

KOHTI ELÄVÄÄ KUVAA

Visuaalinen ajattelu kertovan elokuvan näyttämöllepanon hahmotus- ja suunnitteluprosessissa

Pro gradu -tutkielma

Kaisa Suvanto

Jyväskylän yliopisto

Taiteiden ja kulttuurin tutkimuksen laitos

Kirjoittamisen maisteriopinnot

Elokuu 2011

SISÄLLYS

1. JOHDANTO.....	3
1.1. Alkusanat	3
1.2. Tutkimuskysymys, teoreettinen kehys ja tutkimuksen kulku	4
2. VISUAALINEN AJATTELU	6
2.1. Hahmopsykologia	6
2.1.1. Hahmopsykologian synty	6
2.1.2. Havaitsemisen prosessit	9
2.1.3. Hahmolait.....	12
2.2. Taide ja visuaalinen ajattelu	16
2.2.1. Visuaalinen havaitseminen	16
2.2.2. Abstraktiot.....	19
3. VISUAALINEN KERRONTA ELOKUVAN NÄYTTÄMÖLLEPANOSSA	21
3.1. Näyttämöllepano	21
3.1.1. Kuvan muodostaminen: osatekijät, kompositio ja syvyysvaikutelma.....	26
3.2. Symbolit osana elokuvan näyttämöllepanoa	38
4. LUOVUUS, ELOKUVAT JA VISUAALINEN AJATTELU	50
4.1. Luovuus, mielikuvitus ja ongelmanratkaisukyky	50
4.2. Mentaalinen kuvasto ja mielikuvat	60
4.3. Visuaalisesta ajattelusta visuaaliseen kerrontaan	63
5. PÄÄTÄNTÄ.....	68
LÄHTEET	70
LIITTEET	75

1. JOHDANTO

1.1. Alkusanat

Jessica Hoffmann Davis (2005) jakaa taideteoreetikot kahteen ryhmään heidän erilaiseen taidekäsitteeseensä nojaten. Toiseen ryhmään kuuluvat ne, joista taide on jaettua ja koettua tunnetta, ja toiseen ne, joiden mielestä taideteos on koettavissa ja tulkittavissa älyllisen reflektoinnin avulla. Jälkimmäisessä taidekäsitteeseen mukaan taideteokset ovat symbolisia rakennelmia ja niiden tekijät symbolien ja materiaalien taitavia manipuloijia.

Hoffman Davisin mukaan nämä kaksi eri taidekäsitteystä voi nähdä toisiaan täydentävinä ja osittain päällekkäisinä, mikä on myös oma näkemykseni taiteeseen. Elokuva kiinnostaa minua eräänlaisena visuaalisten symbolien pelinä, mutta teoksen katsomiskokemus on myös tärkeässä asemassa. Usein elokuvaa katsoessani koen ja vaikutun, ja vasta sen jälkeen jään pohtimaan sen visuaaliseen kerrontaan liittyviä rakenteellisia ja symbolisia elementtejä. Mielestäni nämä eri vaiheet täydentävät toisiaan ja tekevät elokuvan katsomisesta kokonaisvaltaisen prosessin.

Visuaalinen ajattelu on läsnä jo elokuvan suunnitteluvaiheessa. Jarmo Valkola toteaa, että elokuvan käsikirjoituksen tekeminen aloittaa samalla myös elokuvan editointiprosessin. Käsikirjoittamisessa käytetään kuvallista ajattelua, ja kuva on aina sekoitus monia eri elementtejä sekä monia eri samaan aikaan tapahtuvia asioita. (Valkola 1993, 80–83.) Elokuvan suunnittelussa minua kiinnostaa ykseyden tavoittelu, se, että kaikki käsikirjoituksessa mainitut elementit sitovat teosta tiiviiksi kokonaisuudeksi. Ihanteenani on monella eri tasolla etenevä visuaalinen kerronta, ja tällaiseen tiiviiseen pakettiin vaaditaan visuaalista ajattelua.

Liitteessä oleva elokuvakäsikirjoituksen suunnitelma sai alkunsa mielikuvasta, jossa vanha nainen seisoo keskellä takapihansa puutarhaa. Tämä mielikuva kiehtoi minua, ja hiljalleen siitä alkoi syntyä henkilöitä sekä lopulta myös tarina elokuvakäsikirjoitukseen. Visuaalisen kerronnan

lisäksi myös tarinoita synnyttävät mielikuvat sekä tarinan ”näkeminen” alkoivat kiinnostaa minua tutkimuskohteena.

1.2. Tutkimuskysymys, teoreettinen kehys ja tutkimuksen kulku

Tutkielmani käsittelee visuaalisen ajattelun roolia elokuvan näyttämöllepanon suunnittelu- ja hahmotusprosessissa. Tutkimus sijoittuu kognitiivisen elokuvatutkimuksen kentälle. Tavoitteeni on selvittää, miten elokuvantekijä luo näyttämöllepanon, joka palvelee elokuvan tyyliä, muotoa ja kerrontaa. Mitkä ovat ne psykologiset prosessit, joiden avulla elokuvantekijä luo liikkuvia kuvia, jotka sekä kompositionsa että symboliikkansa avulla muodostavat semioottisen sisällön?

Vaikka elokuva on audiovisuaalinen taiteenlaji ja koostuu sekä kuvista että äänistä, rajautuu elokuvan auditiivinen puoli pois tutkielmastani. Visuaalinen ajattelu tutkielmassani pitää sisällään mielikuvat, visuaalisen havaitsemisen Rudolf Arnheimin teoriaa mukailien sekä luovan, produktiivisen ajattelun, joka mahdollistaa tarinan teemoja ja ykseyttä palvelevan visuaalisen kerronnan. Tutkielmani pohjaa vahvasti hahmopsykologiaan.

Tutkimus kohdistuu kertovaan elokuvaan, joka pitää sisällään taide- ja valtavirtaelokuvan sekä tyylikeskeisen elokuvan Henry Baconin jaottelun mukaisesti. Valtavirtaelokuvalla tarkoitetaan elokuvia, joissa on keskeistä juonen mukaansatempaavuus ja kerronnan selkeys, kuten useimmissa Hollywood-elokuvissa. Taide-elokuvat paneutuvat syvemmin ihmisen psykologiaan ja eksistentiaalisiin ongelmiin. Myös kerronnan keinot saattavat etualaistua. Tyylikeskeisessä elokuvassa puolestaan tyyllilliset keinot ovat kohosteisia, ja niistä muodostuu autonominen taso suhteessa tarinaan. (Bacon 2000, 66–67.)

Aloitan tutkimukseni käsittelemällä visuaalista ajattelua. Ensin lähestyn aihetta hahmottelemalla hahmopsykologiaa, minkä jälkeen siirryn käsittelemään visuaalista ajattelua ja sen suhdetta taiteeseen. Yksi hahmopsykologisen taideteorian kehittäjistä oli Rudolf Arnheim, jonka ajatuksia hyödynnän taidetta ja visuaalista ajattelua käsittelevässä luvussa.

Luvussa kolme perehdyn näyttämöllepanoon osana elokuvan visuaalista kerrontaa. Jokaisella taideteoksella on muoto, ja elokuvan muoto koostuu narratiivisista ja tyyllillisistä elementeistä (Bordwell & Thompson 1997, 42–43). Narratiivisilla elementeillä tarkoitetaan niitä elementtejä, jotka muodostavat elokuvan tarinan. Tyyllilliset elementit puolestaan pitävät sisällään elokuvatekniset keinot, kuten kameran liikkeitä, värien käytön tai kuvakoot.

Kertovan elokuvan suunnitteluprosessissa tarvitaan visuaalista ajattelua, jotta tyyllillisistä ja narratiivisista elementeistä saadaan luotua kokonaisuutta palveleva teos. Tutkielmassani keskityn näyttämöllepanon tyyllisiin keinoihin. Selvitän sitä, miten elokuvan kuva muodostuu sen näyttämöllepanoon liittyvistä elementeistä. Keskityn kuvakompositioon Rudolf Arnheimin formaalisen taideteorian sekä Gunther Kressin ja Theo van Leeuwenin semioottisen teorian avulla sekä pohdin myös symbolien asemaa näyttämöllepanon visuaalisessa kerronnassa.

