



Pinja Ylioja

## Heijastukset vihjeinä kuvarajan ulkopuolisesta tilasta

Valokuviomaiset heijastukset osana elokuvamaailman rakentumisesta

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Elokuvan ja television tutkinto-ohjelma

Medianomi

Opinnäytetyö

14.4.2023

## Tiivistelmä

Tekijä(t): Pinja Ylioja  
Otsikko: Heijastukset vihjeinä kuvarajan ulkopuolisesta tilasta  
Sivumäärä: 32 sivua  
Aika: 14.4.2023

Tutkinto: Medianomi  
Tutkinto-ohjelma: Elokuvan ja television tutkinto-ohjelma  
Suuntautumisvaihtoehto: Elokuvaus ja valaisu  
Ohjaaja(t): Kuvauksen lehtori Jouko Seppälä

---

Tämän opinnäytetyön aiheena ovat heijastukset elokuvakerronnan välineenä. Työssä tarkastellaan heijastuksia visuaalisina vihjeinä, joiden kautta elokuvan katsoja saa tietoa kuva-alan ulkopuolisesta maailmasta. Työssä tarkastellaan heijastuksia fyysikkäalisena ilmiönä ja tutkitaan niiden syntyprosessia sekä hahmotellaan tapaa, jolla elokuvan katsoja konstruoi elokuvan maailmaa mentaalisesti.

Opinnäytetyön osana vertailtiin peilin avulla ja valokuviomaisella heijastuksella syntyvää yhteyttä kuvarajan ulkopuoliseen tilaan. Vertailun lähtökohtana olivat Julian Hanchin esittelemät kompleksiset peiliotokset ja valokuvastudioon rakennettu heijastustilanne, josta otettiin valokuvia. Tavoitteena oli hahmottaa, voiko abstrakti heijastus peiliheijastuksen lailla viitata kuvarajan ulkopuoliseen tilaan ja syventää kokemusta elokuvan tapahtumien ympäristöstä.

Vertailu osoitti, että heijastuksia voi elokuvakerronnassa hyödyntää tilakokemuksen laajentamiseen ja yhteyden luomiseen kuva-alan ulkopuoliseen maailmaan. Heijastuksen ansiosta kokemus maailman jatkumisesta kuvarajojen ulkopuolelle voimistuu. Sen lisäksi, että valokuviomaiset heijastukset voivat tuoda kuvarajan ulkopuolisen maailman läsnäolevaksi kuvaan, ne voivat toimia myös off-screen-äänimaailmaa motivoivien, johtaen näin edelleen syvempään kokemukseen elokuvan maailmasta.

Avainsanat: heijastus, elokuvaus, valaisu, elokuvakerronta

---

Tämän opinnäytetyön alkuperä on tarkastettu Turnitin Originality Check -ohjelmalla.

## Abstract

Author(s): Pinja Ylioja  
Title: Reflections of Light Seen Onscreen as Cues of Off-Screen Space  
Number of Pages: 32 pages  
Date: 14 April 2023

Degree: Bachelor of Culture and Arts  
Degree Programme: Film and Television  
Specialisation option: Cinematography and Film Lighting  
Instructor(s): Jouko Seppälä, Senior Lecturer

---

In this thesis reflections of light are studied in their physical form and as a tool of storytelling. The thesis introduces an article from Julian Hanich and draws from Hanich's investigations on so-called "complex mirror shots" that can modify the viewing activities of the spectators.

In the thesis reflections of light and these complex mirror shots are examined and compared. The thesis proposes that light and especially different reflections of which source is off-screen could work similarly to off-screen sound, expanding the experience of space in spectator's mind. Reflections seen onscreen could work as cues of the off-screen space.

The thesis states that reflections of light can intensify the impression that the cinematic world continues also in the off-screen space. Reflections can also motivate off-screen sound. Using these kinds of techniques can deepen and intensify the experience of watching a film.

Keywords: reflections, cinematography, lighting

## Sisällys

1	Johdanto	1
2	Heijastukset	4
2.1	Heijastus fysikaalisena ilmiönä	5
2.2	Valon heijastuminen	6
2.3	Valon taittuminen	9
3	Keskeiset teoreettiset käsitteet	10
3.1	Onscreen, off-screen ja elokuvamaailman hahmottuminen	10
3.2	Ympäristön ja arkkitehtuurin rooli elokuvakerronnassa	12
4	Kompleksiset peiliotokset	14
4.1	<i>Reflecting on Reflections</i> ja kompleksiset peiliotokset	14
4.2	Esimerkki kompleksisesta peiliotoksesta	15
5	Kuvat eri heijastustilanteista ja niiden vertailu kompleksisiin peiliotoksiin	18
5.1	Heijastavan materiaalin ja valon vaikutus heijastuksen syntyyn	18
5.2	Testikuvien taustaa ja arkielämän havainnointia	20
5.3	Testikuvat ja niiden analyysi	23
5.4	Kompleksisen peiliotoksen ja valokuviomaisen heijastuksen vertailu tilakokemuksen syntyyn	25
6	Yhteenveto	27
	Lähteet	31
	Aineistona olevien elokuvien listaus	32

# 1 Johdanto

Koko näkemisemme perustuu valon aaltoluonteeseen ja sen kykyyn heijastua eri aineiden rajapinnoilta. Valo käyttäytyy monella tapaa kuin ääni, mutta harvemmin miellämme niitä yhtäläisiksi, vaikka kummallakin on aaltoluonteensa<sup>1</sup>. Valo heijastuu ja jatkaa matkaansa tai luo varjoja, valonlähteet voivat luoda harmonisen tai ristiriitaisen kokonaisuuden, auringonvalo liikkuu ajallisesti ja luo siirtyessään varjokuvia ja heijastuskuvioita kuin musiikki, valonkajo ympäröi meitä seinien sisällä ja ulkona kaduilla samoin kuin äänimaailmat ja valon avulla tulkitsemme tilaa kuin äänen kaikua hyödyntäen.

Tässä opinnäytetyössä valon tarkastelu suuntautuu sen erityisominaisuuteen: heijastuksiin. Lähtökohtana tälle opinnäytetyölle on elokuvavalaisu ja elokuvakerronta. Pyrin sitomaan tutkimieni heijastusten käyttäytymistä ja niiden kokemista elokuvavalaisuun ja -kerrontaan ja osoittamaan, miten heijastuksia elokuvakerronnassa voisi hyödyntää ja minkälaista lisäarvoa ne voisivat elokuvamaailman rakentamiseen tuoda.

Arkielämämme on täynnä erilaisia heijastuksia. Opinnäytetyössä on testikuvaosuus, joka lähtee liikkeelle havainnoimalla näitä arkielämässä läsnä olevia heijastuksia. Tarkastelen lähemmin heijastuksen rakentumista imitoimalla arkielämän heijastustilannetta studiossa ja ottamalla kuvia eri heijastustilanteista. Analysoin syntyviä heijastuksia elokuvakerronnan linssin läpi ja tutkin, kuinka heijastuksilla voi rakentaa tilan tuntua kuvaan. Tarkastelen sitä, voiko valolla olla heijastusten kautta rooli myös linkkinä elokuvan maailmaan, joka sijoittuu kuva-ajan ulkopuolelle. Työn tarkoituksena on siis tuoda arkihavainto osaksi fiktiivisen elokuvakerronnan välineistöä ja tarkastella tapaa, jolla elokuvan kuvaa katsotaan.

Heijastuksia ei ole ilman materiaa – ne ovat saman kolikon kaksi puolta. Työnsäni konkreettinen ja abstrakti sekoittuvat; valo ja objekti sekoittuvat. Tässä

---

<sup>1</sup> Valolla on aaltoluonne, mutta valo koostuu fotoneista, joiden verrannainen äänialloilta puuttuu.

opinnäytetyössä valo ja materia tarkoittavat käytännössä samaa asiaa. Mielestäni se on hyvä lähtökohta elokuvaa ajatellen – elokuvantekijän, oli kyseessä ohjaaja, kuvaaja, lavastaja taikka valaisija, pitäisi ottaa huomioon valon ja materiaalien luonne ja se, kuinka ne toimivat yhdessä. Olen itse suuntautunut elokuvanteon rooleista eniten valaisuun, ja olen havainnut kuinka tarkasti määrätyt työskentelyn alueet saattavat rajoittaa luovuutta. Kainona haaveenani tämänkin työn takana on nostaa esiin valaisijan työroolin ja taiteellisen vastuun potentiaalia. Voisiko valaisija toimia jo ennakkosuunnittelussa vahvemmin mukana, ehkä kuvaajan ja lavastajan kanssa yhteistyössä? Voisiko valaisija valotaiteilijana ja valon ja materiaalien yhteistoiminnan tuntijana tuoda oman näkemyksensä mukaan jo elokuvan suunnitteluvaiheessa? Nämä kysymykset motivoivat minua laajentamaan ymmärrystä valosta ja valon luonteesta.

Inspiraationi tämän opinnäytetyön aiheeseen sain Sanna Lindholmin vuonna 2019 julkaistusta muotoilun koulutusohjelman opinnäytetyöstä *Heijastuksia luonnonvalosta luonnolliseen valaistukseen*. Opinnäytetyössään hän käsittelee luonnonvaloa ja sitä, miltä se sisätiloissa näyttää ja tuntuu. Suuressa osassa Lindholmin työtä ovat erilaiset päivänvalon tuottamat heijastukset. Hän tutkii työssään valon vaikutusta tilakokemukseen keskittyen valon tulosuuntaan, heijastuksiin ja valon väriin. Lindholmin työ liittyy valosuunnittelussa siihen, kuinka luoda tilakokemuksesta miellyttävä valaistuksen avulla. Oma työni taas suuntautuu elokuvakerronnan kentälle, alkaen siitä kuinka katsoja rakentaa tilakokemusta elokuvassa esitetystä ympäristöstä elokuvaa katsoessaan jatkuen siihen kuinka heijastuksilla tilakokemukseen voi vaikuttaa. Olen kuitenkin saanut paljon inspiraatiota ja ajatuksia valon ajatteluun arkkitehtuurin kentältä. Ovathan ympäristö ja arkkitehtuuri myös elokuvan tapahtumien maailma.

