussa.

Hyvin synkkä valaisu on yksi ominaisimmista kauhun ja trillerin teknisistä konventioista. (Bordwell & Thompson 2008, 320.) Italialainen elokuvaohjaaja Dario Argento on kauhuelokuvissaan tunnettu etenkin luovasta kameratyöskentelystä, elokuviensa musiikista sekä dramaattisesta valaisusta. Värit, salamat, erikoistehosteet, maaninen ja intensiivinen ääniraita ja persoonalliset kameraliikkeet ovat Argenton tavaramerkkejä. (Hokkanen & Virolainen 2011, 74-75.)

Kauhuelokuvien kameratyöskentely on usein luovaa ja valtavirtaelokuvista poikkeavaa. Esimerkiksi ylhäältä ja alhaalta kuvatuilla kuvakulmilla voidaan tuoda esiin pelon tunnetta. Myös POV-otokset (Point Of View) eli näkökulmaotokset ja käsivarakuvaus ovat paljon käytettyjä kameratekniikoita kauhuelokuvissa. Leikkaustyöllä taas on suuri vaikutus elokuvan jännityksen ja alati kasvavan jännitteen luomisessa. (Woodford 2010.)

Pahuuden Portissa käytetään lähes kaikkia kauhugenren kameratyöskentelyn perinteisiin nojaavia tyylikeinoja. Niistä päällimmäisimpinä erottuvat juuri näkökulmaotokset sekä käsivarakuvaus, jolla suuri osa elokuvan otoksista on toteutettu. Kuvaustyylin rytmi on Pahuuden Portissa hitaampaa kuin monissa nykyaikaisissa kauhuelokuvissa. Tämä johtuu siitä, että sen kuvaustyyli pohjautuu monien 1970- ja 80-luvun kauhuelokuvien käyttämiin tyyliin.

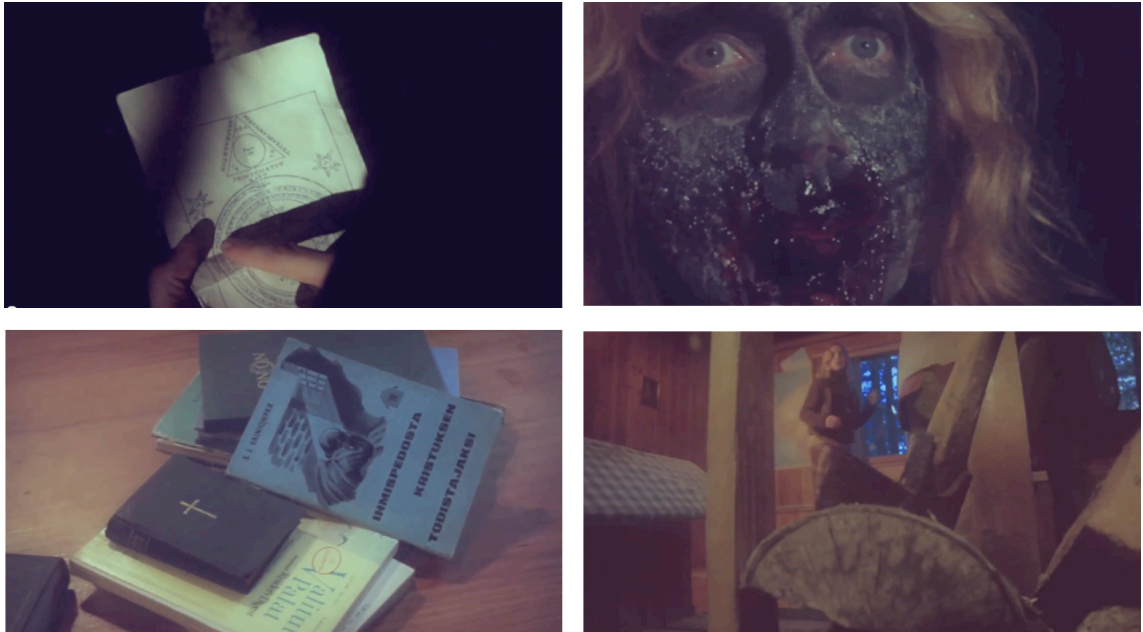
3.2.4 Ikonografia

Henry Bacon puhuu transtekstuaalisesta motivaatiosta, kun elokuvan elementit perustuvat sen lajityypilliseen konventioon (Bacon 2000, 61). Kauhuelokuvassa esiintyvään ikonografiaan sisältyy muuan muassa paikat, joissa hirviön, eli antagonistin oletetaan vaanivan. Tyypillisiä kauhuelokuvan tapahtumapaikkoja ovat esimerkiksi vanhat talot, hautausmaat ja tiedemiesten laboratoriot. Slasher-genressä paikat ovat olleet myös arkisia, kuten kesäleirejä tai laitakaupungin lähiöitä joissa yli-inhimillinen tappaja hyökkää uhriensa kimppuun. (Bordwell & Thompson 2008, 330.)

Ikonografisia elementtejä ovat myös esineet, joista katsoja tunnistaa genren. Esimerkiksi gangsterielokuvan tunnusmerkki voi olla vanha konepistooli, joka tunkeutuu ulos 1920-luvulla valmistetun Fordin ikkunasta. Esineiden lisäksi kauhuelokuvassa yksi tunnistettavimpia elementtejä ikonografian saralla on raskas maskeeraus. Nykyisin maskeerauksen tehokkuutta täydennetään tietokoneella. (Bordwell & Thompson 2008, 320-331.) Pahuuden Portissa kaikki maskeeraus tehtiin kuitenkin ilman tietokoneiden avustusta.

Pahuuden Portissa tapahtumapaikkoina toimivat kristillisten nuorten kesämökki sekä sitä ympäröivä metsä. Muita merkittäviä ikonografisia elementtejä ovat esimerkiksi mökin seinillä olevat enkelitaulut ja krusifiksit, jotka edustavat kristillistä kuvastoa. Niillä on myös kerronnan kannalta suuri merkitys, koska ensimmäiset merkit pahuuden voimista näyttäytyvät niiden kautta (verta vuotava Jeesus-taulu ja väärinpäin kääntyvä risti). Myös elokuvan alussa esiintyvät kynttilät, piiri, mustiin kaapuihin pukeutuneet nuoret sekä mustaan magiaan liitettä-

vät kirjan sivut kuuluvat kauhuelokuvan ikonografisiin perinteisiin. Samankaltaista kuvastoa oli nähtävillä jo brittiläisen tuotantoyhtiön Hammer Film Productionin elokuvassa *The Devil Rides Out* (1968). Ajanjaksoa kuvailevia ikonografisia tekijöitä Pahuuden Portissa ovat muuan muassa näyttelijöiden ulkonäkö ja asusteet, jotka viittaavat 1970-lukuun. Elokuva sisältää runsaasti kauhugenrelle ominaisia, toistuvia ja tunnistettavia ikonografisia elementtejä (kuva 1).



Kuva 1. Pahuuden Portissa esiintyviä ikonografisia elementtejä.