Symboleita käsittelevässä luvussa otan esimerkkejä myös *Puutarha*-nimisen elokuvakäsikirjoitukseni suunnitelmasta. *Puutarha* kertoo kolmesta naisesta, joiden välisiä suhteita menneisyyden valinnat hankaloittavat. Elsa, seitsemääkymmentä ikävuottaan lähenevä nainen, on vakavasti sairas ja haluaa kuolla arvokkaasti, omassa kodissaan ja lähellä omaa puutarhaansa. Voimien vähetessä hän palkkaa puutarhurin hoitamaan takapihaansa, mitä hänen tyttärensä Heli ei ymmärrä. Heli on taloudellisesti tiukoilla ja haluaisi äitinsä tuen tämän viimeisillä hetkillä. Heidän suhteensa on ollut pitkään ongelmallinen, ja äidin lähenevä kuolema, Helin pahenevat rahavaikkeudet ja henkilökohtaiseen elämään liittyvät ongelmat hankaloittavat asioita entisestään. Elsan palkkaaman puutarhurin läsnäolo kärjistää tilannetta, sillä puutarhuri on Helin tuttu vuosien takaa, eikä jälleennäkeminen ole ongelmaton. *Puutarha*-käsikirjoituksen tarkemmat suunnitelmat ovat liitteenä tutkielman lopussa.

Luvussa neljä pohdin luovuuden ja visuaalisen ajattelun yhteyksiä. Keskityn luovuuteen ongelmanratkaisukykyinä ja pyrin luomaan kuvan siitä, miten elokuvan suunnittelu- ja hahmotusprosessissa tarvittava visuaalinen ajattelu toimii yhdessä luovuuden kanssa. Hyödynnän Arnheimin lisäksi Mark Johnsonin, Ulric Neisserin, Herbert Simonin sekä Margaret A. Bodenin ajatuksia, ja pyrin muodostamaan käsityksen myös siitä, miten luovat, mentaaliset kuvat ja visuaaliset symbolit syntyvät elokuvan suunnitteluprosessin yhteydessä.

2. VISUAALINEN AJATTELU

2.1. Hahmopsykologia

Hahmopsykologia lähti kehittymään Saksassa 1900-luvun alussa sekä kokeellisen psykologian innoittamana että vastakohtana sitä vallinneelle atomistiselle ajattelulle (Wertheimer 1979, 101–102). Hahmopsykologian havaitsemisen teoria muotoutui 1920-luvulta eteenpäin, ja 1950-luvulla se siirtyi taideteoreettisen keskusteluun (Valkola 1993, 68).

Hahmopsykologia tutkii pääasiassa havaitsemista ja siihen liittyviä kognitiivisia prosesseja. Hahmoteoria on holistinen teoria, ja sen perusajatuksena on, että mieli hahmottaa kokonaisuuksia pikemminkin kuin osia, joista kokonaisuudet rakentuvat. Hahmopsykologisen teorian mukaan havaitseminen on kaksisuuntainen prosessi: sekä ärsykemateriaalilla että kognitiolla on tärkeä rooli havainnon muodostumisessa.

2.1.1. Hahmopsykologian synty

Vuonna 1890 filosofi Christian von Ehrenfels julkaisi artikkelin *Über Hahmoqualitäten*, joka oli hahmo-teorian lähtölaukaus. Siinä Ehrenfels kritisoi kokeellisen psykologian isänä usein mainitun Wilhelm Wundtin psykologiaa, joka jätti huomiotta ns. hahmo-ominaisuuden. Hahmo-ominaisuudella Ehrenfels tarkoitti kognition ominaisuutta havaita kokonaisuuksia, hahmoja, pikemminkin kuin yksittäisiä osia, joista kokonaisuus rakentuu. Hahmo-ominaisuus oli Ehrenfelsille jotain enemmän ja erilaista kuin sen muodostavat osat. (Wertheimer 1979, 131–132.)

Ehrenfels oli huomannut tutkimuksissaan, että ihminen havaitsee hänelle soitettavan melodian kokonaisuutena, joka ei muutu, vaikka sen sävelkorkeutta muutettaisiin. Melodia koostuu yksittäisistä äänistä, mutta on enemmän kuin osastensa summa. Itsenäiset äänet voivat liittyä yhteen aivan uudelleenlaiseksi melodiaksi, kun taas melodia kokonaisuutena, ns. melodian hahmo-

ominaisuus, säilyy samana, vaikka sen siirtäisi eri sävelkorkeudelle. Tästä Ehrenfels päätteli, että havaitsemisprosessissa kokonaisuus on ensisijainen sen osiin nähden. Melodiaa määrittävää kokonaisuutta Ehrenfels nimitti muodoksi tai hahmoksi (*Gestalt*), josta hahmopsykologia sai myöhemmin nimensä. (Wertheimer 1925, 4-5.)

Hahmopsykologian varsinaisina perustajina pidetään Max Wertheimeria, Kurt Koffkaa ja Wolfgang Köhleria. Nämä Ehrenfelsin havainnosta kiinnostuneet psykologit alkoivat tutkia havaitsemista ja muita kognitiivisia prosesseja kokonaisuuksista käsin. Wertheimer tarttui Ehrenfelsin havaintoon ensimmäisenä ja julkaisi vuonna 1912 artikkelin näennäisestä liikkeestä (Wertheimer 1979, 132). Artikkelissa Wertheimer osoitti, että tiettyjen olosuhteiden vallitessa ihmisen havaitsee liikkeen, vaikka sitä ei todellisuudessa olisikaan. Tätä ilmiötä hän kutsui phi-ilmiöksi. Kokonaisuuden (esim. liike, melodia) havaitseminen oli mahdollista, kun tietyt ehdot täyttyivät. Elokuvan yhteydessä liikkeen vaikutelman syntyminen tarkoitti tarpeeksi nopeaa tahtia kuvien vaihtumiseen liittyvien valoärsytysten välillä. Wertheimerin oivaltama phi-ilmiö alkoi kiinnostaa myös muita hahmopsykologeja. Heidän mielestään se toimi esimerkkinä tavasta, jolla maailma ja sen havaitsemisen kognitiiviset prosessit liittyivät toisiinsa. (Nyssönen 2007, 58.)

1920-luvulla hahmopsykologia oli yksi viidestä uudesta psykologian koulukunnasta, joiden välinen keskustelu oli ajoittain hyvinkin poleemista. Muut koulukunnat, funktionalismi, strukturalismi, behaviorismi sekä osittain myös psykoanalyysi, olivat assosiationistisia ja atomistisia koulukuntia. Hahmopsykologian teesi puolestaan oli, että havaitseminen tapahtuu kokonaisuuksista käsin. Ihmisen kognitio havaitsee muotoja ja kokonaisuuksia, ei yksittäisistä aistimuksista muodostuvia havaintoja. (Wertheimer 1979, 101–107.) Ajalle ominaisen atomistisen tutkimusmallin mukaan tutkittavat kokonaisuudet hajotetaan ensin osatekijöihinsä, minkä jälkeen saadut osat eristetään ja niitä määrittävät lait tuodaan näkyviin. Myös osien väliset suhteet pilkotaan osatekijöiden välisiksi ja analysoidaan. Tämän jälkeen osat kootaan takaisin yhteen, ja näin ongelma katsotaan ratkaistuksi. (Wertheimer 1925, 2-3.)

Kokeellisen psykologian alusta lähtien käytiin psykologian kentällä kiivasta keskustelua siitä, kumpi on merkittävämmässä asemassa havaitsemisprosessissa, ajattelu vai aistimukset. Assosiaatiopsykologit pitivät ääreisprosesseja tärkeämpinä ja fysiologiset selitysmallit korostuivat.

Havainto koostui yksittäisistä paikallisista aistimuksista ja niiden muistikuvien assosiatiivisesta yhdistelemisestä. (Nyyssönen 2007, 53–54.) Wertheimer kutsui tätä aikaisempaa havaitsemismallia alhaalta ylös -malliksi. Hänen mukaansa monia asioita pitää lähestyä ylhäältä päin, sillä kuten havaitsemisessa, havaittua kokonaisuutta ei voi ymmärtää tuntemalla ainoastaan osat, joista se koostuu. (Wertheimer 1923, 88.) Wertheimer kyseenalaisti alhaalta ylös -prosessointimallin kysymällä, näkikö ihminen maailmaa katsoessaan tosiaan pienistä mosaiikkimaisista palasista muodostuvan visuaalisen kentän. Puhuessaan visuaalisen kenttensä sisällöstä ihmiset mainitsevat objekteja, kuten puun, kynän, koiran talon tai auton. Kaikki nämä objektit ovat osia visuaalisesta kentästä. Ne eivät kuitenkaan ole pieniä mosaiikkimaisia elementtejä vaan itsenäisiä kokonaisuuksia. Näin ollen havaitsemisen tutkiminen kannattaa aloittaa näistä kokonaisuuksista käsin eikä siitä hypoteettisesta oletuksesta, että havainnot rakentuvat yksittäisistä ja paikallisista aistimuksista. (Köhler 1969, 48–53; Wertheimer 1923, 71–72.)