Lindholmin opinnäytetyössä esiteltiin Daniel Rybakkenin prototyyppi pöydästä, jonka pohjaan asetetusta projektorista heijastuu valokuvio lattiaan. Valokuvio luo kokemuksen tilan avartumisesta, sen jatkumisesta, ikkunasta huoneessa, ulkomaailman läsnäolosta (ks. kuva 1).



Kuva 1. Daniel Rybakken. *Subconscious Effect of Daylight* (prototype 2008).

Tämä on oman opinnäytetyöni lähtökohta. Kuinka avartaa elokuvan maailmaa, jatkaa sitä kuvan ulkopuolelle, tuoda ympäröivä maailma läsnäolevaksi valon heijastusten keinoin?

Lähestyn aihetta käsittelemällä ensin heijastuksia fyysisenä ilmiönä. Näin pääsen määrittelemään, mitä heijastuksilla tarkoitan ja kuinka ne syntyvät. Tuon heijastusten rinnalle alusta alkaen elokuvakerronnan tapoja käyttää heijastusta. Esittelen elokuvakerronnalle oleelliset onscreen- ja off-screen-käsitteet ja niiden kautta lähden avaamaan ajatuksia siitä, kuinka katsoja rakentaa mentaalisesti elokuvassa esiteltyä tilaa. Kerron lisäksi hieman ympäristön ja arkkitehtuurin roolista elokuvakerronnassa, koska ympäristön materiaaleista heijastukset syntyvät ja ympäristöön ne myös lankeavat. Ympäristö ja miljöö ovat olennaisia elokuvalla myös siksi, että elokuvan tapahtumia ei ole olemassa ilman tapahtumapaikkoja.

Tärkeänä teoriana opinnäytetyöni ja ajatustyöni taustalla on ollut Julian Hanichin artikkeli kompleksisista peiliotoksista, joiden kautta Hanich hahmottelee, kuinka peilin heijastus muuttaa tapaa, jolla katsoja elokuvan kuvaa katsoo ja hahmottaa elokuvan tilaa. Kompleksiset peiliotokset ovat kuvia, joissa peilin välityksellä katsoja saa informaatiota kuva-alueen ulkopuolisesta off-screen-tilasta. Tulen vertaamaan näitä kompleksisia peiliotoksia ja abstraktimpia valokuviomaisia heijastuksia toisiinsa ja hahmottelemaan niiden yhtäläisyyksiä ja eroavaisuuksia koskien tilan kokemuksen syntyä.

Opinnäytetyössäni on myös testisosuus, jossa otan valokuvia kahdesta erilaisesta valotilanteesta ja analysoin niitä. Tutkimuskysymyksenäni ja tavoitteenani on analysoida, kuinka kuvassa näkyvä heijastus rakentuu, mitä se tekee kuvalle ja miten se vihjaa kuva-alan ulkopuolisesta maailmasta. Vertaan heijastusten luomaa tilakokemusta kompleksisten peiliotosten luomaan tilakokemukseen ja tarkastelen, kuinka ne eroavat toisistaan ja mitä yhteistä niillä on.

## **2 Heijastukset**

Heijastukset ovat rakkaita elokuvakerronnalle ja valtavan monipuolisesti käytetty kerronnan väline – niiden kautta päästään esimerkiksi käsiksi hahmon vinksahaneeseen mielenmaisemaan ja voidaan tuoda kuvakerrontaan subjektiivisuutta monin eri tavoin. Rajaan työstäni ulos kuitenkin kuvassa 2 esitetyn kaltaiset heijastukset, joissa heijastus ja heijastettava ovat yhtä aikaa kuva-alassa.

Keskityn heijastuksiin epämääräisinä, epäselvärajaisina, häivähdyksenomaisina, leikkisinä valokuvioina, utuisina muotoina, vihjaavina kiiltoina, jotka tuovat ulkomaailman kuvarajan sisäpuolelle kuin äänimaisema, joka kantautuu kuvan ulkopuolelta ja kertoo jotain off-screen-tilasta. Heijastusten myötä tilakokemus laajenee, kuvan sisäpuolisen ja ulkopuolisen maailman raja hälvenee, katsomiskokemus ei ole niin sidoksissa tasaiseen kuva-alaan, ympäristö alkaa rakentua katsojan mielessä moniulotteisemmaksi. Kenties elokuvakokemus syvenee ja katsojan muistoihin piirtyy elokuvan miljöö yksityiskohtineen.





Kuva 2. Pysäytyskuva elokuvasta Chungking Express (1994). Ohjaaja Wong Kar-Wai leikittelee paljon valolla ja heijastuksilla.

## 2.1 Heijastus fysikaalisena ilmiönä

Heijastus valokuviona on peräisin joko valon heijastumisesta tai sen taittumisesta. En erota tässä opinnäytetyössä niitä määrittelyn jälkeen toisistaan, vaan käytän kummastakin nimitystä heijastus. Kumminkin tavoin syntyvät heijastukset luovat ympäristöön kiinnostavia ja miellyttäviä kuvioita, jotka saattavat kertoa jotain kuva-alan ulkopuolelle rajautuvasta maailmasta. Tärkeää tämän työn kannalta on se, että valon sekä heijastuksen lähdemateriaali on kuva-alan ulkopuolella. Ne on kuitenkin niiden syntyvän takia kiinnostava ymmärtää erottaa toisistaan, jos niitä haluaa imitoida elokuva- tai muussa valaistuksessa.

Heijastuksina voi pitää myös esimerkiksi ikkunasta lankeavaa valoa, joka poikkeaa huoneen valaistuksesta muuten ja luo kirkkaan valokuvion vaikkapa seinän pinnalle. Esimerkkinä tästä toimii yllä esitelty Daniel Rybakkenin prototyyppi.

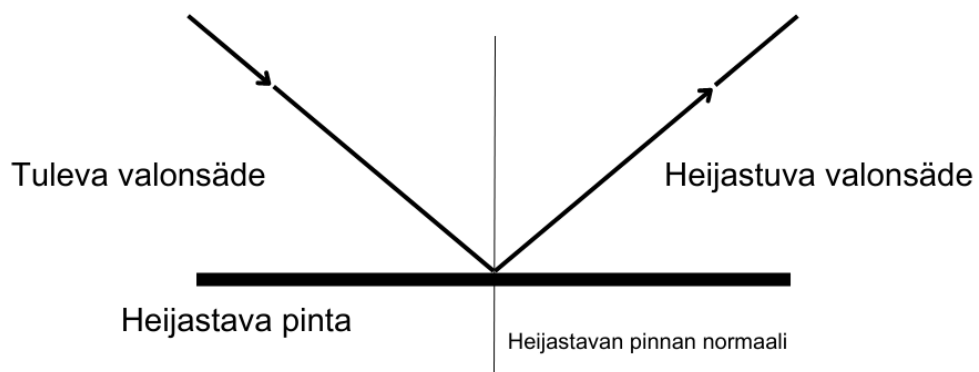
## 2.2 Valon heijastuminen

Heijastuminen tapahtuu, kun valonsäteitä saapuu kahden aineen rajapintaan. Heijastus tapahtuu aina niin, että valonsäteet heijastuvat pinnan normaalin suhteen niin, että tulokulma ja heijastuskulma on sama. (Koskinen 2014a.)

Diffusiivisessa heijastuksessa heijastava pinta on epätasainen. Pintaa kohti tulevat valonsäteet kohtaavat pinnan eri kulmissa, jonka takia heijastunut valo lähtee myös liikkeelle eri kulmissa. Tällöin kuva muodostuu epäselväksi. (Koskinen 2014a.)

Nähtävä heijastus riippuu myös heijastavan pinnan materiaalista. Peili toistaa heijastuvan kuvan lähes täydellisesti, kun taas monet muut materiaalit eivät heijasta valoa peilikuvamaisesti.

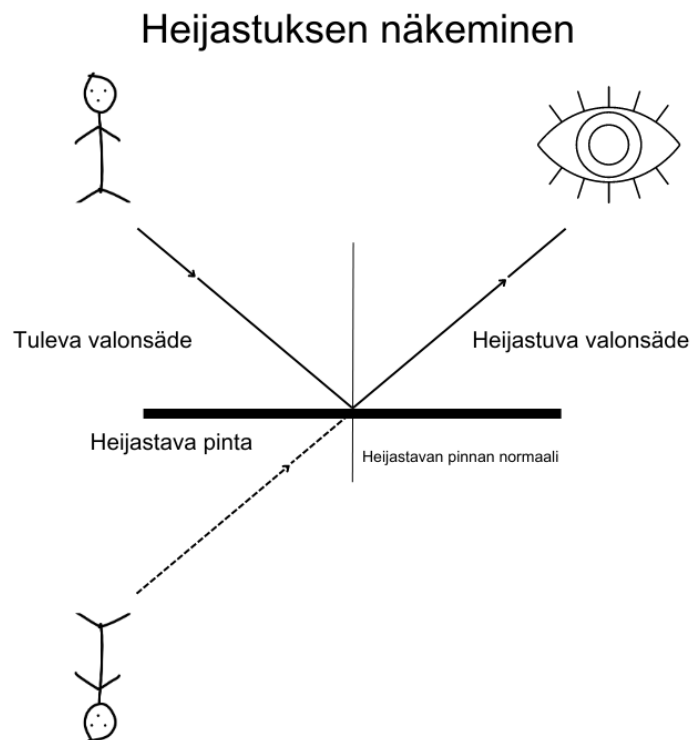
### Valonsäteen heijastuminen pinnasta



Kuva 3. Valonsäteen heijastuminen pinnasta. Kuvio tekijän piirtämä Pekka Koskisen (2014a) mallia mukailleen.

