



SUBJEKTIIVINEN ELOKUVAKERRONTA JA POINT-OF-VIEW OTOS

Janne Keränen

Opinnäytetyö
Toukokuu 2013
Viestintä
Kuvaus

TIIVISTELMÄ

Tampereen ammattikorkeakoulu
Viestintä
Kuvaus

KERÄNEN, JANNE:

Subjektiiivinen elokuvakerronta ja point-of-view otos

Opinnäytetyö 73 sivua
Toukokuu 2013

Opinnäytetyön tarkoituksena on tutkia mitä subjektiiivinen elokuvakerronta on ja millä keinoin sitä luodaan. Työn ydin keskittyy tutkimaan POV-otosta sekä yleisesti subjektiiivisen ja objektiivisen kuvan suhdetta. Työssä käydään läpi seikkoja, joita elokuvan pääkuvaajan täytyy ottaa huomioon niin kuvasuunnittelussa kuin teknisissä valinnoissaan, pyrkimyksenään luoda subjektiiivista elokuvakerrontaa. Tämän pohjalta pohditaan millaista subjektiiivinen ja objektiivinen kuvakerronta on. Työssä on keskitytty tekijöihin, jotka vaikuttavat näkökulman valintaan sekä siihen kuinka elokuvantekijä luo mahdollisimman vahvan yhteyden, samaistumisen, katsojan ja kuvattavan henkilöahmon välille. Opinnäytetyön aineistona on käytetty sekä teoreettisia lähteitä, että käytännön elokuvaesimerkkejä. Opinnäytetyössä havainnollistetaan aihetta muun muassa tekijän opinnäytetyöelokuvan Metsästysmaan sekä taide-elokuvan Fall Downin kautta. Työn viimeisessä osiossa on tehty kaksi kohtausanalyysiä POV-otosta esimerkillisesti käyttävistä elokuvista. Tutkimusta tehdään sekä yleisesti, että kauhuelokuvagenren kontekstissa.

Subjektiiivinen otos antaa katsojalle näkymän henkilöahmon ajatuksiin ja tunteisiin. Subjektiiivisen kuvan eri muodot jaetaan yleisesti viiteen kategoriaan, joita ovat POV-otos, takauma, puhdas mielikuva, kuvitteellinen- tai fantasiakerronta ja objektiivisen subjektiiivisointi. Subjektiiivinen elokuvakerronta puolestaan muodostuu useammasta elementistä ja pelkkä subjektiiivinen kuva ei vielä takaa subjektiiivista kokemusta. Subjektiiivinen suhde henkilöahmoon voidaan saada aikaan myös objektiivisen kuvan keinoin, objektiivis-subjektiiivisellä otoksella. Vaikka elokuvan kuvakerronta koostuu sekä subjektiiivisistä, että objektiivisistä otoksista, se on kuitenkin tavalla tai toisella aina subjektiiivista. Elokuvantekijän tavoitteena on saada katsoja samaistumaan elokuvan henkilöahmoihin. Samaistumiseen vaaditaan, että katsoja näkee henkilöahmossa piirteitä, jotka ovat hänelle itselleen tuttuja tai sellaisia ominaisuuksia, joita hän toivoisi itsellään olevan. POV-otos ei yksinään välttämättä riitä samaistumisen saavuttamiseen, vaan katsojan on nähtävä myös ulkoisesti miltä henkilöahmo näyttää ja kuinka hän käyttäytyy. POV-otoksessa katsoja jakaa henkilöahmon kanssa elokuvallisen ajan ja paikan ja katsoja ei tiedä enempää eikä vähempää kuin itse henkilöahmo. Sen ohella, että POV-otos näyttää mitä nähdään, se voi myös näyttää kuinka henkilöahmo näkee. POV-otos on oleellinen osa subjektiiivista elokuvakerrontaa ja myös objektiivisen kuvan avulla voidaan luoda subjektiiivinen näkymä henkilöahmon sisimpään. Lopulta nämä kaksi yhdessä luovat kokonaisvaltaisimman subjektiiivisen kokemuksen.

Asiasanat: POV-otos, subjektiiivisuus, objektiivisuus, samaistuminen, kauhuelokuva

ABSTRACT

Tampereen ammattikorkeakoulu
Tampere University of Applied Sciences
Bachelor of Culture and Arts
Cinematography

KERÄNEN, JANNE:
Subjective film narration and point-of-view shot

Bachelor's thesis 73 pages
May 2013

The purpose of this thesis is to examine what subjective film narration actually is and how it is created. The core of this study focuses on examining the POV-shot and the overall relationship between subjective and objective image. This thesis will clarify the issues influencing the choices the cinematographer has to make in visual pre-planning as well as camera technically in order to create subjective narration. Based on this it is examined what narration by subjective and objective images really is. The thesis focuses on issues that are the basis for deciding the narrative point of view and by which methods the film maker creates identification between the spectator and the characters. The source material for the thesis consists of theoretical material as well as practical film examples. The subject matter is illustrated via the authors thesis film *The Hunting Ground* and experimental art-film *Fall Down*. In the last part of the thesis, there are two analysis of films that have utilized the POV-shot in exemplary manner. The study is conducted by examining films in general as well as within the context of horror film genre.

Subjective shot enables the spectator to view the emotions and inner thoughts of the character. Subjective shots are divided into five categories as follows: POV-shot, flashback, mental images, imaginary or fantasy narrative and subjectivising the objective. Subjective narrative on the other hand consists of several cinematic elements and mere subjective image does not guarantee subjective experience. Subjective relationship towards the character can be established also by objective images, with subjectivising the objective. Even though the cinematic narrative is formed by subjective and objective shots, in the end it thrives to be subjective in some sense or the other. The goal of the filmmaker is to get the spectator to identify with the characters in the film. This requires that the spectator recognizes certain similar aspects in the character compared to him or herself or characteristics he or she wishes to possess. POV-shot by itself is necessarily not enough to reach this. The spectator often has to see the outer qualities of the character and how he or she acts in given situations. In the case of POV-shot, the spectator shares the same cinematic time and space with the character and does not know more or less than the character. In addition to showing what the character sees, the POV-shot can be used to show how the character sees. The POV-shot is an essential element in reaching subjective film narration and objective shot can be also used in establishing subjective view into the character. In the end, it is these two combined that form the fullest subjective film narration.

Key words: POV-shot, subjectivity, objectivity, identification, horror film

SISÄLLYS

1 JOHDANTO.....	7
2 TEORIAA.....	9
2.1 Subjektiiivinen ja objektiivinen näkökulma.....	9
2.1.1 Objektiivis-subjektiiivinen kuvakulma.....	12
2.2 POV-otos.....	15
2.3 Samaistuminen.....	19
2.3.1 POV-otos ja samaistuminen.....	22
3 SUBJEKTIIVISEN KUVAN ERI MUODOT JA ILMENTYMÄT.....	25
3.1 Muistikuvat, mielikuvat, haaveilut ja unet.....	26
4 POV-OTOKSEN ESIINTYMISMUODOT.....	28
4.1 Kuleshov-efekti ja POV-otos.....	33
5 POV-OTOKSEN TEKNIikka.....	34
5.1 Kuvakoko ja kuvakulmat.....	34
5.2 Kameran objektiivit.....	37
5.3 Syväterävyys.....	38
5.3.1 Swing/Shift lisäke.....	39
5.4 Suljinaika ja kuvataajuus.....	41
5.5 Kamera-ajotekniikat.....	41
6 POV-OTOS KAUHUELOKUVASSA JA ELOKUVAKERRONNASSA.....	47
6.1 Kauhun alagenrenä – Slasher.....	47
6.2 Kauhuelokuvan kuvakerronnan konventioista.....	50
6.3 POV-otos elokuvan perustana.....	52
7 ELOKUVAESIMERKKEJÄ SUBJEKTIIVISEN KUVAN KÄYTÖSTÄ.....	57
7.1 Hitchcock ja subjektiiivinen kuva.....	57
7.2 Stanley Kubrick: The Shining.....	59
7.3 Point-of-view kuvauksen tutkielma: Gaspar Noé: Enter the Void.....	64

8 POHDINTA.....68

10 LÄHTEET.....71

LYHENTEET

POV-otos	point-of-view, näkökulmaotos
OTS	over-the-shoulder

1 JOHDANTO

Tarkastelen opinnäytetyössäni elokuvakerrontaa subjektiivisen ja objektiivisen näkökulman käytön kautta ja pyrin samalla analysoimaan niiden samankaltaisuuksia sekä eroavaisuuksia. Työn ydin käsittelee POV-otosta ja sitä kuinka kyseinen ensimmäisen persoonan kuvakulma toimii osana subjektiivista kuvakerrontaa. Rajaan aiheen tutkimista kauhuelokuvagenren piiriin sekä elokuviin, joissa POV-otosta sekä subjektiivista kuvaa on mielestäni käytetty onnistuneimmin. Pyrin näyttämään kuinka monella tavalla POV-otosta voidaan lopulta käyttää.

Päätin kuvaajana tutkia näkökulman valinnan merkitystä kuvakerronnassa, koska elokuvan tekijänä ja katsojana olen aina ollut kiinnostunut siitä, mitkä keinot saavat katsojan samaistumaan elokuvan kankaalla elävään fiktiiviseen henkilöhaamoon ja kokemaan tämän seurauksena voimakkaita tunteita. Halusin tutkia lähemmin sitä millainen näkökulma ja montaasi antaa lopulta katsojalle subjektiivisimman kokemuksen.

Käytin teoreettisina lähteinä Blain Brownin kirjaa *Cinematography Theory and Practice* sekä elokuvateoreetikkojen, kuten Edward Braniganin, Christian Metzsin sekä Jean Mitryn tutkimuksia aiheesta. Branigan on tutkinut sekä elokuvanarraation teoriaa, että näkökulmaotosta, Metz puolestaan samaistumista ja peiliteoriaa sekä Mitry yleisesti elokuvan psykologiaa. Valikoin mukaan useita havainnollistavia elokuvaesimerkkejä, joiden kautta pyrin antamaan lukijalle konkreettisen kosketuspinnan aiheeseen. Esimerkkeinä toimivat myös kuvaamani lopputyö *Metsästysmaa* sekä subjektiivista kerrontaa tutkinut kokeellinen taide-elokuva *Fall Down*.

Olen jakanut työni siten, että käyn aluksi läpi yleistä teoriaa subjektiivisesta ja objektiivisesta näkökulmasta sekä eri variaatiosta. Tämän jälkeen kerron lähemmin POV-otoksen sekä samaistumisen käsitteestä. Havainnollistan subjektiivisen sekä POV-otoksen eri esiintymismuotoja ja lopulta päätän teoriaosuuden POV-otoksen kuvausteknisiin seikkoihin. Tutkin POV-otoksen esiintymistä ja käyttötapoja kauhuelokuvan kontekstissa ja olen valinnut elokuvaesimerkeikseni *Metsästysmaan* ja *Fall Downin* ohella myös otteita muun muassa Alfred Hitchcockin teoksista. Tarkempia

kohtauspurkuja teen Stanley Kubrickin elokuvasta *The Shining* (Kubrick, 1980) sekä Gaspar Noén POV-kuvaan perustuneesta elokuvasta *Enter The Void* (Noé, 2009).

Työn tavoitteena on inspiroida ja antaa käytännönläheisiä esimerkkejä sekä työkaluja elokuvaajan kuvasuunnitteluun. Työ pyrkii myös antamaan vastauksia siihen kuinka subjektiivista elokuvakerrontaa tehokkaimmin luodaan ja mistä elementeistä se koostuu.

Jean Mitryn kuvaus subjektiivisesta elokuvakerronnasta ja samaistumisesta toimii osuvana johdantona aiheeseeni:

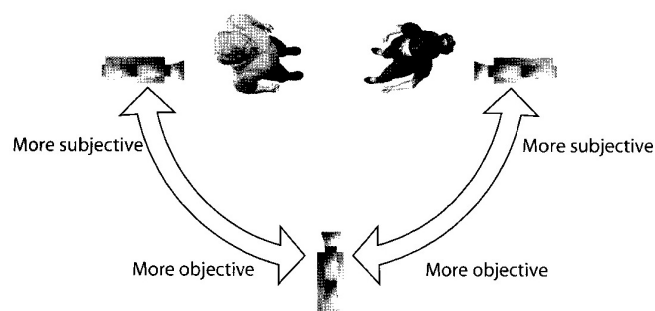
Kiitokset kameran liikkuvuuden sekä kuvien moninaisuuden, olen joka paikassa samanaikaisesti. Minun tarvitsee vain ottaa osaa tähän peliin, heittäytyä siihen ja antaa sen viedä minut mukanaan. Se kirjaimellisesti vangitsee minut tähän outoon ja kiehtovaan valkokankaan paljastamaan maailmaan. Elokuvan sankari on yhtä äkkiä lähempänä kuin vieressäni istuva henkilö – niin lähellä, että hän miltei koskettaa minua. Seuraan henkilöhahmon liikkeitä ja paikan vaihteluita tarkasti; liikun, näen ja toimin niiden kanssa; otan osaa niiden draamaan (josta tulee väliaikaisesti omaani). En ole enää vain yleisön jäsen vaan myös todellinen ”näyttelijä”. Tiedän, olevani elokuvissa, mutta samalla minulle silmiäni kautta esitetyn maailman sisällä, maailmassa jonka koen ”fyysisesti” samaistumalla yhteen tai toiseen henkilöhahmoista ja kuhunkin kerrallaan. Voi sanoa myös, että olen samanaikaisesti toiminnan sisä- ja ulkopuolella ja tämän johdosta, olen kaikkialla enkä missään. (Mitry, 1960, 80).¹

¹*”I am everywhere at once, thanks to the mobility of the camera and the multiplicity of the shots. All I have to do is take part in the game and let myself go. I am ”swept along”. Not just captivated but literally ”captured”, absorbed into the strange and fascinating space which the screen reveals. The hero of a film is suddenly closer to me than the fellow in the next seat – so much so that he nearly touches me. I closely follow the movements and changes of position of this character or that; I move, see, act with them; I take part in their drama (which temporarily becomes my own). I am no longer an audience member but well and truly an ”actor”. I know that I am in the cinema but I feel myself to be in a world presented to me through the eyes, a world which I experience ”physically” by indentifying with one or other of the characters of the drama –with all of them in turn. That is the same as saying that in the cinema I am both inside and outside the action, inside the space and outside it. With the power of the ubiquity, I am everywhere and nowhere.”*

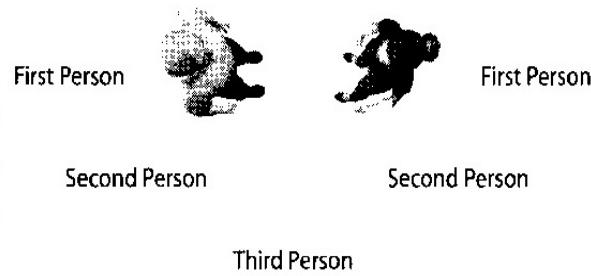
2 TEORIAA

2.1 Subjektiivinen ja objektiivinen näkökulma

Elokuvallisen näkökulman teoriaan voidaan hakea vertailukohtaa kirjallisuudesta. Kirjallisuudessa kertojana on aina joko ensimmäinen, toinen tai kolmas persoona, joka kuvailee tapahtumia. Ensimmäisen persoonan kertoja ”minä” kuvailee tapahtumia joita hän näkee ja kokee. Narraatio koostuu kolmesta osasta: 'minä näen', 'minä kuulen' ja 'minä puhun'. Toinen persoona puhuu ”sinä” muodossa ja kolmas ”he” muodossa. Brownin mukaan kolmas persoona on täysin objektiivinen ja ensimmäinen persoona on täysin subjektiivinen, toinen persoona on jossain näiden välissä, jossa subjektiivisuutta ja objektiivisuutta ei voida täysin selkeästi erottaa (Brown, 2002, 6) (kuvio 1; kuvio 2). Elokuvassa subjektiivinen tai objektiivinen näkökulma luodaan kameran sijoittamisella subjektiiviseen tai objektiiviseen kuvakulmaan suhteessa kuvattaviin tapahtumiin ja henkilöihin. Elokuvakerronnassa subjektiivisuuden ja objektiivisuuden kokemiseen vaikuttavia tekijöitä on useita ja myös objektiivinen kuvakulma voi toimia subjektiivisuuden välittäjänä. Täysin objektiivista kuvakerrontaa esiintyy siis vain harvoin. Kuvakulman ollessa objektiivinen, ensimmäisen persoonan kerrontaa voidaan luoda muun muassa kertojan ääniraidan (voice over) avulla tai tiiviillä kuvalla henkilöihahmon kasvoista. POV-otos on puolestaan muodollisesti puhdasta subjektiivista kuvakerrontaa.



KUVIO 1. Yleisesti, mitä lähempänä kamera on henkilöihahmoa, sitä subjektiivisempi otoksesta tulee. (Brown, 2002, 7).



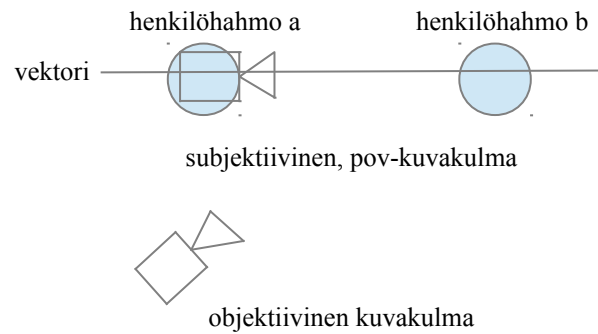
KUVIO 2. Subjektiiivinen ja objektiivinen kamerakulma verraten kirjallisuuden kertojamuotoihin. (Brown, 2002, 8).

Branigan toteaa, että elokuvan ehdottomana tehtävänä on aina määritellä valittu kuvakulma, piste josta katsomme, oli sen perustana henkilöahmo tai ei. Valokuva on otettava aina määrätystä kohdasta. Perspektiivin muutos huomataan välittömästi ja siten jokainen tehty muutos on oltava tarkoin perusteltu (Branigan, 1984, 45). Valitun kuvakulman on palveltava tavoiteltua tunnelmaa ja jokaisen kuvan on oltava merkityksellinen osa kokonaisuutta.

Elokuvan kerrontaa luodaan protagonistin ”hyvä”, antagonistin ”paha” tai näiden elämään kietoutuvien sivuhenkilöiden näkökulmien kautta. Se millainen tämä näkökulma on ja millaisen tunteen se katsojassa herättää, määräytyy ohjauksen, kuvauksen, leikkauksen, lavastuksen, pukusuunnittelun, musiikin ja äänisuunnittelun yhteisvaikutuksesta. Tärkeää on, että tietty näkökulma on aina selkeästi määritelty. Näkökulma on hyvä havainnollistaa asetelmana, jossa on lähde sekä kohde, ja näiden välillä jana, niin sanottu vektori. Jokaisella henkilöahmolla on aina oltava selkeä toiminnan suunta ja katseen kohde. Katseen kohde voi olla myös kuvitteellinen ja ainoastaan henkilöahmon itsensä tiedostama. Tärkeintä on, että tämä esitetään selkeästi.

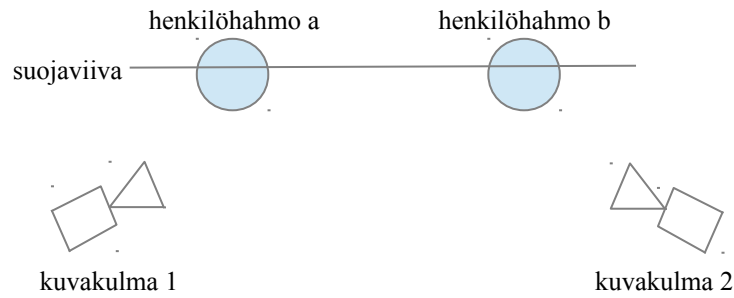
Alla olevassa esimerkissä hahmo A on protagonistista ja hahmo B antagonistista tai jokin määrätty asia tai esine. Näiden välille voidaan ajatella niitä yhdistävä vektori (kuva 3). Henkilöahmon huomiolla on aina jokin kohde, oli se sitten kiinteä tai henkinen, katseen taikka ajatuksen kohde. Ajatellaan, että tässä tapauksessa hahmo A katsoo hahmo B:n kädessä olevaa asetta. Kuvallisesti tämän esittämiselle on lukuisia tapoja.

Tekijän täytyy tehdä päätös siitä asetutaanko kohtausta seuraamaan subjektiivisella vai objektiivisella tasolla, kenen näkökulmasta, vai kenties yhdistäen näitä kahta. Kun puhutaan näkökulmasta, voidaan sanoa, että kamera on jommassa kummassa päässä tätä vektoria tai täysin objektiivisena vektorin ulkopuolisena tarkkailijana.