Assosiaatiopsykologien mukaan aikaisemmat havainnot vaikuttavat havaitsemistapahtumaan niin, että ihminen tunnistaa havaitsemansa kohteen aikaisempien kokemusten pohjalta. Ihminen tunnistaa puun puuksi, koska on havainnut puita monesti aikaisemminkin, ja puu on hänelle tuttu objekti. Wertheimer myönsi, että välillä aikaisemmat havainnot muokkaavat visuaalista kenttää ja vaikuttavat siihen, miten ja mitä me havaitsemme, mutta hän ei suostunut pitämään tätä havaitsemista määrittävänä sääntönä vaan pikemminkin sen poikkeuksena. Wertheimerin mukaan havaitsemme usein asioista (kokonaisuuksia), joita emme ole koskaan ennen nähneet. Näin tapahtuu esimerkiksi hämärässä huoneessa, jossa näemme esineitä, jotka ovat meille vieraita, mutta jotka kuitenkin havaitsemme itsenäisiksi kokonaisuuksiksi. Toisaalta myös meille tuttu kohde jää havaitsematta, jos se ei erottaudu kokonaisuudesta. Tällöin näemme laajemman kokonaisuuden, joka on meille vieras, emmekä pienempää meille tuttua osaa. (Köhler 1969, 48–53; Wertheimer 1923, 86–88.)

Hahmo-teoriaan on usein yhdistetty lause ”kokonaisuus on enemmän kuin osiensa summa”, jota vastaan Wertheimer ja muut varhaiset hahmopsykologit joutuivat aktiivisesti taistelemaan. Kyse ei ole siitä, että kokonaisuus olisi enemmän kuin osiensa summa vaan siitä, että kokonaisuus on

jotain täysin erilaista kuin sen osien summa. Carroll C. Prattin esimerkki hänen esipuheessaan Köhlerin luennosta julkaistuun teokseen *The Task of Gestalt Psychology* on valaiseva:

Kun sävelet c ja g soitetaan samaan aikaan, ne muodostavat ominaisuuden jota musiikissa sanotaan kvintiksi. Tämä ominaisuus ei ole c-sävelessä eikä g-sävelessä eikä se riipu näistä nimenomaisesta kahdesta nuotista. Mitkä tahansa kaksi nuottia, joiden taajuuksien suhde on 3:2, tunnustetaan saman tien kvintiksi huolimatta siitä, miltä asteikon alueelta ne soitetaan. Kvintti on Gestalt, joka on erilainen molempiin tai yhteenkään sen osaansa nähden, eikä mikään määrä sen eristetyistä osista saatua tietoa antaisi pienintäkään vihjettä siitä, millainen kvintti on.
(Pratt 1969, 9–10.)

Myös elokuva kokonaisuutena on jotain täysin erilaista kuin osiensa summa. Elokuvan muoto, sen kausaaliset suhteet ja visuaalinen kerronta muodostavat kokonaisuuden, jota yksittäisistä osista ei voi päätellä eikä laskea yhteen.

2.1.2. Havaitsemisen prosessit

Miten näemme sen, mitä näemme? Hahmopsykologian varhaisessa pääteoksessaan *Principles of Gestalt Psychology* Kurt Koffka ratkoo näkemisen ongelmaa. Ensin hän esittää, että asiat näyttävät siltä kuin näyttävät, koska ovat sellaisia kuin ovat, mutta tyrmää ajatuksen heti kättelyynsä. Jos tämä pitäisi paikkaansa, meidän näköhavaintomme vastaisi täysin havainnon kohdetta. Kuitenkin esimerkiksi havaitun kohteen koko ei välttämättä vastaa havaittua asiaa. Kuun ollessa lähellä horisonttia se näyttää isommalta kuin ollessaan zeniitissä. Kuun koko ei muutu, mutta meidän näköhavaintomme siitä muuttuu. Toinen esimerkki on liike. Saatamme havaita liikettä, vaikka sitä ei todellisuudessa olekaan, kuten elokuvia katsoessamme. Toisaalta liikkeen suuri nopeus tai suuri hitaus saattaa estää meitä huomaamasta liikettä. Näin on esimerkiksi, kun katsomme kasvia, joka näyttää pysyvän paikallaan, mutta liikkuu ja kasvaa koko ajan. Myös paikallaan oleva kohde saattaa näyttää liikkeessä olevalta, kuten kuu, joka näyttää lipuvan paikoillaan olevien pilvien läpi. Se, että asiat ovat mitä ovat, ei siis selitä sitä, että ne näyttävät siltä, miltä näyttävät. (Koffka 1936, 76–78.)

Koffkan mukaan on tärkeää erottaa toisistaan havainto ja havainnon kohde. Nähty asia, esimerkiksi pöytä, ei ole suorassa kontaktissa aistien kanssa eikä vaikuta aisteihin. Aisteihin vaikuttavat valoallot, joiden alkuperä on auringossa tai keinotekoisessa valonlähteessä. Nähty asia muokkaa valoaltoja ennen kuin aallot saapuvat silmän verkkokalvolle ja stimuloivat sen sauva- ja tappisoluja, minkä seurauksena näemme pöydän. Näin ollen valoallot ovat havainnon syy, ei havaitsemisen kohde itsessään, eivätkä näköhavainto ja sen kohde ole suorassa kontaktissa toisiinsa. Koffka huomauttaakin, että on erotettava toisistaan distaalinen ärsyke ja proksimaalinen ärsyke. *Distaalinen ärsyke* tarkoittaa etä-ärsykettä, sitä kohdetta, asiaa tai esinettä, joka alun perin vaikuttaa valoaltoihin niin, että näemme kohteen. *Proksimaalinen ärsyke* tarkoittaa lähiärsykettä, sitä näköhavaintoa, jonka valoärsykkeet meille luovat. Jos esimerkiksi katsomme huoneeseen ja näemme siellä pöydän, on huoneessa oleva konkreettinen pöytä distaalinen ärsyke. Pöytä vaikuttaa valoaltojen käyttäytymiseen niin, että meille syntyy näköhavainto pöydästä. Tämä näköhavainto on proksimaalinen ärsyke. Jokaiselle distaaliselle ärsykkeelle on olemassa loputon määrä proksimaalisia ärsykeitä, mikä johtuu siitä, että esimerkiksi havaitsemistilanteet, valaistus ja näkökulma kohteesta muuttuvat. (Koffka 1936, 79–80.)

Toiseksi Koffka esittää, että asiat näyttävät siltä kuin näyttävät, koska proksimaaliset ärsykkeet ovat sitä mitä ovat. Tämä tarkoittaisi sitä, että mitä suurempi kuva verkkokalvolla, sitä suuremman pitäisi myös nähdyn objektin olla, ja samoin myös mitä enemmän valoaltoja kohde heijastaa, sitä valkoisemmalta sen pitäisi näyttää. Kumpikaan ei kuitenkaan pidä paikkaansa. Koffka ottaa esimerkiksi pimennetyn huoneen. Valkoinen kohde näyttää yhä valkoiselta ympäristöönsä verrattuna, vaikka sen heijastamat valoallot ovat paljon aikaisempaa vähäisemmät. Samoin myös kynä näyttää yhtä suurelta oli se sitten kädessä tai kauempana pöydällä, vaikka sen muodostama kuva verkkokalvolle on jälkimmäisessä tapauksessa pienempi. Kohteista tehdyt havainnot eivät siis aina muutu, vaikka proksimaaliset ärsykkeet muuttuisivat. (Koffka, 1936, 80–83.)

Koffkan lopullinen ratkaisu ongelmaan oli, että asiat näyttävät siltä kuin ne näyttävät visuaalisen kentän organisoitumisen takia. Visuaalisen kentän organisoituminen on proksimaalisten ärsykkeiden jakautumisen ja erottautumisen tulos. Tällä hän tarkoittaa sitä, että yksittäiset asiat, kokonaisuudet, havaitaan suhteessa niiden ympäristöön. Näköhavainto ei muodostu yksittäisistä

paikallisista aistimuksista, eivätkä yksittäiset paikalliset aistimukset voi muodostaa erillisten asioiden kuvia. Verkkokalvo ei siis heijasta yksittäisistä paikallisista aistimuksista rakentuvia itsenäisiä kokonaisuuksia vaan näkemistapahtumaa on lähdeittävä käsittelemään kokonaisuuksista, hahmoista käsin. Nähtävät asiat, kokonaisuudet, ovat aina suhteessa ympäristöönsä ja ne havaitaan vain mikäli ne erottuvat muusta visuaalisesta kentästä. Havaitsemme siis itsenäisiä kokonaisuuksia, mutta vain mikäli niiden rajat erottuvat selvästi ympäristöstään. (Koffka 1936, 97–98.)