Ihmiset ovat tottuneet hahmottamaan visuaalista maailmaa valon avulla; valon vaihtelu ja dynamiikka tekevät tilakokemisesta elävän. Koska valo on ihmisen tuntemaan elollisen maailman ja koko elinympäristön edellytys, se vaikuttaa meihin alitajuntaisesti ja tunnepohjaisesti. (Pirilä, Kivi, Hintikka & Hietaranta 2005, 131.) Koska ihmiset ovat oppineet tarkastelemaan valoa ja tulkitsemaan elinympäristöään sen perusteella, toimii se myös vahvana elokuvakerronnan välineenä (Thompson 2009, 74).

Seuraavassa kuviossa havainnollistuu se, kuinka silmä näkee ja ihminen tulkitsee heijastuslain mukaisesti heijastavasta pinnasta kimpoavat valonsäteet. Ihminen tulkitsee, että heijastuksessa näkyvä objekti on yhtä kaukana, mitä objektin etäisyys heijastavasta pinnasta tosiasiasa on (Koskinen 2014a).



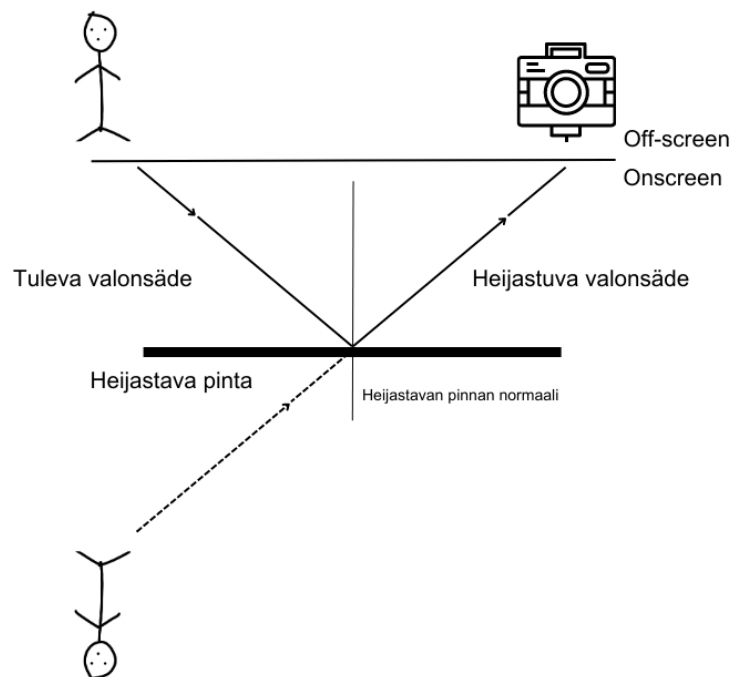
Kuva 4. Heijastuksen näkeminen. Näyttää siltä, että heijastuva hahmo on heijastavan pinnan syvyyksissä. Kuvio tekijän piirtämä Pekka Koskisen (2014a) mallia mukaillen.

Kaikki näkemämme on valoa; heijastuva valonsäde voi siis olla peräisin joko suoraan valonlähteestä, tai se voi olla jo heijastunutta valoa jostakin objektista

(Koskinen 2014a). Tässä työssä keskityn heijastuksiin, jotka ovat ”heijastusten heijastuksia”, eli heijastuvaa valoa jostakin objektista. Tarkastelen sitä, kuinka onscreen-tilassa näkyvä heijastus vihjaa kuva-alan ulkopuolisesta maailmasta ja voiko se auttaa katsojaa ymmärtämään jotain elokuvan off-screeniin jäävästä ympäristöstä.

Seuraavassa kuviossa hahmottuu se, minkälainen vaikutus heijastavalla pinnalla on onscreen-tilaan. Vertauksen vuoksi kuviossa havainnollistettua onscreen-tilaa voi ajatella niin, että ”heijastava pinta” olisi heijastamaton. Kuinka ahdas onscreen-tila silloin olisi?

### Heijastuksen vaikutus onscreen-tilaan



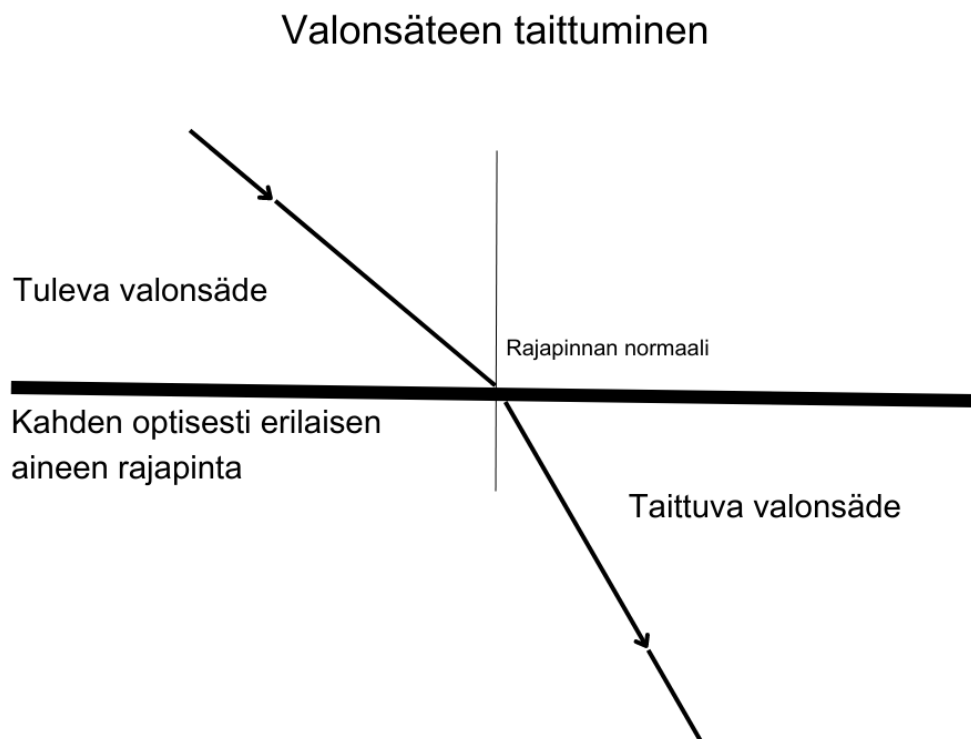
Kuva 5. Heijastuksen vaikutus onscreen-tilaan. Heijastava pinta laajentaa kuvan syvyysvaikutelmaa ja näyttää jotain off-screen-tilasta. Kuvio tekijän piirtämä.

Näyttää siis siltä, että heijastunut kuva tulee etäisyyden päästä. Kuva havainnollistaa hyvin, kuinka onscreenin tila kasvaa saman tien valtavasti. Onscreen-tilaan heijastuu informaatiota off-screen-tilasta. Ilman heijastavaa pintaa kamera ei näkisi kuviossa olevaa hahmoa, koska se sijoittuu kameran linssin taakse.

Tämä havainto toimii moitteettomasti, kun kyseessä on selkeä heijastus, eli heijastajana on esimerkiksi peili tai muu peilinkaltainen materiaali. Haluan tutkia, voiko heijastusta abstrahoittaa ja heijastavan pinnan materiaalia muuttaa, että heijastus vielä toimii off-screen-tilaan ulottuen ja tilakokemusta laajentaen eikä muutu pelkäksi visuaaliseksi elementiksi onscreen-tilan pinnalla.

## 2.3 Valon taittuminen

Valon taittuminen tapahtuu niin ikään kahden erilaisen aineen rajapinnassa. Valon taittuessa sen kulkusuunta muuttuu. (Koskinen 2014b.)



Kuva 6. Valonsäteen taittuminen. Kuvio tekijän piirtämä Pekka Koskisen (2014b) mallia mukaillen.

Valon läpi kulkemassa materiaalissa saattaa olla kulmia, epäsymmetrisyyttä, kuperuutta, koveruutta tai muuta sellaista, joka saa aikaan kiinnostavan heijastuskuvion. Tuttu esimerkki valon taittumisesta on prisma, joka hajottaa valkoista valoa ja saa aikaan värien spektrin.

Ennen opinnäytetyöni testiosuutta määrittelen vielä keskeisiä käsitteitä, jotka ovat olennaisia testikuvieni analyysin ja tutkimuskysymykseni kannalta. Määrittelen onscreen- ja off-screen-käsitteiden merkitystä ja avaan Julian Hanichin ajatuksia siitä, kuinka katsoja katsoo elokuvan kuvaa ja rakentaa elokuvan maailmaa.

### **3 Keskeiset teoreettiset käsitteet**

#### **3.1 Onscreen, off-screen ja elokuvamaailman hahmottuminen**

Yksinkertaistettuna elokuvassa onscreen-tila tarkoittaa sitä, mitä kameran edessä, kuva-alassa katsojalle näkyy ja mikä on fyysisesti asettuneena kameran eteen. Off-screen-tila vastakohtaisesti on kaikki, mikä sijoittuu kuva-alan ulkopuolelle. Off-screen-tila on kuitenkin osa elokuvan maailmaa ja hahmot vuorovaikuttavat off-screen-tilan kanssa. Sillä on merkitystä elokuvan tarinan kannalta. Katsoja on tietoinen off-screen-tilan olemassaolosta, mutta katsojan tietoisuus riippuu siitä, minkälaisia vihjeitä off-screen-tilasta annetaan ja millä tavoin onscreen-tilassa näkyvät hahmot tai muut objektit vuorovaikuttavat off-screen-tilan kanssa. (Beverly Boy Productions 2021.)