KUVIO 3. Subjektiivinen ja objektiivinen kuvakulma

Kun kuvataan kahden ihmisen välistä dialogikohtausta, kamera on yleensä sivustalla, toisen olkapään takana, over-the-shoulder (OTS) ja suojaviivan samalla puolella (kuvio 4). Dialogin edetessä kuvakulmat 1 ja 2 vuorottelevat toistensa kanssa. Kamera näkee henkilöhahmot, mutta ei ole tekemisissä kohtausten kanssa millään tavoin, se on neutraali katsoja ja täysin objektiivinen, kolmas persoona (Brown 2002, 7). OTS-kuvakulma on muodollisesti objektiivinen näyttäen katsojalle kuitenkin sen mitä henkilöhahmo näkee ja aikaansaaden siten käytännössä subjektiivisen näkökulman tapahtumiin. OTS-kuvakulma välittää katsojalle henkilöhahmon subjektiivisen näkökulman, mutta ei kerro sitä kuinka henkilöhahmo näkee, eikä yleensä selin kameraan olevan henkilön sisäistä tunnetilaa, muuten kuin vastaanäyttelijän kautta peilaamalla. OTS-kuvakulman tehtävänä on kertoa katsojalle mitä henkilöhahmo katsoo ja mihin hänen huomionsa on kiinnittynyt. Kuvakulmana voi ajatella, että se asettuu subjektiivisen ja objektiivisen kuvakulman välimaastoon.



KUVIO 4. Over-the-shoulder shot (OTS)

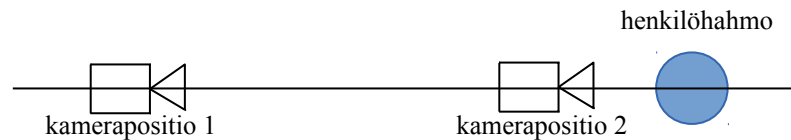
Kun kohtausta katsotaan objektiivisesta kuvakulmasta kamera ei ole suoraan osallinen tapahtumiin, vaan näyttää ne ulkopuolisena tarkkailijana puolueettomasti ja neutraalisti. Valtaosa elokuvien kuvakerronnasta on objektiivista kuvaa. Tämä ei tosin tarkoita, että tavoitteena on objektiivinen vaikutelma. Kohtaukset alkavat usein objektiivisella esittelykuvalla, jolla katsoja asetetaan tiettyyn määrättyyn paikkaan ja aikaan. Objektiivisessä kuvakulmassa katsoja on ulkopuolinen tarkkailija seuraten kuinka henkilöahmot ovat vuorovaikutuksessa toistensa ja ympäristönsä kanssa. Tämä ei myöskään tarkoita sitä, etteikö heihin voisi samaistua samalla tapaa kuin subjektiivisessä kerronnassa. Päinvastoin, subjektiivisen vaikutelman luominen vaatii usein sitä, että katsoja näkee miltä henkilöahmomme näyttävät ja kuinka he reagoivat tapahtumiin täysin objektiivisesta kuvakulmasta katsottuna. Objektiivisessä kuvakulmassa kuvakokoon on kiinnitettävä erityistä huomiota. Kun laaja yleiskuva voi olla objektiivinen esittely tai johdanto kohtaukseen, tiukka erikoislähikuva henkilöahmon kasvoista voi antaa jo täysin subjektiivisen vaikutelman ja viedä katsojan täysin henkilöahmon sisäiseen maailmaan.

2.1.1 Objektiivis-subjektiivinen kuvakulma

Subjektiivisuutta voidaan ilmaista myös täysin objektiivisella kuvakulmalla. Tällöin puhutaan objektiivis-subjektiivisestä kuvakulmasta. Voidaan pohtia kumpi on vahvempaa subjektiivisuutta, se, että näemme miltä henkilöahmo näyttää ja kuinka hän käyttäytyy vai se, että näemme vain mitä hän näkee. Olemmeko itse katsojana yhtä kuin henkilöahmo vai katsomme henkilöahmoa kuin peiliä?

Henkilöhahmon eteen sijoitetun kameran kuvakoon muutoksilla vaikutetaan suoraan subjektiivisuuden tasoon. Kun kuvassa mennään subjektiiviselle tasolla jolloin katsoja kokee todella saavansa näkymän henkilöhahmon mielenmaisemaan, kuvakoon lisäksi kaikki kuvassa näkyvä, että ääniraidalla kuuluva, kameran liikettä, valaisua, värejä, lavastusta myöten palvelee tätä subjektiivisuutta. Kameran liikkeellä voidaan esimerkiksi havainnollistaa henkilöhahmon levottomuutta. Kuvaa voidaan efektoida ja vahvistaa subjektiivisella äänimaailmalla sekä taustaa ja ympäristöä manipuloida tai vääristää ilmentämään henkilöhahmon mentaalista tilaa. Yleisesti, mitä tiiviimpään kuvaan henkilöhahmosta kamera liikkuu, sitä subjektiivisemmaksi otos tulee (Brown 2002, 7). Kokokuvassa tunne voi olla täysin objektiivinen ja jos kuva tiivistyy (tai leikataan) saman otoksen aikana erikoislähikuvaan henkilön silmistä, olemme jo täysin subjektiivisessä kokemusmaailmassa (kuvio 5). Tällaista kuvaa voidaan kutsua objektiivis-subjektiiviseksi (kuva 1).

Objektiivinen kuvakulma (YK/KK) -----> Objektiivis-subjektiivinen kuvakulma (LK/ELK)



kameran siirtyessä lähemmäksi kuvattavaa kohdetta, subjektiivinen vaikutelma kasvaa

KUVIO 5. Objektiivisestä Objektiivis-subjektiiviseen kuvakulmaan



KUVA 1. Objektiivis-subjektiivinen otos, Alma. (Metsästysmaa, Mielonen, 2011)

Objektiivis-subjektiivisessä otoksessa katsoja on osallinen henkilöahmon mielentilaan kuvan rajauksen ja kameran liikkeen kautta. Elokvateoreetikko Jean Mitry kutsuu otosta ”*semi-subjektiiviseksi*”. Aika on oleellinen tekijä, koska sillä hetkellä kun henkilöahmo näkee – on vuorovaikutuksessa – esineen tai kohteen kanssa, näemme samanaikaisesti henkilöahmon reaktion huomion kohteeseen. Tämän myötä voimme arvioida henkilöahmon tunteellista tilaa ja nähdä sen aiheuttajan tai vaikutuksen (heijastaja) kohteessa. Otoksen ideana on, että jaamme henkilöahmon psykologisen näkökulman välittömästi ja kokonaisvaltaisesti (Branigan, 1984, 212, 215). Henkilöahmoa voidaan kuvata myös voimakkaasta ylä- tai alakulmasta ja aikaansaada subjektiivinen vaikutelma. Kontekstista riippuen, voimakkaalla alakulmaotoksella on mahdollista ilmentää henkilöahmon voimaa ja mahtia, kun taas yläkulmaotoksella henkilöahmo voidaan asettaa altavastajan asemaan suhteessa vastakkaiseen henkilöahmoon. Kameran kuvakulman muutos vertikaalisella akselilla vaikuttaa siis myös subjektiivisuuden tasoon.

Esimerkkinä kohtausta, jossa mies valmistautuu huoneessaan hermostuneena pian koittavaan kaksintaisteluun. Kamera pyörii ja liikkuu huoneessa vimmatusti miehen ympärillä ja kameran liikkeestä itsestään tulee peili henkilöahmon hermostuneelle olotilalle. Katsoja näkee henkilöahmon ahdingon suoraan hänen kasvoiltaan ja kameran liike sekä kuvakulmat kuvastavat miehen sisäistä myllerrystä. Olemme täysin henkilöahmon subjektiivisessä maailmassa. Voimme katsojana samaistua mieheen, hänen tunteisiinsa sekä tuntee kuinka voisimme käyttäytyä samalla tavoin vastaavassa tilanteessa. Vaikutelmaa voidaan tukea edelleen hyödyntämällä erilaisia kamerateknisiä keinoja kuten pientä syväterävyyttä, tarkkuusalueen muutoksia sekä nopeaa suljinaikaa. Kuvaa voidaan myös manipuloida ja vääristää korostamaan henkilöahmon henkistä tilaa.

Objektiivista-subjektiivisuutta voi esiintyä eri muodossa, kuten esimerkiksi seuraavalla tavalla. Katsoja näkee laajan yleiskuvan alas toriaukiolle. Keskellä toria on yksinäinen miehen, joka kävelee rauhottomasti ympäriinsä. Lumi tuiskuaa pitkin torin pintaa. Kamera pysyy koko kohtausten ajan staattisessa yleiskuvassa. Voice over ääniraidalla alkaa kuulumaan miehen päänsisäisiä ajatuksia hetkestä. Kuvallisesti otos on täysin objektiivinen, mutta kokonaisuudessaan ääniraidan myötä subjektiivinen. Laaja yleiskuva tukee ajatusta miehen yksinäisyydestä esittäen valtaisan tyhjän tilan hänen ympärillään vailla muita ihmisiä. Voice over ääniraita esittää toisaalta katsojalle miehen

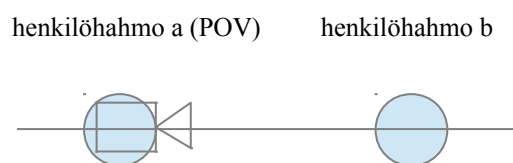
intiimin subjektiivista ajatusmaailmaa. Katsoja tietää mitä henkilöhahmo tuntee ja visuaalinen kuvakulma sekä ääniraita tukee tätä tunnetta edelleen.

Pelkkä kuva ei siis vielä yksinään tee otoksesta subjektiivista. Äänimaailma, musiikki, kuvan sisäiset elementit, leikkaus, sekä kameran liike - kaikki näistä voivat tukea subjektiivisuutta, tehdä otoksesta subjektiivisen, vastoin näennäisesti objektiivisia elementtejä.

Jean Mitry tiivistää asiaa edelleen seuraavasti: ”objektiivisen subjektivisoinnissa on jotain erityistä ja se näyttää voimakkaasti kuinka subjektiivisuus on riippuvainen kerronnallisesta kontekstista, eikä sitä voi tarkoin määritellä muodollisin termein.” (Branigan, 1984, 213). Objektiivinen otos voi antaa täysin subjektiivisen kokemuksen ja toisaalta muodollisesti subjektiivinen POV-otos voi kertoa meille enemmän henkilöahmosta jonka näemme, kuin siitä jonka kautta tilannetta katsomme. Tämän vuoksi elokuvantekijän on oltava hyvin perillä niistä keinoista ja vaikuttavista tekijöistä joilla subjektiivisuutta luodaan ja kuinka niitä voidaan kerronnassa kohdennetusti hyödyntää.

2.2 POV-otos

Point-of-view (POV) kuva on “otos, jossa kamera ottaa henkilöahmon tilallisen ja ajallisen sijainnin elokuvan kerronnassa, näyttääkseen mitä hän näkee.” (Cook, 1985, 244) (kuvio 6; kuva 2; kuva 3). Tämän lisäksi POV-otoksen tehtävänä on näyttää miten henkilöahmo näkee. POV-otoksessa kamera käyttäytyy kuin kameran linssi olisi yhtä kuin henkilöahmon silmät (josta metafora “camera eye”). Kuinka pitkälle realismuksen tavoittelussa edetään on elokuvantekijän päätettävissä, miten tärkeänä hän pitää sitä miten henkilöahmo näkee.



KUVIO 6. POV-otos, kamera on ottanut henkilöahmon paikan



KUVA 2. POV-otos elokuvasta Fall Down (Keränen, 2010)



KUVA 3. Takautuvasti paljastettu POV, Fall Down (Keränen, 2010)

Mikä on sitten täysin subjektiivinen otos? Sellaisesta voidaan puhua, kun kamera ottaa yhden henkilöahmon paikan. Tässä tapauksessa, kun kaksi ihmistä puhuu toisilleen, toinen katsoo suoraan kameran linssiin, kuin katsoisi vastapuolen henkilöä silmiin (Brown 2002, 7). Kun henkilöahmo katsoo suoraan kameraan, se katsoo tällöin myös

suoraan katsojaa silmiin, rikkoen niin sanotun ”neljännen seinän” ja elokuvan illuusion. Tällöin katsoja tulee yhtä osalliseksi tapahtumia kuin elokuvan henkilö jonka kanssa hahmomme reagoi. Tämä voi tuntua katsojasta väärinkäytettynä epämiellyttävältä, kun osallisuus valkokankaan tapahtumiin kasvaa ja informaatio suunnataankin yhtä äkkiä suoraan katsojalle. Tullaan jälleen kysymykseen kohtausten vallitsevasta tunnetilasta. Oletetaan esimerkkinä, että henkilöahmo on sodan raunioissa, hänen jalkansa on jumissa ja ilman apua ulospääsy olisi mahdotonta. Tilanne esitetään objektiivisesti sekä objektiivis-subjektiivisellä kuvalla ilmentäen katsojalle henkilöahmon ahdinkoa tilanteessa. Yhtä äkkiä henkilöahmon katse kiinnittyy kohteeseen kuvan ulkopuolella. Hän huutaa apua. Leikkaamme henkilöahmon POV-otokseen, näemme kuinka ensiapuhenkilö lähestyy häntä, ojentaa kätensä ja katsoo henkilöahmoamme silmiin ja samalla myös suoraan kohti katsojaa. Kyseisessä kuvassa on mukana vahva katharttinen tunnelataus, joten tällainen *suora* POV-kuva on täysin perustelu. Otos vain voimistaa henkilöahmon helpotuksen tunnetta ja vaikutus on sama myös katsojalle pelastajan ojentessa samalla katsojalle kätensä. Objektiivisessä kokokuvassa esitettynä tilanne olisi luonnollisesti tunnelataukseltaan aivan erilainen. POV-otoksessa on ratkaisevaa nähdä kuinka ympäröivä maailma reagoi henkilöahmoon ja tämän henkiseen tilaan. Kun henkilöahmo on otoksen aikana vuorovaikutuksessa muiden ihmisten kanssa, katsoja voi tulkita henkilöahmon tilaa myös ympäröivien henkilöahmojen kasvoilta ja eleistä (kuva 4; kuva 5).



KUVA 4. POV-otos elokuvasta Metsästysmaa (Mielonen, 2011)



KUVA 5. POV-otosta seuraa objektiivinen otos, *Metsästysmaa* (Mielonen, 2011)

Se mitä nähdään optisesti POV-otoksen välityksellä ei vielä luo täyttä tunnetta että *olemme tuo* henkilö ja tunnemme henkilön tunteet kuten hän. Tämän saavuttamiseksi katsojan täytyy voida jakaa henkilöhaahmon asenne ja tunteet. Subjektiivisuuden korostamiseksi mukana on yleensä myös ei kuvallisia, välittömämpiä, elementtejä kuten ääni ja musiikki. On kyse siitä, kuinka elokuvakerronnassa luodaan subjektiivinen vaikutelma, niin, että katsoja tuntee samaistuvansa seuraamaansa henkilöhaahmoon ja olevansa samassa tilassa tämän kanssa. POV-otos on vain yksi palanen kokonaisuutta, joista subjektiivinen kokemus lopulta rakentuu. Pelkästään subjektiivisen POV-otoksen varassa olevat teokset ovat vielä toistaiseksi olleet harvinaisia. Tämä johtuu juurikin siitä, että yleensä katsoja haluaa nähdä kenen kautta tapahtumia katsoo ja kuinka tämä henkilöhaahmo niihin reagoi. Vaikkakin tämä henkilöhaahmo, jonka näemme, emme ole me itse, samaistuminen ja subjektiivinen kokemus perustuu siihen, että tunnistamme tässä henkilöhaahmossa samoja piirteitä kuin itsessämme, on ne sitten näkyviä tai alitajuntaisia. Ihminen haluaa aina muodostaa kokonaiskuvan tapahtumista ja jos kuva jää vaillinaiseksi, vaikutus voi olla etäännyttävä.

Katsoja voi katsoa maailmaa henkilöhaahmon POV-otoksen kautta, mutta voi todellisuudessa sympatisoida jotain muuta kuvassa näkyvää henkilöä, sen sijaan että jakaisi ainoastaan POV-otoksen henkilöhaahmon tunteet (Branigan, 1984, 7). POV-otosta voidaan käyttää eri tavoin tai oikeastaan sitä voidaan katsoa eri tavoin. Joko niin, että

katsoja on täysin tapahtumien armoilla, sen henkilön näkökulmassa jonka kautta tilannetta kuvataan. Tällöin elokuvan hahmo ja katsoja ovat yhtä, huomio on keskitetty subjektiivisesti. Tavoitteena, että katsoja tuntee samoin kuin henkilöhahmo. Tai sitten niin, katsoja seuraa tapahtumia POV-otoksen välityksellä, mutta tämän huomio ja tunteet ovat katseen kohteessa, ei siinä kuka katsoo. Oleellista on, että katsojalla on kohde johon samaistua.

2.3 Samaistuminen

Aiheeseeni liittyy läheisesti samaistumisen eli identifikaation käsite, suhde joka syntyy katsojan ja elokuvan henkilöhahmon välille. Jotta katsojalle saadaan luotua kokonaisvaltainen tila, elokuva käyttää oikeastaan kolmea prosessia: identifikaatiota, voyerismia sekä fetisismiä. Identifikaatio on näistä tärkein. Se on välttämätön tarinankerronnan kannalta. Katsojan ja henkilöhahmon suhde ei ole koskaan yksiselitteinen, se on aina henkilökohtainen. Katsoja voi samaistua henkilöhahmoon, jossa on vain vähän samaa kuin hänessä itsessään. Voidaan myös kysyä voiko katsoja samaistua useisiin henkilöhahmoihin samanaikaisesti? Elokuvantekijän haaste onkin löytää tie, jossa indentifikaatio toteutuu mahdollisimman vahvana sekä laaja-alaisena huomioon ottaen kirjava katsojakunta. Henkilöhahmojen on omattava samoja inhimillisiä ominaisuuksia kuin katsoja ja löydettävä keinot kuinka katsoja voi peilata itseään suhteessa katsomaansa henkilöhahmoon. Ihmisen tunteet ovat universaaleja, joten elokuvan henkilöhahmoihin samaistuminen on yhtä luontevaa tai epäluontevaa kuin oikeankin elämän henkilöihin.

Identifikaatiota on tutkittu laajalti elokuvateorioissa 70 - 80-luvuilta saakka. Kysymyksenä mikä saa katsojan samaistumaan kankaalla näkemiinsä elottomiin henkilöhahmoihin, tuntemaan kuin ne olisivat lihaa ja verta, kuin he itse. Identifikaatiota voidaan määritellä kokemuksena, jossa katsoja voi istuttaa itsensä seuraamaansa henkilöhahmon näkökulmaan niin vahvasti, että voi tuntea olevansa kuin hän ja toimivansa kuin hän sekä jakavansa hänen tunteet kuin ne olisivat katsojan omia tunteita. Tutkija John Ellisin (Visible Fictions, 1982) mukaan identifikaatiota määrää kaksi eri taipumusta. Henkilön unet ja fantasiat sekä toiseksi narsistinen identifikaatiokokemus toisena nähdyn ihmishahmon kuvaan. Katsoja ei siten identifioi itseään sankariin tai sankarittareen vain tavanomaisessa mielessä, jolloin mieskatsojat

voisivat samaistua vain mieshahmoihin ja naiskatsojat naishahmoihin. Katsojan samaistumiseen riittää kun hän löytää henkilöahmosta piirteitä jotka ovat hänen omien kaltaisia tai sellaisia, joita hän toivoisi ehkä itsellään olevan. Kun samaistuminen toteutuu vahvana, katsoja voi jakaa henkilöahmon tunteet fyysisenä reaktiona, kuten esimerkiksi itkuna, nauruna, säikähdyksenä tai hyytävänä pelkona.

70 - 80-luvuilla asiaa tutkittiin psykoanalyysin kautta, erityisesti Jacques Lacanin oppien mukaan. 70-luvun alussa Christian Metz ja Laura Mulvey tutkivat tahoillaan katseen ”gaze” merkitystä elokuvassa, Metz in erityisesti keskittyessä katsojan samaistumiseen, identifiointiin kameran katseen kanssa, kun Mulvey puolestaan tutki erityisesti mies katsojan katsetta kankaalla näkemäänsä naisvartaloon, kahta tapaa katsoa, voyeristista ja fetisististä. Metz oli sitä mieltä, että syy miksi elokuva on taidemuotona suosittu perustuu siihen, että se on samalla sekä epätäydellinen todellisuuden peilikuva, että keino sukeltaa alitajunnan unimaailmaan.