Mitä siis loppujen lopuksi kognitiossa tapahtuu, kun ihminen havaitsee? Hahmo-teorian mukaan ihmisen psykologiset prosessit muokkaavat aistimuksesta havainnon. Ensin ihminen vastaanottaa aistiärsyksiä, ja tämän jälkeen ihmisen psykologiset ääreisprosessit alkavat hahmottaa aistimuksen eri elementteistä muotoa. Psykologiset prosessit noudattavat ns. hahmolakeja. Kun muoto on löytynyt, aistimuksesta on muodostunut havainto, ja se välittyy keskushermostoon, jolloin ihminen viimein havaitsee. (Gobar 1968, 46–48.) Otetaan esimerkiksi aikaisemmin mainittu melodian havaitseminen. Ensin korvamme vastaanottavat ääniaaltoja ja koemme aistimuksen (äänet) ääniaaltojen muodossa. Tämän jälkeen psykologiset prosessit muokkaavat äänien rykelmästä muodon (hahmo). Tämä muoto välittyy keskushermostoon, jolloin havaitsemme ja kuulemme melodian. Melodia ei tunnu yksittäisten ääniaistimusten summalta vaan se havaitaan kokonaisuutena, melodiana. Samaan tapaan silmä vastaanottaa valoaltoja, joiden avulla havaitsemme muotoja. Psykologiset prosessit muokkaavat muodoista hahmoja, jolloin näemme yksittäisiä asioita, kuten auton tai talon.

Ash Gobar erotteli toisistaan kaksi eri hahmoa, ns. käsitteellisen hahmon ja aistihavainnollisen hahmon. Nämä kuuluvat havaitsemis- ja ajatteluprosessin eri tasoille. Ensin havaitsemistapahtumassa muodostuu *aistihavainnollinen hahmo*. Aistihavainnollinen hahmo tarkoittaa hahmoa, jolla on ainakin yksi sellainen ominaisuus, jota sen yksittäisillä osilla ei ole. Esimerkiksi näennäinen liike on tällainen hahmo, jonka yksikään osa, kuva, ei omaa itsessään tätä ominaisuutta, liikettä. Aistihavainnollinen hahmo muodostuu aistimuksen elementtejä prosessoimalla. (Gobar 1968, 44–45, 47, 208.) Tämä prosessi vastaa Koffkan teoriaa havainnon muodostumisesta, jossa distaalisen ärsyksen vaikutuksesta havaittajalle muodostuu

proksimaalinen ärsyke, esimerkiksi näköhavainto. Gobarin aistihavainnollinen hahmo vastaa siis karkeasti ottaen Koffkan proksimaalista ärsykettä.

Psykologiset prosessit muokkaavat aistihavainnollisesta hahmosta *käsitteellisen hahmon*. Prosessissa joukko aistihavainnollisia hahmoja tutkitaan ja abstrahoidaan, ja näin saadaan uusi hahmo, joka on käsitteellinen konstruktio. Se on rakenteellisesti siirrettävissä, ja sen abstrakti muoto säilyy aina uudessa kontekstissa. Toisin sanoen kun kaikkien käsitteellisen hahmon osien arvoa muutetaan samassa suhteessa, se säilyy samana kontekstista toiseen. (Gobar 1968, 44–45, 47, 208.) Selventävä esimerkki tästä on Ehrenfelsin oivallus melodiasta: kun melodia siirretään ylemmäs ääniääniasteikolla, se säilyy samana, vaikka sen yksittäiset äänet muuttuvat toisiksi.

2.1.3. Hahmolait

Hahmo-teorian mukaan havaitseminen siis tapahtuu niin, että psykologiset prosessit muokkaavat aistimuksista havainnon. Nämä prosessit liittyvät tapaan, jolla havaintomateriaali järjestyy kognitiossamme ja ne noudattavat tiettyjä lakeja, ns. hahmolakeja. (Gobar 1968, 47.)

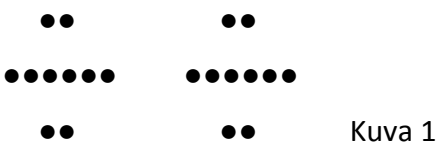
Hahmolakeja ohjaa kaksi peruseriaatetta. Ensimmäisen periaatteen mukaan asiat havaitaan aina kokonaisuuksina ja havaitseminen tapahtuu ylhäältä alaspäin. Tämä tarkoittaa sitä, että keskushermosto on määräävämmässä asemassa ääreishermostoon nähden ja kohteet nähdään järjestäytyneinä kokonaisuuksina.

Toinen hahmoteorian peruseriaate on valiomuotoisuuden laki (prägnanz-laki). Valiomuotoisuuden laki tarkoittaa kognition taipumusta havaita mahdollisimman yksinkertaisia ja säännönmukaisia muotoja. Kahden yksinkertaisen muodon välimaastossa oleva muoto havaitaan toisen sitä muistuttavan muodon kaltaiseksi eikä uudeksi itsenäiseksi muodoksi. Esimerkiksi 92 asteen kulma havaitaan suoraksi kulmaksi. Yksinkertaisuus ei kuitenkaan tarkoita ”simppeleitä” kuviota vaan kuvio saattaa olla hyvinkin monimutkainen ja silti yhtenäinen. (Wertheimer 1923, 78–79, 82–83.) Jokainen muoto pyrkii mahdollisimman hyvään tasapainoon ja aina siihen tasapainotilaan, joka on helpoiten saavutettavissa. Se, minkä muotoisena kohteen hahmotamme,

riippuu siitä, minkä säännön mukaan se yksinkertaisesti muodostuu (Gobar 1968, 47; Koffka 1936, 110).

Valiomuotoisuuden laki ohjaa muita hahmolakeja, jotka Wertheimer määritteli vuonna 1923 julkaisemassaan artikkelissa. Näitä lakeja ovat läheisyyden, samankaltaisuuden, yhteisen liikkeen, jatkuvuuden, objektiivisen joukon ja sulkeutuvuuden lait. Ne liittyvät pääosin näköhavaintoon, mutta osa niistä, kuten läheisyyden ja samankaltaisuuden lait, pätevät myös kuulohavaintojen organisoitumiseen (Wertheimer 1923, 74–76).

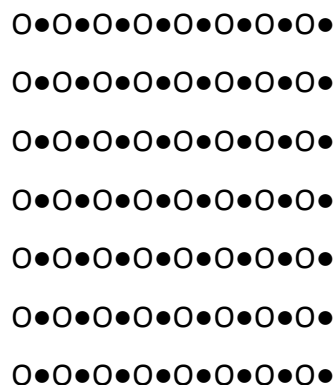
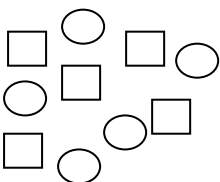
Läheisyyden lain mukaan lähekkäin olevat kohteet havaitaan yhteenkuuluviksi (Wertheimer 1923, 72–74). Kuvassa 1 havaitsemme kaksi toisistaan erillään olevaa kuviota, emmekä yksittäisiä pisteitä.



Kuva 1

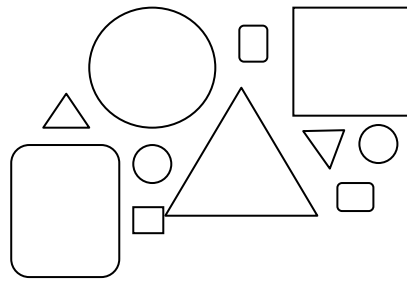
Samankaltaisuuden lain mukaan samankaltaiset kohteet linkittyvät yhteen (Wertheimer 1923, 74–76). Samanlaisuus voi liittyä muotoon (Kuva 2), väriin (Kuva 3) tai kokoon (Kuva 4).

Kuva 2



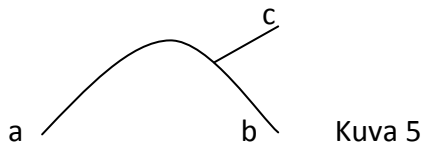
Kuva 3

Kuva 4

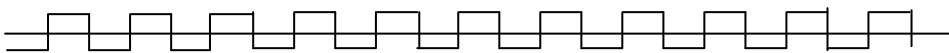


Yhteisen liikkeen lain mukaan samaan suuntaan liikkuvat kohteet vaikuttavat kuuluvan yhteen (Wertheimer 1923, 77–78). Yhtenäistä liikettä tekevästä joukosta ei erotu yksittäinen suoritus.

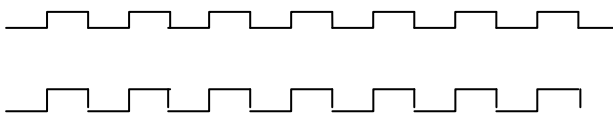
Jatkuvuuden lain mukaan (Wertheimer 1923, 81–82) yhtenäisesti jatkuva viiva koetaan kuvioksi. Viiva havaitaan niin, että se jatkaa aiempaa suuntaansa, kuten kuvassa 5. Siinä havaitsemme kaaren ab, jota sivuaa jana c, emmekä viivaa ac, jota b sivuaa. Kuvassa 6 puolestaan näemme suoran janan, jota halkoo laatikkomaisesti mutkittelevaa viivaa, emmekä kahta kuvan 7 kaltaista viivaa vierekkäin.