Esimerkiksi ääni toimii off-screen-tilan rakentajana, kuten myös katse. David Bordwellin mukaan katsojan tilallinen hahmotus syntyy visuaalisista ja äänellisistä vihjeistä, joiden pohjalta katsoja konstruoi tilan mielessään (Bordwell 1986, 113-130). Jos onscreen-tilassa näkyy vain yksi henkilö puhumassa, mutta katsoja kuulee toisen henkilön vastaavan ja näkee on-screenissä nähtävän hahmon katseen suunnan, katsoja visualisoi saman tien mielessään tilan jatkuvan off-screenissä ja toisen henkilön sijoittuvan sinne. Myös diegeettinen äänimaisema luo tunnetta, että elokuvan maailma jatkuu kuvan ulkopuolelle. (Bordwell 1986, 120.)

Seuraavassa kuvassa (ks. kuva 7) hahmottuu kuvan onscreen-tila ja se, kuinka katsoja alkaa heijastuksen perusteella rakentaa ympäristöstä huomattavasti laajempaa tilaa kuin pelkässä onscreen-tilassa, kameran edessä on.



Kuva 7. Aloituskuva elokuvasta *Little Miss Sunshine* (2006).

Heijastuksella on tässä kuvassa selkeä kerronnallinen funktio: siinä näkyy, kuinka televisiossa pyörivät missikisat heijastuvat Oliven laseista. Olive ihailee missejä ja toivoo pääsevänsä osallistumaan missikisoihin itsekin – tämä on luettavissa Oliven intensiivisestä katseesta ja heijastuksen paikasta aivan Oliven katseen suunnassa. Samalla heijastus kuitenkin laajentaa minimaalista lähikuvan onscreen-tilaa ja saa katsojan kuvittelemaan mielessään television onscreenin takaisessa tilassa, ehkä jopa koko olohuoneen, jonne televisio sijoittuu.

Tämän opinnäytetyön tarkoituksena ei ole hahmottaa heijastuksia pelkästään narratiivisena funktiona, vaan samankaltaisena off-screen -tilan rakentajana kuin ääni elokuvakerronnassa on. Peiliheijastukset ovat selkeitä, ja niiden välityksellä voi konkreettisesti luoda yhteyden off-screen-tilaan, mutta voiko pelkkä valonhäivähdys toimia samankaltaisella intensiteetillä kuin peiliheijastus? Voiko se rakentaa off-screen-tilaa kuin atmosfääriäni tai kuin selkeä peilikuvaheijastus?

Valolle on annettu elokuvakerronnassa paljon tehtäviä, ja valon rooli on konventionalisoitunut; sen halutaan valottavan oikein, näyttävän sävyjen koko kirjon, luovan muotoa ja tekstuuria objekteille, nostavan hahmot esiin taustasta, saavan aikaan syvyytsvaikutelmaa kuvan sisällä, ohjaavan katsojan huomiota ja toimivan kohtauksen emotion vahvistajana (Brown 2012, 104). Valon tehtävät tuntuvat olevan alisteisia muille elokuvakerronnan osioille. Haluan tarkastella,

olisiko valolla vielä muunlaista olomuotoa. Haluan antaa valonsäteiden leijailla kuin ääni ja konstruoida tilaa kuin lavastus.

Seuraavaksi tarkastelen ympäristön ja arkkitehtuurin roolia elokuvakerronnassa. Sen kautta pyrin tuomaan esiin ympäristön merkitystä elokuvakerronnalle ja valolle. Arkkitehtuurissa valoa käsitellään kuin yhtenä rakennusosana muiden joukossa ja valolla on merkittävä rooli arkkitehtuurisessa suunnittelussa ja tilan kokemisessa. Niinpä valo ja sen liike on pitkälti sidoksissa siihen, kuinka erilaiset rakennukset ja niiden materiaalivalinnat valon kulkua ohjailevat.

### 3.2 Ympäristön ja arkkitehtuurin rooli elokuvakerronnassa

Elokuvan ja arkkitehtuurin yhtäläisyyksiä esittelevässä teoksessa *Elokuva ja arkkitehtuuri* (toim. Sundman, Henttonen, Lindh, Paatero 1996) piirtyy eri kirjoittajien esseiden kautta laaja kuva arkkitehtuurin merkityksestä elokuvakerrontaan.

Elokuvien tapahtumapaikkoja ovat kaupunkiympäristöt, puistot, kadut, korttelit, ahtaat kujat ja valtavat rakennukset. Elokuvat Juhani Pallasmaan (1996, 25) mukaan "määrittelevät eletyn tilan ulottuvuuksia" ja "luovat elämäntilanteiden näyttämöitä". Peter von Bagh (1996, 16) ehdottaa tekstissään *Fiktiivisiä arkkitehteja* ihmisten muistojen todellisesta maailmasta ja elokuvien maalaamista ympäristöistä sekoittuvan. Myös Juhani Pallasmaa kirjoittaa tästä: hänen mukaansa elämme mielen maailmoissa, joissa sekoittuvat keskenään koettu, muistettu ja kuviteltu; mennyt, nykyinen ja tuleva (Pallasmaa 1996, 25).

Näiden ajatusten voi hyvin ajatella koskevan myös elokuvan katsomiskokemusta, jonka aikana katsoja konstruoi mielessään elokuvan antamien vihjeiden perusteella elokuvassa esitetyn maailman. Pallasmaan mukaan tilakokemus syntyy ulkoisen tilan ja mielen sisäisen, mentaalisten kuvien yhdistelmänä. Pallasmaa jatkaa kuvailemalla, kuinka taiteessa fragmentti voi edustaa suurempaa kokonaisuutta – vihje ja aavistus toimivat kokonaisuuden konstruoinnin rakennusvoimana. (Pallasmaa 1996, 26.) Myös Jaakko Ylisen (1996, 43) mukaan



ympäristö rakentuu elokuvassa palasista ja yksityiskohdista, ja katsoja kuvittelee kokonaisuuden vihjeiden perusteella. Kenties heijastukset voivat toimia näinä vihjeinä ympäröivästä maailmasta ja osaltaan rakentaa kokemusta elokuvan ympäristöstä. Nämä arkkitehtuuria ja elokuvaa vertailevat tekstit tukevat olettamaa, että ihminen katsoessaan elokuvaa luo mielessään elokuvan tilasta kokonaisuuden kuvista lukemiensa vihjeiden pohjalta. Elokuvan tapahtumien ympäristöllä on elokuvakokemuksen synnyssä valtava rooli. Sirpa Tani (1996, 95) kuitenkin muistuttaa, että elokuva rakentaa tutustakin ympäristöstä kuitenkin aina oman versionsa.

Toisinaan arkkitehtuuri tai ympäristö saa elokuvassa subjektiivisen roolin, kun se heijastelee päähenkilön olotilaa tai kertoo maailmasta päähenkilön kokemuksesta käsin: on ahdasta, suuri tila, pimeää, valoisaa. Ympäröivä ympäristö voi luoda tunnelmaa, tai sen avulla voidaan ilmaista henkilöiden tunteita tai yhteiskunnallista asemaa; elokuvan tapahtumat voivat sijoittua hikiseen bändihuoneeseen tai suurimpien orkesterien lavoilta. Miljöö voi toimia myös yleisemmin symbolisella tasolla ja viestiä elokuvan maailmasta ja maailmankuvasta ollessaan esimerkiksi rähjäinen, sotkuinen, kliininen tms. Heijastusten näkökulmasta ympäristön subjektiivisuus voisi tarkoittaa sitä, että heijastuksen laatu, sen väri, koko tai voimakkuus voi vaikuttaa tunnelmaan, jonka se saa aikaan.

Edellä esitellyt ajatukset jatkavat Bordwellilaista näkemystä katsojan tilallisesta hahmotuksesta. Tilan ja ympäristön luominen elokuvan maailmaa varten voi siis perustua yksityiskohtiin ja pelkkiin vihjeisiin ja viittauksiin, joiden pohjalta katsoja mielikuvitustaan hyödyntäen rakentaa ympäristöstä koherentin kokonaisuuden. Ennen kuin lähden tutkimaan tätä konkreettisesti kuvaamalla ja analysoimalla erilaisia heijastustilanteita, esittelen vielä opinnäytetyöni aiheen ja oman kuvakokeiluni ja sen analyysin kannalta merkittävän artikkelin kompleksisista peiliotoksista. Näin pyrin osoittamaan, että heijastukset eivät ole pelkkää visuaalista kikkailua, vaan ne vaikuttavat tapaan, jolla katsoja elokuvan kuvaa katsoo ja elokuvamaailmaa mielessään konstruoi.

## 4 Kompleksiset peiliotokset

### 4.1 *Reflecting on Reflections* ja kompleksiset peiliotokset

Julian Hanichin artikkeli *Reflecting on Reflections: Cinema's Complex Mirror Shots* (2017) toimii pontimena omalle testiasetelmalleni; tavoitteenani on viedä Hanichin esittelemien kompleksisten peiliotosten analyysia hieman pidemmälle abstraktimpaan suuntaan ja tarkastella, voiko Hanichin esittämiä argumentteja kompleksisten peiliotosten tilakokemuksen laajentamisen mahdollisuuksista toistaa myös muilla, vähemmän heijastavilla pinnoilla kuin peilillä.