4 Kuvaustekniikan kerronnalliset funktiot

4.1 Otoksen elementit

Elokuvallinen kerronta on taidemuoto, joka sovitetaan aikaulottuvuuteen. Sen peruselementteihin kuuluvat oleellisesti aika ja tila, ja sitä tallennetaan sekä esitetään kuva- ja äänitoksina. Elokuvaa kuvatessa otos tarkoittaa kameran tai ääninauhurin tallentamaa käynnistyksen ja pysäytyksen välistä tallennetta. Leikkausvaiheessa kuvatuista ja äänitetyistä otoksista rakennetaan sommitte-

lemalla teemallinen kokonaisuus. (Pirilä & Kivi 2005, 57.) Elokuvan tarina rakentuu kohtauksiin joissa hahmottuu aika, tila sekä toiminta (Bacon 2000, 120).

Roy Thompsonin (2004, 26.) mukaan kuvattavaan otokseen pitäisi aina sisällyttää kuusi tärkeää elementtiä. Nämä elementit ovat välttämättömiä, jotta leikkaustyö onnistuisi parhaalla mahdollisella tavalla. Kuvaotoksen kuusi elementtiä ovat:

1. Motivaatio
2. Informaatio
3. Kompositio tai rajaus
4. Ääni
5. Kuvauskulma
6. Jatkuvuus

Motivaatio toimii lähtökohtana jokaiselle kuvattavalle otokselle. Perimmäinen ja tekninen motivaatio otokselle on leikkaus, koska siihen tarvitaan useampia kuvia. Draamallinen motivaatio taas kumpuaa elokuvan taiteellisesta sisällöstä. Motivaatio voi liittyä liikkeeseen tai kuvakoon muuttamiseen - otoksella se täytyy kuitenkin aina olla. (Korvenoja 2004, 42.)

Jokaisen otoksen pitäisi sisältää katsojalle uutta informaatiota. Sitä tarvitaan etenkin, jos tarinan on tarkoitus kehittyä tai herättää uteliaisuutta. Kuvassa esiintyvä uusi informaatio voi usein olla jokin uusi yksityiskohta tai uusi tapa katsoa jo kertaalleen esiteltyä asiaa. (Thompson 2004, 32.) Esimerkiksi Pahuuden Portin kohtauksessa päähenkilö Maisa lukee mökin pöydällä olevaa kirjaa. Samassa kohtauksessa uutta informaatiota kirjasta lisätään näyttämällä tiiviimmässä kuvassa, mitä kirjaa Maisa oikein lukee. Kuva siis vastaa katsojan kysymykseen "mitä kirjaa Maisa lukee?"

Kompositio tarkoittaa kokoonpanoa ja ehjän taiteellisen kokonaisuuden järjestämistä. Elokuvan kompositioissa kuvarajauksen sisällä olevat muuttujat on järjestetty kuvakerrontaa tukevaksi. (Korvenoja 2004, 60-61.) Kompositio pitää sisällään rajauksen, syvyysvaikutelman sekä kuvarajauksen sisällä olevat asiat.

Kuvaotoksia rajaamalla eristetään kuva-alaa ja näin ollen siihen kiinnitetään paremmin huomiota. Syvyysvaikutelmaa voidaan luoda esimerkiksi tuomalla kohteita kuvan etualaan. (Thompson 2004, 34.)

Kuvassa katsoja voi valita silmillään mitä näkee, kun taas äänessä korvilla ei juuri ole vaihtoehtoa. Ääni muodostaa yksittäisen katsojan mieleen odotuksia vastaavan kuvan paremmin kuin visuaalinen materiaali. (Thompson 2004, 36.) Äänellä voidaan aktiivisesti vaikuttaa siihen, miten katsoja havaitsee ja tulkitsee näkemäänsä (Bordwell & Thompson 2008, 265). Vaikka Pahuuden Portissa ääni on kerronnallisesti suuressa roolissa, keskitytään tässä opinnäytetyössä tarkastelemaan asioita kuvausteknisestä näkökulmasta.

Kuvauskulmalla vaikutetaan siihen, mistä sijainnista katsoja näkee kuvassa olevat kohteet. Roy Thompsonin (2004, 40.) mukaan jokaisella otoksella pitäisi olla uusi kuvauskulma kolmesta syystä:

1. Sillä lisätään mahdollisuuksia tuoreeseen informaatioon.
2. Sillä lisätään mahdollisuuksia otosten yhteen leikkaamiseen.
3. Sillä voidaan esittää tarkemmin miten hahmot reagoivat uusiin asioihin.

Kuvakulmat määräytyvät yleensä elokuvan toiminnallisen ja kerronnallisen sisällön etenemisen kautta. Tällöin kuvakulmilla valitut kohteet ja niiden toiminta välittyvät katsojille parhaalla mahdollisella tavalla. Yksi olennainen kuvakulmien kautta välittyvä informaatio voi liittyä esimerkiksi tilan ja kohteiden sijaintiin, sekä niiden välisiin mittasuhteisiin. Kuvakulmien valinnassa täytyy kuitenkin olla tarkkana, koska elokuvan tarinan maailma, eli diegeettinen tila voi rikkoutua erityisesti suojaviivan ylityksellä. (Pirilä & Kivi 2005, 116-117.)

Kuviteltu suojaviiva muodostuu kahden tärkeän pisteen välille ja se yhtyy kuvattavan kohteen liikerataan. Jos kaikki liikettä ilmaisevat otokset kuvataan samalta puolen suojaviivaa, pysyy liikkeen suunta koko ajan samana. Jos otos kuitenkin kuvataan suojaviivan vastakkaiselta puolelta, muuttuu liikesuunta myös vastakkaiseksi ja näin ollen tehdään suuntavirhe. Suojaviiva täytyy huomioida myös dialogikohtauksissa. (Pirilä & Kivi 2005, 117.)

Myös Henry Bacon (2000, 73.) mainitsee suojaviivan puhuessaan elokuvan jatkuvuudesta ja jatkuvuustekniikasta. Jatkuvuustekniikalla hän tarkoittaa niitä kuvauksellisia sekä leikkauksellisia keinoja, joiden avulla pyritään luomaan kohtaukselle yhtenäinen aika- ja tilajatkumo. Tämä edellyttää sitä, että kohtauksen sisällä olevien otosten henkilöt ja esineet pysyvät tai liikkuvat samassa kohtaa jokaisessa otoksessa. (Bacon 2000, 73.) Vaikka suojaviivakäytäntö on kuvakerroksessa ehdoton, voidaan sitä perustellun motiivin turvin rikkoa. Taiteellisessa ilmaisussa suojaviiva voidaan ylittää, jos halutaan luoda esimerkiksi tehokas ja shokeerava efekti. (Korvenoja 2004, 128.) Pahuuden Portin kuvauksissa jatkuvuuteen liittyviin ongelmiin törmättiin vähän väliä, jolloin kuvasuunnitelmaa jouduttiin tarpeen tullen muuttamaan. Kuvaussihteri helpotti jatkuvuusongelmia huomattavasti, kun hän otti otosten välillä valokuvia kuvatusta tilasta. Näin pystyttiin kameran paikkaa ja kuvauskulmaa muuttaessa tarkistamaan, että kohteet olivat samassa paikassa kuin edellisessäkin otoksessa.