Kuva 5



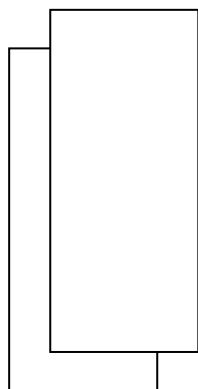
Kuva 6



Kuva 7

Sulkeutuvuuden lain mukaan (Wertheimer 1923, 83–86) suljettu viiva näyttää muodostavan kuvion. Sulkeutuvuuden lain mukaisesti meillä on myös taipumus nähdä eheitä kokonaisuuksia, vaikka osa informaatiosta puuttuisikin. Mieli täydentää epäsäännölliset kuviot yhtenäisiksi.

Esimerkiksi kuvassa 8 näemme kaksi päällekkäistä nelikulmiota, emmekä nelikulmiota, jonka kyljessä on L-kirjaimen muotoinen kuusikulmio.



Kuva 8

Objektiivisen joukon lain mukaan ympäröivät elementit vaikuttavat kokonaisuuksien hahmottamiseen. Elementtien tietynlainen järjestäytyminen on seurausta sen paikasta sarjassa, jossa se esiintyy. Meillä on taipumus hahmottaa elementtien järjestäytyminen sen mukaan, miten ympäröivät, aikaisemmin havaitut elementit ovat järjestäytyneet. (Wertheimer 1923, 79–80)

Lisäksi symmetria ohjaa havaitsemista niin, että useammasta vaihtoehdosta meillä on taipumus havaita symmetrisempi kokonaisuus kuvioksi (Arnheim 1974, 231). Esimerkiksi taustan ja kuvion suhteen yksinkertaisempi ja symmetrisempi kokonaisuus nähdään kuviona ja muu taustana.

Hahmolait määrittävät visuaalisen kentän organisoitumista. Myös kuvaruudulla nähtävät elokuvan kuvat havaitaan hahmolakien mukaan. Katsoja näkee kuvassa kokonaisuuksia, esimerkiksi punaisen auton, ihmisen ja koiran. Hahmolait vaikuttavat niin yksittäisten kuvien havaitsemiseen kuin suurempien, elokuvan muotoa koskevien kokonaisuuksien hahmottamiseen. Hahmolait auttavat meitä ymmärtämään elokuvan yhtenäisenä kokonaisuutena, teoksena, joka on jotain enemmän kuin osastensa summa. Osat ovat kausaalisessa suhteessa toisiinsa, muodostavat juonen ja tarinan. Myös elokuvan yksittäisissä kuvissa havaitut elementit, kuten henkilöiden ja figuurien asemointi, ovat omalta osaltaan muodostamassa kokonaisuutta. Hahmopsykologinen havaitsemisprosessi toimii siis monella eri tasolla elokuvan yksittäisten kuvien ja niissä olevien

elementtien muotojen ja kokonaisuuksien hahmottamisesta koko elokuvan tulkitsemiseen ja mieltämiseen.

2.2. Taide ja visuaalinen ajattelu

Hahmopsykologi ja taideteoreetikko Rudolf Arnheimin toteaa klassikkoteoksessaan *Visual Thinking*, että visuaalinen havaitseminen on visuaalista ajattelua. Kognitio havaitsee ja kokoaa muotoja, ja ilman tätä muotojen havaitsemista ja kokoamista ajattelemisen ei onnistuisi, sillä havaittua ärsykemateriaalia ei sellaisenaan kyetä käyttämään ajatteluun. Havaitseminen on siis tärkeä osa ajattelua eikä sitä edeltävä vaihe. (Arnheim 1969, 1, 13–14.) Muotojen havaitseminen on myös taiteen havaitsemisen ja tekemisen perusta, sillä järjestäytyneet muodot ovat ilmaisevia ja voivat saada symbolisen merkityksen.

2.2.1. Visuaalinen havaitseminen

Arnheimin mukaan visuaalinen havaitseminen on aina tarkoituksenmukaista ja valikoivaa, mikä juontaa juurensa eläinten selviytymistarpeesta. Silmänliikkeet, jotka auttavat katseen kohteen valitsemista ovat automaattisen reaktion ja tarkoituksellisenmukaisen liikkeen välimaastossa. (Arnheim 1969, 23.) Kohteen valinta on osa kognitiivisia prosesseja, ja se mahdollistaa älyllisen toiminnan, jossa ihminen keskittyy mielenkiinnon kohteeseen ja jättää huomiotta siihen liittymättömän visuaalisen materiaalin. (Arnheim 1969, 25–26.)

Elokvassa katsojan katsetta ohjailaan elokuvan muodon ja visuaalisten keinojen avulla (Valkola 1993, 20). Muun muassa kuvan näyttämöllepanon, kameratyöskentelyn ja editoinnin avulla saadaan vaikutettua siihen, mihin katsojan katse kohdistuu. Valkola toteaa, että yksi tärkeimmistä asioista kohtausta ohjattaessa on se, miten katsojan huomiota saadaan ohjailtua otoksen eri kohtiin (Valkola 1993, 137). Esimerkiksi Orson Wellesin ohjaamassa film noir -elokuvassa *Pahan kosketus* (*Touch of Evil*, 1958) varmistetaan kuvan keskityksen ja liikkuvan, kohdettaan seuraavan kameran avulla, että katsoja huomioi pudonneen, tyhjän kenkälaatikon. Kamera lähenee kuvan keskiössä olevaa kenkälaatikkoa, ja kun kenkälaatikko vahingossa pudotetaan, kamera seuraa

putoamista. Hetkeä myöhemmin kenkälaatikolla on elokuvan tarinan kannalta suuri merkitys, kun sen väitetystä sisällöstä tulee tärkeä motiivi rikostutkimukseen.

Leikkauksen nopeudella voidaan vaikuttaa siihen, miten paljon aikaa katsojalla on sisäistää näkemäänsä (Bordwell & Carroll 1996, 247, 257). Mitä nopeampi tahti kuvilla, sitä vähemmän katsojalla on aikaa jäädä tarkastelemaan kuvia. Edes normaalissa kuvatemossa, 24 kuvaruutua sekunnissa, ei kaikkea kuvan tarjoamaa informaatiota voi sisäistää yhdellä kertaa.

Osa kuvan elementeistä jää vähäiselle tai alitajuiselle huomiolle, mitä hyödynnetään elokuvan kerronnassa. Motiivien käyttö elokuvan teemojen tai ykseyden voimistamisessa tai tulevien tapahtumien pohjustamisessa perustuu paljolti siihen, että asiat kuvaruudulla nähdään, mutta niitä ei katsota. Myös juonipainotteisissa valtavirtaelokuviissa paljon käytetty katsojan harhaanjohtaminen voi rakentua kuva-alan käyttämisestä näennäisen turhilla elementeillä, jotka myöhemmin osoittautuvat tärkeiksi tarinan tapahtumien kannalta. Esimerkiksi kuva-alan taustalla ajoittain häilyvä kukkapenkki osoittautuu myöhemmin tärkeäksi elementiksi Alfred Hitchcockin elokuvassa *Takaikkuna* (Rear window, 1954) Myös tv-mainonnasta löytyy useita esimerkkejä siitä, miten visuaalisten elementtien, kuten värin avulla luodaan yhtenäisyyttä mainostetun tuotteen ja mainoksen kantavan idean välille tai ohjaillaan katsojan katsetta tavoitellun vaikutuksen aikaansaamiseksi.

Elokuvan katsominen, kuten muukin visuaalinen havaitseminen, on aktiivista havaitsemista. Havaitseminen tapahtuu sekä alhaalta ylös että ylhäältä alas. Katsominen koostuu sekä tiedostamattomista silmänliikkeistä ja toiminnoista sekä tietoisista katseen kohdistuksista ja prosesseista. Suuri osa saavutetusta tiedosta on toisarvoista, emmekä ole tietoisia kaikesta informaatiosta, joka havaitessa välittyy. Silmä fiksoituu eri useita kertoja minuutissa ja käyttää nopeita ja lyhyitä liikkeitä fiksaatiopisteestä toiseen. Näitä liikkeitä kutsutaan sakkadisiksi liikkeiksi. Silmä tekee myös liikkeitä, jotka kompensoivat pään ja kehon liikkeitä sekä tärinää. Havaitsemista määrittävät myös skeemat tai visuaaliset konseptit, jotka helpottavat havaitsemista ja ovat tietoisempia kognitiivisia prosesseja. (Bordwell 1985, 31.)