Julian Hanich (2017) on eritellyt kolme erilaista tapaa, joilla peili ja sen heijastama kuva ovat merkittävässä osassa otosta:

1. Peili kuvallisena, geometrisena muotona
2. Peili huomion ohjaajana
3. Peili ja tilallinen laajentaminen – kompleksiset peiliotokset

Hanich erottaa toisistaan kaksi ensimmäistä ja kolmannen. Kahta ensimmäistä hän luonnehtii tavanomaisiksi peiliotoksiksi, joissa subjekti ja peili sijaitsevat kumpikin kuva-alassa. Niissä subjekti asettuu peilin ja kameran väliin (on-screen tilaan) niin, että subjekti asettuu tarkasteltavaksi useammasta kulmasta samanaikaisesti. Kompleksisissa peiliotoksissa taas subjekti sijaitsee kuva-alan ulkopuolisessa tilassa (off-screen-tilassa) eikä asetu kameran ja peilin väliin, mutta on kuitenkin osa elokuvan maailmaa ja katsojan huomiolle oleellinen kohde heijastuessaan peilistä. (Hanich 2017.)

Hanich vertaa kompleksisia peiliotoksia Michel Chionin aktiiviseen off-screen ääneen: Hanichin mukaan kompleksit peiliotokset kohdistavat katsojan huomion aktiivisesti tilaan kuva-alan ulkopuolella. Tämä kuitenkin vaatii sen, että heijastus on katsojan huomion kohteelle ja elokuvan kerronnalle oleellinen. (Hanich 2017, 131.)

Hanich esittää, että kompleksit peiliotokset voivat muuttaa tapaa, jolla

-- spectators look (1) *onto*, look (2) *into* and look (3) *beyond* the filmic image, but also look (4) *at* it in a puzzled or questioning way (Hanich 2017, 132; numerointi tekijän lisäämä).

Tämä Hanichin (2017, 133) mukaan implikoi sitä, että kompleksit peiliotokset voivat

1. muuntaa näennäisesti tasaisen kuva-alan muotoa
2. toimia *rajauksena kuvarajauksen sisällä* ja ohjata katsojaa katsomaan peilin syvyyteen
3. mutkistaa ja kerrostaava havainnoinnin ja kuvittelun kokemusta viittaamalla kuva-alan ulkopuoliseen tilaan
4. muuttaa elokuvan tilallista kokemusta moniulotteisemmaksi ja muokata tapaa, jolla katsoja ymmärtää elokuvallista kuvaa.

Kompleksiset peiliotokset eivät siis operoi ainoastaan kuvan geometrisen muodon tasolla tai katsojan huomion ohjaajana, vaan ne mahdollistavat sen, että elokuvamaailmaan sijoittuva objekti tai subjekti voi samanaikaisesti olla elokuvakerronnassa ajallisesti läsnä mutta tilallisesti poissa. Tämä saa katsojan kokemaan elokuvan tilaa moniulotteisemmin, ja tilan tuntu laajenee off-screen-tilaan.

## 4.2 Esimerkki kompleksisesta peiliotoksesta

Seuraavien kuvien avulla Hanichin ajatukset komplekseista peiliotoksista hahmottuvat lisää. Esimerkkikuviksi valikoituivat samat pysäytyskuvat Marguerite Durasin elokuvasta *India Song* (1975) kuin Hanich artikkelissaan käyttää. Oma tarkasteluni rinnastuu hänen esittämänsä analyysiin. (Hanich 2017, 141-142).



Kuva 8. *India Song* (1975).



Kuva 9. *India Song* (1975).



Kuva 10. *India Song* (1975).

Kuvat 8–10 ovat kuvakaappauksia saman kohtauksen staattisesta otoksesta ja ovat ajallisessa etenemisjärjestyksessään. Kuvassa 8 voidaan nähdä mies seisomassa kuvan oikealla laidalla, katse suunnattuna kuvan vasempaan yläkulmaan. Kuvasta voidaan havaita myös suurikokoinen peili, josta voi nähdä portaiden. Koska peili on keskellä kuvaa ja mies katsoo peilin suuntaan off-screen-tilaan, voi katsoja päätellä, että tilalla kameran takana on jokin merkitys. Pian nainen saapuukiin portaiden yläpäähän, miehen katseen suuntaan. Nainen kävelee portaat alas ja lopulta kuva-alaan kuvan vasemmalta puolelta. Hanichin mukaan tämä kompleksinen peiliotos saa aikaan sen, että katsoja samanaikaisesti näkee naisen kuvan sisäpuolella heijastuksena peilissä, mutta myös kuvittelee hänet off-screen-tilaan, samalla siis kuvitellen itse tilan. (Hanich 2017, 141.)

Tämä esimerkki havainnollistaa Hanichin esittämiä väitteitä kompleksisista peiliotoksista. Kompleksinen peiliotos saa aikaan sen, että samanaikaisesti katsoja katsoo ikään kuin tasaista kuva-alaa, mutta kuvittelee tilaa kahteen suuntaan; peili saa muutettua kuvan syvyysvaikutelmaa dramaattisesti ikään kuin kamerasta eteenpäin, mutta kuvia katsomalla voi myös itse havaita, kuinka kuvien tilan hahmottaminen ja tilan tuntu suuntautuu myös kamerasta takaviistoon, portaiden suuntaan off-screen-tilaan. Hanich (2017, 141) kirjoittaaakin artikkelissaan, että peiliotokset kutsuvat katsojaa vaihtelevaan erilaisten katsomistapojen välillä saaden katsojan lukemaan kuvaa moniulotteisesti. Kompleksiset peiliotokset eivät siis ainoastaan muuta kuva-alan muotoa geometrisena muotona (Hanich 2017, 133) tai ohjaa kuvan huomiopistettä keskittämällä sitä kehyksiin (Hanich 2017, 136), vaan ne saavat aikaan sen, että objektit ovat samanaikaisesti ajallisesti läsnä, mutta tilallisesti poissa, koska voimme kuva-alassa havaita heijastuksen, jonka lähde on sijoitettuna kuva-alan ulkopuolelle.

Hanichin esittelemissä kompleksisissa peiliotoksissa kyse on selkeästi tunnistettavista, peilissä näkyvistä, konkreettisista osasista kuva-alan ulkopuolisesta tilasta. Peili heijastaa kuvan lähestulkoon identtisenä ja täysin tunnistettavana. Mitä tapahtuu, kun heijastus muuntuu hienovaraisemmaksi ja abstrahoituu viijaavaksi osoittavan sijaan? Miten kuva-alan ulkopuolelta heijastuvat heijastukset silloin kykenevät laajentamaan tilaa ja katsojan kokemusta tilasta? Peili ei

ole ainut heijastuksia luova väline, ja seuraavaksi alan hahmotella sitä, minkälainen vaikutus heijastavan pinnan materiaalilla on heijastukseen ja katsojan kokemukseen siitä.

Hanich (2017, 143) toteaa, että kompleksiseen peiliotokseen sijoitetun peilin kautta havaittavien tapahtumien täytyisi olla oleellinen osa elokuvaa, jotta katsoja alkaisi aktiivisesti kuvittelemaan off-screen-tilaa ja jotta off-screen-tilalla olisi merkitystä katsojalle. Hanichin tarjoama esimerkki myös ehdottaa, että heijastuksessa nähtävän objektin tulisi ehkä jossain vaiheessa saapua onscreen-tilaan ollakseen merkittävä osa elokuvan maailmaa. Lähden kuitenkin itse hienman haastamaan ja testaamaan näitä Hanichin väitteitä siitä, että heijastuksen pitäisi olla merkittävä osa elokuvan tapahtumien kaarta. Oletan, että heijastukset itsessään voivat laajentaa tilaa ja jo se on oleellista itsessään, olemmehan jo todenneet ympäristön merkityksen elokuvakerronnassa.

## **5 Kuvat eri heijastustilanteista ja niiden vertailu kompleksisiin peiliotoksiin**

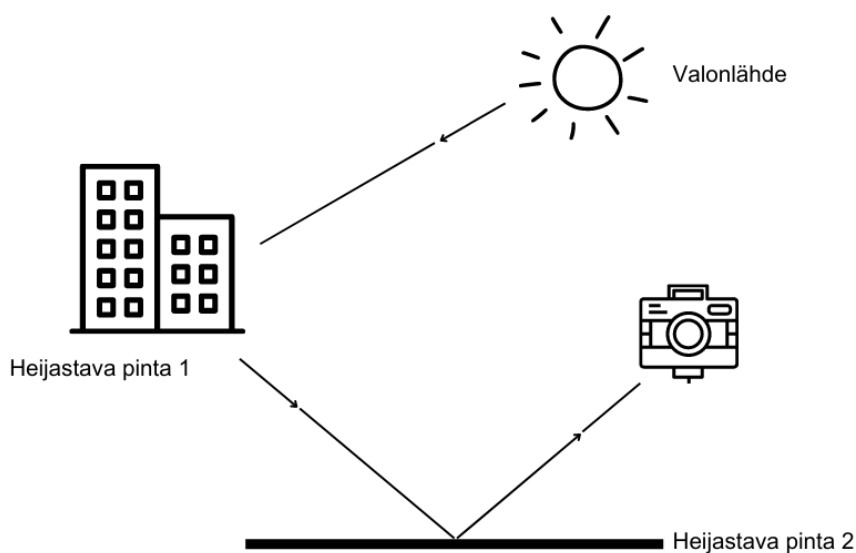
### **5.1 Heijastavan materiaalin ja valon vaikutus heijastuksen syntyyn**

Materiaali heijastaa valoa sen peilikuvamaisemmin, mitä tasaisempi heijastava pinta on. Peilit, kirkkaat metalliset pinnat, ikkunat, lasiesineet ja tasainen vedenpinta toimivat kaikki lähestulkoon peilin tavoin. Kyseiset pinnat heijastavat valoa enemmän verrattuna esimerkiksi mustaan mattakankaaseen, joka imee lähestulkoon kaiken valon itseensä. Mustamatan ja peilin väliin mahtuu monenlaisia materiaaleja. Myös muunlaiset pinnat heijastavat valonsäteitä, ja niinpä niiden välityksellä voidaan havaita myös jonkinlaista informaatiota heijastuksen lähteestä. Tällöin tosin heijastuvan valonsäteen pitää olla voimakkaampi suhteessa vallitsevaan valotilanteeseen, jotta se erottuisi ympäristön muusta valosta. Mitä vähemmän heijastava pinnan materiaali siis on, sitä voimakkaamman täytyy olla objektista heijastuva valo, jotta heijastus olisi havaittavissa. Tämän havainnon mukaan heijastus muuttuu siis sitä abstraktimmaksi mutta myös ”valoisemmaksi” – valonomaisemmaksi –, mitä epätasaisempi heijastava pinta on.