4.2 Rajaus ja sommittelu

Rajauksella valitaan mitä otoksessa halutaan katsojalle tarjota. Kuvan sommittelu, kuvakulmat ja kuvakoot ovat rajaamista. Rajaamisella otoksen kuvat ja äänet pyritään järjestämään leikkaajalle niin, että niistä voidaan rakentaa kokonainen teos. Kun elokuvan kannalta merkittäviä elementtejä korostetaan, välittyy tekijän sanottava paremmin katsojalle. Tästä syystä kuvaa sommitellaan, kuvakokoja ja kuvakulmia muutetaan sekä kameran liikkeitä suunnitellaan. Kaikki epäolennainen rajataan otoksen ulkopuolelle ja keskitytään tallentamaan kerronnan kannalta tärkeät asiat. Rajaus ei kuitenkaan ole ainoastaan tekninen keino vaan erityisesti dramaturginen ratkaisu. (Pirilä & Kivi 2005, 101-102.) Pahuuden Portin kerronnassa yksi merkittävimmistä elementeistä on mystinen musta kirja, josta koko tarina on saanut alkunsa ja jonka kautta se lopulta päättyy. Tästä syystä halusin tuoda kirjaa esille toistuvasti ja sommitella sen usein hallitsevasti kuvan etualalle (kuva 2) korostaakseni katsojalle sen merkitystä. Tällaista otoksen merkityksen ja katsojan ymmärtämisen kannalta tärkeää kohtaa kutsutaan huomiopisteeksi (Pirilä & Kivi 2005, 125).



Kuva 2. Tärkeänä kerronnallisena elementtinä kirja on sommiteltu etualalle.

Rajaamisella ei aina haluta välittää informaatiota, vaan sitä voidaan myös piilottaa tai viivyttää (Pirilä & Kivi 2005, 101). Pahuuden Portissa tätä keinoa käytetään erityisesti kauhuelokuvan perustunteen, eli kauhun ilmaisemiseen ja synnyttämiseen. Esimerkiksi kohtauksessa jossa Juha ja Maisa juoksevat ulos mökistä, kamera seuraa heitä nopeasti panoroiden ja pysähtyessään paljastaa mökin nurkan takana vaanivat zombiet. Katsoja yllätetään paljastamalla uutta informaatiota liikkuvalla kuvarajauksella.

Siinä missä rajaaminen on kuvan rakentamisen perusta, sommittelulla jäsennetään kuvan eri osat miellyttävään tai kiinnostavaan asetelmaan rajauksen sisäpuolella. (Korvenoja 2004, 60.) Yhtenä sommittelun työkaluna voi toimia viivasommittelu. Jo pelkkään viivaan, eli linjaan sisältyy jo ajatus tai mielenyhdytymä. Viivoilla ja linjoilla on voimakas merkitys, ja niillä voidaan ohjata katsojan huomiota. Kuvassa mikä tahansa tekijä voidaan nähdä viivoina ja niillä voidaan johdattaa katsojaa huomiopisteestä toiseen. (Ward 1996, Korvenoja ym. 2004, 70 mukaan.) Esimerkiksi vaakasuuntaiset viivat voivat assosioitua sommittelussa levollisuuteen. Pystysuuntaisia elementtejä voivat olla muun muassa ruoho, joka kasvaa ylöspäin. Kaikilla näillä on kuvakerronnallista merkitystä, jos halutaan tuoda esiin symbolistisia merkityksiä ja rinnastuksia. (Korvenoja 2004, 73.) Pahuuden Portissa viivasommittelu tulee esille etenkin ulkokuvissa, joissa esi-

merkiksi puut esiintyvät voimakkaina ja hallitsevina pystyviivoina, kun taas vaakaviivan rauhallisuus ja pysähtyneisyys tulee ilmi horisontaalisessa maisemakuvassa.

Toinen tapa sommitteluun voi olla niin kutsuttua plastista sommittelua. Siinä rajauksen plastista rakennetta edustavat elementit, jotka voi mielessään muuntaa geometrisiksi perusmuodoiksi. Kuvauksessa plastisia elementtejä säätelemällä ja muuttamalla voidaan luoda niiden välille erilaisia jännitteitä. Jännitteitä voi syntyä eri vastakohtien kuten valon ja varjon, liikkeen ja levon, sekä hahmon ja taustan välille. Otoksen kuvattavat kohteet sisältävät abstraktit perusmuodot ja ne voivat esiintyä aggressiivisina, ystävällisinä tai vaikka dramaattisina. Elokuva toimii esteettisenä kokonaisuutena, jos sen draamalliset ja plastiset elementit on sommiteltu toisiaan ja elokuvan kerrontaa tukevaksi. (Pirilä & Kivi 2005, 108-110.)

Pahuuden Portissa rajauksella ja sommittelulla on pyritty lähes aina tukemaan sen kerrontaa. Kuvaajana pyrin sommittelemaan etenkin henkilöhahmot niin, että sommittelutapa kertoisi katsojalle hahmojen luonteesta ja keskinäisistä suhteista. Esimerkiksi ensimmäisessä kohtauksessa, jossa kolme nuorta miestä seisovat metsässä maahan piirretyn piirin keskellä. Yksi pojista on selvästi kah-ta muuta dominoivampi ja itsevarmempi, joten oli perusteltua sommitella heidät kuvaan niin, että se tulisi katsojalle selväksi. Kuvassa, jossa kaikki kolme näkyvät, on dominoivampi mies etualalla ja kaksi epäilevämpää ja epävarmempaa jätetty taka-alalle. Samankaltaista sommittelua on nähtävissä myös kohtauksessa, jossa Juha, Maisa ja Make ovat järven rannalla. Kuvassa Juha ja Maisa ovat pariskuntana etualalla ja Make heistä jo stereotyyppisesti erottuvana hahmona hieman kauempana taka-alalla. Kuvan etualaan on myös useissa eri kohtauksissa tuotu elokuvan yksi toistuvista elementeistä - musta kirja. Koska kirjalla on kerronnassa merkittävän ratkaiseva rooli, on sitä toistettu kuvakerronnallisesti useaan otteeseen.

4.3 Vertikaalinen kuvauskulma

Kuvattavaan kohteeseen nähden kamera on aina jossakin kulmassa niin vaakakuin pystysuorassakin suunnassa. Näillä kuvauskulmavalinnoilla pystytään muokkaamaan kuvan sisältöä sekä ilmaisullista voimaa. Kuvauskulma ja kuvakulma sekoittuvat kuitenkin käsitteinä helposti toisiinsa. Kuvauskulmalla määritetään kameran suuntaa, kun taas kuvakulmalla ilmaistaan kuvattavan henkilöahmon ja kameran suhdetta. Tällöin puhutaan subjektiivisesta kuvasta. (Korvenoja 2004, 106.) Subjektiivisesta kuvakulmasta puhun lisää seuraavassa luvussa.