Katsoessaan ihminen vastaanottaa ärsykemateriaalia, josta hän havaitsee muotoja. Havaitut muodot ovat pohja visuaalisten konseptien muodostamiselle. Visuaalisilla konsepteilla tai visuaalisilla kategorioilla Arnheim tarkoittaa suhteellisen helpon muodon malleja, sapluunoita. Visuaalisia konsepteja ohjaa kaksi peruseriaatetta: niiden on oltava yleispäteviä ja yksinkertaisia. Visuaalinen havaitseminen tarkoittaa siis ärsykemateriaalin sovittamista mielessä oleviin visuaalisiin konsepteihin. Oleellista on kuitenkin verkkokalvolle muodostuvan kuvan ja lopullisen näköhavainnon erilaisuus. Katsojan verkkokalvolle muodostuva kuva on mekaanisesti täydellinen tallennus katseen kohteesta, mutta syntyvä visuaalinen havainto ei ole. Havainto kohteesta on muokkaantunut sen mukaan, miten kognitio on ärsykemateriaalia muokannut. Kognitio poimii ärsykemateriaalista rakenteelliset elementit ja yhdistää sen johonkin sopivaan visuaalisten muotojen konseptiin. Arnheim toteaa, että vain harvoin ärsykemateriaalista abstrahoitu muoto vastaa täysin siihen liitettyä visuaalista konseptia. Visuaaliset konseptit ovat yksinkertaistettuja malleja, ne pyrkivät yksinkertaisuuteen, ja konseptiin sopivia kohteita voi olla yksi tai loputon määrä. Arnheim ottaa esimerkiksi ihmisen: näköhavainto ihmisestä on näkymä tämän henkilön ominaisuuksien konseptista. (Arnheim 1969, 27–28.) Samankaltaisista konsepteista on kyse silloin, kun tapamme tuntemattoman ihmisen, joka muistuttaa jotain toista tuntemamme ihmistä.

Visuaalisia konsepteja työstäessä kognitio pyrkii kahteen ristiriitaiseen tulokseen. Toisaalta havaittu muoto yritetään saada yksinkertaistettua ja yleistettyä, toisaalta taas säilytettyä sellaisenaan, yksilöllisiä piirteitä terävöittäen. Nämä tasaavat ja terävöittävät taipumukset toimivat yhdessä selkeyttäen ja voimistaen visuaalista konseptia sekä virtaviivaistaen ja karakterisoiden muistikuvaa. (Arnheim 1969, 83.) Lukemattomat ajatteluprosessit muodostavat visuaalisia konsepteja ja jatkavat niiden muodostamista. Tuloksena on visuaalisten konseptien varasto, joka päivittyy, tarkentuu ja muuttuu koko ajan. (Arnheim 1969, 84.)

Havaitseminen on tiukasti yhteydessä muistiin. Havainto ei koskaan tapahdu tyhjiössä vaan uusin havainto liittyy aina aikaisempiin, muistissa säilyneisiin havaintoihin. Nykyhetken havainnot ja kokemukset sekoittuvat ja tallentuvat menneisiin havaintoihin ja pohjustavat tulevia havaintoja. Näin havaitseminen pitää sisällään sekä mentaalisen kuvaston että sen suhteen suoraan aistiperäiseen havainnointiin. (Arnheim 1969, 80.) Muisti ja havaitseminen ovat jatkuvassa

yhteydessä toisiinsa. Muistikuvat auttavat tulkitsemaan, tunnistamaan ja täydentämään havaintoja. (Arnheim 1969, 84.) Muistin vaikutus nykyhetken havaintoon on voimakas. Esimerkiksi työväliseen visuaaliseen havaintoon liittyy saumattomasti sen käyttötarkoitus (Arnheim 1969, 89–90).

Muistin ja havaitsemisen yleisin ja hyödyllisin vuorovaikutus tapahtuu nähdyn asian tunnistamisessa. Tunnistaminen ja havaitseminen ovat erottamattomasti kietoutuneet yhteen. Havaitun kohteen on oltava tarpeeksi samankaltainen sopivan visuaalisen konseptin muistikuvan kanssa. Aikaisemmin koottu visuaalinen tieto auttaa asian tai tapahtuman luonteen tunnistamisessa, mutta antaa myös objektille paikan asioiden järjestelmässä, joka muodostaa kuvamme maailmasta. Näin ollen lähes jokainen havaitsemistapahtuma sisällyttää ilmiön johonkin visuaaliseen konseptiin, mikä on tyypillinen operaatio ajattelulle. (Arnheim 1969, 90–93.)

2.2.2. Abstraktiot

Arnheimin (1969, 68) mukaan näkeminen edellyttää kohteen rakenteellisten elementtien oivaltamista, abstrahoimista. Näkeminen on siis abstraktioiden muodostamista. Abstrahoiminen on tärkeä osa kognitiivisia prosesseja ja läsnä produktiivisen ajattelun kaikilla tasoilla. Abstrahoimista tarvitaan niin elementaariseen aistiärsykkeiden vastaanottamiseen (muotojen hahmottaminen ja konseptien muodostaminen) kuin teoreettisten ideoiden muodostamiseen (Arnheim 1969, 153). Tietyn ilmiön luonteen oivaltaminen tekee produktiivisen ajattelun mahdolliseksi (Arnheim 1969, 79). Tämä tarkoittaisi sitä, että halutessaan kuvata jotain ilmiötä, taiteilija abstrahoi ilmiöstä sen yleispätevät piirteet ja luo teoksen, jossa tämä ilmiön abstrahoitu rakenne tuodaan esiin.

Susanne K. Langerin mukaan taide on näkyvien, tunnetta ilmaisevien muotojen luomista. Langer toteaa, että taide on partikulaarista, sillä se keskittyy yksityiskohtiin näyttääkseen yleisen (Langer 1957, 109, 177.) Taiteilija siis tekee abstrahoimastaan ilmiöstä esimerkin, jossa erityisen avulla näytetään yleinen.

Langerin mielestä abstraktio on oleellinen osa taideteosta. Abstrahoiminen on muodon tunnistamista kohteesta (esim. kuva, tapahtuma), jossa se ilmenee. Muodolla Langer tarkoittaa jonkin nähdyn, kuullun tai kuvitellun havaittavaa yhtenäisyyttä, eli kokemuksen rakennetta, hahmoa. (Langer 1957, 163–165). Arnheimin tavoin Langer pohjaa määritelmänsä hahmopsykologiaan.

Teos näyttää abstraktion sille ominaislaatuisten materiaalin avulla (Langer 1957, 176). Esimerkiksi elokuvan abstraktio muodostuu kuvista ja äänistä, maalauksen abstraktio maalista ja patsaan abstraktio siihen käytetystä metallista, kivistä tai muusta materiaaleista. Langer toteaa, että abstrahoitu muoto on vain yksi osa taideteosta, sen viitekehys, mutta kun se on luotu, koko teos näyttäytyy illuusiona elävästä muodosta. Tämä tarkoittaa, että mikäli taiteilija on kyvykäs, taideteos alkaa ”elää” katsojalleen tai kokijalleen. Tunteilla ja sensorisilla ominaisuuksilla on myötäsyttyinen yhteys, ja tämä yhteys aktivoituu taideteokseen abstrahoidun ja siitä aistitun muodon myötä, eli kun ihminen katsoo tai kuuntelee taideteosta. Kaikki, mikä teoksessa ilmaisee tiettyä ominaisuutta, kuten pinta, värit, valot, varjot, liike, konsonantit ja vokaalit, muodostavat illuusion elävästä muodosta. (Langer 1957, 179–180.)

Elokuvan liikkeen illuusio syntyy nopeasti näytettävistä kuvista, joita silmä ei pysty yksittäin erottamaan vaan yhdistää liikkeeksi. Tämä ei kuitenkaan tarkoita illuusiota elävästä muodosta. Elävän muodon illuusion voisi vapaasti suomentaa teoksen koskettavuudeksi ja uskottavuudeksi. Muoto alkaa ”elää”, kun ihminen tunnistaa ilmaistun tunteen, esimerkiksi riittämättömyyden kokemuksen tai villin ilon. Mikäli teos tuntuu täysin yhdentekevältä, se ei ole onnistunut ilmaisemaan tunnetta.

3. VISUAALINEN KERRONTA ELOKUVAN NÄYTTÄMÖLLEPANOSSA

3.1. Näyttämöllepano

Näyttämöllepanolla tarkoitetaan kaikkea kuvassa nähtävää ja diegeettiseen maailmaa kuuluvaa visuaalista materiaalia. Näyttämöllepanon osa-alueita ovat lavastus ja puvustus, figuurien liikkeet ja asemointi sekä valaistus. Näyttämöllepanoa tarkoittava termi *mis-en-scene* on alun perin teatteritaiteen termi ja kattaakin teatterille ja elokuvalle yhteiset ohjauksen alaiset elementit. David Bordwell ja Kristin Thompson toteavat, että näyttämöllepano jää parhaiten katsojan mieleen elokuvan tyylin muodostavista osa-alueista.

All of the techniques of cinema, *mis-en-scene* is the one with which we are most familiar. After seeing a film, we may not recall the cutting or the camera movements, the dissolves or offscreen sound. But we do remember the costumes in *Gone with the Wind* or the bleak, chilly lighting in Charles Foster Kane's *Xanadu*. (Bordwell & Thompson 1997, 145.)