Myös fysiikan lakien mukaan näin tapahtuu: kun pinnan muotovaihtelu on suurempaa kuin valonsäteiden aallonpituus, valonsäteet heijastuvat keskenään eri suuntiin, ja näin heijastuva kuva muuttuu epäselväksi (Koskinen 2014). Käsittelemkin tässä työssä hieman arkijärkeä vastaan sotivasti peilikuvaa ja valonheijastusta rinnakkaisina ilmiöinä. Fysiikan lakien mukaan niitä voidaan kuitenkin pitää samankaltaisena ilmiönä, heijastuksena.

Koitan havainnollistaa ajatuksiani seuraavan kuvan (kuva 11) avulla.

### Heijastukseen vaikuttavat tekijät



Kuva 11. Heijastuksen syntyyn vaikuttavat tekijät. Kuvio tekijän piirtämä.

Riippuen siis "heijastavan pinnan 2":n olemuksesta, voi kameran läpi havaita heijastuksena joko peilikuvan rakennuksista (jos heijastava pinta 2 on peili), tai esimerkiksi valokuvion rakennuksen ikkunasta heijastuvasta auringonvalosta (jos heijastava pinta 2 on seinä).

## 5.2 Testikuvien taustaa ja arkielämän havainnointia

Asun itse kaupunkialueella kerrostalon alimmassa kerroksessa, ja ikkunani ovat pohjoisen suuntaan sisäpihalle päin. Aurinko ei pääse missään vaiheessa päivää paistamaan suoraan sisään. Auringonvalo kuitenkin heijastuu vastapäisten talojen ikkunoista luoden päivän mittaan erilaisia heijastuksia asuntoni sisäpinoille. Havainnoin näitä erilaisia heijastuksia ja valitsen niistä yhdenlaisen heijastustilanteen syvempään tarkasteluun analyysia varten.

Rakennan studio-olosuhteisiin todellista tilannetta imitoivan heijastustilanteen, jotta pääsen analysoimaan sitä, miten tilakokemus katsojan mielessä rakentuu ja miten pelkkä valokuviomainen heijastus vertautuu Hanichin esittelemään kompleksiseen peiliotokseen. Tarkastelen erityisesti sitä, kuinka abstrakti ja valokuvionomainen heijastus voi olla, että sen kautta tilakokemus vielä laajenee kuva-alueen ulkopuolelle.

Heijastus, jonka pyrin konstruoimaan studio-olosuhteisiin, on auringonvalosta peräisin oleva heijastus, joka on syntynyt, kun auringonvalo heijastuu vastapäisen talon ikkunasta muodostaen seinälle heijastuskuvion. Tilanne on samanlainen kuin kuvassa 11. Heijastava pinta 1 on vastapäisen talon ikkuna, ja heijastava pinta 2 on alla olevassa kuvassa valkoinen kaapin ovi.

Heijastus on epätarkka ja sen pinta on marmorinen, koska se on heijastunut vastapäisen talon ikkunasta ja koska matkan varrella on pusikoita. Lehdeettömät pusikonoksat muotoilevat valoa ja vaikuttavat sen kulkuun. Myös ikkunalasien materiaali vaikuttaa syntyneeseen heijastukseen. Ehkä vastapäisen talon ikkunalasi on ollut likainen, jolloin kaikki valo ei ole päässyt heijastumaan. Jos minun ikkunalasini on ollut likainen, valo ei ole päässyt kokonaan kulkemaan ikkunalasin läpi. Heijastuskuvion syntyyn vaikuttavat monet tekijät. Myös ikkunan muoto ja koko vaikuttaa siihen, minkä muotoinen heijastuskuvio seinälle muodostuu.

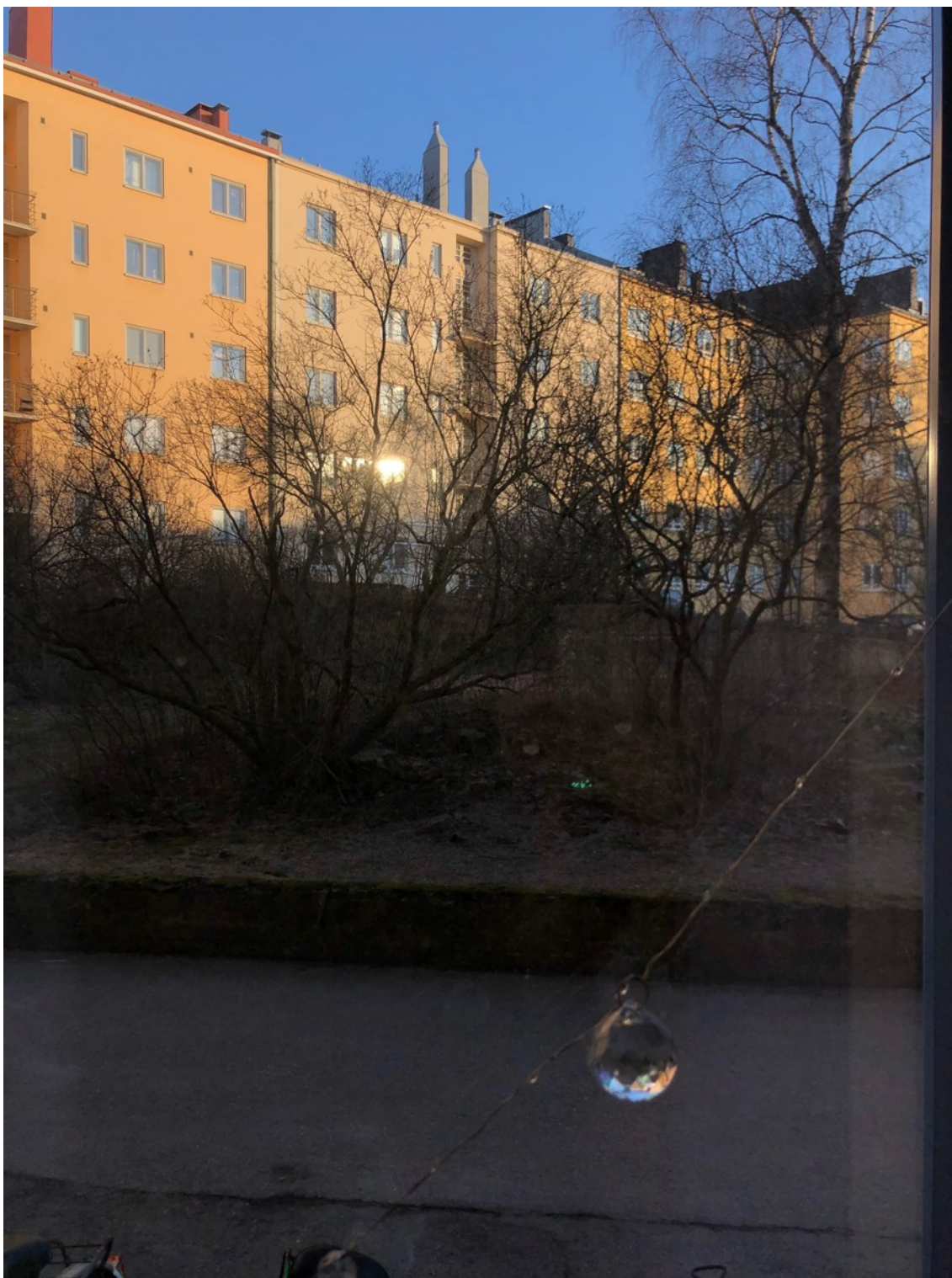


Syntyneessä heijastuksessa on selkeästi tummempia ja kirkkaampia kohtia, joita ei suoralla valolla syntyisi. Heijastunut valokuvio on hämyisempi, epätarkempi ja kiinnostavampi.



Kuva 12. Heijastuskuvio seinällä.

Kuvassa 13 näkyy, kuinka yksi vastapäisen talon ikkunoista on selvästi kirkkaampi kuin muut. Auringonvalo osuu kyseiseen ikkunaan kulmassa, jossa valonsäteet heijastuvat asuntoon luoden kuvan 12 heijastuskuvion.



Kuva 13. Kuvasta voi nähdä, kuinka auringonvalo heijastuu ikkunasta.

Vaikka olen opinnäytetyöni testiosuutta varten kuvannut ikään kuin dokumentaarista valokuvaa, oletan, että testiasetelman rakentamalla ja erilaisia valotilanteita vertailemalla voidaan saatua tietoa hyödyntää myös fiktioelokuvan kerronnassa.

Seuraavaksi rakennan yksinkertaistetun version kuvien 12 ja 13 kaltaisesta tilanteesta studioon. Käytössä minulla on led-spottivalo (5600K) toimittamassa auringonvalon virkaa, vanha kahden ruudun ikkunalasi, joka heijastaa led-lampun valon ja vihreäsävyinen lasiesine, jonka asetan lähelle seinää.

Rakennan kaksi eri tilannetta: heijastustilanteen ja tasaisen valotilanteen. Näitä kahta eri tilannetta vertailemalla hahmottelen heijastuvan valon ominaisuuksia ja sitä, minkälainen vaikutus heijastuvalla valokuviolla on kuvalle sekä kuvan tulkinnalle.