Teoreetikot ovat verranneet valkokangasta peiliin, jonka kautta katsoja peilaa kokemuksiaan ja alitajuntaansa. Metz in mukaan

”Elokuva on kuin peili, mutta se eroaa todellisesta peilistä oleellisesti siinä, että vaikka siitä voi heijastua mitä vain, on yksi asia, jota se ei voi koskaan heijastaa: katsojan omaa ruumista. Näin tavallaan peilistä tuleekin läpinäkyvää lasia. Lapsi näkee peilissä tutun kotiympäristön, äidin, joka kannattelee lasta kädet eteen ojennettuina, lapsi näkee ennen kaikkea oman kuvansa. Identifiointi tapahtuessa lapsi näkee itsensä toisena ja toisen vieressä, molemmilla on ihmishahmo ja tämä toinen ihmishahmo, jonka lapsi näkee lasissa, oman heijastuksensa, ei ole hänen ruumiinsa, mutta sen kaltainen. Lapsi samaistaa, indentifioi, itsensä tähän katseensa kohteeseen.” (Metz, 1975).²

²*”Thus film is like the mirror. But it differs from the primordial mirror in one essential point: although, as in the latter, everything may come to be projected, there is one thing and one thing only that is never reflected in it: the spectator's own body. In a certain emplacement, the mirror suddenly becomes clear glass. In the mirror the child perceives the familiar household objects, and also its object par excellence, its mother, who holds it up in her arms to the glass. But above all it perceives its own image. This is where primary identification (the formation of the ego) gets certain of its main characteristics: the child sees itself as an other, and beside an other. The other human being who is in the glass, the own reflection which is and is not the body, which is like it. The child identifies with itself as an object.” (Metz, 1975)*

Katsoja katsoo elokuvassa toista henkilöä ja on siellä tätä katsomassa, hän ei ota osaa tapahtumiin, päinvastoin hän on kaikinäkevä. Täysin katsomansa puolella, poissaoleva kankaalta, mutta todellakin läsnä teatterissa, kaikinäkevä silmä ja kaikki kuuleva korva, ilman joita katseen kohteella ei olisi ketään joka sitä katsoo, joten katsoja itsessään määrittää elokuvan (**Minä** olen se joka tekee elokuvan) (Metz, 1975).

Kriitikot Joan Copjec ja Slavoj Zizek ovat todenneet myös, että valkokankaan ollessa peili, katsoja ei ole vain se joka katsoo, vaan, että oikeastaan katsoja on se jota katsotaan. (Murphy, 2005). Tässä näemme yhteneväisyyden Metz'n teoriaan. Elokuva valmistuu lopulliseksi vasta katsojan päässä. Jokainen peilaa siihen itseään ja omia kokemuksiaan joko tietoisesti tai alitajuntaisesti. Elokuvan tapahtumat on käsikirjoitettu ja toteutettu tätä ajatellen, päämääränään koskettaa katsojaa. Elokuva siis myös katsoo meitä takaisin, kertoo meille millaisia olemme ja voi voimakkaimmillaan jopa paljastaa meille itsestämme uusia puolia.

Identifikaatio katsojan ja elokuvassa nähtävän henkilöahmon välillä ei ole aina niin yksiselitteinen. Katsoja voi identifioitua, samaistua näkemäänsä henkilöahmoon, mutta se ei tarkoita sitä, että katsoja jakaisi samat tunteet henkilöahmon kanssa. Esimerkiksi voidaan ottaa kohtaus, jossa näemme henkilöahmon polskimassa iloisena meressä ja hänen tietämättään tätä lähestyy tappajahai. Katsojana pelkäämme henkilöahmon puolesta, mutta henkilöahmo ei tunne sillä hetkellä pelkoa. Hänellä ei ole tietoa saapuvasta uhasta, hän on onnellinen saadessaan polskia meressä. Kyseisessä tilanteessa katsojalla on enemmän tietoa ympäröivästä maailmasta kuin päähenkilöllä ja tuntemuksemme voivat olla hyvinkin erilaisia kuin päähenkilön. Tämän perusteella voimme päätellä, että perinteisessä elokuvakerronnassa katsojan tunnetila ei useinkaan vastaa päähenkilön tunnetilaa, tai ne eivät ole ainakaan samanaikaisia. Tällöin täydellistä henkilöahmo-identifikaatiota ei ole, koska katsojat omaavat katsomossa tunnetiloja, kuten esimerkiksi jännitys, huoli tai sääli, joita henkilöahmolla ei ole. Henkilöahmo elokuvassa tuntee puolestaan kuolemanpelkoa, jota katsojat eivät todellisuudessa tunne. (Carroll, 1990, 90)

Identifikaation käsite liittyy kiinteästi subjektiivisuuteen ja POV-otokseen. Haasteena onkin se, kuinka katsoja saadaan mahdollisimman kokonaisvaltaisesti identifioitumaan elokuvan henkilöahmoon. Jos tavoitteena on, että katsoja on yhtä kuin päähenkilö, tunnetila pitäisi olla molemmilla myös yhtenevä. Tämä tarkoittaa sitä, että kaikki

informaatio mikä vaikuttaa henkilöahmon tunnetilaan, täytyy vaikuttaa myös katsojaan. Kaikki mitä henkilöahmo näkee, katsojakin näkee ja mitä henkilöahmo ei näe, ei näe katsojakaan. Objektiivisesta kuvakulmasta kuvattuna katsoja näkee aina jotain joka on henkilöahmoltamme piilossa. Katsoja samaistuu tilanteeseen, ei välttämättä henkilöahmoon. Kun henkilöahmo on hädissään, pakenee henkensä edestä, emmekä koskaan näe henkilöahmon tavoin mikä häntä jahtaa, voimme tuntea samoin kuin henkilöahmo. Katsoja tuntee paniikkia, pakokauhua, pois sulki sen, että yleisönä emme oikeasti pelkää kuolevamme, tunnemme sen päähenkilön kautta eläen. Ollellista onkin kysyä, kuinka paljon ja mitä informaatiota katsoja tarvitsee samaistuakseen henkilöahmoon? Onko sillä merkitystä, jos tunnetila katsojan ja henkilöahmon välillä ei ole täysin yhtenevä, jos kuitenkin tunnemme vahvaa samaistumista ja katsomamme herättää meissä voimakkaita tunnetiloja. Yksi elokuvan katsomisen mielihyväästä on se, että saamme täydentää mielessämme puuttuvia, näkymättömiä asioita. Elokuva elää päässämme peilautuen omiin kokemuksiimme aivan samoin kuin se elää kankaalla käsikirjoitettua elämäänsä. ”Meidän ei tarvitse tuntea samoin kuin henkilöahmo, meillä täytyy vain olla käsitys miksi henkilöahmon reaktio kyseiseen tilanteeseen on aiheellinen” (Carroll, 1990, 95.). Toisin sanoen tiedämme kuinka henkilöahmo toimisi ja tiedämme kuinka haluaisimme hänen toimivan. Se, kuinka henkilöahmo lopulta toimii usein yllättää meidät ja tämä on elokuvan pyrkimyskin. Todellisuudessa emme itsekään tiedä kuinka toimisimme vakavassa, henkeämme uhkaavassa tilanteessa, ennen kuin joutuisimme sellaiseen ja meidän olisi pakko tehdä päätös sekunnin murto-osissa ja toimia. Toimintamme voisi yllättää meidät itsemmekin.

2.3.1 POV-otos ja samaistuminen

Samaistumisessa eli identifikaatiossa katsoja yleisesti tunnistaa yhteneväisyyksiä itsensä ja näkemänsä henkilöahmon välillä. Näitä voivat olla elokuvan hahmon ruumiilliset piirteet, käytöstavat, tilanteet joihin henkilöahmo on asetettu. Katsoja voi samaistua seuraamansa hahmon emotionaaliseen tilaan, tunteisiin jotka ovat luettavissa henkilöahmon kasvoilta, joilta hän voi edelleen etsiä syvempiä merkityksiä ja taustoja.

POV-otoksessa emme pysty samaistumaan henkilöahmoon tällä tavoin, koska emme näe tämän kasvoja. Jos ajatellaan esimerkiksi POV-otoksella toteutettua elokuvaa Lady

in the Lake (Montgomery, 1947), katsojalta on riistetty kaikki edellämainittu samaistumiseen tarvittava materiaali. Tällöin tämä sama on saavutettava kameratekniikan, ympäristön, muiden henkilöhahmojen reagoinnin kautta suhteessa henkilöhahmoomme joiden silmistä tilannetta katsomme. Tässä piilee ongelma. Katsojan on paljon vaikeampi saavuttaa sama identifikaation aste kuin objektiivisessä kuvassa, jossa hän näkee henkilöhahmon kasvot ja tunteellisen reaktion tilanteeseen. POV-otoksessa tämä reaktio täytyy esittää kameran liikkeellä, valolla, väreillä ja mahdollisesti erilaisilla efekteillä sekä ympäristön reaktioilla henkilöahmoa kohtaan.

Elokuvani Fall Down alussa on pitkä eteenpäin kulkeva POV-otos (kuva 2). Näemme naisen suuren puun juurella, selkä kameraan päin. Katsojana tunnemme, että otos on POV, vaikkei sitä suoranaisesti vielä ole määriteltykään. Katsoja ei vielä tässä vaiheessa tiedä kenen kautta näkymää katsoo. Liike korostaa subjektiivisuutta ja saa aikaan tunteen, että katsomme näkymää kävelevän henkilön silmien kautta. Herää monta kysymystä, kuka on tämä nainen, miksi hän on selin kameraan ja kuka häntä katsoo? Pitkästä POV-otoksesta leikataan lopulta objektiivis-subjektiiviseen kuvaan miehestä ja katsojalle paljastetaan takautuvasti kuka naista katsoi (kuva 3). Katsoja saa näin samaistumiskohteen. POV-otos syventää mielestäni samaistumista. Jos kyseinen kohtaus olisi kuvattu esimerkiksi miehen OTS-kuvakulmasta, olisi se ollut objektiivisempi ja katsoja olisi tällöin toiminut vain tarkkailijana, ei osallistujana. POV-otos pakottaa katsojan osallistumaan kerrontaan kun hänestä tehdään katsojan ohella myös toimiva henkilöahmo. Vaikkei katsoja voi vaikuttaa toimintaan, hän voi samaistua vahvemmin siihen mitä kuvassa tapahtuu. Toiminta tapahtuu tasolla ”minä katson”, sen sijaan, että toimisi tasolla ”minä katson häntä joka katsoo”.

Voidaan ottaa esimerkiksi vielä kohtaus, jossa henkilöahmo saa sydänkohtauksen. Objektiivisestä (objektiivis-subjektiivisestä) kuvakulmasta esitettyinä näemme kuinka lähikuvassa henkilöhahmon kasvot vääntyvät tuskaiseen ilmeeseen. Siirrymme kokokuvaan ja näemme kuinka hän tarttuu rinnastaan kiinni, hänen ystävänsä rientää hänen luokseen, hahmomme kouristelee, lopulta putoaa polvilleen maahan ja kaatuu. Ystävä rientää puhelimen luokse. Kaikki on hyvin selkeää. Katsoja näkee mitä tapahtuu ja kuinka henkilöahmo tähän reagoi. Katsoja näkee tilanteen vakavuuden hetkessä ja samaistuu kärsimykseen. POV-otoksen kautta sama tilanne voitaisiin esittää seuraavalla tavalla. Näemme elokuvan toisen henkilöhahmon. Yhtäkkiä kamera heilahtaa. Kuva käy epätarkkana ja muuttuu takaisin tarkaksi. Kuva tarkentuu henkilöhahmon taakse, jättäen

tämän kasvot epätarkaksi. Henkilöhahmo lähestyy kameraa huolestuneen näköisenä, kysyy, ”mikä hätänä?!”. Kamera kallistuu. Valotus muuttuu kirkkaammaksi. Kamera tiltaa alas, näemme henkilöhahmon oman käden tarttuneena rintaansa. Putoamme kohti lattiaa. Kamera tiltaa ylös ja katsoo kohti toista hädissään olevaa henkilöhahmoa. Kuva muuttuu yhä epätarkemmaksi. Valotus vähenee, kuva muuttuu hämäräksi, jälleen valoisaksi. Kamera kallistuu, putoaa kallelleen maahan. Kuva tummenee, kunnes muuttuu mustaksi. Kuulemme ääniraidalla äänen, kun toinen henkilöhahmo soittaa hätänumeroon.

Visuaalisesti ja tunteellisesti POV-otoksen käyttäminen edellisessä tapauksessa on tehokasta. Vastaavat kohtaukset rakentuvat yleisesti yllä olevan kuvauksen yhdistelmästä. Niissä käytetään sekä objektiivista esittelykuvaa, objektiivis-subjektiivista otosta välittämään lähemmin henkilöhahmon tunnetilaa sekä POV-otosta lopulta vahvistamaan samaistumista henkilöhahmoon. Kohtaus voidaan toki kuvata käyttämällä vain yhtä näistä kuvakulmista. Ristiriitaisuudet ja poikkeavuudet yleisesti nähtyyn kuvakerrontaan voivat luoda voimakkaan vaikutelman ja kertoa näin jotain uutta henkilöhahmosta. Mitä jos kohtaus kuvattaisiin suuressa salissa, staattisesta laajasta objektiivisesta kuvakulmasta? Katsoja näkisi toiminnan tapahtuvan ilman syvempää osallistumista tai samaistumista, ilman lähikuvia, ilman kameran liikettä tai subjektiivista otosta. Jos katsojalle ei anneta tarkkaa määritelmää siitä mitä pitäisi tuntea, se joko etsii ja löytää sen itse tai etääntyy kerronnasta täysin.

Elokuvan voi ajatella kuin sävellyksenä, jossa on suvantovaiheita sekä huippukohtia. Elokuvalliset huippukohdat muodostuvat draamallisesti merkittävistä ja käännteentekevästä kohtauksista, jolloin halutaan, että katsojan samaistuminen henkilöhahmoon on myös huipussaan. Osana subjektiivisesti rakennettua montaasia POV-otos on keino lisätä samaistumista, koska se antaa katsojalle lisää informaatiota siitä mitä ja miten henkilöhahmon näkee vallitsevan tilanteen. Samaa tunnetta on vaikea välittää millään muulla kuvakulmalla, koska vain POV-otoksessa katsoja *tietää* näkevänsä saman ja samalla tavoin kuin seuraamansa henkilöhahmo.

3 SUBJEKTIIVISEN KUVAN ERI MUODOT JA ILMENTYMÄT

Subjektiiivista kuvaa esiintyy elokuvakerronnassa useassa eri muodoissa ja POV-otos on vain yksi näistä, tosin samalla yleisin. Mikä tahansa kuva, joka kertoo katsojalle jotain henkilöahmon tunnetilasta on käytännössä subjektiiivinen. Tarkempaa rajausta subjektiiivisen ja objektiiivisen kuvan välillä voi olla siten vaikea tehdä. On kuitenkin kuvia, jotka ovat selkeästi subjektiiivisiä ja ensimmäisen persoonan kerrontaan rinnastettavia. Nämä kuvat välittävät katsojalle henkilöahmosta yksilöllistä sisäistä informaatiota, jota elokuvan muut henkilöahmot eivät sillä hetkellä omaa tai ole siitä tietoisia. Katsojan huomio on tällöin keskitetty subjektiiivisesti yhteen henkilöahmoon.

Jean Mitry on määritellyt nämä subjektiiivisen kuvan kategoriat seuraavasti.

1. Point-of-view (POV)

- otos, jossa kamera ottaa henkilöahmon tilallisen ja ajallisen paikan

2. Takautuma

- henkilöahmon muistikuva

3. Puhdas mielikuva

- näemme sen mitä henkilöahmo vain kuvittelee – hänen unelmat, pelot, toiveet jne.

4. Kuvitteellinen- tai fantasiakerronta

- legendat, sadut jne. - elokuvan jakso, joka on ”tarkoituksella epärealistinen”, kuten elokuvaan upotettu animaatiojakso

5. 'Objektiiivisen subjektiiivisointi' (subjectivising the objective)

- kuva joka syntyy 'objektiiivisen subjektiiivisoinnista'. Tässä tapauksessa katsoja on osallinen henkilöahmon mielentilaan kuvan rajauksen ja kameran liikkeen kautta. (Branigan, 1984, 212).

Näiden viiden subjektiiivisen muodon lisäksi Mitry puhuu kahdesta muusta kuvasta. ”Toinen on henkilöahmon subjektiiivisen kuvan vastakohta, ulkopuolinen kuvaileva otos ja toinen on tekijän subjektiiivisuutta kuvaava, niin sanottu 'deskriptiiivinen subjektiiivisuus', 'henkilökohtainen kuva' tai 'tekijän näkökulma'. Tekijän subjektiiivisuus

voidaan nähdä esimerkiksi tyylitellystä kuvaustavasta tai eksentrisestä rajaustavasta.” (Branigan, 2984, 213). Joskus näiden kategorioiden rajat voivat olla häilyviä. Otetaan esimerkkinä epätarkka POV-otos, jolla kuvataan usein humaltunutta, huumattua henkilöä. Onko tämän kuvan subjektiivinen rakenne POV-otosta vai mielikuvaa? Voidaan ajatella myös over-the-shoulder (OTS) kuvaa, joilla voi olla henkilöahmoa kuvaavia subjektiivisia piirteitä, ovatko nämä POV-otoksen muunnelmia vai ovatko ne objektiivisen subjektivisointia? (Branigan, 1984, 213).

Otos, joka antaa katsojalle katsauksen henkilöahmon sisimpään ja mielenliikkeisiin on käytännössä aina subjektiivinen. Draamallisesti merkittävät hetket ja muutokset kuvataan usein subjektiivisella kuvalla, koska myös katsoja halutaan pitää mahdollisimman läheisessä kosketuksessa henkilöahmoon. Esittely ja siirtymäkuvissa käytetään puolestaan objektiivista kuvaa, niiden rooli on kuljettaa tarinaa seuraavaan henkilöahmon draaman kannalta merkittävään kohtaukseen.

3.1 Muistikuvat, mielikuvat, haaveilut, unet

Muistikuviin, haaveisiin ja uninäkyymiin siirtymiä edeltää yleisesti objektiivinen kuva henkilöahmosta. Poikkeuksia luonnollisesti löytyy ja uni-, muisti- ja haavekuvat voivat pinoutua kerroksittain, edellinen johtaen seuraavaan. Kokeellisessa elokuvassani Fall Down (Keränen, 2010) (kuva 6) kaikki alkujakson jälkeiset kohtaukset ovat henkilöahmon subjektiivista haavemaailmaa tai muistikuvia.

Usein siirtymää korostetaan tiivistämällä kuvaa ja henkilöahmo voi ennakoida liikkeillään sekä katseellaan tulevaa jaksoa. Tarinankerronnallisesti siirtymiä ei yleisesti korosteta sen enempää, koska ylimääristä alleviivaamista luonnollisesti vältetään. Toisin oli varhaisen elokuvan kohdalla, jolloin esimerkiksi unikohtaukseen siirtymistä saatettiin tukea kuvan sumentumisella ja väreilyllä. Tällöin katsojalle ei varmasti jäänyt epäselvyyttä, että seuraavaksi siirrytään subjektiiviseen maailmaan. Elokuva näytti kuinka se voi rikkoa todellisuuden rajoja taikatempujen tavoin.

Otetaan esimerkiksi kohtaus johon sisältyy puhdas mielikuva. Henkilöahmo lähestyy ovea kuullessaan koputuksen. Katsoja näkee oven henkilöahmon POV-kuvakulmasta. Seuraavaksi paljastetaan näkymä oven lävitse ja ovi häipyy edestämme. Ulkona oleva henkilö paljastuu katsojalle sekä henkilöahmollemme, joka näkee kuvan mentaalisenä

kuvana, kuvitelmana. Katsomme näkymää, jonka henkilöahmo olisi nähnyt, jos ovea ei olisi lainkaan olemassa tai henkilöahmo olisi päättänyt avata oven. Kohtaus päättyy siihen, että kuva siirtyy takaisin henkilöahmon alkuperäiseen POV-otokseen ovesta ilmentäen edelleen, että se mitä näimme, oli kuvitelmaa. Kohtaus on hyvin subjektiivinen. Objektiiivisessa kuvaustavassa henkilöahmo lähestysi ovea, tästä leikattaisiin käytävään ja näkisimme oven takana olevan henkilön. Se näytettäisiin katsojalle, mutta ei henkilöahmollemme. Vaikutelma olisi tällöin luonnollisesti täysin erilainen. (Branigan, 1984, 86).