Vertikaalisessa suunnassa tehdyillä kuvauskulmien muutoksilla voidaan vaikuttaa katsojan tulkintaan elokuvan henkilöistä tai heidän esittämistään asioista. Esimerkiksi yläkulmasta kuvattu ei ole yhtä vakuuttava kuin alakulmasta kuvattu. Alakulmasta kuvatun henkilön tulkitaan olevan hallitsevassa asemassa. (Korvenoja 2004, 109.) Pahuuden Portissa käytin kuvauskulmien vaihtelua vertikaalisuunnassa etenkin kohtauksessa, jossa zombiksi muuttunut Lissu uhkaa Juhaa ja Maisaa mökissä. Koska Lissu on kohtauksessa uhkaava tekijä, kuvasin häntä alakulmasta korostaakseni hahmon vaarallista ja dominoivaa luonnetta (kuva 3). Juhan ja Maisan ollessa pelolle ja järkytykselle alistuneita uhreja, kuvasin heidät Lissun olan yli yläkulmasta (kuva 4).



Kuva 3. Alakulmasta kuvattu otos Lissusta.



Kuva 4. Yläkulmasta kuvattu otos Juhasta ja Maisasta.

4.4 Subjektiiivinen kuvakulma eli näkökulmaotos

Puhuttaessa objektiivisesta kuvakulmasta, siinä kamera seuraa tapahtumia ikään kuin sivusta eivätkä henkilöahmot reagoi sen läsnäoloon mitenkään. Tästä syystä se onkin kaikista yleisin ja käytetyin kuvakulma. (Korvenoja 2004, 111.) Objektiivista kuvakulmaa käytettäessä katsoja samastuu tapahtumiin, mutta seuraa niitä kuitenkin sivullisen roolissa (Pirilä & Kivi 2005, 53). Subjektiiivisessä kuvakulmassa kamera asettuu jonkun hahmon tilalle, sen silmiksi. Tällöin katsoja pääsee näkemään ja kokemaan tapahtumia hahmon silmistä katsottuna. (Korvenoja 2004, 111.)

Pekka Korvenoja (2004, 111.) lajittelee subjektiiivisen kuvakulman alle kaksi subjektiiivisen kuvan eri muotoa:

1. Subjektiiivinen kuva, jossa kamera näyttölee jossakin tilanteessa toisen näyttelijän vastakuvaa.
2. Subjektiiivinen kamera, eli subjektiiivinen näkymä jonkun henkilön silmistä katsottuna. Kamera voi myös liikkua.

“Kauhuelokuvissa ankkuroidutaan usein hirviön tai psykopaatin visuaaliseen näkökulmaan ja nähdään vain hänen uhrinsa kauhistuneet kasvot ja epätoivoiset pakenemisyriytykset.” (Bacon 2000, 201.) Juuri näin tapahtuu myös Pahuuden Portti -lyhytelokuvassa. Kohtauksissa jossa Lissu on jätetty yksin mökille, häntä vaanii mökin ulkopuolella katsojalle tuntematon tekijä. “Jokin” katselee Lissua ikkunoiden ja puiden takaa (kuva 5). Samanlaista “hiipivää” POV (Point of View) -kuvaustekniikkaa on käytetty myös kohtauksessa, jossa Juha ja Maisa kuulevat Maken huudon ja lähtevät juoksemaan. Samaan aikaan “jokin” tarkkailee heitä liikkuen hitaasti ja matalana puun takana. Näissä tapauksissa näkökulmaotoksia korostaa ahdistavan hidas ja koriseva hengitysääni, jolloin katsoja viimeistään tunnistaa konventioiden kautta subjektiivisen kuvakulman elokuvan hirviöksi eli zombieksi.

Pyrin kuvaamaan kohtaukset niin, että katsoja tunnistaisi näkökulman omaavan hahmon ikään kuin ihmisen kaltaiseksi olennoiksi. Kuvasin otokset täysin käsi-varalta ja pyrin saamaan liikkeeseen mukaan myös hitaan askeltamisen. Näillä keinoilla otos myös erottuu perinteisestä objektiivisesta kuvakulmasta. Samankaltaista kuvaustekniikkaa on käytetty Sam Raimin ohjaamassa elokuvassa Evil Dead vuodelta 1981. Siinäkin elokuvan henkilöitä tarkkaillaan subjektiivisesta näkökulmasta mökin ikkunoiden takaa, kunnes huomio kiinnittyy omassa huoneessaan olevaan naiseen, Cherylisiin. Sekä Evil Deadissa että Pahuuden Portissa nämä otokset ennakoivat selkeästi tulevia tapahtumia, joista lajityypin konventiot tunteva katsoja osaa tehdä mielessään hypoteeseja, eli kysymyksiä ja odotuksia. Pahuuden Portissa Lissu muuttuu eläväksi kuolleeksi ja Evil Deadissa Cheryl joutuu pahuuden voimien hyökkäyksen kohteeksi. Kerronnallisiin konventioihin perehtyneessä katsojassa tietyt yksityiskohdat synnyttävät odotuksia elokuvan tulevien tapahtumien suhteen (Bacon 2000, 22). Kauhuelokuvan kuvausteknisistä konventioista subjektiivisen kuvauksen käyttö on yksi tehokkaimmista. Elokuvassa Evil Dead II (1987) tekniikka vietiin vielä astetta pidemmälle pitkässä yhtäjaksoisessa kohtauksessa, jossa “jokin” jahtaa päähenkilö Ashia menemällä muun muassa ikkunoiden ja ovien läpi.



Kuva 5. Subjekttiivinen näkökulmaotos hirviöstä, joka katselee Lissua ikkunan takaa.

Näkökulmaotosta käytetään myös kohtauksessa, jossa Make joutuu hirviön hyökkäyksen kohteeksi (kuva 7). Tämä otos kuitenkin poikkeaa Lissua seuraneista näkökulmaotoksista, sillä Make katsoo suoraan hirviön silmiin, eli kameraan (kuva 8). Myös Evil Deadissa on kohtaus, jossa kamera hyökkää ikkunan läpi näyttelijän kimppuun. “Mutta katsojan ja kameran silmät eivät ole samanlaisia - elokuvaesitys ja katsojan tajunnassa tapahtuva esitys eivät ole identtisiä.” (Forselius & Luoma-Keturi 1989, 129.) Vaikka katsoja asetetaan subjektiiivista kameraa käyttäen hyökkääjän asemaan, hän näkee tilanteen usein kuitenkin ennemmin uhrin kannalta. Näin katsoja voi sijoittaa itsensä toisin kuin kameran silmä edellyttää. (Forselius & Luoma-Keturi 1989, 129.) Kohtauksessa halusinkin katsojan samastuvan enemmän Maken tuntemuksiin, kuin häntä kohtaan hyökkäävän hirviöön.