Haluan tarkastella lähemmin luoko, ja jos niin millä tavoin, peilikuvamainen heijastus todella erilaisen tunteen off-screen-tilan rakentumisesta pelkkään valoheijastukseen verrattuna.

### 5.3 Testikuvat ja niiden analyysi



Kuva 15. Valotilanne 1.

Kuvassa 15 valo tulee studiotilan katossa olevista loisteputkivalaisimista. Valotilanne on tasainen ja tasapaksu. Heijastuksia ei synny juuri lainkaan, lukuun ottamatta pientä heijastusta lasipurkin yläreunassa, johon loisteputket heijastuvat. Tasainen valo saa aikaan tunteen, että kuvassa näkyvä ympäristö, valkoinen taustakangas, jatkuu loputtomiin samankaltaisena. Kuva on pysähtynyt, eikä se viittaa itsensä ulkopuolelle. Kuvaa katsoessa kokemus tilasta on staattinen ja tylsä. Keskiössä on kuvarajojen sisäpuolinen alue. Off-screen-tila ei ole kuvassa läsnä eikä kuvan valotilanne herättele katsojaa kuvittelemaan tilaa kuvarajojen ulkopuolella.



Kuva 16. Valotilanne 2.

Kuvassa 16 valo tulee kuva-alaan kahdesta ikkunalasista heijastuen. Spottivalon lisäksi muita valonlähteitä ei ole käytössä. Heijastustilannetta rakentaessa selviää, että ikkunaruuukon kaksi eri lasia ovat keskenään erilaista lasia. Selvittämättömästä syystä ylempi ikkunaruuutu luo valon osuessa siihen suuremman heijastuskuvion kuin alempi. Kuvasta voi havaita, että ylempänä on ylempimmästä ikkunaruuudusta heijastuvaa valoa laajemmalla alueella. Koska valo levittyy laajemmalle alueelle, on alue myös vähemmän kirkas. Heti sen alla pienemmällä alueella oleva kirkkaampi valokuvio, joka on peräisin alemmasta ikkunaruuudusta. Kumpikin ikkunalaseista on kuitenkin vanhaa valunutta ja likaista lasia ja siksi ne saavat aikaan mielenkiintoiset kuviot, vaikkakin keskenään erilaiset.

Heijastunut valokuvio on marmorinen ja epätasainen ja sen erikoisuutta lisää kirkkaiden kohtien vaihtelu. Heijastuksia syntyy lasiesineen pintaan ja takaseinään. Takaseinään lasiesineen läpi kulkeva valo värjäytyy vihreäksi. Värjäytyneen valokuvion ja varjon yhteiskuvio luo kuvaan syvyyttä.

Marmorinen heijastuskuvio takaseinässä herättää kuvassa näkyvän tilan eloon. Se tuo mieleen puiden lävitse paistavan auringonvalon tai vedenpinnasta heijastuvat valonsäteet. Marmorinen valokuvio saa ajattelemaan liikettä. Se saa pohtimaan, mistä valokuvio on peräisin ja pistää kuvittelemaan tilaa kameran takaviistossa. Myös valon kirkkaudenvaihtelut, eli valon dynamiikan vaihtelut vaikuttavat tilan tuntuun.

Lasiesineen pintaan ei piirry kuvaa heijastuksesta, kuten peilipintaan piirtyisi. Siinä ei siis näy mitään konkreettista off-screen-tilasta, valonlähde ei ole näkyvillä. Tämä ei kuitenkaan estä tilakokemusta laajentumasta. Pelkkä valonheijastus toimii linkkinä ulkomaailmaan. Verrattuna tasaiseen valotilanteeseen, jossa heijastuksia ei juurikaan synny, kokemus off-screen-tilasta laajenee huomattavasti. Off-screen-tila tulee kuvaan läsnäolevaksi ja kuvaa katsoessa alkaa herätä kysymys: mistä valo on peräisin? Ajatukset siirtyvät kuva-alan ulkopuolelle. Heijastuksena alkuperästä tulee katsojan mielessä osa elokuvan maailmaa ja sen tapahtumien ympäristöä.

#### 5.4 Kompleksisen peiliotoksen ja valokuviomaisen heijastuksen vertailu tilakokemuksen syntyyn

Tarkastellaan uudelleen kuvia 8–9, joihin on rakennettu kompleksinen peiliotos. Kuva-alassa näkyvässä peilissä heijastuu osanen off-screen-tilasta.

Hanichin mukaan kompleksiset peiliotokset siis muokkaavat tapaa, jolla katsoja elokuvallista kuvaa lukee ja ymmärtää. Katsoja vaihtelee erilaisten katsomistapojen välillä ja kokemus kuvasta ja kuvan esittämästä ympäristöstä muuttuu moniulotteisemmaksi. Kompleksisten peiliotosten kohdalla tämä tarkoittaa sitä, että katsoja katsoo peilin syvyyksiin ja kuvittelee elokuvamaailman tilaa, joka kuvassa jää näkymättömiin kuvarajan ulkopuolelle, mutta liittyy osaksi katsojan

kokemusta elokuvan maailmasta ja sen tapahtumien ympäristöstä. (Hanich 2017, 133.)

Kuten Hanich (2017, 133) esittää, peilin kehys ohjaa huomiota sisäänsä todella vahvasti. Kuvia 8 ja 9 katsoessa peilin läsnäolo tuntuu todella merkittävältä ja katsomiskokemus rakentuu sen varaan: katsoja ikään kuin sukeltaa peilin sisuksiin kuva-alan ulkopuoliseen maailmaan. Kuvassa on läsnä ikään kuin kaksi eri maailmaa, joiden välillä katsoja vaihtelee. Peilissä näkyvä tuntuu oleellisemmalta kuin kuva-alassa esillä oleva maailma. Kompleksisessa peiliotoksessa kokemus tilasta laajenee off-screen-tilaan peilin välityksellä, mutta väitän sen tapahtuvan onscreenissä näkyvän tilan kustannuksella, sillä peili ohjaa katsojan huomiota niin vahvasti pois varsinaisesta kuvasta.

Kun heijastuksen aikaansaamaa tilan laajentumisen kokemusta vertaa kompleksiseen peiliotokseen, voidaan todeta, että kokemus off-screen-tilasta jää hienovaraisemmaksi. Valonheijastukset eivät saa samalla lailla katsojaa sukeltaamaan off-screen-tilaan, vaan ulkomaailman läsnäolo sopeutuu näkyvillä olevaan kuva-alaan. Heijastuksen alkuperästä tulee osa onscreenissa näkyvää elokuvan maailmaa ja miljöötä. Kokemus kuvan jatkumisesta kuvarajojen ulkopuolelle kuitenkin voimistuu. Kun kompleksisessa peiliotoksessa katsoja sukeltaa heijastuksen kautta off-screen-tilaan, valokuviomaisen heijastuksen läsnäolo taas tuo off-screen-tilan mukaan kuvarajan sisäpuolella olevaan tilaan.

Valokuviomaisesta heijastuksesta ei välttämättä käy ilmi sen alkuperä, niin kuin kompleksisessa peiliotoksessa käy, kun katsojan on mahdollista nähdä suoraan off-screen-tilaan. Tämä on perustavanlaatuisen ero peiliheijastuksen ja valokuvioheijastuksen välillä. Kokemus on jollain lailla lempeämpi, eikä katsomuskokemus ole niin ohjattu ja pakotettu, kuin peilin ollessa läsnä ja ohjaamassa huomiota off-screen-tilaan.

Hanich (2017, 145) esittää kompleksisten peiliotosten, viittaamalla off-screen-tilaan ja tuomalla sen osaksi kuvaa, laajentavan myös elokuvan potentiaalista äänimaisemaa ja lisäävän myös äänikerronnan mahdollisuuksia. Vertaamalla testikuvien valotilanteita, voi niistäkin havaita, että valotilanne 2, jossa valo on

ikkunaruuduista heijastunutta valoa, äänisuunnittelulliset ratkaisut ovat motivoitavissa kuvassa näkyvillä heijastuksilla. Valotilanne 1 ei saa aikaan minkäänlaista kuvitelmaa äänestä, kuva 15 on mykkä. Heijastukset voivat siis viitata off-screen-tilaan visuaalisesti toimia myös off-screen-äänien motivoijina.

## 6 Yhteenveto

Koko opinnäytetyön tarkoitus on ollut ehdottaa valon luonteelle ja valaisun tarkasteluun hieman uudenlaista näkökulmaa ja laajentaa ymmärrystä valon roolia elokuvakerronnassa. Tähän olen pyrkinyt käsittelemällä heijastuksia ja niiden syntyyn vaikuttavia tekijöitä, kuten valoa, materiaalin roolia ja arkkitehtuurista, rakennettua ympäristöä, joka on monien tunnistettavien heijastusten syntypaikka. Tarkastelin Julian Hanichin artikkelin pohjalta kompleksisia peiliotoksia ja niiden tapaa tuoda off-screen-tilaa katsomiskokemukseen. Vertailemalla Hanichin huomioita omiin huomioihini valokuviomaisista heijastuksista, löysin yhtäläisyyksiä sekä eroavaisuuksia tavoista, joilla ne viittaavat off-screen-tilaan, ja tilakokemukseen kuvaa katsoessa.

Opinnäytetyön ja tekemäni vertailun pohjalta voisin ehdottaa, että elokuvakerronnassa kompleksista peiliotosta voisi hyödyntää tilanteessa, jossa halutaan monimutkaistaa kuvakerrontaa ja katsojan tapaa katsoa kuvaa, kun halutaan ulottaa elokuvan tapahtumien näyttämöä off-screen-tilaan ja saada katsoja näkemään kaksi tilaa yhdessä kuvassa. Kompleksisilla peiliotoksilla voi myös viitata tulevaisuuteen, kuten kuvassa 16, joka on pysäytyskuva saarelle sijoituvasta elokuvasta *The Banshees of Inisherin* (2022). Kuvassa Siobhan lukee työtarjousta ja ikkunaan piirtyy maisema sisämaasta, josta Siobhan saa uuden työpaikan ja jonne hän pian pääsee pakoon kotisaarensa ahdasmielistä maailmaa.