Elokuvaesseisti ja -kriitikko Andre Bazin korostaa näyttämöllepanon merkitystä elokuvan kieltä ja muotoa rakentavana tekijänä. Bazin oli tärkeä elokuvateoreetikko 1940–1950-luvulla, ja hänen kirjoituksensa vaikuttivat siihen, että keskustelun keskiössä olleesta montaaasista siirryttiin tarkastelemaan näyttämöllepanon merkitystä. (Braudy & Cohen 2009, 41.)

Bazinin tähdensi kuvan merkitystä elokuvan tulkinnassa. Puhuttaessa montaaasista verrattuna kuvien sisältöön Bazin korosti kuvien merkitystä elokuvan kieltä rakentavana elementtinä. Bazin ihaili pitkiä otoksia, joissa asioiden annetaan tapahtua luonnollisen tahdin mukaan (Kress & van Leeuwen 2006, 260–261). Hänen mielestään elokuvan tulisi näyttää todellisuus kokonaisuutena eikä leikata sitä pieniin osiin. Elokuvan vaikutus ja merkitys ovat kuvien sisällä, eivät kuvien leikkauksessa ja rinnastuksessa. (Braudy & Cohen 2009, 2-3.)

Bazin kannattaa syvätarkan kuvan käyttöä. Syvätarkka kuva mahdollistaa pitkät otokset ja kameran passiivisuuden. Näyttämöllepano etualaistuu, sillä katsojalle jää aikaa ja mahdollisuuksia tutkia kuva-alaa. Katsojalta vaaditaan aktiivisempaa otetta elokuvan katsomiseen, sillä häntä ei johdatella leikkauksilla katsomaan haluttuja asioita vaan hän joutuu itse valitsemaan, mitä katsoo. Tällöin kuva-alan yksityiskohtien merkitys korostuu. (Bazin 1950–1955, 48–50.) Kuva-alan yksityiskohdat voivat saada symbolisen merkityksen ja tuoda uuden tai syvemmän ulottuvuuden elokuvan kerrontaan ja tematiikkaan. Symboleita näyttämöllepanon elementteinä käsitellään myöhemmässä luvussa.

Lavastus on tärkeä osa elokuvaa ja sen tyyliin vaikuttava elementti. Lavastuksen ei tarvitse pelkistyä taustaksi tapahtumille vaan se voi muodostua osaksi monitasoista kerrontaa. Näin on monissa Hitchcockin elokuvissa, joissa kuva-ala on käytetty tehokkaasti hyödyksi lavastuksen yksityiskohtia myöten. Hitchcockin elokuvissa lavastus on realistista, mikä on tyyppillistä valtavirtaelokuville, joissa diegeettisen maailman illuusio on tärkeä.

Toisaalta myös hyvin tyyllitelty lavastus voi muodostua tärkeäksi osaksi elokuvan kerrontaa, kuten varhaisissa saksalaisen ekspressionismin elokuvissa. Tyyli toimii niissä narratiivisena elementtinä kuvaten henkilöiden sielunmaisemaa ja sisäisiä mielenliikkeitä. Elokuvat ovat pitkälti studiotyötä ja pohjaavat vahvasti näyttämöllepanoon: niiden lavastus, kuten elokuvat kokonaisuudessaan, on äärimmäisen tyylliteltyä, mikä näkyy vääristyneissä mittasuhteissa sekä kulmikkaissa ja epäsymmetrisissä muodoissa. Esimerkiksi Robert Wieneen ohjaamassa ja Carl Mayerin sekä Hans Janowitzin käsikirjoittamassa *Tohtori Caligarin kabinetissa* (1920) jopa varjot on maalattu lavasteisiin. Näyttämöllepano muodostaa graafisen kokonaisuuden, johon myös näyttelemisen on sopeutettu. (Bagh 1998, 82; Bordwell & Thompson 1997, 461.)

Yksittäiset lavastuksen osat (*prop*) voivat saada merkittävän roolin elokuvassa. Tällainen on esimerkiksi Orson Wellesin *Citizen Kanen* (1941) alussa nähtävä paperipaino. (Bordwell & Thompson 1997, 149.) Yksittäinen lavastuksen osa voi muodostua myös motiiviksi elokuvan kerronnan edetessä. Motiivi on jokin elokuvan elementti, joka toistuu useasti ja on rakenteellisesti tai kerronnallisesti merkittävä. Se luo yhtenäisyyttä sitomalla elokuvan eri osia toisiinsa. Motiivi voi olla esimerkiksi esine, henkilöahamo, esine, ääni, toiminta tai kameran liike. (Bordwell &

Thompson 1997, 57–58,60.) Fritz Langin ohjaamassa elokuvassa *M – kaupunki etsii murhaajaa* (*M – Eine Stadt sucht einen Mörder*, 1931) toistuva murhaajan viheltämä melodianpätkä on motiivi, joka sekä sitoo elokuvaa rakenteellisesti että toimii narratiivisella tasolla merkinä murhaajan läsnäolosta. Vihellys toimii samanlaisena motiivina Quentin Tarantinon ohjaamassa elokuvassa *Kill Bill Vol. 1* (2003). Hevosmotiivi toistuu Roman Polańskin ohjaaman *Chinatown*-elokuvan (1974) lavastuksessa ja dialogissa. Hevosmotiivi ei kuitenkaan ole elokuvan narratiivin kannalta tärkeää vaan se on mukana luomassa rakenteellista yhtenäisyyttä.

Motiivi voi muodostua myös symboliksi elokuvan kerronnassa. Symbolisesti ladattuja motiiveja tarkastellaan luvussa 3.2.

Kuten lavastus, myös *puvustus ja maskeeraus* voivat olla neutraaleja tai tyylieltyjä. Puvustus on yleensä mietitty tarkkaan suhteessa lavastukseen. Sillä voidaan vaikuttaa niin, että elokuvan henkilö joko erottuu selvästi tai hukkuu lavastukseen. (Bordwell & Thompson 1997, 150–151.) Puvustuksella voidaan myös erotella tai yhdistää elokuvan henkilöitä toisiinsa ja tukea kerrontaa tai elokuvan tematiikkaa rinnastuksien ja kontrastien avulla. Hitchcockin *Lintujen* (*The Birds*, 1963) kohtauksessa, jossa esitellään miespäähenkilön äiti, korostuu äidin sekä miehen tulevan naisystävän samanlainen vaate- ja hiustyyli. Ulkomuoto rinnastaa naiset toisiinsa, mikä korostaa äidin kylmää suhtautumista sankarittareen ja vahvistaa elokuvan edetessä ilmenevää äidin problemaattista suhdetta poikaansa ja tämän naisystäviin.

Puvustus voi myös viedä elokuvan kerrontaa eteenpäin. Usein henkilöihahmon kasvua ja kehitystä kuvataan puvustuksen avulla. Esimerkiksi Pierre Salvadorin ohjaamassa elokuvassa *Täysihoito* (*Des vrais mesanges*, 2010) ex-miehen perään surevan naisen vaatteet muuttuvat värikkäämmiksi ja naisellisemmiksi, kun hänen elämänilonsa palaa. Värejä käytetäänkin usein johtoaiheina ja symbolisina elementteinä. Muun muassa Hitchcockin *Marniessa* (1964) tasaisin väliajoin nähtävä keltainen väri on Hitchcockin värimotiivi, joka varoittaa tulevista tapahtumista. Punainen puolestaan on hälytysväri elokuvan naissankarille, jonka paniikkikohtaukset liittyvät punaisen näkemiseen ja menneisyyden traumoihin. (Allen 2007, 235–236, 242–245.) Punainen rakkauden ja intohimon symbolina korostaa myös päähenkilön frigiditeettiä, joka värin tavoin kytkeytyy hänen menneisyyteensä.

Värit ovat tehokas keino herättää ja ylläpitää katsojan huomiota. Kontrasti objektin ja taustan värissä on tehokas keino varmistaa, että objekti huomataan. Myös värin saturaatiota säätelämällä saadaan herätettyä katsojan huomio. (Boggs & Petrie 2008, 225–229.) Lisäksi väreillä voidaan vahvistaa paikoista tai henkilöhahmoista saatavia mielikuvia ja assosiaatioita.

Boggsin ja Petrien mukaan värejä ei vain nähdä vaan me myös koetaan emotionaalisesti. Värien synnyttämä kokemus vaihtelee kuitenkin henkilöstä toiseen. Reaktio väreihin ei ole vain visuaalista vaan myös psykologista ja fysiologista. (Boggs & Petrie 2008, 223.) Värien käyttö symboleina on jokseenkin riskialtista, sillä ihmisten assosiaatiot väreihin ja ymmärrys värien symboliikasta vaihtelevat. Boggs ja Petrie ottavat esimerkiksi Greenawayn elokuvan *Kokki, varas, vaimo & rakastaja*, jossa eri huoneilla on omat väriskeemansa: toiselle katsojalle täysin selvä värisymboliikka voi olla hämmentävää toiselle. (Boggs & Petrie 2008, 238.)