Unijakso on aina subjektiivinen, kun olemme näyttäneet ensin katsojalle, että henkilöahmo uneksii. Unen sisältämät kuvat voivat olla normaalia kuvakerrontaa, koostuen subjektiivisista ja objektiiivisista kuvista, mutta koska tiedämme olevamme uneksijan pään sisällä, kaikki on kuitenkin subjektiivista. Esimerkkinä *Nightmare On Elm Street* elokuvien unijaksot, joissa tosin ajatusta on viety vielä pidemmälle, niin että unessa voi olla monta subjektiivista näkijää ja unilla useita sisäisiä kerroksia. Henkilöahmoilla on kyky päästä toistensa uniin taistelemaan unien valtiasta Freddy Kruegeria vastaan. Katsojalle ei aina kerrota näkeekö henkilöahmo unta vai ei. Katsoja voi nähdä henkilöahmon heräävän, mutta usein vain toiseen uneen, josta herätessään hän vasta palaa todellisuuteen. Jos liitämme (intercut) unijaksoon kuvan, jossa näemme henkilöahmon kieriskelvän tuskaisesti sängyssään, olemme varmoja siitä, että se mitä seuraavan leikkauksen jälkeen näemme, on unta.



KUVA 6. Subjektiivinen muistikuva / POV-otos elokuvasta *Fall Down* (Keränen, 2010)

4 POV-OTOKSEN ESIINTYMISMUODOT

Yleisimmin POV-otosta käytetään kun henkilö katsoo jotain ja yleisölle halutaan näyttää mitä henkilö näkee. Esimerkkinä näytetään ensin puolikuva henkilöstä, joka katsoo merelle. Seuraava kuva on hänen POV-otoksensa, yleiskuva, jossa näemme laivan merellä ja kolmantena kuvana lähikuva henkilöstä ja hänen reaktio näkemäänsä. Kyseisessä kohtauksessa on kiinnitettävä tarkkaa huomiota katseen suuntaan, niin, että leikkaus kuvasta toiseen tapahtuu sujuvasti, eikä henkilö esimerkiksi ennen leikkausta käännä katsettaan eri suuntaan kohteestaan. Alfred Hitchcockin taidonnäytteitä tämän parissa voidaan katsoa esimerkiksi elokuvasta Rear Window (Hitchcock, 1954) joka perustuu pitkälti tälle perusasetelmalle.

1. Esitellään henkilö joka katsoo (SUBJEKTI)

2. Näytetään mitä hän näkee (OBJEKTI)

3. Näytetään kuinka hän reagoi näkemäänsä (SUBJEKTI)

Seuraavassa variaatioita kuvakerronnasta, joissa POV-otos on osana muutoin objektiivista kerrontaa. Näemme kuinka monella tavoin kohtauksen voi rakentaa ja on hyvä pohtia kuinka sen vaikutus aina muuttuu riippuen kuvajärjestyksestä.

Subjekti (S) kuka katsoo, **objekti (O)**, mitä katsotaan, **leikkaus muualle (X)**

S, O

point-of-view (POV) otos

Yleinen, edelläkin kuvailtu tapa, jossa näytetään kuka katsoo sen jälkeen mitä katsoo.

O, S

takautuvasti paljastettu POV

Käänteinen tapa, jossa näytetään ensin mitä katsotaan ja vasta sitten kuka katsoo.

O, X, S

takautuvasti paljastettu ja viivytetty POV

Näytetään mitä katsotaan, leikataan muualle, esimerkiksi objektiiviseen yleiskuvaan, jonka jälkeen vasta paljastetaan kuka katsoo.

O, X,...X, S**takautuvasti paljastettu ja edelleen viivytetty POV**

Sama kuin edellä, paitsi paljastamista kuka katsoo viivytetään edelleen leikkauksilla muihin tapahtumiin.

O...[S]**takautuvasti paljastettu ja avoin POV**

Näytetään mitä katsotaan, nähdään, että kuva on POV-otos. Sitä kuka katsoo, ei paljasteta lainkaan.
(Branigan, (1992, re 1996), 162).

Seuraavat kuvat havainnollistavat edellisen pohjalta rakennetta, jota käytin elokuvassa Metsästysmaa (Mielonen, 2011) (kuvat 7-13). Eräässä kohtauksessa käytetään kahden eri henkilöihahmon POV-otosta. Alman POV paljastetaan katsojalle takautuvasti.



KUVA 7. (S), Miehet objektiivinen kuva, taustalla Alma.



KUVA 8. (S + O) Miehet objektiivinen Kuva, Alman OTS/POV.



KUVA 9. (O) Miehet, POV-otos



KUVA 10. (S) Miehet, objektiivinen kuva



KUVA 11. (O) POV-otos (Alma)



KUVA 12. (O) Miehet reagoivat POV-otoksessa ja katsovat suoraan kameraan.



KUVA 13. (S) Edeltävän POV-otoksen henkilöahmo paljastetaan takautuvasti. Kuva on samalla objektiivis-subjektiivinen otos.

Näiden lisäksi Branigan esittää jatkoksi vielä seuraavia variaatioita:

- **Jatkuva:** Näytetään useita objekteja, jotka liittyvät subjektin katseeseen.
- **Huijattu:** POV-otoksia, jotka ovat kuitenkin erikoislähikuvia, vaihtoehtoisia kuvakulmia, eivätkä siten suoraan sidoksissa subjektiin.
- **Moninainen:** Useampi subjekti katsoo samaa objektiä eri näkökulmista.
- **Sulautettu/sisäinen:** POV-otos toisen POV-otoksen sisällä/perässä. Henkilö A katsoo henkilöä B, joka puolestaan katsoo jotain.
- **Moleminpuolinen:** Kaksi POV-otosta henkilöistä, jotka katsovat toisiaan.

(Branigan, 1984, 111-117)

Yhtenä varianttina edeltävään voidaan vielä ottaa muoto, jossa objekti sulautuu **POV-**kuvaan (O → S) samassa kuvassa, ilman leikkausta. Toisin sanoen subjekti kävelee

omaan POV-otokseensa. Tässä katsojalle uskotellaan jonkin olevan sitä mitä se ei lopulta olekaan. Subjektiivinen kuva muuttuu saman kuvan aikana objektiiviseksi.

Otan esimerkiksi tästä kamera-ajon, jossa siirrytään subjektiivisesta POV-otoksesta täysin objektiiviseen kuvaan, saman kuvan sisällä. Esimerkkikohtauksena lopputyöstäni Metsästysmaasta kohtaus, jossa Kiuru ja Moukari huomaavat metsänrajassa seisovan Alman (kuva 14). Kohtaus alkaa kuvasta jossa miehet ovat lähteneet tutkimaan metsää syvemmälle, pimeyden rajalle. Äkkiä he kuulevat äänen ja kääntyvät, kuvassa PLK miehistä. Siirrytään POV-otokseen (kuva 15), jossa katsojalle ei kerrota onko se Kiurun vai Moukarin. Miehet lähtevät lähestymään kohti metsän laidassa seisovaa naista. Miehet saapuvat yhä lähemmäksi (kuva 16), jännite kasvaa, ja kuvassa tapahtuu muutos. Miehet astuvat omaan POV-otokseensa kameran oikealta ja vasemmalta puolelta (kuva 17) ja näin POV-otos muuttuu miesten OTS-kuvaksi, heidän lopulta kohdatessaan Alman, joka kääntyy katsomaan miehiä (kuva 18).



KUVA 14. Kiuru ja Moukari kääntyvät, objektiivinen kuva, (Metsästysmaa, Mielonen, 2011)



KUVA 15. Miehet näkevät Alman, subjektiivinen POV-otos, kamera-ajo alkaa, (Metsästysmaa, Mielonen, 2011)



KUVA 16. Miehet lähestyvät Almaa, POV-otos, kamera-ajo jatkuu, (Metsästysmaa, Mielonen, 2011)



KUVA 17. Moukari astuu sisään POV-otokseen, muuntaen sen OTS-otokseksi. (Metsästysmaa, Mielonen, 2011)



KUVA 18. Myös Kiuru astuu kuvaan, kamera-ajo pysähtyy ja miehet kohtaavat Alman nyt objektiivisessa otoksessa. (Metsästysmaa, Mielonen, 2011)

POV-otosta voidaan käyttää ja varioida suhteessa objektiiviseen kuvaan lukuisin eri tavoin. Voidaan näyttää jotain mitä henkilöahmo ei tiedä, tai päin vastoin, näyttää mitä henkilöahmo näkee/tietää, mutta ei kertoa sitä *kuka* näkee. Yllä olevat variaatiot antavat mahdollisuuksia yllättää katsoja ja vetää tätä samalla syvemmälle elokuvan

kerrontaan. On hyvä pitää mielessä, että se mitä ei näytetä on yleensä aina mielenkiintoisinta. Tällöin katsoja joutuu täydentämään puuttuvat kohdat itse ja elokuvantekijä saa näin katsojan alitajunnan todella työskentelemään. Otetaan esimerkiksi kohtaus, jossa tehdään murha. Näemme POV-otoksen, mutta emme kuitenkaan sitä kuka katsoo, näemme objektin, mutta emme subjektia. Tämä istuttaa katsojan päähän halun tietää kuka murhaaja on ja tämä lunastetaan, kun elokuvantekijä lopulta paljastaa sen katsojalle.

4.1 Kuleshov-efekti ja POV-otos

Kuleshov-efektiä voidaan ajatella myös varhaisena esimerkkinä tai kokeena, jossa POV-otosta on käytetty, ilman, että sitä sellaiseksi on tässä kontekstissa kutsuttu. Sen emotionaalista vaikutusta katsojaan on kuitenkin tässä varhaisessa kokeessa tutkittu. Kuleshov teki kokeen, jossa hän käytti yhtä kasvokuvaa venäläisestä näyttelijästä muuttumaton neutraali ilme kasvoillaan. Tämän kasvokuvan väliin leikattiin kuvia luonnosta, soppalautasesta, vauvasta ja kuolleesta naisesta. Tämän nähneeltä yleisöltä kyseltiin, mitä kuvan venäläinen näyttelijä ilmaisi elokuvassa? Yleisön vastauksena oli että hän näytti rauhalliselta, nälkäiseltä, iloiselta tai erittäin surulliselta. Kokeesta voidaan siten nähdä kuinka suuri osa elokuvaa katsojan emotionaalinen tila on ja kuinka siihen voidaan vaikuttaa. Ihminen reagoi yleisimpiin ärsykkeisiin samalla tavalla, kuten nälkä, ilo, suru, kipu, nautinto ja näitä asioita nähdessään, tuntee samoin. Kun tätä ajatellaan POV-otoksen kontekstissa, jolloin katsoja on näyttelijän kengissä ja katsoo maailmaa hänen silmin, katsoja kokee myös samat tunteet ja asiat mitä henkilöahmo. Katsojasta tulee osa elokuvaa, yksi sen hahmoista. Tällöin puhutaan samaistumisesta, käsitteestä, jota käytiin läpi luvussa 2.3.

5 POV-OTOKSEN TEKNIikka

POV-otoksen ensisijainen tarkoitus on välittää informaatiota siitä mitä henkilöhahmo näkee, mutta usein sen täytyy kuvastaa myös henkilöhahmon sen hetkistä tunnetilaa. POV-otoksessa kamera on konkreettisesti henkilöhahmon katse, silmät ja viime kädessä sen on näytettävä maailma täysin sellaisena kun henkilöhahmo sen näkee. Tähän vaikuttavia tekijöitä ovat henkilöhahmon tunnetila, näkökyky, liike, käyttäytyminen sekä ulkoiset asiat, jotka vaikuttavat suoraan näkemiseen, kuten tilan valaisu, koko ja sijainti. Henkilöhahmo voi tulla esimerkiksi sokeaksi, hänen katseensa hämärtyy, kohteet peittyvät utuisen verhon taakse, aurinko häikäisee hänen näkökenttäänsä viimeiset hetket ennen kuin näkökyky häviää lopullisesti. Kuvaajan tehtävänä on esittää tämä visuaalisesti katsojalle, niin, että henkilöhahmon tunnetila on nähtävissä suoraan kuvan luonteesta. Seuraavassa pureudutaan syvemmälle subjektiivisen kuvauksen teknisiin osa-alueisiin ja niihin teknisiin seikkoihin, joilla POV-kuvan luonteeseen vaikutetaan.

5.1 Kuvakoko ja kuvakulma

Kamera on tarinankerronnan väline ja kuvasuunnittelun oleellisimpia asioita on päättää mihin kamera sijoitetaan, mille etäisyydelle, korkeudelle ja kuvakulmaan kohteesta. Kuvakulmat heijastavat elokuvan kieltä ja vapauttavat katsojassa sanattomasti tunteita sekä ideoita. Subjektiiviset kuvakulmat eivät vaikuta katsojaan vain emotionaalisesti vaan ottavat katsojan myös fyysisesti mukaan tapahtumiin, osaksi kohtausta.

Kameran asettelua motivoidaan yleensä seuraavien tekijöiden kautta:

- Esitetään scenograafinen tila
- Seurataan tai ennakoidaan henkilön tai esineen liikettä
- Seurataan tai esitellään katse
- Valitaan kerronnallisesti oleellinen yksityiskohta (esim. dolly-ajo esineeseen tai ilmeeseen)
- Kuvataan hahmon subjektiivisesta näkökulmasta

(Branigan, 1984, 45).

Elokuvan dramaturginen rakenne määräytyy käsikirjoituksen ohella pitkälti sillä millaisia kuvakokoja kuvaaja sen kertomiseen käyttää. Kuvaajan on rakennettava palapeliä ensin kohtaus kerrallaan ja sen jälkeen tehtävä kohtauksista vielä toisiinsa sopivia saumattomia kokonaisuuksia. Jokaisen kuvan kohdalla tulee miettiä, mitä kohtauksen draamallinen intensiteetti vaatii. Haetaanko etäistä, objektiivista näkymää laajalla kuvalla, vai onko päämääränä päästä subjektiiviseen kerrontaan tiiviimmän kuvakoon avulla.

Elokuvan standardi kuvakoot ovat:

- Yleiskuva (**YK**)
- Laaja kokokuva (**LKK**)
- Kokokuva (**KK**)
- Laaja puolikuva (**LPK**)
- Puolikuva (**PK**)
- Puolilähikuva (**PLK**)
- Lähikuva (**LK**)
- Erikoislähikuva (**ELK**)

Yllä olevat kuvakoot voivat olla joko subjektiivisia tai objektiivisia kontekstista riippuen. Kamera on joko kiinteä, ”fixed”, tai liikkuva ”moving”. Kuvakoon valinta liittyy läheisesti siihen millä tunnetasolla kohtauksessa liikutaan. Laajemmat kuvat ovat yleensä esittelykuvia tilanteesta, ”establishing shots”, ja kun kohtauksen jännite kasvaa ja muuttuu kuvakoko yleensä myös tiiviimmäksi. Kun ollaan erikoislähikuvassa (ELK) näyttelijän kasvoista, on tilanne subjektiivisempi tunnetilaltaan verraten siihen kun näyttelijää kuvataan kokokuvassa (KK).

Voidaan sanoa, että elokuva muodostuu katseista. Henkilöhahmon katseella on aina jokin kohde, ulkoinen tai sisäinen ja katsetta sekä näkemistä voidaan kuvata eri tavoin. Katsojana näemme kuvassa aina joko henkilöhahmon katsovan jotain tai sen mitä henkilöhahmo näkee. Näitä eri muotoja ovat katse (gaze), vilkaisu (glance) tai kuva jolla voidaan korostaa henkilöhahmon näkökykyä (sight), erityisesti sitä *millä* tavalla nähdään. Nämä kuvat ovat yleensä objektiivis-subjektiivisia tai POV-otoksia. Katse (gaze) voi olla kuva, jossa henkilöhahmolla ei ole varsinaista kohdetta katseelleen, esinettä taikka asiaa. Sen sijaan katse on sisäänkääntynyt, introspektiivinen. Kun

yleisesti henkilöahmon katse seuraa tiettyä kohdetta (eye-line match) ja pää voi kääntyä kohteen liikkeen mukana, tässä tapauksessa henkilöahmo tuntuu katsovan ja tuijottavan kuin tyhjyyteen. Usein henkilöahmo hiljenee ja kamera tiivistyy kohti henkilöahmoa lähikuvaan saakka. Katseen kohde on tässä tapauksessa on haavemaailmassa tai muistikuvana. Lopuksi henkilöahmon silmät voivat sulkeutua, edelleen ilmentäen, että katseelle ei ole ulkoista kohdetta. Tästä voidaan leikata edelleen siihen mitä henkilöahmo mielessään näkee.

Vilkaisu (glance) on henkilöahmon katseen yleisin muoto. Henkilöahmo katsoo kuvan ulkopuolista kohdetta, tietystä pisteestä, katse lukittuna kohteeseen. Tätä kuvaa voi edeltää ja/tai seurata POV-otos. Kokonaisuudesta muodostuu subjektiivinen vaikutelma henkilöahmosta ja siitä mitä tämä näkee ja kuinka siihen reagoi. Näkökykyä (sight) voidaan ilmentää otoksella, jossa ei ole olellista näyttää mitä henkilöahmo näkee, vaan se että hänellä on, yleisimmässä tapauksessa, vaikeuksia nähdä. Tällöin ei näytetä katseen, vilkaisun, kohdetta vaan näkemisen tilaa itsessään. Tämä eroaa normaalista POV-otoksesta, jossa henkilöahmo katsoo tiettyä kohdetta, eikä tämän tunnetilaa korosteta millään tavoin. Keskitytään siihen mitä nähdään. Nyt kuvaan lisätään tunnetilaa tilaa ilmentävä, havainnointia (perception) kuvastava optinen efekti, joka ilmentää *miten* nähdään.

Yleisesti tällaisissa POV-otoksissa kuva on epätarkka (out-of-focus) ja tarkkuus sekä syväterävyys voivat vaihdella. Tämä havainnollistaa usein sitä, että henkilöahmo on humalassa, häntä huimaa, hänet on huumattu, hän on loukkaantunut taikka hypnotisoitu. Katsoja voi nähdä POV-näkymän sumeana seurauksena esimerkiksi siitä, että henkilöahmon silmät kyynelehtivät tai hän on menettämässä näkökykynsä. Tämän tapaiset efektit ovat kuitenkin harvemmin käytettyjä. Riskinä on, että ne luovat tahattoman koomisen vaikutelman, joka kääntyy tavoiteltua tunnelmaa vastaan ja etäännyttää katsojan. Braniganin mukaan ei ole tärkeää mitä keinoa käytetään, vaan se miten se osallistuu subjektiiviseen rakenteeseen. Pienet vaihtelut epätarkkuudessa eivät vielä ilmennä humaltumista, tämän ilmentäminen vaatii otoksia (objektiivisia kuvia), jotka ovat tarkkoja ja muutos epätarkan ja tarkan kuvan välillä luo vasta toivotun efektin. (Branigan, 1984, 80).

Keinot joilla näkemiseen vaikutetaan – kameran tarkennus, lavastus, valaisu, zoom – ovat yhdessä elementtejä joista henkilöahmon näkeminen (vision) koostuu.

Zoomauksella voidaan ilmentää yllättävää löytämistä ja kasvanutta kiinnostusta katseen kohteeseen. Tämä ei tosin teknisesti ole enää varsinainen POV-otos. Esimerkiksi jos henkilö katsoo maassa makaavaa ruumista ja tätä seuraa leikkaus tiiviiseen lähikuvaan ruumiin kasvoista. Nainen on pysynyt paikallaan, eikä ole fyysisesti siirtynyt lähemmäksi katseen kohdetta. Katsoja mieltää kuvan POV-otoksena, vaikka se ei sitä enää optinen POV-otos olekaan. Usein tätä keinoa kuitenkin käytetään, jotta katsoja näkisi paremmin henkilöhahmon katseen kohteen. Kuvaa voidaan tiivistää tai se voidaan kuvata jopa hieman eri kuvakulmasta. Katsoja mieltää tällaisen optisesti poikkeavan kuvan enemmänkin mentaalisenä POV-otoksena. Katsoja näkee mitä henkilöhahmo näkee, kun tämä näkee. Pienet säännöistä poikkeamiset ovat mahdollisia ja jopa suositeltavia sujuvan ja tehokkaan kuvakerronnan aikaansaamiseksi. Edellämäisestä käytetään nimitystä ”*dynaaminen havainnointiotos*” (*dynamic perception shot*). Kun kyseiseen otokseen määritellään mistä pisteestä henkilöhahmo katsoo, olemme jälleen takaisin perinteisen käsityksen mukaisessa POV-otoksessa (Branigan, 1984, 81-82). Seuraavassa keskitytään yhä tarkemmin näkemiseen (sight), millä tavalla subjektiivisesta POV-kuvakulmasta kuvattu henkilö näkee, heijastaen sen hetkistä emotionaalista sekä fyysikaalista tilaansa.