Näkökulmaotoksella voidaan tuoda myös esiin informaatiota henkilöhahmon sisäisestä tilasta. Yleisin keino siihen ovat reaktio-otokset, jotka tulevat subjektiiivisten otosten jälkeen. Esimerkiksi henkilöhahmon kasvojen ilmeellä voidaan ohjata katsojan suhtautumista siihen, mitä henkilöhahmo näkee. (Bacon 2000, 198-199.) Tällaista subjektiiivisen ja objektiivisen kuvakulman yhdistämistä käytin Pahuuden Portin kohtauksessa, jossa Maisa näkee Maken ruumista syövän zombien ensimmäisen kerran (kuva 6). Ensimmäiseksi näytetään objektiivinen

kuva Maisasta, joka kävelee metsässä etsien ja huudellen Makea. Seuraavaksi siirrytään käsivarakuvausella toteutettuun POV-kuvaan, jossa Maisa kääntää katseensa oikealle ja havaitsee Makea syövän zombien. Tästä palataan takaisin objektiiviseen vastakuvaan Maisasta, jonka reaktiota korostetaan lisäksi polttovälin muutoksella, eli zoomilla, jolla mennään nopeasti tiiviimpään kuvakokoon Maisan järkyttyneistä kasvoista. Samanlainen reaktio-otos toistetaan jälleen subjektiivisessa kuvassa zombiasta, johon zoomataan nopeasti. Tällaiset reaktio-otokset ovat hyvin yleisiä vanhoissa italialaisissa kauhuelokuvissa, kuten Lucio Fulcin ohjaamassa elokuvassa *Zombie Flesh Eaters* (1979) ja Dario Argenton elokuvassa *Suspiria* (1977). Kyseisen tekniikan tehokkuus perustuu siihen, ettei tällaisella nopealla näkökentän suhteiden muutoksella ole vastinetta luonnollisessa havaitsemisessa (Bacon 2000, 142). Koska Maisa näkee jotain luonnotonta, halusin esittää siitä syntyvän tunnetilan sitä tukevalla kuvaustekniikalla.



Kuva 6. Maisan reaktio-otos kuvasarjan avulla selvennettyä.



Kuva 7. Subjektiiivinen näkökulmaotos Makesta.



Kuva 8. Kamera toimii hirviön näkökulmana hyökätessään nopeasti koh-tisuoraan Maken kasvoja.

Suoraan kameralle esiintyminen voidaan toteuttaa myös niin, että näyttelijä pu-huttelee, paljastaa salaisuuden tai osoittaa intiimisti tunteitaan suoraan katsojal-le (Pirilä & Kivi 2005, 55). Samankaltaisen tehoston halusin tuoda esiin Pa-huuden Portin ensimmäisessä kohtauksessa, kun yksi kolmesta nuoresta mie-hestä joutuu demonin riivaamaksi katsottuaan tätä suoraan silmiin. Ensimmäi-seksi näytetään demonin punaisena pilkahtava silmä objektiivisessa kuvakul-

massa (kuva 9), kunnes siirrytään subjektiiviseen vastakuvaan miehen kasvoista (kuva 10). Toisaalta kamera toimii demonin näkökulmana, mutta toisaalta se asetetaan suoraan katsojan silmiksi. "Näkökulmaotos voi myös luoda etäisyyttä katsojan ja henkilön välillä, muuttaa sympatian struktuuria." (Bacon 2000, 200.) Tässä tapauksessa sympatian rakenne muuttuu henkilöahmon muuttuessa ja se näytetään subjektiivisessa erikoislähikuvassa hahmon katseella. Aiemmin mies on ollut pelokas ja epäileväinen, mutta joutuessaan demonin valtaan hänestä tulee yhtäkkiä antagonistiksi, hirviö. Tämän muutostilan näyttämiseen juuri subjektiivinen kuvakulma oli mielestäni tehokkain vaihtoehto. Täytyy kuitenkin muistaa, että subjektiivisen ja objektiivisen rajat ovat usein epäselviä, mutta juuri taide- ja kauhuelokuvassa voidaan määrätietoisesti pyrkiä näiden rajojen sumentamiseen. Kauhuelokuvissa tällä tekniikalla voidaan hämmentää rajaa todellisuuden ja kuvitelman välillä, koska siten voidaan vedota katsojan pelkoon todellisuuden epävakaudesta. (Bacon 2000, 203.) Joka tapauksessa, ongelma katsojan samastumisesta näkökulmaotokseen pysyy yhtenä elokuvateorian vaikeimmista (Bordwell & Thompson 2008, 216).



Kuva 9. Objektiivinen kuva demonin silmästä, joka katsoo hieman ohi kameran.



Kuva 10. Subjekttiivinen kuva miehestä, joka katsoo suoraan kameraan.

4.5 Kamera-ajo

Kamera-ajolla voidaan seurata tai kiertää esiintyjää, esitellä ympäristöä sekä laajentaa tai tiivistää kuvakokoa. Kuvakokoa voidaan muuttaa myös zoomauksella, mutta sillä ja kamera-ajolla on selkeä ero. Kamera-ajossa kameraa siirretään fyysisesti paikasta toiseen, kun taas zoomauksessa kameran polttoväli vaihtuu, jonka seurauksena myös syvyysuuntainen tilavaikutelma muuttuu. Tiivistäessä, eli zoomatessa sisään, tilavaikutelma pienenee ja zoomatessa ulos se suurenee. (Korvenoja 2004, 114.) Pahuuden Portissa suurin osa kamera-ajoista tehtiin täysin käsivaralta lähinnä ajan säästämiseksi. Dollyradan rakentaminen varsinkin epätasaiseen maastoon olisi hidastanut tuotantoa liian paljon. Ainoat rata-ajot tehtiin kohtauksessa, jossa Juha ja Maisa keskustelevat mökin ulkopuolella ja Make ja Lissu sisäpuolella. Ulkona toteutettiin pieni sivutaisajo ja sisällä ajo taaksepäin. Molempien ajojen funktio oli luoda kuviin lisää dynaamista liikettä sekä esitellä näyttelijöitä ympäröivää tilaa.

Elokuvantekijä ei välttämättä aina halua kameraliikkeiden olevan pehmeitä, vaan haluaa saada liikkeeseen epävakautta ja heiluntaa käsivarakuvauksella. Tällöin kuvaaja ei kiinnitä kameraa jalustaan tai dollyyn, vaan ohjaa liikettä omalla vartalollaan. (Bordwell & Thompson 2008, 196.) Pahuuden Portin alku-

tekstikuvissa kamera ajaa nopeasti taaksepäin aivan maanpinnan tuntumassa. Nämä otokset toteutin asettamalla kameran yksijalkaisen jalustan, eli monopodin päähän ja roikutin kameraa ylösalaisin melkein maanpinnassa kiinni. Pidin monopodin päästä kevyesti kiinni juosten samalla taaksepäin. Tarkoituksena oli jäljitellä Evil Dead -elokuvan alkukohtausta, jossa kamera ajaa metsässä nopeasti ja vaanien eteenpäin. Pahuuden Portissa sekä Evil Deadissa tämä kohtaus toimii myös pahuuden voimien subjektiivisena näkökulmaotoksena. Pahuuden Portissa kohtaus on lisäksi miljöötä esittelevä ja montaasinomainen, koska siinä siirrytään nopeasti ajassa eteenpäin, yöstä päivään. Kohtaus toteutettiin myös niin, että se leikkautuu sujuvasti seuraavaan kohtaukseen jossa elokuvan päähenkilöt ja mökki esitellään.