Kuva 17. Pysäytyskuva elokuvasta *The Banshees of Inisherin* (2022). Ikkunaan piirtyy kuva, joka viittaa Siobhanin, kuvassa näkyvän naisen, tulevaisuuteen.

Onscreenissa näkyvä valokuviomainen heijastus kiinnittyy tiukemmin jo käsillä olevaan hetkeen. Valokuviomaisia heijastuksia voisi käyttää silloin, kun halutaan tuoda kuvarajojen ulkopuolelle jäävän elokuvamaailman tapahtumapaikkaa, miljööttä tai ympäristöä osaksi onscreenin tapahtumia, kun halutaan luoda tunnetta siitä, että elokuvan ympäristö jatkuu off-screenissä, kun halutaan laajentaa katsojalle välittyvää tilakokemusta tai tuoda off-screenin ympäristöä osaksi onscreenissä tapahtuvaa elokuvakerrontaa ja sen tapahtumapaikkoja.

Valokuviomaisella heijastuksella voidaan viitata off-screenissä sijaitsevaan elokuvamaailman ympäristöön. Heijastuksella on myös aina jokin tulosuunta, joka osaltaan ohjaa mielessä rakentuvaa tilan tuntua. Ajatukset liikkuvat heijastuksen tulosuuntaan sen lähdeksi kohti ja saavat mielikuvituksen heräämään. Mistä heijastuva valokuvio on peräisin?

Ehdotan, että off-screen-tilan tuominen mukaan kuva-alaan syventää elokuvan kokemisen kokemusta samankaltaisesti kuin atmosfääriäni. Se myös tarjoaa äänisuunnittelulle mahdollisuuksia motivoimalla heijastukseen liittyvää ääntä. Näin katsojalle syntyy syvempi ja ympäröivämpi kokemus elokuvan maailmasta, ja elokuvan maailmaan ehkä sukeltaa kokonaisvaltaisemmin.

On ollut mielenkiintoista syventyä tarkastelemaan, kuinka kokemus kuvarajan ulkopuolisesta ympäristöstä syntyy. Opinnäytetyön parissa työskentely on laa-



jentanut käsitystä valon ominaisuuksista ja mahdollisuuksista elokuvakerronnassa. Sen lisäksi, että valokuviomaiset heijastukset voivat tuoda kuvarajan ulkopuolisen maailman läsnäolevaksi kuvaan, ne voivat toimia myös off-screen äänimaailmaa motivoiden, johtaen näin edelleen syvempään kokemukseen elokuvan maailmasta.

Valokuviomaisten heijastusten tarkastelu on osoittanut, että ne voivat toimia Pallasmaan (1996, 26) ja Ylisen (1996, 43) mainitsemina kokonaisuuden fragmentteina ja yksityiskohtina, joista katsoja mielikuvitustaan hyödyntäen rakentaa elokuvan miljööstä koherentin kokonaisuuden. Joissain tapauksissa valokuviomaiset heijastukset voisivat toimia siis esimerkiksi vaikkapa ”budjettiratkaisuna”. Kun halutaan viestiä esimerkiksi vesistön läsnäolosta, mutta sellaiseen lokaatioon, jossa olisi vettä, ei ole mahdollista päästä, voivat muulla tavoin rakennetut vedenpinnasta heijastuvat valokuviot mahdollisesti toimia ympäristön rakentajana ja luoda illuusion vesistön läsnäolosta.

On ollut myös ajattelua ja valon olemuksen ymmärtämistä avartavaa tarkastella valoa osana materiaaleja ja materiaalin kykyä heijastaa valoa. Kuten alussa jo mainittiin, valo ja materiaali ovat kuin saman kolikon kaksi eri puolta. Tämänkaltaisen lähestymistapa valoon ja valon käyttäytymiseen laajentaa varmasti työkentelytapoja valon parissa. Valoa ei ajattele pelkästään näkemisen mahdollistajana, vaan ajattelu lähtee liikkeelle materiaaleista, siitä kuinka ne heijastavat valoa. Valon ajattelu laajenee myös suunnitellun kuvan ulkopuolelle. Suunnittelussa ei ajattele vain, kuinka kuvarajan sisäpuoli valaistaan, vaan kykenee ottamaan paremmin huomioon myös ympäröivän tilan ja sen suomat mahdollisuudet valon ohjailuun ja sen kykyyn osaltaan rakentaa tilaa, oli sitten kyseessä dokumentaarinen kuvaus tai fiktiokuvaus.

Testikuvat osoittavat, että heijastuksia voi elokuvakerronnassa hyödyntää tilakokemuksen laajentamiseen ja yhteyden luomiseen kuva-alan ulkopuoliseen maailmaan. Tämänkaltaisen roolin on usein ajateltu kuuluvan atmosfääriäänelle, mutta tämä opinnäytetyö osoittaa, että myös heijastukset vaikuttavat kokemukseen tilasta ja sen jatkumisesta kuvarajojen ulkopuolelle vihjaamalla, että

myös kuvarajojen ulkopuolella on jotakin olemassa olevaa ja elokuvamaailmaan kuuluvaa.

Heijastukset ovat valtavan laaja aihe käsiteltäväksi, ja tässäkin työssä niitä on lähestytty vain pieneltä osin. Työssä on pyritty yhdistämään heijastuksia ja niiden syntymiseen vaadittavia valoa ja materiaaleja elokuvakerrontaan ja elokuvantekoprosesseihin tarkastelemalla ympäristön ja arkkitehtuurin roolia elokuvakerronnalle. Elokuvavalaisun rinnalla on käsitelty onscreen- ja off-screen-tilojen rakentumista ja katsojan mielikuvitusta. Elokuvakerronnan ja -teorian eri osalueiden yhdistely on jo itsessään ollut mielenkiintoinen prosessi ja laajentanut käsitystä elokuvanteosta kokonaisuutena ja monien siihen vaikuttavien osasten summana.

## Lähteet

- von Bagh, Peter. 1996. *Fiktiivisiä arkkitehtejä*. Sundman, M., Henttonen, M., . . . Wilhelmsson, P (toim.): Elokuva ja arkkitehtuuri. Helsinki: Rakennustaitteen seura, 16–23
- Beverly Boy Productions. 2021. What's the Difference in Onscreen vs. Off-screen Space in Film? <https://beverlyboy.com/filmmaking/whats-the-difference-in-onscreen-vs-off-screen-space-in-film/> luettu 30.3.2023
- Bordwell, David 1986. Narration in the fiction film. London: Routledge.
- Brown, Blain 2012. Cinematography: Theory and practice : imagemaking for cinematographers and directors. 2nd ed. Burlington, Mass.: Focal Press.
- Hanich, Julian 2017. *Reflecting on Reflections: Cinema's Complex Mirror Shots*. Beugnet, Martine; Cameron, Allan; Fetveit, Arild (toim.): Indefinite Visions: Cinema and the Attractions of Uncertainty. Edinburgh: Edinburgh Scholarship Online, <https://doi.org/10.3366/edinburgh/9781474407120.003.0009>, 131–156. Luettu 31.3.2023
- Koskinen, Pekka 2014a. Heijastuminen. <https://www.youtube.com/watch?v=qawPCXrkhK0> katsottu 1.4.2023
- Koskinen, Pekka 2014b. Valon taittuminen rajapinnoilla. <https://www.youtube.com/watch?v=qW3BuX9Jygw&> katsottu 1.4.2023
- Lindholm, Sanna 2019. *Heijastuksia: luonnonvalosta luonnolliseen valaistukseen*. Opinnäytetyö. Lahden ammattikorkeakoulu.
- Pallasmaa, Juhani. 1996. *Eletty tila elokuvassa ja arkkitehtuurissa*. Sundman, M., Henttonen, M., . . . Wilhelmsson, P (toim.): Elokuva ja arkkitehtuuri. Helsinki: Rakennustaitteen seura, 24–27
- Pirilä, Kari & Kivi, Erkki 2005. *Elävä kuva - elävä ääni: Ensimmäinen osa, Otos*. Helsinki: Like.
- Thompson, Roy & Bowen, Christopher 2009. Grammar of the shot. 2nd ed. Burlington (MA): Focal Press.
- Rybakken, Daniel 2008. Subconscious Effect of Daylight. [http://www.danielrybakken.com/subconscious\\_effect\\_of\\_daylight.html](http://www.danielrybakken.com/subconscious_effect_of_daylight.html) luettu 30.3.2023
- Tani, Sirpa. 1996. Paikoista mielenmaisemiin. Sundman, M., Henttonen, M., . . . Wilhelmsson, P (toim.): Elokuva ja arkkitehtuuri. Helsinki: Rakennustaitteen seura, 94–101
- Ylinen, Jaakko. 1996. *Arkkitehtuurin esittäminen elokuvalla*. Sundman, M., Henttonen, M., . . . Wilhelmsson, P (toim.): Elokuva ja arkkitehtuuri. Helsinki: Rakennustaitteen seura, 36–45

## **Aineistona olevien elokuvien listaus**

The Banshees of Inisherin. Iso-Britannia ja Yhdysvallat 2022. Ohjaus Martin McDonagh. 114 min.

Chungking Express. Hong Kong 1994. Ohjaus Wong Kar-wai. 98 min.

India Song. Ranska 1975. Ohjaus Maguerite Duras. 120 min.

Little Miss Sunshine. Yhdysvallat 2006. Ohjaus Jonathan Dayton ja Valerie Faris. 101 min.