5.2 Kameran objektiivit

Yksi kuvauksen ratkaisevimpia valintoja on oikean kameraoptiikan valinta. Eri objektiiveilla tarina voidaan kertoa eri tavalla ja jokaisella niillä on ominaispiirteensä. Ohjaaja Sidney Lumet toteaa, että yksikään objektiivi ei varsinaisesti näe sitä, mitä ihmissilmä näkee, mutta lähimmäksi pääsevät keskialueen objektiivit 28mm:stä 40mm:iin. Laajakuvaobjektiiveilla (9-24mm) kuvaan voi syntyä vääristymiä ja yleisesti voi sanoa, mitä laajakulmaisempi objektiivi, sen suurempi vääristymä (Lumet, 1995, 97). Nämä vääristymät voivat olla joko optisia kuvan reuna-alueiden suorien linjojen pyöristymiä tai tilallisia.

Kuvaajan täytyy ottaa huomioon millaisen syväterävyyden kuvaan haluaa ja millaisena etäisyyksien halutaan toistuvan. Pitkän polttovälin objektiivin valinnalla (85mm), päästään pieneen syväterävyyteen ja siihen että henkilöt, esineet, näyttävät olevan lähempänä toisiaan kuin mitä todellisuudessa ovat. Lyhyen polttovälin objektiivilla päästään puolestaan siihen, että näkökenttä on mahdollisimman laaja ja mitä

laajemmaksi mennään (vrt. 9mm) täytyy ottaa huomioon, että mittasuhteet voivat vääristyä ja tehdä kuvasta efektimäisen korostetun ja välittää katsojalle ei halutun koomisen vaikutelman.

POV-otoksessa pyritään yleisesti jäljittelemään ihmisen katseen näkökenttää. Ihmisen silmä näkee miltei 180 astetta, kun otetaan huomioon ”peripheraali-katse”. Näkökenttä, joka nähdään tarkasti kun katse on kohdistuneena tiettyyn asiaan, on noin 40 astetta. Joten 35mm elokuvakameralla noin 50mm objektiivi on lähimpänä tätä ja 16mm kameralla 25mm. Todellisuudessa hieman laajempi (35mm kamera 25-40mm ja 16mm kamera 12-16mm) kuin edellä mainittu, koska kameraa ja silmää ei kuitenkaan voida verrata näin suoraan keskenään (Brown, 2002, 47). 50mm objektiivi on mielestäni realistisuutta jäljittelevään POV-otokseen aivan liian tiivis.

POV-otoksen tapauksessa pyritään siis valitsemaan tilanteeseen sopivin objektiivi, huomioon ottaen käytettävissä oleva kamerateknikka, jossa syväterävyys alue ja mitta- sekä etäisyysuhteen säilyvät ihmissilmälle ominaisina.

Benoit Debie kertoi (2010) käyttäneensä Enter The Void (Noé, 2009) elokuvan POV-otoksissa 35mm kameralla 16mm objektiivia ja 16mm kameralla 9,5mm objektiivia. Metsästysmaan kuvauksissa käytin POV-otoksiin useimmiten 12mm objektiivia, koska katsoin, että se vastasi 16mm kameralla parhaiten normaalia näkökenttää ja liike toistui siinä luonnollisimmin.

5.3 Syväterävyys

Syväterävyydellä kontrolloidaan mitä kuvassa nähdään tarkasti ja sitä mihin katsojan huomio halutaan kiinnittää. Kun tarkastellaan asiaa POV-otoksen kautta, voidaan syväterävyydellä kuvastaa myös henkilöhahmon tunnetilaa. Esimerkiksi kohtauksessa jossa henkilö, otetaan esimerkiksi saalistaja, etenee kohti rakennusta, jossa uhri sijaitsee, halutaan, että mahdollisimman suuri osa kuvasta on tarkkaa, pyritään suureen syväterävyyteen. Tämä saavutetaan laajan objektiivisn ja mahdollisimman pienen F-stop:n (aukon) avulla, esim aukolla F10 ja ylöspäin. Filmille kuvattaessa käytetään mahdollisimman nopeaa filmimateriaalia, esim. ASA500, jotta tarvittavan valon määrä ei kasva halutulla aukkoalueella liian suureksi. Otetaan toisena esimerkkinä tilanne, jossa saalistajan ja urhin tilanne on kääntynyt pääläelleen, saalistaja on saanut

kuolettavan iskun. Voi olla, että tällöin kuvaaja haluaa saada viimeisiin henkäyksiin pienen syväterävyyden, pienen huomioalueen, jolloin ei enää nähdä niin sanottua ”big picturea”, vaan vain sirpaleita siitä. Käytetään ehkä hieman tiiviimpää objektiivia, suurta aukkoa esim. F2, ja mahdollisesti vaihdellaan syväterävyydsaluetta.

Syväterävyyden valinta on tärkeää kun mietitään mitä tunnetta kuvalla halutaan välittää, mitä halutaan pitää tärkeänä ja millä intensiivisyydellä tilanteessa eletään. Haluttu syväterävyys saavutetaan usean valinnan yhtälönä, joka tarkoittaa, että kyseessä on asia, jota kuvaajan tulee miettiä tarkoin jo ennakkosuunnitteluvaiheessa.

Kameran aukon muutoksilla voidaan myös ilmaista sitä kuinka henkilöhahmo POV-otoksessa näkee. Jos henkilöhahmolla on vaikeuksia nähdä, kuvaa voidaan mahdollisesti hämärtää aukkoa sulkemalla tai jos henkilöhahmo häikäistyy kirkkaasta valosta, aukkoa voidaan avata ja tuoda kuvaan lisää valoa. Näitä muutoksia voidaan luonnollisesti tukea kuvauspaikan valaistuksen vastaavilla muutoksilla.

7.3.1 Linssitehosteet - Swing/Shift System

Halusin elokuvan Fall Down (Keränen, 2010) takauma-muistikuvajaksoihin unenomaisen ja epätodellisen tunnelman. Efektin aikaansaamiseksi hyödynsin Clairmont Swing/Shift adapteria (kuva 18), jonka tässä tapauksessa liitin Arri 16 SR Super 16mm kameraan. Linssisysteemi mahdollisti kuvan muokkaamisen jo kuvausvaiheessa erinäisillä tiltauksilla, kuvan nostoilla, laskuilla sekä tarkkuuden ja syväterävyydsalueen täyden kontrolloimisen (kuva 19; 20). Halusin saada kuvaan luonnollisen, orgaanisen ilmeen ilman digitaalisia tehosteita. Lisäkkeen avulla kuvattavan kohteen muotoa voi vääristää tai jopa poistaa kohteen kokonaan kuvasta. Sitä voidaan käyttää myös miniatyyrivaikutelman aikaansaamiseksi. Subjektiiivisessa POV-kuvauksessa Swing/Shift systeemi on hyödyllinen, koska sen avulla voi esimerkiksi kuvata suoraan kohti peiliä, niin että kamera ei näy peilissä. Lisäkkeen voi ajatella äärimmäisissä asennoissaan miltei perskooppimaisena laitteena, jolloin kameramies voi kuvata 90 astetta eri suuntaan kuin mihin osoittaa kameraansa.



KUVA 19. Clairmont Swing/Shift linssisysteemi



KUVA 20. Swing/Shift linssilisäkkeen käyttöä POV-otoksessa,
Fall Down (Keränen, 2010)



KUVA 21. Swing/Shift linssilisäkkeen käyttöä POV-otoksessa,
Fall Down (Keränen, 2010)

5.4 Suljinaika ja kuvataajuus

Subjekttiivista POV-otosta kuvatessa on tärkeää miettiä ihmissilmän fysiologiaa ja sitä kuinka ihmissilmä todella näkee jos halutaan päästä mahdollisimman realistiseen lopputulokseen. Toisaalta kameran suljinajan (shutter speed) ja kuvataajuuden (framerate/fps) muunnoksilla voidaan saada aikaan tehokeinoja, joilla POV-otosta voidaan myös muiden keinojen ohella tukea. Framerate muutoksilla saadaan aikaan joko hidastuksia tai nopeutuksia perinteisen 25fps kuvauksen sijaan (projisionopeuden ollessa vakio 25fps). Suljinaika vaikuttaa siihen kuinka liike toistuu kuvassa. Normaalivaikutelma saadaan suljinajalla 1/50 siinä tapauksessa, että framerate on 25fps. Tällöin jokaista kuvaa valotetaan 1/50 osa sekuntia. Yleisesti normaali suljinaika saadaan seuraavalla kaavalla $1 / (2 \times \text{fps})$. Suljinta nopeuttamalla esimerkiksi 1/250, saadaan aikaan tarkempi, terävämpi liiketoisto, mutta toistettaessa se ei näytä enää luonnolliselta liikkeeltä, vaan on kulmikkaan terävää. Näin ollen nopeampi suljinaika on perusteltua, joko hidastuksissa jolloin liiketoistoon tarvitaan lisää terävyyttä tai jos kuvaaja haluaa liikkeeseen efektinomaisen vaikutelman esimerkiksi korostamaan kohtauksen hektisyyttä. Jos kohtauksessa halutaan saada esimerkiksi ilmassa lentävä vesi erottumaan pisara pisaralta voi nopeampi suljinnopeus olla aiheellinen. Hitaammalla suljinajalla saadaan aikaan päinvastainen vaikutelma. Liike muuttuu pehmeämmäksi ja epätarkemmaksi. Efekti korostuu nopean liikkeen kohdalla ja liikkuvasta kohteesta onkin näin mahdotonta saada tarkkaa kuvaa. Näiden muuttujien yhteydessä on otettava huomioon myös kameran ISO-arvo. Se kuinka paljon valoa tarvitaan ja on mahdollista kohtauksen kuvaamiseen saada.

5.5 Kamera-ajotekniikat

Elokuvaaja voi liikuttaa kameraa usealla eri tavalla käyttötarkoituksen mukaan. Vaihtoehtoina ovat muun muassa käsivara, Steadycam/Glidescam, dolly, erilaiset kraanat sekä jibit. Kamera voidaan kiinnittää (grip) erinäisiin kulkuvälineisiin kuten autoihin, juniin, helikoptereihin ynnä muihin vastaaviin. Kamera-ajo voidaan toteuttaa myös tietokoneen avulla jolloin liikeradalla ja näkymällä on rajoituksena vain mielikuvitus. On kyse siitä, millaista liikettä tavoitellaan, minne kameran täytyy matkata, kuinka pitkä matka ja millaisessa kuvakulmassa. Kysymys on myös kuvan luonteesta, siitä millainen liike palvelee tarkoitusta ja millaisen tunteen se herättää.

Käsivaralta kuvatessa tavoitellaan usein realistisuuden tunnetta ja reagoidaan siihen mitä kameran edessä tapahtuu. POV-otosten kuvauksessa käsivarakameran käyttö on suhteellisen yleistä. Se on rajoittamatonta, liikkuminen on helppoa ja kamera voi käyttäytyä käsivaralla ihmissilmän tavoin. Kuitenkin heti kun hahmo liikkuu, kameran on liikuttava ja huomio täytyy kiinnittää kuvan vakauteen. Kun POV-otosta kuvataan käsivaralla ilman vakautusvälineitä, kamera tekee kulmikkaita liikkeitä sekä tärisee. Silmä ei näe tällä tavoin. Liike on sulavaa ja katseen kohteesta toiseen siirtyminen tasaista. Erityisesti liikkeessä tämä korostuu. Kun ihminen kävelee ja katsoo kauas horisonttiin, ei horisontti pompi eikä kallistele. Kun tilannetta katsoo käsivarakameran linssin läpi, kuva on yleensä huojuvaa ja heiluvaa. Tätä varten onkin kehitetty Steadycam, joka vakauttaa liikkeen ja tuo sen enemmän ihmissilmän tasolle. Olkapäätuken (Shouder-set) käyttäminen on myös yksi tapa vakauttaa kameraa ja vaimentaa liikkeestä syntyvää ei toivottua tärinää ja epävakautta.

Elokuvassani Fall Down subjektiiviset POV-otokset kuvattiin dollyn päältä käsivaralla, sekä osin täysin käsivaralla. Tavoitteena oli saada POV-otoksiin eloa täysin tasaisen liikkeen sijaan. Vaikeassa maastossa käveleminen olisi tuonut kuvaan liikaa heiluntaa, joten dolly oli tähän hyvä ratkaisu. On hyvä kuitenkin huomioida, että käsivaralla kuvaan tulee aina pientä mikrotärinää ja heilumista, joka ei välttämättä aina POV-otokseen sovellu, tai voi ainakin etäännyttää katsojan tilanteesta ja subjektiivisuuden tunteesta. Fall Downin tapauksessa kuvan lievä epävakaus kuvastaa henkilöahmon sisäistä haurasta tilaa, epävarmuutta ja eloa todellisuuden ja kuvitelman rajamailla. Kuvaustyyliä valitessaan kuvaajan tulee siten aina miettiä tarkoin kuvattavan henkilöahmon sisäistä maailmaa ja mitä siitä halutaan katsojalle näyttää.

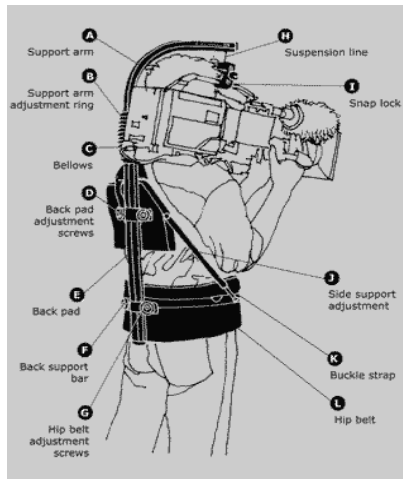
Kun kohtaukseen tarvitaan tasaisempaa, hallitumpaa kamera-ajoa, otetaan käyttöön Steadycam (Glidecam tmv.) (kuva 22) tai dolly (kuva 23). Metsästysmaassa (Mielonen, 2011) hyödynsin Glidecamia aina otoksissa, joissa kohde on liikkeessä tai kuvattava liikerata oli suuri. Sulavien kiertoliikkeiden käsivaralla toteuttaminen, esimerkiksi kohtauksessa jossa kamera kiertää Moukarin ympäri 180 astetta, olisi ollut mahdotonta. Joskus voidaan käyttää myös muita vakautusapuvälineitä kuten Easy Rig (kuva 24). Tällöin kameramiehellä on päällä liivihaarniska, jonka selkäosasta kuvaajan pään yläpuolelle nousee rakenne joka kannattaa kameraa vaijerin varassa, samalla vieden painon pois kuvaajan olkapäältä ja pehmentäen liikkeitä. Easy Rig on tosin tyyliältään lähempänä käsivarakuvaa kuin tasaista kamera-ajoa.



KUVA 22. Glidecam



KUVA 23. Fischer-dolly



KUVA 24. Easy-rig

Kohtauksen tavoitteena voi olla totetuttaa kadulla kävelevän henkilön POV-otos mahdollisimman realistisesti, niin että matka etenee tasaisesti jäljitellen ihmisen normaalia katsetta ja näkökykyä. Tässä tapauksessa kameran vakautus jollakin edellämainitulla keinolla on välttämätöntä. Jos toisaalta haluamme näyttää hämärässä metsässä rajusti saalistajaansa pakoon juoksevan henkilön POV-otoksen, on perusteltua, että kuva ei ole tasaista. Se voi heilua ja täristä voimakkaasti kuvastaen henkilön sisäistä pelkoa tilanteessa. Tasainen nopea eteneminen kyseisessä tilanteessa voisi puolestaan luoda vaikutelman itsevarmuudesta ja voittamattomuudesta.

Ensimmäinen huomioonotettava asia kamera-ajotekniikkaa valitsettaessa on yleisesti matka jonka kamera täytyy kulkea, seuraavaksi maasto jossa kuljetaan, tavoiteltu tyyli

ja lopulta tunne joka kuvauksella halutaan saavuttaa. Pitkät kamera-ajomatkat toteutetaan useimmiten Steadycamilla, käsivaralla tai esimerkiksi Easy Rigin tai muun vastaavan apuvälineen avulla. Dollyn käytössä radan rakentaminen vie aina paljon aikaa ja jos ajomatka on pitkä, myös resursseja, koska jokainen metri rakennettua rataa maksaa tuotannolle ajan lisäksi rahaa. Dollya käytetäänkin usein kun kuljettava matka on lyhyt ja erityisesti silloin kun tavoitteena on saada toteutettua mielellään hidasta liikettä. Steadycamilla erittäin hitaasti ryömivä ja tasainen ajo on haastavampaa tehdä. Dollyn käyttö onkin järkevää esimerkiksi kuvissa, joissa kuva tiivistyy tietyn esineen tai henkilön yksityiskohtaan. Myös kuvakorkeuden säätelyt ovat dollylla Glidecamia vaivattomampia ja nopeampia. Varsinkin jos käytössä on hydraulisin korkeussäätimin varustettu Fischer-tyypin dolly.

Kun Steadycam ja dolly kamera-ajoja vertaa toisiinsa huomaa niiden luonteessa välittömästi eron. Olen aina mieltänyt Steadycam kuvan subjektiivisemmaksi. Se elää henkilöihahmon mukana, liikkuu kuin tämä, katsoo kuin tämä eteenpäin liukuen. Dolly kamera-ajo puolestaan tuntuu objektiivisemmalta. On kuin ulkopuolinen seuraisi tilannetta. Liike on ennalta määrätymästä ja lukitumpaa. Luonnollisesti kuvaaja voi tehdä kuvaan lisää eloa pienillä kameraliikkeillä, mutta se näyttää helposti teennäiseltä. Siten dollya käytetäänkin useimmiten esittelykuvissa sekä siirtymissä. Pidemmät kamera-ajot jossa seuraamme tiettyä kohdetta tehdään yleisesti joko käsivaralla tai juuri Steadycamilla valitun tyylin mukaisesti.

Loppuotyöelokuvassani *Metsästysmaassa* (Mielonen, 2011) tein juuri kuten edellä. Kuvasin objektiiviset esittelyotokset dollylla ja liikkuvat POV-otokset Glidecamin avulla. Kuitenkin kuva, jossa Kiurun ja Moukarin Chevy saapuu kaupan pihaan (kuva 25) on hieman poikkeus tästä. Kuva on todellisuudessa autoa katseellaan seuraavan kyläläisen POV-otos (kuva 26). Tämä paljastetaan katsojalle kuitenkin vasta myöhemmin, kun näytämme autoa aidan takana katsovat kyläläiset. En halunnut alleviivata kuvan liikkeen luonteella sitä, että kyseessä on näkökulmaotos, kuten esimerkiksi näyttämällä kameran liikkeellä, että henkilöihahmo kävelee. Kyseessä on takautuvasti paljastettu ja viivytetty POV-otos. Tässä rakenteessa näytetään ensin mitä katsotaan, leikataan muualle, esimerkiksi objektiiviseen yleiskuvaan, jonka jälkeen vasta paljastetaan kuka katsoo. Kerronnallisesti ei ollut tärkeää, että katsojan olisi heti tajuttava otoksen olevan POV. Se on ennemminkin ”piiloitettu” elokuvaan katsojan löydettäväksi. Tarkoituksena oli esittää kuva joka voi olla samanaikaisesti sekä

subjektiivinen että objektiivinen paljastaen katsojalle vasta paljon myöhemmin, että se olikin todellisuudessa POV-otos.



KUVA 25. Kyläläisten POV-otos, Moukari ja Kiuru, Metsästysmaa (Mielonen, 2011)



KUVA 26. Kyläläiset katsovat Kiurua, takautuvasti paljastettu ja viivytetty POV, Metsästysmaa (Mielonen, 2011).

Kamera-ajotekniikan valinta on kerronnan kannalta erittäin tärkeää. On kyse siitä minkä tunteen kamera-ajolla haluaa tavoittaa ja siitä kuinka se palvelee elokuvaa osana kokonaisuutta ja kertoo itse tarinaa. Jokaisen kameran liikkeen tulisi olla perusteltua. Yhteenvetona voidaan todeta, että käsivarakameralla liikkeen kuvaaminen on usein reagoivaa kuvausta kun taas kamera-ajolla toteutettu liike, oli välineenä sitten steadycam tai dolly, on tarkasti ennalta suunniteltua. Pitkät kamera-ajot vaativatkin sekä kuvaajalta, että näyttelijöiltä tarkoin suunniteltua koreografiaa.

6 POV-OTOS KAUHUELOKUVASSA JA ELOKUVAKERRONNASSA

Teorian ja kamerateknisten seikkojen jälkeen on syytä tutkia POV-otoksen esiintymistä yleisesti elokuvakerronnassa ja erityisesti kauhuelokuvassa. Seuraavassa valikoima esimerkkejä POV-otoksen käytöstä sekä yleistä katsausta siitä kuinka POV-otoksesta on muodostunut yleinen tapa kuvata toimintaa kauhuelokuvissa.