Käsivarakuvausella toteutettua kamera-ajoa käytin myös kohtauksessa, jossa päähenkilöt astuvat ensimmäistä kertaa sisälle mökkiin. Tässäkin tapauksessa halusin kuvakulman vaikuttavan kohtauksen alussa subjektiiviselta ja ikään kuin vaanivalta, näkymättömältä tarkkailijalta. Välittääkseni tämän katsojalle, sommittelin kohtauksen alussa kameran eteen puisen pylvään, jonka takaa kamera "vakoilee" mökin sisään tulevia henkilöitä. Kohtauksen kamera-ajo on pitkä ja sisältää useita komposition muutoksia. Kuvassa 11 esitän yhdeksän kuvan avulla, kuinka edellä mainitsemani kohtauksen kompositio kehittyy alusta loppuun. Kuvissa 1-3 huomiopisteessä on ensimmäisenä sisään astuva Juha, kuvissa 4-5 Make ja kuvassa 6 Maken ja Lissun lyhyt dialogi. Tässä vaiheessa kamera on ajanut hitaasti taaksepäin ja panoroinut oikealle. Kuvassa 7 kamera ajaa ja panoroi vasemmalle ja kuvissa 8-9 se poimii huomiopisteeksi mökkiä tutkivan Maisan. Pekka Korvenoja (2004, 118) käsittelee tällaista kameraliikettä kehittyvänä kompositiona, jossa kuvakompositio kehittyy oikeaoppisesti kameraliikkeen mukana.

Kohtauksen alku suunniteltiin alunperin kuvattavaksi erillisinä ottoina, mutta ajan säästämiseksi toiminta päätettiin kuvata yhdellä otoksella. Tähän kuvaus-tekniikkaan päädyttiin myös siksi, että esimerkiksi Lucio Fulcin ja Dario Argenton ohjaamissa kauhuelokuvissa käytettiin paljon samankaltaisia kamera-ajoja, joissa liikutaan otoksen aikana yhdessä tilassa. Muun muassa elokuvassa City

of the Living Dead (1980) on kohtauksia, joissa kamera liikkuu pitkään yhdessä huoneessa poimien eri henkilöitä huomiopisteikseen.



Kuva 11. Käsivaralla toteutettu kamera-ajo, jossa kompositio kehittyy ja huomiopisteet vaihtuvat henkilöstä toiseen.

4.6 Polttoväli ja optinen ajo

Kaikkein tärkeimpänä kamerateknisenä ilmaisukeinona pidetään polttoväliä, koska sen avulla kuvan sisältöä voidaan muokata monipuolisesti. Polttovälillä kuvan tila- ja perspektiivivaikutelmaan voidaan vaikuttaa merkittävästi. Syvyys- ja tilavaikutelma riippuvat pääasiassa käytössä olevasta polttovälisestä. Teleobjektiivi latistaa syvyyttä ja laajakulmaobjektiivi lisää tilantuntua. (Korvenoja 2004, 91-98.) Pahuuden Portissa käytin koko kuvausten ajan laajakulmaobjektiivia, jonka polttoväli oli 24-105 mm.

Edellisessä luvussa kerroin siitä, miten kamera-ajolla voidaan muun muassa lähestyä tai etääntyä kuvattavasta kohteesta. Samanlaista kuvanrajausta voi tehdä myös optisella ajolla eli zoomaamalla, mutta sillä ja kamera-ajolla on selkeä ero (Korvenoja 2004, 104). Optisella ajolla toteutettu liike on ihmissilmälle epärealistinen, koska sen myötä perspektiivi, tilavaikutelma ja terävyysalue muuttuvat aina. (Korvenoja 2004, 104.) Pahuuden Portissa zoomausta käytettiin

tarkoin valituissa kuvissa, koska sen liiallinen käyttö olisi rikkonut elokuvan diegeettistä maailmaa liikaa. 1970- ja 80-luvun italialaisia kauhuelokuvia katsoneet katsojat tunnistavat zoomin käytön reaktio-otoksissa yhdeksi genren tunnistettavimmaksi tekniseksi konventioksi. Henry Baconin mukaan vaikka kamera-ajoa pidetäänkin ”oikeampana” tapana muuttaa etäisyyttä kohteeseen, voidaan zoomauksella esittää henkilön huomion kohdistumista johonkin (Bacon 2000, 140). Tämän tyyppistä zoomausta käytin esimerkiksi Pahuuden Portin ensimmäisessä kohtauksessa, jossa mies joutuu demonin riivaamaksi ja tappaa kaksi ystäväänsä puukottamalla. Kohtauksessa hän on juuri viiltänyt toisen miehen kaulan auki ja huomaa viimeisen jäljellä olevan uhrinsa. Kuvassa hän katsoo ensin hetken maahan kaatunutta ystäväänsä kunnes kääntää katseensa häntäänneeseen uhriinsa, jolloin kamera zoomaa sisään eli tiivistää lähikuvaan tappajan kasvoista. Polttovälin muutos näkyy alla olevan kuvan 12 kuvissa 3-4.



Kuva 12. Polttovälin muutoksella esitetään henkilön huomion kohdistuminen.

Zoomausta käytettiin kamera-ajon sijaan myös kohtauksessa, jossa Lissu lukee kirjaa yksin mökissä. Alkuperäisessä suunnitelmassa oli käyttää polttovälin muutoksen lisäksi kamera-ajoa, jolloin olisi saatu aikaan samankaltainen tehoste kuin Alfred Hitchcockin elokuvassa *Vertigo* (1958). Siinä saatiin aikaiseksi huimausvaikutelma yhtäaikaisesti kuvaa avaamalla (zoom-out) ja kamera-ajolla eteenpäin (Bacon 2000 142). Pahuuden Portin aikataulullisista ongelmista johtuen päädyttiin kohtauksessa käyttämään optista ajoa, joka oli loppujen lopuksi

sopivampi valinta. Vertigon kaltainen efekti olisi ollut kohtauksen kerronnan kannalta liian voimakas, sillä tarkoituksena oli ainoastaan nostattaa jännitystä. Siihen tarkoitukseen rytmiltään hidas ja kuvaa tiivistävä zoomaus oli toimivampi ratkaisu.

5. Pohdinta

Kauhugenreen kuuluvien konventioiden huolellinen tutkiminen antoi minulle paljon pohjatietoa ja ideoita Pahuuden Portin kuvauksia varten. Konventioihin oli hyödyllistä perehtyä, koska genre-elokuvan tulkinta riippuu katsojien geneerisistä odotuksista. Perehdyin etenkin kuvaustekniisiin konventioihin katsomalla useita 1970- ja 80-luvun referenssielokuvia, joiden avulla Pahuuden Portin kuvaus-tyyli ja visuaalinen kokonaisuus muotoutui. Listasin elokuvissa toistuvia kuvaus-tekniikoita ylös ja sovelsin niitä Pahuuden Portin kuvakerrontaan.