Kauhugenre on täydellinen subjektiivisen kuvakerronnan pelikenttä ja POV-otos on kauhuelokuvissa erittäin yleinen tapa kuvata toimintaa. Useimmiten katsoja asetetaan tappajan näkökulmaan seuraamaan tämän suorittamia veritekoja ensimmäisen persoonan kuvakulmasta. Näin samaistumisesta tulee myös ristiriitaista kun katsoja asetetaan tai pikemminkin pakotetaan katsomaan maailmaa pahan ja moraalittoman henkilöhahmon näkökulmasta. Tämä puolestaan on oleellinen osa genren viehätysoimaa. Kauhuelokuvan katsoja nautti kun hänet viedään mukavuusalueidensa ulkopuolelle. Kauhuelokuvan ensisijainen tarkoitus on saada katsoja kokemaan yhtä tunteista voimakkaimpia - pelkoa. Yleisin pelon aihe kauhutarinassa on kuoleman pelko. Onkin huomionarvoista tutkia itse pelkoa, jota elokuvan katsominen aiheuttaa, millä kuvallisilla keinoilla se aiheutetaan ja millaista roolia subjektiivinen näkökulma ja POV-otos siinä näyttelee.

Kauhuelokuvagenressä on useita alalajeja kuten psykologinen kauhu, slasher, splatter, found footage, zombie, body horror, giallo, sci-fi kauhu ja niin edelleen. Tutkin tässä kontekstissa lähemmin slasher-genreä. 80-luvun slasher-kauhuelokuvissa POV-otoksesta muodostui, voisi sanoa, yksi genren tavaramerkeistä, sen esiintyessä usein elokuvan ensimmäisinä otoksina. Slasher-kauhualagenren ominaispiirteistä seuraavassa lisää.

6.1 Kauhun alagenrenä – Slasher

Valtaosa 70 – 80-lukujen slasher-elokuvista alkaa pitkällä POV-otoksella, jolloin katsojalle esitellään saalistaja/paha voima, antagonisti, joka muodossa tai toisessa jahtaa pahaan aavistamatonta uhriaan. Elokuvan protagonistin esitellään usein vasta elokuvan avaaman ensimmäisen veriteon jälkeen. Juuri tässä kauhun alagenressä subjektiivinen kuvakulma on käytetyimmillään ja siitä on muodostunut hyvin yleinen tapa kuvata

erityisesti antagonistin, murhaajan liikkeitä. Katsojan samaistuminen on tällöin usein katseen kohteessa, saaliissa, joka juoksee päättömästi karkuun jahtaajaansa. Kuvauskeino juontaa juurensa myös siihen, että murhaajan kasvoja ei yleisesti näytetä. Pahasta luodaan kasvoton tai naamioitu saalistaja ja siten mahdollisesti entistäkin pelottavampi. Murhaajan POV-otos laittaa katsojan tuntemaan pelkoa saalistettavan puolesta, mutta toisaalta odottamaan saalistuksen veristä määränpäättä.

Subjektiiivista POV-otosta voidaan käyttää myös yllätysmomenttina, kuten kauhuklassikon Halloween (Carpenter, 1978) tunnetussa avauskohtauksessa, jossa katsojille paljastetaan vasta jakson päätteeksi, että he ovatkin seuranneet tapahtumia lapsen silmien kautta, tehden näin tapahtuneesta entistäkin häiriintyneemmän (kuva 26).



KUVA 27. Halloween (Carpenter, 1978)

Kauhuelokuvan POV-otos on usein kuvattu käsivarakameralla. Tällöin kuva on heiluvaa ja hektistä pyrkien simuloimaan henkilöahmon katsetta ja liikkumista tilassa. Tyypillinen alkujakso voisi mennä seuraavalla tavalla, koostuen kolmesta vaiheesta.

1. Vaaniminen
2. Hyökkäys
3. Verinen loppuhuipennus

Murhaajan taustalle on yleisesti istutettu jokin traumaattinen lapsuuden tapahtuma, kieroutunut taustatarina, joka laukaisee elokuvan ajavan voiman, murhaketjun.

Kohtaus alkaa pahaenteisesti vaanivalla POV-otoksella, jossa saalistaja vaeltaa ja etsii kohdettaan. Lopulta saalistaja paikallistaa paha aavistamattoman kohteen ja jää vaanimaan tätä sopivan näköesteen taakse, tarkkaillen tulevaa uhriaan. Jännitettä ja paljastumisen uhkaa kasvatetaan kun näemme että kohde aistii pahan läsnäolon ja kääntää katseensa kohti saalistajaa. Saalistaja luonnolisesti välttää paljastumisen vetäytymällä näköesteen taakse piiloon. Seuraavaksi saalistaja aloittaa lopullisen lähestymisen kohti uhria ja näin alkaa hyökkäysvaihe, jolloin uhri huomaa saalistajan ja pyrkii pakenemaan tätä. Sulavan, vaanivan alun jälkeen kuvaustyyli voi muuttua rajummaksi ja liikkeet äkkinäisemmiksi sekä kulmikkaimmiksi. Tämä vaihe on yleensä kestoltaan pitkä ja jännitystä kasvatetaan kohti loppuhuipennusta kun voimasuhteet takaa-ajon aikana vaihtelevat. Lopulta saalistaja saavuttaa uhrin ja lahtaa tämän mitä mielikuvituksellisimmalla tavalla ja välinein sekä yleensä koko kohtauksen keston nähden silmänräpäyksessä. Geneerisessä slasher-elokuvassa kyseisenlainen kohtaus toistuu useita kertoja, kunnes elokuvan alussa esitelty viaton henkilökaarti on teurastettu, lukuunottamatta viimeistä taistelijaa, joka lopulta kukistaa mellastavan pahan. Tämä viimeinen eloonjäänyt on usein varsinkin 80-luvun amerikkalaisissa slashereissa istutetun moraalikäsitteen mukainen hyveellinen nuori nainen.

Italialaisohjaaja Dario Argento on tehnyt slasher-elokuvia 70-luvun alkupäivistä lähtien. Argento käyttää POV-otosta elokuvissaan hyvin usein. Pitkät ja maalailevat POV-kohtaukset alkavat yleensä sillä kun mustanahkahansikkaiset kädet tarttuvat killtävään teräaseeseen ja henkilöhahmo aloittaa kiireettömän, vaanivan matkan kohti tulevaa uhriaan. Kohtaukset huipentuvat veriseen yhteenottoon ja tyylitellyn ilmeensä puolesta niitä onkin kutsuttu kauhufanien keskuudessa ”*murhataiteeksi*” (kuva 28). Tähän on vaikuttanut osaltaan se, että kameran liikkeet ovat tasaisen sulavia ja itse murhakohtaukset erittäin graafisia sekä värikkäitä. Kuriositeettina mainittakoon, että Argento on kertonut näyttelevänsä itse kaikki kyseiset POV-otokset, joten murhaajan kädet kohtauksissa ovat itse ohjaajan.



KUVA 28. Katsoja murhaajan näkökulmassa,
POV-otos elokuvasta Tenebre (Argento, 1982)

6.2 Kauhuelokuvan kuvakerronnan konventioista

Kauhuelokuva on ensisijaisesti liikettä. Katsojaa liikutetaan elokuvan sisällä montaasin, valaisun ja kameran tilallisen ja ajallisen liikkeen kautta. Elokuvallinen prosessi on dynaamista maaperää, jossa subjektin ja objektin roolit muuntuvat ja vaihtuvat. Kuvaus, leikkaus ja *mise-en-scène* liikuttavat meitä fyysisesti. Kamera liikkuu tilassa paljastaen meille 'sietämättömiä' elementtejä, usein piilotettuina henkilöhahmon katseelta. Tapa, jolla kamera liikkuu on suoraan tunteisiin vaikuttavaa. Käsivarakamera välittää tunteen saalistajan jännityksestä, siitä että hän saavuttaa pian saaliinsa. Hyppyleikkauksilla meitä voidaan hätkähdyttää tai aikaansaada hengästyttävä vaikutelma tulituksenomaisen ristileikkausten kautta. Esimerkkinä Alfred Hitchcockin Psykon suihkukohtaus. Kohtaus on myös hieno esimerkki kuinka leikkauksen keinoin voidaan saavuttaa subjektiivinen kokemus ja kasvattaa kauhu huippuunsa. Katsoja elää mukana jokaisessa veitseniskussa ja jokainen kuva tuntuu viiltävän katsojaa kuten päähenkilöä. Bernard Hermannin musiikki vain vahvistaa tätä entisestään. Psykon suihkukohtaus kestää noin 3 minuuttia ja siinä on 50 leikkausta. Hitchcock itse sanoi Leonard Southille kohtausta suunnitellessaan: ”Kuvaan ja leikkaan staccatona niin ettei yleisö tiedä mitä hittoa oikein tapahtuu.”³ (kuva 29) (Rebello, 1990, 101).

³”I’m going to shoot and cut it staccato, so the audience won’t know what the hell is going on.”



KUVA 29. Kuvakaappauksia suihkukohtauksesta, Psycho (Hitchcock, 1960).

Valon ja varjon käyttö sekä värimäärittely vaikuttavat suoraan silmän hermoihin, jotka leviävät ympäri kehomme hermostoa impulssimaisesti, aikaansaaden tunteen kauhusta ja jännityksestä. (Powell, 2005, 201). Edellämainitussa kuvaillaan katsojan kauhuelokuvakokemusta deleuzianisesta perspektiivistä. Jokainen kuvassa näkyvä lavastuksellinen sekä kuvaustekninen elementti vaikuttaa tunteisiimme ja siihen kuinka tulkitsemme kuvaa.

Kauhuelokuvan kuvakerronnassa suurinta roolia näyttelevät visuaaliset keinot, kuten valon ja varjon vahvat kontrastit, ääripäät, kuten täydellinen pimeys, kirkas valo ja voimakkaat värit, hektinen tai täydellisen sulava dynaaminen kameran liike. Kuinka henkilöihahmon tuskaa ja ahdinkoa voidaan kasvattaa maksimaaliseksi? Tämä saavutetaan kuvauksen näkö- ja kuvakulman, sävyn, leikkauksen, äänimaailman, esillepanon sekä rytmityksen kautta. Unohtamatta kaiken perustaa, hyvää käsikirjoitusta ja henkilöohjausta. Kauhuokuva luo paljolti voimaansa visuaalisista ärsykkeistä. Niiden ei aina tarvitse olla loogisia, tavanomaisia, vaan tehokkaimmillaan ne ovat nimenomaan irrationaalisia, arkijärjellä selittämättömiä tunkeutuen syvälle katsojan alitajuntaan. Katsojan kokemaa kauhua voidaan pitkittää hidastempoisella leikkauksella ja pitkillä kuvilla tai se voidaan tuoda äkilliseen päätökseen hengästyttävän vaikutelman aikaansaavalla nopealla leikkausrytmillä. Leikkausrytmi onkin hyvin oleellinen osa

subjektiivisen kokemuksen luomista, kuten edellä olleesta Hitchcockin Psykon esimerkistäkin voidaan helposti todeta.

Subjektiivinen näkökulma sekä POV-otos ovat tehokkaita keinoja kasvattaa kauhua ja katsojan samaistumista henkilöhahmoon. Saada tämä tuntemaan samoin kuin henkilöhahmo tai vaihtoehtoisesti pakottamalla katsoja astumaan saalistajan kenkiin ja määrättyyn näkökulmaan. Objektiivisella kuvakulmalla voimme näyttää sen mitä henkilöhahmomme ei tiedä ja aikaansaada kauhua siitä mitä tälle tulee pian tapahtumaan. Näiden yhteispelillä luodaan kohtausta, jossa katsoja parhaimmillaan myötäilee tilannetta koko kehollaan. Jokainen osa-alue on mukana toistaan tukien ja päämääränään kasvattaa jännitystä. Eikä kuvakerronta olisi koskaan niin tehokasta ilman sitä saumattomasti tukevaa äänimaailmaa. Ihmisen yleisimmät pelkotilat ovat ajattomia ja universaaleja. Kuvakerronnallisesti asiat joita emme näe luovat kauhua, aivan kuten oikeassakin elämässä. Kuten pimeyden pelko ja se että emme aivan näe nurkan taakse mitä siellä on. Nämä ovat asioita, jotka saavat alitajuntamme laukkaamaan. Elokuvantekijälle ne ovat tärkeitä työkaluja. Katsojan mielikuvitukseen on voitava luottaa ja lopulta elokuvan todellinen voima piilee katsojan alitajunnassa.

6.3 POV-otos elokuvan perustana

Elokuvahistoriasta löytyy muutamia esimerkkejä elokuvista, jotka perustuvat pitkälti tai jopa täysin POV-otokseen. Ehkäpä tunnetuin esimerkki nähdään film noir elokuvassa *Lady in the Lake* (Montgomery, 1947)⁴ (kuva 30). Raymond Chandlerin romaaniin pohjautuvassa elokuvassa kamera ottaa protagonistin, etsivän paikan koko elokuvan keston ajaksi ja katsoo tapahtumia hänen kauttaan, kamera on etsivä. Kun muut hahmot kommunikoivat päähenkilön kanssa, he puhuvat suoraan kameralle, katsoen linssiin. Päähenkilöä katsoja ei näe kuin heijastumana peilistä. Elokuva ei saanut hyvää vastaanottoa ja syynä pidettiin sitä, että katsoja ei nähnyt päänäyttelijää juuri lainkaan. Hollywoodin tähtiä janoavaa yleisöä tämä ei tyydyttänyt.

⁴ näyte elokuvasta *Lady in the Lake*: http://www.youtube.com/watch?v=Zzdl-js_mQ4



KUVA 30. POV-otos elokuvasta *Lady in the Lake* (Montgomery, 1947)

Viitaten elokuvaan *Lady in the Lake*, elokuvakriitikko Julio Moreno kertoi POV-otoksesta ja subjektiivisesta elokuvakerronnasta seuraavaa. ”Elokvassa ei ole mahdollista puhua kertojasta sen tiukimmassa merkityksessään. Elokuva ei kerro, vaan sen sijaan asettaa katsojan, ilman välikäsiä, tilaan jossa faktat kerrotaan hänelle.” (Branigan, 1992, re 1996, 144). Moreno painottaa, että elokuvan luonne ja syvin olemus on valokuvauksessa. Ensimmäisen persoonan kerronnan tavoittaminen ei voi siten toteutua koska valokuvaus voi vangita vain ulkoisen maailman, ei henkilökohtaista kokemusta. ”Vaikka ajatuksemme ovatkin joskus kuin kuvia, valokuvaus ei voi täysin vangita noita kuvia”. Moreno vertaa elokuvan 'puhtaan visuaalisia' ominaisuuksia kirjallisuuden 'sanallisiin' ominaisuuksiin ja tekee päätelmän, että parhaimmillaan POV-otos imitoi sanallisen kerronnan muotoa. Kun yritetään luoda vastine kirjalliselle 'näen x', POV-otos ei ole rehellinen elokuvan todelliselle luonteelle. Sanat kirjan sivulla voivat kuitenkin vangita ajatuksen, joten kirjallisuus on oikea media todelliselle ensimmäisen persoonan kerronnalle. Tavoitteena on näyttää kuinka henkilöhahmo ajattelee, ei vain mitä henkilöhahmo ajattelee tai näkee (Branigan, 1992, re 1996, 144). Onkin monesti sanottu, että elokuva ei ole paras taidemuoto ihmisen sisäisen maailman esittämiselle, koska se tallentaa vain ulkoista maailmaa ja näkymätöntä on mahdoton tallentaa.

Elokuva-akateemikko Robert Eberwein puolestaan väittää, että *Lady in the Lake* on

”mahdollisesti kaikkein lähimpänä elokuvan keinoin esitettyä aitoa unta ...se mitä Montgomery yritti tehdä, esittäessään kirjallisen ensimmäisen persoonan näkökulman elokuvassa, oli monistaa unen olosuhteet. Mutta ei tietenkään MEIDÄN untamme. Se katseen perspektiivi joka yleisölle esitetään on siten metodissaan (vaikkakin ei pysyvästi), todellisuudessa vähemmän elokuvallinen, kuin meidän tavallinen elokuvakokemuksemme. Sen vuoksi elokuva kieltää fiktiivisen merkittävyytensä rajoittamalla itsensä subjektiiviseen kameraan. Se ei tarjoa vastinetta ensimmäisen persoonan kerronnalle, mutta sellaisen joka on kirjoitettu toisessa persoonassa. On kuin meille kerrottaisiin novellin keston ajan ”sinä ajoit nopeampaa ja nopeampaa kunnes auto törmäsi pylvääseen”; ”sinä ammuut miestä revolverilla,” jne. Sietämätöntä. Se murtaa muurin taiteen ja elämän välillä.”” (Branigan, (1992, re 1996), 151).⁵

Varhainen esimerkki sittemmin Found Footage elokuviksi nimetystä tyyllilajista löytyy vuodelta 1989 valmistuneesta independent Vietnam-sotaelokuvasta nimeltään *84 Charlie Mopic* (Duncan, 1989). Elokuvasa kamera katsoo tapahtumia sotilaan silmin, tosin videokameran välityksellä. Päähenkilö nähdään elokuvan aikana vain kerran lopussa, kun hän on nousemassa helikopteriin ja hänet ammutaan. Päähenkilö heittää kameran helikopteriin, se kääntyy osoittamaan häntä ja tallentaen hänen viimeiset hetkensä.. Katsoja näkee samalla ensimmäistä kertaa kenen silmin elokuvaa on katsonut.

⁵ *”possibly the most sustained equivalent in film of a genuine dream. ...What Montgomery did, in trying to present the equivalent of a literary first person point of view was – I believe unwittingly – to duplicate the conditions of a dream. But not OUR dream, surely. The perspective of viewing which the audience is presented is, thus, in its consistent use of a method (although at times inconsistent), actually less cinematic, less like our ordinary experience of film...In effect, the film denies its fictive significance as a film by restricting itself to the subjective camera. It offers the equivalent not of a first person narrative, but of one written in the second person. Ot is as if we were being told for the duration of a novel: ”you drove faster and faster until the car crashed against the post”; ”you shot at the man with your revolver,” etc. Unbearable. It breaks down the barrier between art and life (Branigan, (1992, re 1996), 151).*

84 Charlie Mopic elokuvaa tunnetumpia, samaan kategoriaan kuuluvia, niin sanottuja Found Footage elokuvia ovat muun muassa koko genren käytännössä synnyttänyt ja huikean tähän päivään saakka jatkuneen boomin liikkeelle sysännyt *The Blair With Project* (Myrick, Sánchez, 1999) sekä *Rec* (Balagueró, Plaza, 2007), *Cloverfield* (Reeves, 2008), *V/H/S* (useita ohjaajia, 2012). Näissä elokuvissa videokamera toimii käytännössä subjektiivisena silmänä seuraten tapahtumia ja reagoiden niihin katseen tavoin. Elokuvan roolihahmojen kuvaama materiaali on löydetty ja siitä on koostettu elokuva, dokumentin tavoin, kuin tapahtumat olisivat aitoja. Tämä on yksi keino tehdä subjektiivista elokuvaa. Videokameran ollessa välineenä sen sijaan, että näkisimme tapahtumat henkilöhahmon silmien kautta, käytännössä poistaa sen vaivaannuttavan tunteen, että elokuvan muut henkilöhahmot katsoisivat *sinua*, katsojaa suoraan silmiin, kun tiedetään, että todellisuudessa he puhuvat kameralle. Tapahtumat ovat tallennettuja, ei jonkun elokuvan nykyhetkessä kokemia. Tietenkin elokuva perustuukin siihen, että kuvattu materiaali on löydetty ja siitä on koostettu näennäisesti autenttinen dokumentti tapahtumista. Vertaus suoraan POV-kuvaukseen on enemmän tekninen. Elokuvan kohtauksia katsoessa, katsoja kuitenkin seuraa sitä aivan samalla tavoin, kuin seuraisi POV-kuvakulmasta kuvattua kohtausta, katsoja näkee minkä henkilöhahmo näkee ja kokee samoja asioita, samat kauhut, kuin kameraa pitelevä henkilö. Tällä tavoin saavutetaan tavallaan sama tunne kuin POV-kuvauksessa, vaikkakin katsoja on hyvin tietoinen siitä, että kokee tapahtumat videokameran kautta. Kuva saa ja pitää myös näyttää siltä, että se on videokuva. Teknisesti kamera voi heilua rajusti, se on ajoittain epätarkkaa, suttuista, luoden vain lisäuskottavuutta materiaaliin. Toisin kuin POV-kuvauksessa, jossa kuvan on jäljiteltävä sitä mitä ihmissilmä oikeasti näkee, sen on oltava uskottava siinä *miten* se näkee.

POV-otosta voi käyttää monella eri tavalla, eikä näkökulman tarvitse aina olla ihmisen. Käytännössä POV-otosta voidaan käyttää minkä tahansa näkevän hahmon tai olennon näkökulmaotoksena, kun halutaan ilmentää mitä ja kuinka tämä näkee. POV-otosta on käytetty elottomien ja eläimien subjektiivisena kuvana, kuten elokuvassa *Jaws* (Spielberg, 1975) hain POV-otoksena, taikka elokuvassa *2001: A Space Odyssey* (Kubrick, 1968) tietokoneen POV-otoksena. Kauhuelokuvassa POV-otosta käytetään usein murhaajan ja saalistajan näkökulmaotoksena, tämän vaaniessa pahaa aavistamatonta uhriaan. Muista POV-otoksen muodoista voi mainita kuriositeettinä muun muassa ”doggie camin”. Tällöin kamera seuraa tapahtumia koiran näkökulmasta, samalta tasolta maan rajasta ja myötäilee koiran liikkeitä. Näemme tapahtumat eläimen

näkökulmasta. Kauhuelokuvissa vastaavaa on nähty muun muassa ihmissusielokuvissa, joissa kamera ottaa ihmissuden muodon. Tyypillisin kauhuelokuvan POV-otoksen muoto nähdään kun saalistaja on uhrin kinterillä ja tapahtumat nähdään saalistajan silmin, seuraten uhrin liikkeitä ja pyrkimyksiä paeta tilanteesta. Kamera-ajo on usein käsivaralla tai joissakin tapauksissa steady-cam tekniikalla⁶ toteutettu ja se myötäilee saalistajan katsetta ja liikkeitä, kuin katsoen saalistamaansa uhria. Tyypillistä tällaiselle kohtaukselle on, kun uhri äkkiä katsoo saalista joka ajaa häntä takaa, saalistaja piiloutuu nopeasti verhon, puun tai jonkin muun esteen taakse. Yleisesti vastaavat kohtaukset kuvataan aina käsivaralla. Tämä eroaa edellä mainitusta POV-kuvasta sillä, että tässä tapauksessa uhri ei koskaan katso suoraan kameraan ja riko elokuvan illuusiota, vaikka kuva on teoriassa subjektiivinen, tilanne vältetään yleensä kameran liikkeen tai leikkauksen avulla tavalla tai toisella. (Brown, 2002, 7).

Sam Raimin ohjaamassa kauhuklassikossa *The Evil Dead* (1981), unestaan herätetty demoninen henki syöksyy pitkin metsää, kamera leijaa, lentää, kuin se ei olisi kiinni missään, eteenpäin vauhdilla syöksyvän demonin POV-kuvakulmasta kuvattuna. Kamera pujottelee pitkin metsää, väistellen puita, katkoen oksia tiellään, päämääränä nuorten asuttama mökki (kuva 31). Näemme kuinka tämä paha henki katsoo sisään ikkunoista ja lopulta hyökkää päin saalistaan ottaen tämän demoniseen kontrolliinsa. Tämä henki on näkymätön, se vaanii, käyttäytyy kuin oikea henkilö. Näyttelijät katsovat kohti kameraa, katsoen kuitenkin tyhjyyteen, samalla tuntien että ulkona on jotain paha. Katsojana jaamme heidän tuntemuksensa, pelon siitä, että kohta pahuus syöksyy heitä kohden. Mielenkiintoisinta tässä on juuri se tunne, että emme tiedä varmaksi minkä kautta näemme maailman, mikä on tämä paha olento johon meidät katsojana on istutettu? Tämä yhtenä esimerkkinä siitä, että POV-otos ei välttämättä ole aina henkilön POV, se voi kuvata myös näkymätöntä ja tuntematonta voimaa.



KUVA 31.

POV-otos, *Evil Dead* (Raimi, 1981)

⁶

Steady-cam kuva voi tosin olla objektiivisempi tapa kuin käsivara, sulavan liikkeensä ansiosta

7 ELOKUVAESIMERKKEJÄ SUBJEKTIIVISEN KUVAN KÄYTÖSTÄ

7.1 Hitchcock ja subjektiivinen kuva

Elokuvassa *The Wrong Man* (Hitchcock, 1956) Tilanne on seuraava: Päähenkilö Manny on Hitchcockille tyypilliseen tapaan, syyttömänä vangittu mies. Kohtauksessa Manny on vankisellissä ja nojaa järkyttyneenä seinään. Hän tajuaa vakavan tilanteensa realiteetit ensi kertaa ja herää shokista, jonka vangitseminen on aiheuttanut. Manny on rajattu puolilähikuvaan (kuva 32) ja hänen kasvoiltaan huokuu ahdinko sekä epätoivo. Kamera alkaa pyöriä ja kieppua kehää kuvastaen Mannyn sisäistä maailmaa ja aikaansaaden huimaavan vaikutuksen. Liike kuvastaa huoneen pyörimistä Mannyn päässä ja käytännössä ulkoistaa sen objektiivis-subjektiivisen otoksen välityksellä. Ohjaaja laittaa katsojan tuntemaan samoin kuin päähenkilö samalla nähden kuitenkin myös henkilöahmon kasvot. Näin tunne ja reaktio saadaan välitettyä yhdellä kuvalla. Subjektiivinen ja objektiivinen kuva ovat sulautuneet yhdeksi. Tämä epätavanomainen kuvaustapa hätkähdyttää ja pakottaa käytännössä katsojan tuntemaan kuten henkilöahmo, piti siitä tai ei.



KUVA 32. *The Wrong Man* (Hitchcock, 1956)

Toinen esimerkki Hitchcockin usein käyttämästä objektiivis-subjektiivisestä otoksesta nähdään elokuvassa Dial M For Murder (Hitchcock, 1954). Hitchcock kuvaa jälleen syytetyn ahdistusta. Grace Kellyn esittämä henkilö istuu syytetyn penkillä. Valo ja väri hänen kasvoillaan ja taustassa muuttuu kuvastaen hänen sisäistä maailmaa. Punaista, tummaksi, synkäksi, lilan väriseksi, etuvalosta sivuvaloksi luoden voimakkaat varjot kasvoille (kuva 33; kuva 34). Tämä kuvastaa hyvin henkilöahmon sisäistä ahdistusta, syyttömänä tuomittavan pelkoa. Kuva on jälleen objektiivisesta kuvakulmasta kuvattu, mutta kuitenkin sisällöltään ja tunteeltaan subjektiivinen. Toinen esimerkki rohkeasta visuaalisesta tyylistä, jolla luodaan sisäistä subjektiivista maailmaa täysin objektiivisen kuvan keinoin, tässä esimerkissä myös väri- ja valaisumuutoksin tuettuna.



KUVA 33 ja 34. Dial M for Murder (Hitchcock, 1954)

Elokuvassa Vertigo (Hitchcock, 1958) Hitchcock hyödyntää jälleen objektiivista kuvaa subjektiivisen kokemuksen aikaansaamiseksi. Tässä kohtauksessa päähenkilö John 'Scottie' Ferguson joka kärsii korkeanpaikan kammosta, kohtaa pahimmat pelkonsa. Hitchcock esittää tämän voimakkailla visuaalisilla keinoilla (kuva 35).



KUVA 35. Vertigo (Hitchcock, 1958)

Hitchcock käyttää kohtauksessa jälleen värejä ja liikettä, aikaansaaden uudenlaisen kokemuksen siitä, miltä henkilöahmosta tuntuu. Tässä tapauksessa henkilöahmo katsoo myös suoraan kameraan ja suorastaan vaatii katsojaa tuntemaan henkisen myllerryksen jonka hän itse kokee. Verrattuna siihen, että tunne pitäisi lukea yksinomaan henkilöahmon kasvoilta, on tämä efektoitu ja värein korostettu keino ainakin visuaalisesti mielenkiintoisempi tapa esittää asia samalla tuoden ohjaajan kädenjäljen selkeästi esille

7.2 Stanley Kubrick: The Shining, 1980, cin. John Alcott

Eräs tehokas esimerkki POV-otoksen käytöstä löytyy myös elokuvasta *The Shining* (Kubrick, 1980). POV-otos ei kerää siinä itseensä erityistä huomiota vaan sopii saumattomasti kohtaukseen ja täyttää tärkeimmän tehtävänsä – antaa katsojalle mahdollisuuden kokea tilanteen samoin kuin henkilöahmo. Yleisellä tasolla elokuvan asetelma on kauhuelokuvalla tyypillinen, mukana ovat sekä saalistaja että tämän vainoamat uhri(t). POV-otosta elokuvassa on muutoin käytetty hallitun harkitusti ja niukasti.

Yhdessä elokuvan vahvimista ja muistettavimmista kohtauksista Jack Nicholsonin esittämä hahmo Jack lähtee tutkimaan pahaenteistä huonetta numero 237. Kohtaus aloitetaan pitkällä subjektiivisella otoksella. Ääniraidalla soi hiljalleen kasvava jousimusiikki. Katsoja näkee Jack:in POV-otoksen kun Jack menee sisälle avoimesta hotellihuoneen ovesta ja katsoo ympärilleen. Kamera käyttäytyy kuin Jackin katse hänen tarkastellessaan ympäröivää tilaa ja tutkiessaan onko huoneessa ketään. POV-otos jatkuu edelleen, Jack saapuu makuuhuoneeseen ja huomaa, että kylpyhuoneen ovi on raollaan ja sieltä hohtaa valoa (kuva 36).



KUVA 36. Jack POV-otos, kylpyhuoneesta kajastaa valoa, The Shining (Kubrick, 1980)

Jack lähestyy ovea. POV-otoksessa nähdään kun Jackin käsi ilmestyy kuvaan ja hän työntää oven auki. Kylpyhuoneen symmetrisyys sekä vihreä-kelta-harmaat seinät saavat aikaan painostavan tunteen (kuva 37).



KUVA 37. Jackin POV-otos, kylpyhuone, The Shining (Kubrick, 1980)

Jack näkee, että ammeessa verhon takana on jotain. Ensimmäinen leikkaus Jackin puolilähikuvaan (PLK) ja odottavaan ilmeeseen (kuva 38).



KUVA 38. Ensimmäinen vastakuva Jackin pitkälle POV-otokselle, The Shining (Kubrick, 1980)

Takaisin POV-otokseen siirryttäessä näemme kun nainen vetää kylpyverhon sivuun. Vastakuva Jackin kasvoista näyttää hänen hymyilevän (PLK). POV-otoksessa näemme kun alaston nainen nousee seisomaan ammeessa. Leikkaus takaisin Jackin kulmien alta tuijottavaan ilmeeseen (PLK). Jackin POV-otos, alaston nainen astuu pois ammeesta. Leikkaus Jackin kulmien alta tuijottavaan, nyt itsevarmempaan ilmeeseen, ja hymyyn. POV-otoksessa nainen kävelee hitaasti kohti Jackia ja jää katsomaan tätä odottavasti.

Ääniraidan musiikki tukee tulevaa muutosta ja luo pahaenteistä tunnelmaa. On myös hyvä huomioida kuinka Jackin ilme muuttuu joka kerta POV-otoksen vastakuvaan leikatessa. Jack reagoi naisen toimintaan ja samalla peilaa katsojankin tuntemuksia tilanteesta. Kohtaus jatkuu vastakuvalla Jackin tuijotuksesta kun hän lähtee lähestymään naista. Jack OTS, katsoja näkee Jackin kuvan etualalla lähestyen huoneen keskellä seisovaa naista. Tämä on kohtauksen ensimmäinen objektiivinen two-shot. Näemme ulkopuolisena tarkkailijana Jackin ja mystisen naisen. On syytä huomioida, että The Overlook Hotellin ollessa käytännössä yksi elokuvan henkilöihahmoista, tämän kuvan voisi mieltää myös kuvaksi, jossa hotelli tarkkailee Jackia tämän vajotessa yhä

syvemmälle hulluuteen. Kuva jatkuu two-shottina naisen koskettessa Jackiä. Nainen liuttaa käsiään ylemmäksi kohti Jackin kaulaa ja ottaa lopulta he lähestyvät halaten toisiaan. Nainen ja Jack suutelevat intohimoisesti. Leikkaamme lähikuvaan (LK) suutelusta. Vaistoamme katsojana kuvassa jotain outoa. Jack suutelee naista intohimoisesti silmät suljettuna. Nainen on miltei liikkumaton. Jack avaa silmänsä ja kauhistuu, hänen katseensa kiinnittyy naisen ohi taustalle. Kamera panoroi nopealla liikkeellä oikealle paljastaen Jackin ja naisen peilikuvan. Jack halaa yhä naista. Näemme, että naisen selkä on mädäntynyt. Jackin syleilee ruumista. Jack päästää otteensa naisesta. Ääniraidalla kuulemme karmaisevaa vanhan naisen naurua. Jack perääntyy. Katsomme tilannetta yhä peilin kautta. Leikkaus sinertävään lähikuvaan (LK) huoneessaan tärisevästä Dannysta. Leikkaustahti kiihtyy. Ääniraidalla yhä karmaisevasti naurava nainen sekä viiltävä jousimusiikki. Leikkaus mädäntyneeseen vanhaan naiseen ammeessa. Tämän kuvan voi mieltää myös Dannyn subjektiiviseksi mielikuvaksi tai mahdolliseksi takaumaksi. Leikkaus kylpyhuoneesta pois päin perääntyvään, henkeään haukkovaan Jackiin (PK). Seuraavaksi näemme jälleen Jackin POV-otoksen, jossa vanha mädäntynyt nainen (LPK) lähestyy häntä nauraen. Leikkaus jälleen tärisevään Dannyn, joka luo yhä kaottisemman tunnelman kohtaukseen. Näemme toistuvana Dannyn subjektiivisen mielikuvan mädäntyneestä vanhasta naisesta ammeessa, nyt nainen näyttää olevan nousemassa ammeesta. Leikkaus laajaan puolikuvaan (LPK) olohuoneeseen perääntyvästä Jackistä (kuva 39), josta jälleen leikkaus vastakuvana Jackin POV-otokseen kädet ojennettuina lähestyvistä naisesta (LPK) (kuva 40). Danny ELK, tiivistys silmiin. Ylös nouseva ruumis kylpyammeessa. Objektiivinen kuva hämärästä hotellin käytävästä. Näemme kun Jack perääntyy ulos huoneesta 237 sulkien nopeasti sen oven. Naisen nauru jatkuu yhä ääniraidalla. Jack perääntyy taka-askelin pois päin huoneen ovelta.

Kameran liikkeistä kuvien 39 sekä 40 aikana on syytä huomioida, että ne on toteutettu Steadycamilla. Kamera etenee tasaisesti kuten muissakin elokuvan lukuisissa Steadycam kuvissa. Vaikka kohtaaminen on yksi elokuvan jännitteen huippukohdista, kauhun hetkeä ei ole lähdetty tukemaan esimerkiksi hektisemmin ja epävakaammin liikkuvalla käsivaraotoksella. Kameran liikkeen suhteen tyylivalinnalle pysytään uskollisena kohtauksen loppuun saakka. POV-otoksissa on pyritty realistiseen ihmiskatseen vaikutelmaan.



KUVA 39. Jack perääntyy kauhistuttavaa näkymää, kamera ajaa Jackin perässä,
The Shining (Kubrick, 1980)



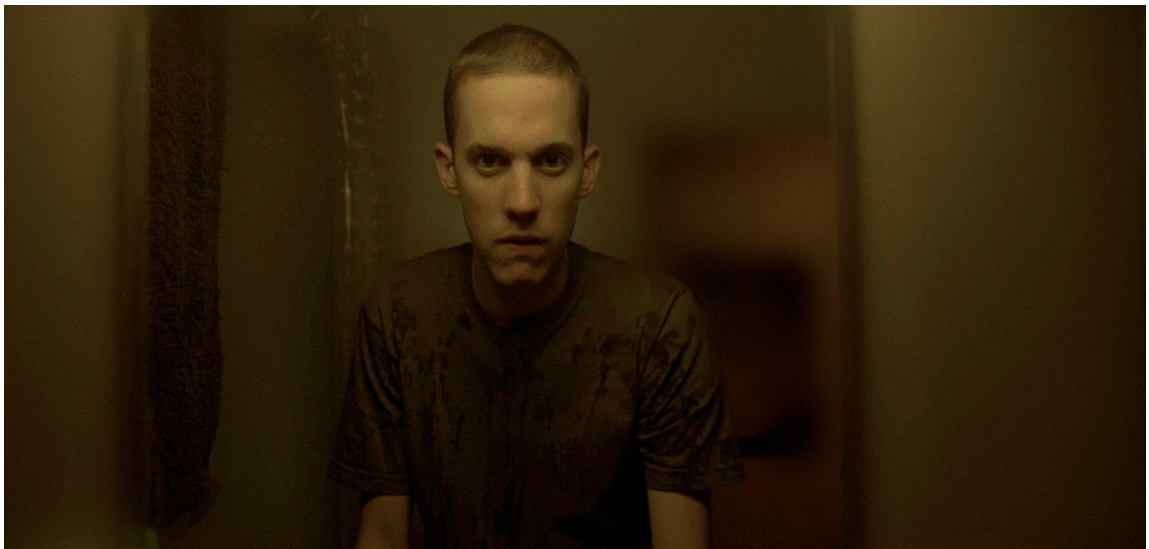
KUVA 40. Jack POV-otos, kamera perääntyy näkymää kuten Jack,
The Shining (Kubrick, 1980)

Kohtaus kestää noin 4min 30 sekuntia. Tapa, jolla kauhua kasvatetaan, kuvan, musiikin, äänisuunnittelun ja leikkauksen yhteisellä on esimerkillinen. Kohtauksen voima

perustuu pitkälti myös siihen, että näemme tapahtumat Jackin silmien kautta. Tunne pysyy läpi kohtauksen vahvan subjektiivisena, vaikka objektiivista kuvakulmaakin käytetään aina vastakuvana POV-otokselle. Kuvina nämä objektiiviset otokset ovat objektiivis-subjektiivisia. Kohtauksen alussa jaamme saman vaanivan jännityksen siitä mitä huoneesta tulee löytymään, viiltävän kauhun kun nainen kylpyammeesta löytyy ja lopulta henkilöahmon kauhuntunteen kun meille paljastetaan, että kaikki ei ollutkaan niin kuin miltä aluksi näytti. Kohtauksessa yhdistetään esimerkillisesti sekä subjektiivista POV-otosta, että objektiivis-subjektiivista kuvaa ja onnistutaan luomaan tarkka näkymä henkilöahmon mieleen ja sielunmaisemaan. Ääniraita ja loppua kohden kiihtyvä leikkaus tukee kokemusta tehokkaasti.

7.3 Point-of-view kuvauksen tutkielma:

Gaspar Noé, Enter The Void, 2009, cin. Benoit Debie



KUVA 41. POV-otos elokuvasta Enter The Void (Noé, 2009)

Enter The Void on yksi viimeaikojen tunnetuimmista POV-otosta vahvasti hyödyntävistä elokuvista. POV-otos on tarinankerronnallisesti yksi elokuvan päätekijöistä. Katsoja on suuren osan elokuvaa kuin yksi sen hahmoista.

Elokuva jakaantuu kahteen osaan, ensimmäinen osa on täysin POV-otosta ja toinen on tavallaan ruumiin ulkopuolista POV-otosta, kun henkilö on kuollut ja siirtynyt henkiolennoksi, mahdollistaen tämän liikkeitä vapaasti läpi ajan ja tilan.

Elokuva alkaa päähenkilön Oscarin POV-otoksella, hän on parvekkeella ja katsoo taivaalla lentävää lentokonetta. Katse kääntyy taakse hänen asuntoonsa päin, josta parvekkeelle kävelee hänen sisko Linda. Heti alusta alkaen on huomionarvoista se, että POV-otoksessa on menty realismiin pyrkimyksessä niin pitkälle, että kuvassa mukana ovat myös silmänräpäykset. POV-otos pyrkii jäljittelemään ihmisen katsetta mahdollisimman tarkasti. Jälkitöissä kuvaan on tehty muutaman framen mittaiset mustat ruudut, simuloiden sulkeutuvia ja avautuvia silmäluomia. Efekti on realistinen eikä se toistu liikaa, niin että se alkaisi häiritsemään katsojaa.

Kameraa on operoitu täysin käsivaralta ja liike on kulmikasta. Tämä eroaa realistisesta katseesta ja liikkeestä sillä, että ihmiskatse ei koskaan käännä kulmikkaasti, se siirtyy sulavasti paikasta toiseen. Toisaalta ihmissilmää ja sen katsetta on mahdotonta kameralla täysin identtisesti jäljitelläkään. Tähän ratkaisuun on todennäköisimmin päädytty myös osaltaan käytännöllisyyden ja liikkumisen kautta. Kameraa on helpompi ja ripeämpi liikutella ahtaissa tiloissa ja tehdä nopeita liikkeitä verrattuna Steadycam tekniikkaan, joka vaatii enemmän tilaa ja luonnollisesti aikaa valmisteluihin ja siirtymiin. Käsivaralla kamera on saatu myös sellaisiin kuvakulmiin, jotka eivät Steadycamilla olisi olleet mahdollisia.