Vaikka hyödynsin Pahuuden Portin kuvaustekniikassa useita kauhuelokuvalla ominaisia konventioita, olisin voinut panostaa vielä persoonallisempaan kuvaus-tyyliin. Painostavimmissa ja jännitystä korostavissa kohtauksissa olisin voinut poiketa enemmän perinteisen kuvakerronnan kaavoista ja kehittää innovatiivisempia tapoja ilmaista asioita. Esimerkiksi kohtauksessa, jossa Maisa ja Juha joutuvat zombieksi muuttuneen Lissun hyökkäyksen kohteeksi olisin voinut korostaa tunnelmaa ja pelkotiloja sekä horisontaalisesti että vertikaalisesti vääristyneillä kuvauskulmilla. Jännitystä olisin voinut tiivistää myös rajaamalla kuva-alaa niin, että mökki olisi vaikuttanut pieneltä ja ahtaalta tilalta. Näin olisin saanut aikaan vaikutelman siitä, että päähenkilöiden on lähes mahdotonta paeta lähestyvää uhkaa mihinkään suuntaan. Tosin joitakin innovatiivisia ratkaisuja rajoitti tuotannon aikataulu sekä kuvauskaluston koko.

Subjektiiivisten näkökulmaotosten käyttöön Pahuuden Portin kerrontaa tukevinä tekijöinä olen tyytyväinen. Objektiiivista kuvakulmaa käyttämällä olisin voinut paljastaa katsojalle metsässä hiipivän uhkan jo tarinan aikaisessa vaiheessa, mikä olisi vienyt tarinalta pois sen oleellisimman kerrontaa kuljettavan tunteen -

jännityksen. Subjektivistista kuvakulmaa käyttämällä katsojan mielenkiintoa voidaan pitää yllä tehokkaasti. Sitä täytyy kuitenkin käyttää harkiten, koska väärin käytettynä se voi pahimmillaan rikkoa elokuvan diegeettisen maailman ja häiritä katselukokemusta huomattavasti. Näkökulmaotos on yksi haastavimmista kuvaustekniikoista käyttäen moniselitteisyytensä vuoksi.

Toisaalta täytyy muistaa, että konventioiden liiallinen käyttö saattaa usein johtaa muun muassa elokuvan kliseiseen ennalta-arvattavuuteen. Juuri tästä syystä niitä kannattaisi joko kehittää tai rikkoa persoonallisella otteella. Etenkin tunnettuja ja lajityypillisiä teknisiä konventioita kannattaisi mielestäni hyödyntää lähinnä elokuvan tehokeinoina. Jos olisin kuvaustilanteissa keskittynyt enemmän persoonalliseen ja näyttävään kuvaustyyliin kerronnan sijaan, olisi Pahuuden Portin tarina saattanut jäädä huomioltaan toisarvoiseksi tai mielenkiinnottomaksi.

Ennen varsinaisia kuvauksia työstin elokuvan kuvaussuunnitelmaa yhdessä leikkaajan kanssa. Kuvakäsikirjoitusta tehdessämme huomasimme, että kuvattavien otosten määrää on karsittava huomattavasti tuotannon aikataulun vuoksi. Karsiminen oli hyvää harjoitusta, koska perehdyin tarkemmin otokseen kuuluviin elementteihin ja näin ollen kuvaussuunnitelmaan jäi ainoastaan perusteltuja, vahvan motivaation omaavia otoksia. Otosten poistamisen lisäksi joitakin päätettiin myös yhdistelemään, jolloin päästiin toteuttamaan kehittyviä kompositioita sisältäviä kohtauksia. Kuvaussuunnitelmassa täytyy tarkasti harkita millä kuvausteknisillä keinoilla elokuvan kerrontaa ja sen rakennetta tuetaan parhaiten.

Elokuvan kuvaamisessa suurimpia haasteita on saada katsoja tuntemaan haluttuja tuntemuksia ja juuri tämän takia kaikkien otosten tulisi olla perusteltuja. Se mikä käsikirjoituksessa voidaan kirjoittaa muutamalla sanalla, on huomattavasti haastavampaa esittää uskottavasti kuvien avulla. Esimerkiksi polttovälin muuttamisessa eli zoomauksessa on käytettävä harkintaa, koska sillä ei ole luonnollista vastinetta ihmissilmälle ja näin ollen diegeettinen illuusio on vaarassa rikkoutua. Tästä syystä käytin optista ajoa vain tarkoin valittuihin otoksiin joissa sillä oli selkeä dramaturginen funktio, kuten voimakkaiden reaktioiden esittäminen sekä huomion kiinnittäminen.

Kuvattaviin otoksiin on aina sisällytettävä perusteltu motivaatio, joka kumpuaa elokuvan sekä tekniseltä että kerronnalliselta puolelta. Tekninen motivaatio mahdollistaa leikkaustyöskentelyn sujuvuuden, kun muun muassa jatkuvuuteen liittyvät tekijät on otettu kuvaustilanteissa huomioon. Dramaturginen motivaatio taas määrittelee kerronnan kannalta parhaat mahdolliset kuvaustekniset ratkaisut. Hyvään lopputulokseen tähdätessä tulisi sekä teknisen että dramaturgisen motivaation toimia tasapainossa toinen toistaan tukien.

Tekniikka kehittyy koko ajan ja esimerkiksi 3D-elokuvat lisääntyvät vuosi vuodelta. Tämä on johtanut myös siihen, että useat elokuvantekijät vievät tekniikan kerronnan edelle, jolloin elokuvien sisältö jää valjuksi. Varsinkin nykykauhuelokuvat keskittyvät kauhistuttamaan enemmän teknisillä kuin kerronnallisilla keinoilla. Vaikka kuvaustekniikka menee kehityksessä eteenpäin, pysyvät kuvakerronnalaiset perussäännöt kuitenkin aina samoina. Niitä pitäisi käyttää aina elokuvan tarinan ehdoilla eikä nostaa tekniikkaa kerrontaa korkeammalle tasolle.

Opinnäytteen toiminnallisen osuuden aikana opin käyttämään referenssielokuvista poimittuja konventioita hyödyksi sekä visuaalisen ilmeen että kuvakerronnan kannalta. Pahuuden Portin kuvauksissa opin myös keskittymään ainoastaan kokonaisuuden kannalta olennaisten otosten kuvaamiseen sekä niiden yhdistelemiseen mielekkäällä tavalla. Koska kyseessä on genre-elokuva, on kuvaustekniset valinnat tehty sen käytäntöjen mukaan.

Tutkimuksellisen osuuden aikana opin tulkitsemaan kuvaamiani kohtauksia monipuolisemmin käyttämäni tietoperustan avulla. Elokuvatutkimuksen käyttämien teorioiden tutkiminen auttoi minua hahmottamaan elokuvan rakennetta entistä paremmin ja löytämään vaihtoehtoisia toteutustapoja omaan toimintaani. Tulevaisuutta ajatellen opinnäytteestä pystyisi mielestäni kehittämään jatkotutkimuksen esimerkiksi subjektiivisen näkökulmaotoksen käytöstä, koska se olisi jo itsessään haastava, mielenkiintoinen ja varsin laaja aihe tutkittavaksi.