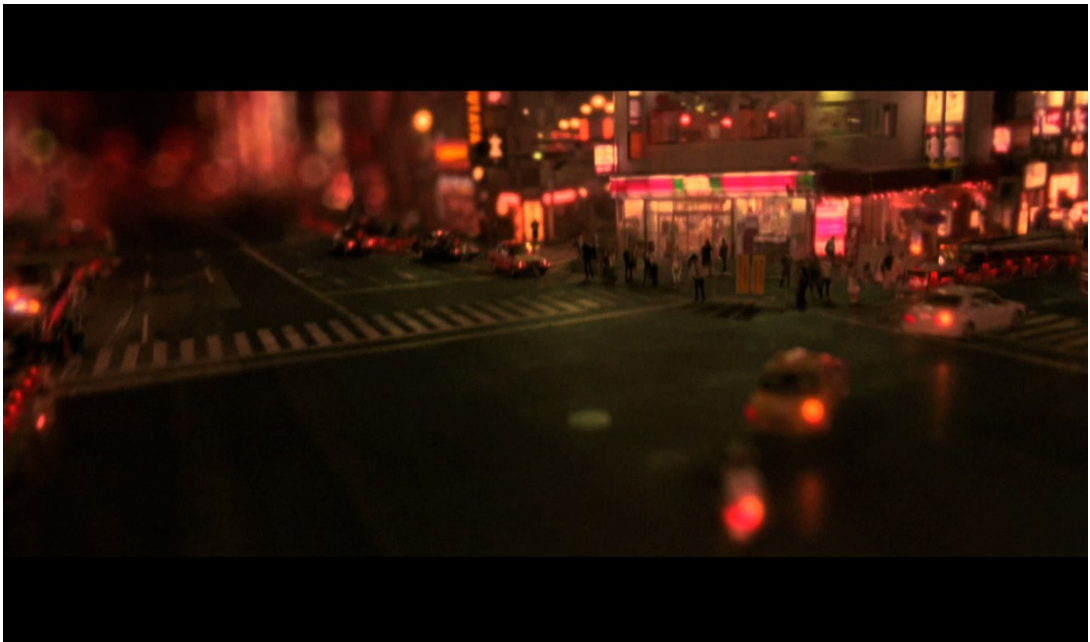
Parvekkeella sisarukset jatkavat keskustelua taivaalla lentävästä lentokoneesta ja Oscarin katse siirtyy sen ja siskon välillä keskustelun lomassa. Äänellä ja erityisesti väreillä ja valoilla on suuri rooli. Ne luovat vahvan paikan ja ajan tunnun ja vetävät katsojan yhä tiiviimmin elokuvan maailmaan. Ohjaaja näyttää, että maailma jossa olemme on tällainen, ja sinun on se hyväksyttävä ja eletävä siinä hahmon kengissä ja otettava vastaan mitä tuleman pitää. Illuusio on vahva kun siihen vain uskaltaa heittäytyä. Kohtaus jatkuu ja Oscar ja Linda menevät sisälle asuntoon. Oscar ottaa kätensä tiibetiläisten raamatun, näemme ensimmäistä kertaa hänen kätensä. Vaikutelma on uskottava, henkilö kävelee, kamera liikkuu joka akselillaan ja näyttää siltä kuin se olisi juuri Oscarin pään paikalla, kamera liikkuu juuri kuin Oscarin pää liikkuisi, hänen katseen mukana.

Linda lähtee asunnosta. Oscar puhuu itsekseen, emme tiedä onko puhe hänen subjektiivisia pään sisäisiä ajatuksia vai puhuuko hän itselleen ääneen. Seuraava jakso kohtauksessa on huumetrippi, jossa subjektiivisuus viedään yhä pidemmälle. Kohtaus on ollut tähän saakka katkeamatonta yhtenäistä otosta, ilman leikkauksia. Oscar laittaa huumepiipun suuhunsa. Todellisuudessa se asetetaan kameran linssin alapuolella sijaitsevaan pidikkeeseen. Vaikutelma on kuin se olisi hänen suussaan. Kuvan tarkennus on piipun kärjessä, tausta epätarkkana. Huume alkaa vaikuttamaan, silmänräpäykset, kuvaan istutetut mustat framet pidentyvät kestoltaan. Oscar katsoo kohti kattoa ja näkee psykedeelisiä punaisia lonkeroita ja rihmastoja. Äänimaailma muuntuu tämän mukana vastaamaan hänen mielenmaisemaa. Tapahtuu ensimmäinen selkeämpi leikkaus, katon rihmastoista tapahtuu hyppäys takaisin sängyllä makaavan Oscarin näkökenttään kohti parveketta, piippu etualalla. Hän irtaantuu ruumiistaan, kamera kohoaa sängyn yläpuolelle ja katsoo Oscaria makaamassa sängyllä. Katsoja näkee Oscarin kasvot ensimmäistä kertaa kameran muuttuessa objektiiviseksi, leijailien pehmein liikkein ja kiertäen kehää, pyörien, Oscarin yläpuolella. Väliin leikataan psykedeelisiä kuvioita, mielenmaisemia huumetriipiltä. Puhelinsoitto keskeyttää miltei kolme minuuttia pitkän visuaalisen tripin. Puhelimen soidessa olemme jälleen Oscarin POV-otoksessa. Oscar nousee sängyltä ja menee vessaan ja näkee itsensä peilistä (kuva 41). Katsoja näkee Oscarin kasvot nyt Oscarin silmien kautta peilikuvana. Silmän räpäykset, mustat framet, ovat synkronaatiossa peilissä tapahtuvien silmänräpäysten kanssa. Oscar pyrkii virkistymään takaisin elävien kirjoihin tripiltään. Ovikello soi ja Oscarin ystävä Alex saapuu kylään. Elokuva on kulunut 14 minuuttia ja tänä aikana on käyty läpi useimmat POV-kuvauksen tekniikat, illuusiomuodot. Katsojan samaistuminen päähenkilöön on vahva. Tämä on seurausta siitä, että POV-otokset ovat todella pitkiä ja katsojan on elettävä henkilöhahmon sisällä kesketytyttä. Katsoja on yhtä kuin henkilöhahmo. Elokuvan varsinaista ruumiillista POV-kuvauksen osuutta kestää vielä reipas 10 minuuttia, kunnes päähenkilöä ammutaan, hän kuolee (kuva 42) ja lopulta irtaantuu ruumiistaan.



KUVA 42. Päähenkilöä on ammuttu, POV-otos, Enter The Void (Noe, 2009)

Tämä vapauttaa kameran leijailemaan rajattomasti, kulkemaan katujen yllä, rakennusten läpi, haluaamaansa paikkaan (kuva 43). POV-kuvauksen ja subjektiivisen kuvan rajoja laajennetaan yhä pidemmälle ja pidemmälle.



KUVA 43. Päähenkilön henki liittää kaupungin yllä, POV-otos, Enter The Void (Noe, 2009)

8 POHDINTA

Elokuvan perustana täytyy olla vahva käsikirjoitus. Kekseliäimmälläkään kuvauksella ei koskaan voida korvata itse tarinan ydintä. Kameran liikkeiden ja kuvakulmien valinnan tulisi pohjautua käsikirjoitukseen, sen sijaan että lähtökohtana olisi vain visuaalinen näyttävyyys. Vahva perusta rakentuu myös sillä, että jokaisella henkilöahmolla on selkeä suunta toiminnalleen sekä tekijällä selkeä näkökulma, josta toimintaa tarkastellaan. Elokuvan henkilöahmojen ja katsojan välinen suhde on jatkuvassa muutostilassa. Tiettyinä hetkinä tiedämme katsojana enemmän kuin henkilöahmot siitä maailmasta jossa he elävät ja toisina hetkinä tilanne on päinvastainen. Elokuvan kuvakerronnan yhtenä tärkeimpänä tavoitteena on luoda juuri näitä suhteiden muutostiloja katsojan ja henkilöahmojen välille.

Työni ydin käsittelee POV-otosta ja sitä kuinka kyseinen ensimmäisen persoonan kuvakulma toimii osana subjektiivista kuvakerrontaa. POV-otos on tapa kertoa tarinaa niin, että asiat tapahtuvat katsojalle samaan aikaan kun ne tapahtuvat henkilöahmolle ja lopulta se onkin ainoa tapa näyttää katsojalle täysin sen mitä henkilöahmo näkee ja miten. POV-otoksessa katsoja laitetaan elämään samassa ajassa ja tilassa henkilöahmon kanssa. Yhtä olellisia kuin POV-otos itsessään ovat otokset jotka sitä ympäröivät. POV-otos voidaan rakentaa perinteisesti näyttämällä kuka katsoo, mitä näkee ja kuinka henkilöahmo näkemäänsä reagoi. Ympäröivät otokset ovat usein objektiivis-subjektiivisia otoksia ilmentäen henkilöahmon reaktion ja tunnetilan vastapariksi sille mitä hän näkee. Kun POV-otoksella näytetään miten henkilöahmo näkee, voidaan kuvaan vaikuttaa kameran liikkeellä sekä kamerateknisillä säädöillä kuten muun muassa tarkkuusalueen muutoksilla ja valotuksella. Kun POV-otoksella kerrotaan miten nähdään, kerrotaan samalla myös henkilöahmon tunnetilasta. Ilman näitä keinoja, POV-otos välittää vain informaatiota siitä mitä henkilöahmo näkee ja vaatii vastaparikseen objektiivis-subjektiivisen kuvan henkilöahmon reaktiosta näkemäänsä. Jos kerrontaa viedään eteenpäin pelkällä POV-otoksella, henkilöahmon näkemistä täytyy myös tukea edellämaituin keinoin.

Halusin tutkia erityisesti subjektiivista elokuvakerrontaa sekä POV-otosta, koska elokuvantekijänä ja kuvaajana olen kiinnostunut siitä kuinka elokuvan henkilöahmo, kamera sekä katsoja voivat olla yhtä. Lähdin pohtimaan tämän kuvakerrontamuodon mahdollisuuksia ja kuinka sitä voitaisiin vielä edelleen kehittää. Omissa

elokuvaesimerkeissäni Metsästysmaassa sekä erityisesti Fall Downissa subjektiivinen kuva sekä POV-otos on vahvasti läsnä. Fall Down perustuukin täysin subjektiivisuuden tutkimiselle. Fall Down toimi samalla myös eräänlaisena kokeiluna siinä mitä tällä tyylihallinnalla voidaan saavuttaa. Käytin siinä kerroksittaista subjektiivista kerrontaa, jossa POV-otos muuttui fantasiaksi, fantasia edelleen takaumaksi ja takauma haavekuvaksi. Elokuvan maailmaa onkin mielenkiintoista ajatella näillä eri tajunnan tasoilla sen sijaan, että kaikki kerronta sijoittuisi vain nykyhetkeen ja määrättyyn todellisuuteen. Efektin erästä POV-otos kohtauksista myös Swing/shift objektiivisillä kohtauksilla ja näin sain takaumajakson nousemaan muusta kerronnasta erilleen ja tukemaan visuaalisesti sitä, että kyseessä on muistikuva. Metsästysmaassa POV-otos tuli luontevaksi osaksi kuvakerrontaa ja oli selkein tapa toteuttaa kohtaukset, joissa halusin näyttää tarkalleen sen mitä henkilöhahmo näkee. Kerronta ei ollut niin subjektiivisen kuvan varassa kuin Fall Downin tapauksessa, joten POV-otos toimi Metsästysmaassa enemmänkin informaation välittäjänä, ympäröivien kuvien luodessa tunnekehysten kohtaukseen.

Kauhuelokuvan kerronnassa POV-otos on hyvin näkyvä kuvallinen elementti ja sitä on käytetty viime aikoina useassa elokuvassa jopa kerronnan perustana. Näiden found footage alagenren elokuvien tapauksessa ei ole kuitenkaan käytetty muodollista POV-otosta, vaan nimensä mukaisesti ne perustuvat tallennettuun videokameran kuvaan. Elokuvan sisäinen videokameran kuva vastaa kuitenkin pitkälti katsetta reagoinniltaan, joten sen voi rinnastaa POV-otokseen. Perinteisessä slasher-kauhuelokuvassa POV-otosta käytetään useimmiten murhaajan näkökulmaotoksena. Katsoja joutuu tällöin jakamaan veriteot henkilöhahmon kanssa ensimmäisen persoonan kuvakulman välityksellä. POV-otosta voidaankin hyödyntää aina kun katsoja halutaan todella viedä mukavuusalueensa ulkopuolelle. Katsoja pakotetaan epämiellyttävien asioiden äärelle, katsomaan näitä kuin olisi itse niissä osallisena. POV-otos voi toimia siis useilla tavoin, muutoinkin kuin vain informaation välittäjänä siitä mitä henkilöhahmo näkee. POV-otos voi yksinomaankin herättää katsojassa voimakkaita tunteita kun sen asettaa palvelemaan kuvakerrontaa oikeassa kontekstissa. Uskoisin, että täysin POV-otokseen pohjautuvia elokuviakin tullaan vielä näkemään paljon lisää.

Voidaan sanoa, että kaikki elokuvan kerronta käytännössä tähtää subjektiivisuuteen ja siihen, että katsoja voi samaistua elokuvan henkilöhahmoihin. Jos kuvia tarkastellaan yksitellen, voidaan niitä erotella subjektiiviseksi sekä objektiiviseksi otoksiksi, mutta

kokonaisuuden tavoitteena on yleensä aina subjektiivisuus. Ajatellaan elokuvaa, jossa katsojalle annettaisiin mahdollisimman vähän samaistumispintaa ja kuvauksessa käytettäisiin minimalistista objektiivista kuvakulmaa. Elokuvan tekjiä voi halutessaan pyrkiä objektiivisuuteen ja etäännyttävään kerrontaan, mutta katsojalla on aina luontainen pyrkimys subjektiivisuuteen. Katsoja etsii aina subjektiivisesti merkityksellisiä asioita myös objektiivisesta kuvasta.

Subjektiivinen kuva ja POV-otos ovat elokuvantekijälle työkaluja. Niiden avulla voidaan luoda kuvakerrontaa, joka antaa katsojalle vahvaa samaistumispintaa suhteessa katsottavaan henkilöhaamoon. Katsoja haluaa elokuviin mennessään kokea voimakkaita tunteita ja elää samassa hetkessä kuin elokuvan henkilöhaamo(t). Tämän saavuttamiseen vaaditaan usein, että katsoja näkee saman mitä henkilöhaamo sekä kuinka henkilöhaamo ja ympäröivä maailma nähtyyn reagoi. Toisin sanoen, katsojan täytyy saada samaistumiseen vaadittava informaatio ja samalla katsojan on tunnistettava henkilöhaamossa samoja piirteitä kuin itsessään tai sellaisia joita hän itsessään voisi kuvitella olevan. Jotta elokuvan sisäisestä maailmasta saadaan luotua kokonainen, usein vaaditaan sekä subjektiivista, että objektiivista kuvakulmaa. Työssäni esitellyillä subjektiivisen kuvan eri muodoilla ja variaatioilla voidaan lisätä katsojan osallistumista kerrontaan ja niillä voidaan haastaa katsojaa ajattelemaan. Elokuvantekijän tehtävänä on luoda eri näkökulmista rakenteita, jotka toinen toisensa perään laittavat katsojan tiettyyn määrättyyn asemaan suhteessa kuvattavaan henkilöhaamoon. Keino saada katsojan alitajunta työskentelemään on jättää jotain kertomatta tai näyttämättä, niin, että katsoja joutuu itse täydentämään puuttuvat kohdat mielessään. Elokuvakerronnan vahvuus piilee siinä kuinka se saa katsojan elämään hetken toista elämää, toisen kautta kokien, aivan kuin se olisi hänen omaansa.

11 LÄHTEET

KIRJALLISET LÄHTEET

Branigan, Edward R. 1984, Point of view in the cinema, a theory of narration and subjectivity in classical film. Berlin: Mouton Publishers.

Branigan, Edward R. 1992, re 1996, Narrative Comprehension and Film. London: Routledge.

Brown, Blain 2002. Cinematography Theory and Practice. USA: Focal Press

Carroll, Noël 1990, The Philosophy of Horror or Paradoxes of the Heart. London: Routledge.

Cook, Pam (ed), 1985. The Cinema Book, London: BFI

Lumet, Sidney 1995. Elokuvan Tekemisestä. Helsinki: LIKE.

Mitry, Jean 1990 (orig. 1960). The Aesthetics and Psychology of the Cinema. Bloomington, Indiana, USA: Indiana University Press

Powell, Anna 2005. Deleuze and Horror Film. Edinburgh: Edinburgh University Press.

Rebello, Stephen 1990. Alfred Hitchcock and the Making of Psycho. Marion Boyars. USA: W. W. Norton.

SÄHKÖISET LÄHTEET

Ellis, John 1982: Visible Fictions: Cinema, Television, Video. London: Routledge & Kegan Paul. Haettu 04.12.2012.

<http://www.aber.ac.uk/media/Students/pjv9801.html>

Metz, Christian, 1975, The Imaginary Signifier: Psychoanalysis and the Cinema.

Haettu 15.11.2012.

<http://faculty.washington.edu/cbebler/glossary/Metzimsig.html>

Murphy, Paula, 2005, Psychoanalysis and Film Theory Part 1: 'A New Kind of Mirror' by Paula Murphy. Haettu 10.10.2012

<http://intertheory.org/psychoanalysis.htm>

LUENTOVIITE

Debie, B. 2010. Plus Camerimage Cinematography festival, Marraskuu 2010, Bydgoszcz, Puola.

KUVIOT

Kuviot 1-2, tekijä Brown, Blain 2002. Cinematography Theory and Practice.

USA: Focal Press

Kuviot 3-6, tekijä Janne Keränen 2013

KUVALÄHTEET

KUVAT 1, 4, 5, 7-18, 25, 26: Metsästysmaa (The Hunting Ground) (Mielonen, 2011)

KUVAT 2, 3, 6, 20, 21: Fall Down (Keränen, 2010)

KUVA 19: www.scheideroptics.com

KUVA 22:

http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/8/8a/Fisher_dolly_on_track_wide.JPG/250px-

KUVA 23: <http://www.icgmagazine.com/wordpress/wp-content/>

KUVA 24: <http://www.urbanfox.tv/images/cameras/easyrig.gif>

KUVA 27: Halloween (Carpenter, 1978)

<http://smhttp.14409.nexcesscdn.net/806D5E/wordpress-L/images/Halloween-1978.jpg>

KUVA 28: Tenebre (Argento, 1980)

<http://deadlydollshouse.blogspot.fi/2010/09/reader-recommendation-tenebrae.html>

KUVA 29: Psycho (Hitchcock, 1960)

http://aspacealien.blogspot.fi/2010_06_01_archive.html

KUVA 30: Lady in the Lake (Montgomery, 1947) http://2.bp.blogspot.com/_Vh7U-ZOVWvdE/TPL6X27FYLI/AAAAAAAAABKM/8Pum4_Yk0vw/s1600/

KUVA 31: Evil Dead (Raimi, 1982)

<http://www.afilmcanon.com/journal/2011/3/24/raimi-the-evil-dead-1981.html>

KUVA 32: The Wrong Man (Hitchcock, 1956)

<http://www.alfred-hitchcock-films.net/Images/Subjective-Camera-Wrong-Man-600px-Fonda-Dizzy.jpg>

KUVA 33: Dial M for Murder (Hitchcock, 1954)

<http://backlots.net/2011/10/29/hitchcock-halloween-day-1-dial-m-for-murder/>

KUVA 34: Dial M for Murder (Hitchcock, 1954)

<http://altscreen.com/06/29/2011/thursday-editors-pick-dial-m-for-murder-1954-2/>

KUVA 35: Vertigo (Hitchcock, 1958)

<http://2.bp.blogspot.com/-k0pVoIc43DY/UGZWv5ZYZAI/AAAAAAAAAFf8/eG2wH-laEgzc/s1600/Vertigo.jpg>

KUVAT 36-40: kuvakaappauksia elokuvasta The Shining (Kubrick, 1980)

KUVA 41: Enter The Void (Noé, 2009)

<http://printthelegend.files.wordpress.com/2010/11/enter-the-void.jpg>

KUVA 42: Enter The Void (Noé, 2009)

http://2.bp.blogspot.com/_YTbDUGMF8FQ/TOUA13GfusI/AAAAAAAAAhk/8EKiP-4LJec/s1600/photo-

KUVA 43: Enter The Void (Noé, 2009)

http://www.artofvfx.com/ENTER_VOID/ETV_BUF_VFX_05A.jpg