Lähteet

- Altman, R. 2002. Elokuva ja genre. Tampere: Vastapaino.
- Aumont, J., Alain, B., Marie, M. & Vernet, M. 1996. Elokuvan estetiikka. Helsinki: Edita.
- Bacon, H. 2000. Audiovisuaalisen kerronnan teoria. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura
- Block, B. 2001. The visual story: seeing the structure of film, TV, and new media. Oxford: Focal Press.
- Bordwell, D. & Thompson, K. 2008. Film Art: An Introduction. New York: McGraw-Hill.
- Forselius, T.M. & Luoma-Keturi, S. 1989. Uhka silmälle: 7 esseetä kauhun katsomisesta ja videohysteriasta. Helsinki: Like.
- Herkman, J. 2002. Audiovisuaalinen mediakulttuuri. Tampere: Vastapaino.
- Hirsjärvi, S., Remes, P. & Sajavaara, P. 2004. Tutki ja kirjoita. Helsinki: Tammi.
- Hokkanen, J. & Virolainen, N. 2011. Roskaelokuvat. Helsinki: Johnny Kniga.
- Internet Movie Database. <http://www.imdb.com>. 21.4.2013.
- Katz, Steven D. 1991. Film directing shot by shot: visualizing from concept to screen. USA: Michael Wiese Productions.
- Korvenoja, P. 2004. Tv-kameratyön perusteet. Helsinki: Helsingin ammattikorkeakoulu Stadia.
- Marriage, M. 2005. Camera Movement. <http://steadicam.lunarfilm.co.uk/Mike%20Marriage%20%20Camera%20Movement.html> 29.03.2013.
- Orfano, F. 2010. History of Camera Movement. Bright Hub. <http://www.brighthub.com/multimedia/video/articles/61492.aspx> 29.03.2013.
- Pirilä, K. & Kivi, E. 2005. Otos, elävä kuva - elävä ääni. Helsinki: Like.
- Thompson, R. 2004. Grammar of the shot. Burlington: Focal Press.

Luettelo referenssielokuvista

The Beyond (1981). Lucio Fulci. Fulvia Film.

Burial Ground: The Nights of Terror (1981). Andrea Bianchi. Esteban Cinematografica.

City of the Living Dead (1980). Lucio Fulci. Dania Film, Medusa Distribuzione & National Cinematografica.

The Devil Rides Out (1968). Terence Fisher. Associated British-Pathé, Hammer Film Productions & Seven Arts Productions.

The Evil Dead (1981). Sam Raimi. Renaissance Pictures.

The Evil Dead II (1987). Sam Raimi. De Laurentiis Entertainment Group (DEG) & Renaissance Pictures.

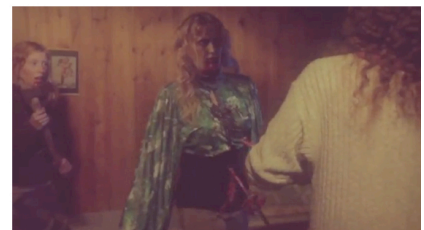
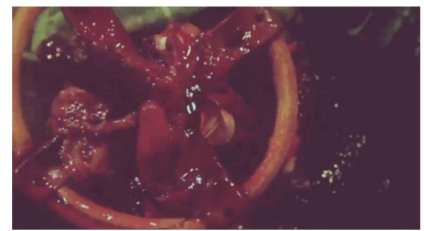
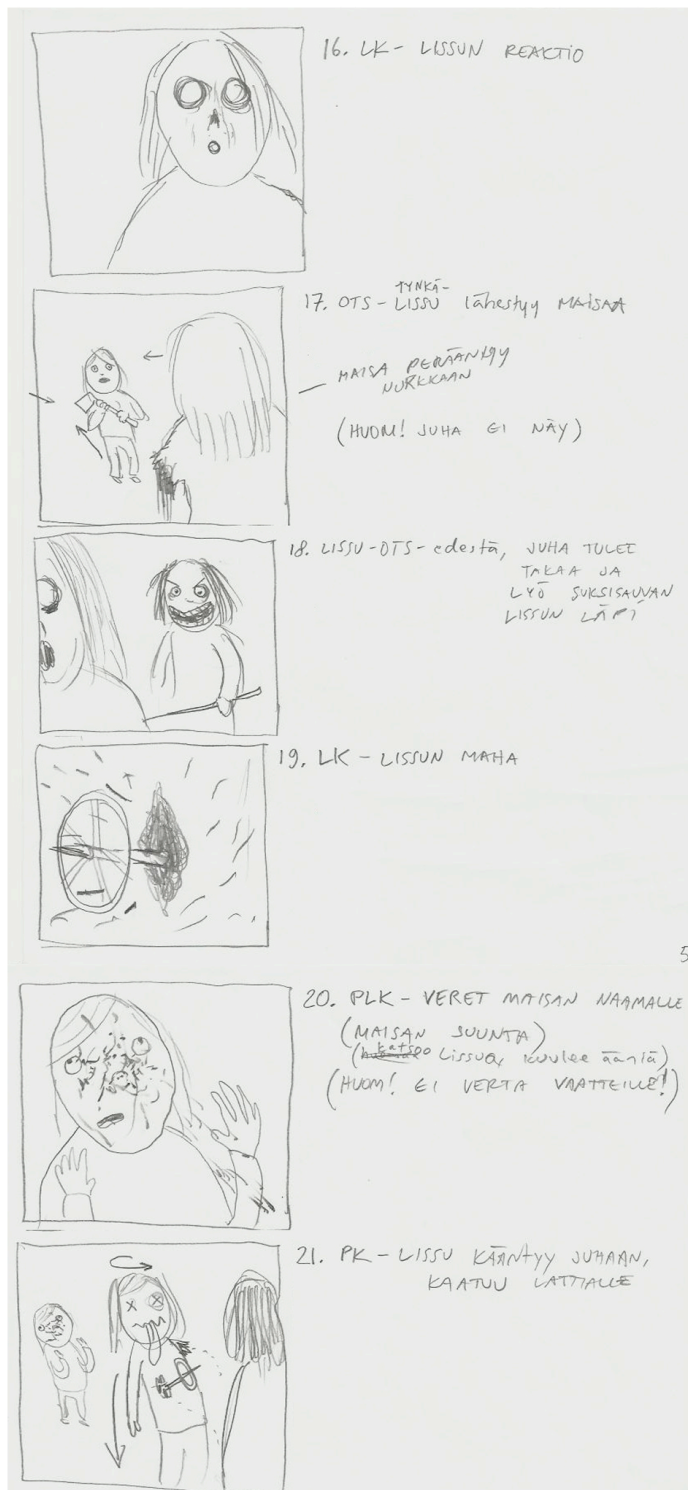
Hell of the Living Dead (1980). Bruno Mattei. Beatrice Film & Films Dara.

The House by the Cemetery (1981). Lucio Fulci. Fulvia Film.

Suspiria (1977). Dario Argento. Seda Spettacoli.

Zombie Flesh Eaters (1979). Lucio Fulci. Variety Film Production.

Zombie Holocaust (1980). Marino Girolami. Flora Film, Fulvia Film, Gico Cinematografica & Aquarius Productions.



Ote Pahuuden Portin kohtauksesta 14. Vasemmalla kuvakäsikirjoituksen kuvat ja oikealla niitä vastaavat still-kuvat elokuvasta.