Valaistus on oleellinen osa näyttämöllepanoa. Valaistus ja varjot luovat kuvan komposition ja siten ohjaavat huomiota tiettyihin objekteihin tai toimintoihin. Valaistus myös luo kohtauksen tunnelmaa ja elokuvan tyyliä. Bordwell ja Thompson jakavat valaistuksen elementit neljään eri ryhmään: laatu, suunta, lähde ja väri. Riippuen efektistä, joka halutaan luoda, valaistuksen laadun pehmeyttä ja kovuutta säädellään. Myös valaistavan kohteen valaistussuunta on mietittävä tarkkaan sillä esimerkiksi sivulta tai ylhäältä päin valaistessa kohde näyttäytyy erilaisena. Valon väriä voidaan myös muokata tunnelman tai haluttavan efektin luomiseksi. Usein henkilöhahmon sisäisen elämän kuvaamiseen tai psyyken järkkymiseen käytetään valo- ja värieffektejä. Valaistuksen lähde voi olla joko keinotekoinen tai aito luonnon valo, mutta usein silloinkin kun käytetään aitoa luonnonvaloa, valaistusta säädellään ja tehostetaan keinotekoisella valolla. (Bordwell & Thompson 1997, 152–157.) Valtavirtaelokuvassa valaistuksella pyritään usein mahdollisimman luonnolliseen lopputulokseen kaikkien valaistuksen eri elementtien suhteen.

Figuurien asemointi ja ohjaaminen luo kompositiota ja siten elokuvan visuaalista kerrontaa. Figureilla tarkoitetaan tässä yhteydessä esimerkiksi näyttelijöitä, eläimiä, robotteja ja muita objekteja, joiden avulla ilmaistaan ajatuksia ja tunteita ja luodaan kineettisiä kuvioita. Näyttelijöiden liikkeet, eleet, ilmeet ja puhe ovat osa elokuvan kokonaistyyliä, mutta välitettävät

myös henkilöiden tunnetiloja ja ovat siten osa myös kerrontaa. Näyttelijät ovat kuitenkin aina myös graafinen elementti ja osa kuvan kompositiota. (Bordwell & Thompson 1997, 157–163.)

Visuaalinen ajattelu elokuvan näyttämöllepanoa suunniteltaessa vaatii kaikkien yllä mainittujen eri elementtien huomioimista ja muokkaamista tavoitellun lopputuloksen aikaan saamiseksi. Mis-enscenen eri elementit kietoutuvat yhteen tilan ja ajan muokkaamisen kanssa ja johdattelevat katsojan huomiota tarkoituksenmukaisesti. Silmä huomaa muutokset herkästi, minkä takia näyttämöllepanossa hyödynnetään valon, muodon, liikkeen ja muiden kuvan eri aspektien muuttumisen herättämää huomiota.

Koska visuaalinen havaitseminen on valikoivaa ja aktiivista toimintaa, myös elokuvan katsominen sisältää ennakoiteja siitä, mitä kannattaa katsoa. Tämä juontuu sekä oikean elämän kokemuksista että kokemuksista aikaisemmista taideteoksista. (Bordwell & Thompson 1997, 163.) Katsoja tekee elokuvaa katsoessaan hypoteeseja, joiden avulla hän arvioi tulevia tapahtumakulkuja. Nämä hypoteesit voivat liittyä joko välittömiin tapahtumiin tai koskea koko elokuvan juonen kaarta (Bordwell 1985, 33, 37–39). Elokuvaa katsoessa hypoteeseja tehdään henkilöiden ja heidän toimintansa perusteella, mutta myös äänien ja elokuvassa nähtävän ja kuultavan kielen avulla. Tärkeä hypoteeseja ohjaava elementti on myös näyttämöllepanon aika- ja tilarakenteet. (Bordwell & Thompson 1997, 163.) Elokuvan katsojaa ohjailaan kiinnittämään huomio johonkin oleelliseen tai epäoleelliseen elementtiin totuudenmukaisen tai virheellisen hypoteesin tekemiseksi. Jälkimmäistä keinoa käytetään, kun katsojaa halutaan harhauttaa. Tämä pätee moniin juonipainotteisiin valtavirtaelokuviin. Esimerkiksi elokuvassa *Rakastaa... ei rakasta (À la folie... pas du tout, 2002)* katsojaa johdatellaan luulemaan, että rakastunut naispäähenkilö on jätetty törkeästi. Suhteen oikea laita selvenee, kun tarinaa lähdetään kertomaan uudelleen, mutta tällä kertaa miehen näkökulmasta. Katsojan johdattelemiseen vaikuttaa kuvamateriaalin lisäksi leikkaus ja editointi: mitä nopeampaa tahtia kuvat näytetään, sitä vähemmän aikaa katsojalla on aikaa tarkastella ja pohti näkemäänsä.

3.1.1. Kuvan muodostaminen: osatekijät, kompositio ja syvyysvaikutelma

Elokuva koostuu joukosta kuvia, joista jokainen on huolellinen sommitelma. Esimerkiksi henkilöahmot, heidän paikkansa kuva-alassa, lavasteet, miljöö, värimaailma sekä valon määrä ja laatu vaikuttavat kuvan ilmaisuun. Jarmo Valkola (2007, 44) määrittelee elokuvan lineaariseksi ja visuaaliseksi struktuuriksi. Lineaarisuudella hän ei tarkoita tilassa olevaa rakennelmaa vaan ajassa olevaa, kuvista muodostuvaa rakennelmaa, jonka yksittäisillä kuvilla on omat rakenteensa. Elokvassa on rakenteita eri laajuustasoilla. Jotkin elokuvan visuaaliset rakenteet ovat yhdellä silmäyksellä nähtävillä, mutta jotkut, kuten jakson rakenne, eivät ole koskaan samanaikaisesti esillä kokonaisuutena.

Yksittäiset kuvat ovat juuritason rakenteita. Näiden kuvien vaikutusta ja merkitystä voidaan tutkia analysoimalla niiden rakenteita ja elementtejä. Teoksessaan *Art and visual perception* Arnheimin esittelee teorian siitä, miten taideteos saa meissä aikaan tietynlaisen visuaalisen kokemuksen. Tämä selviää tarkastelemalla teoksen kompositiota sekä teoksen visuaalisten objektien elementtejä, kuten muotoa, väriä, painoa ja suuntaa, sekä objektien sijaintia ja asemointia suhteessa muihin objekteihin.

Arnheimin mukaan silmä hahmottaa ja organisoii visuaalista materiaalia luovasti. Havaitseminen ei ole vain värien, muotojen, objektien, koon ja liikkeen havaitsemista vaan myös kohdistettujen jännitteiden vuorovaikutusta. Kuvat ovat dynaamisia jännitteiden verkostoja. Nämä jännitteet ovat yhtä sisäsyntyisiä havainnossa kuin värit, muodot ja muut elementit. Kohdistettuja jännitteitä Arnheim kutsuu psykologisiksi voimiksi. (Arnheim 1974, 11.) Vektori on tällainen psykologinen voima, joka lähtee objektin keskuksesta ja sinkoaa tiettyyn suuntaan (Arnheim 1988, 4).

Kuten Arnheimin, myös Gunther Kressin ja Theo van Leeuwenin (2006, 49–50) mielestä esittäviä kuvia on mahdollista analysoida ja eritellä osatekijöiden ja prosessien muodostamina kokonaisuuksina. Vaihtoehtoisena teoriana Arnheimin hahmopsykologiaan pohjaavalle formaalille taideteorialle Kress ja van Leeuwen esittävät funktionaalisen semioottisen teorian, joka tuo esiin

myös kuvien merkitysten ideologisen ulottuvuuden. Semioottista teoriaa on yleisemmin käytetty kielen analysointiin semanttisena merkkijärjestelmänä, mutta Kress ja van Leeuwen liittävät sen visuaalisiin struktuureihin. Kuvat ovat heidän mukaansa semioottisia järjestelmiä.

Kress ja van Leeuwen (2006, 47) kritisoivat Arnheimin teoriaa siitä, että se laiminlyö visuaalisten struktuurien sosiaalisen kontekstin. Kressin ja van Leeuwenin mielestä visuaaliset struktuurit eivät vain toisinaan todellisuuden rakenteita vaan ovat kuvia todellisuudesta, ja kuvat puolestaan ovat aina jonkin sosiaalisen tahon intressien mukaisesti luotuja. Kuvat ovat ideologisia: sosiaaliset instituutiot tuottavat, kierrättävät ja lukevat kuvia todellisuudesta. Näin ollen visuaaliset struktuurit eivät koskaan ole ainoastaan muodollisia rakenteita vaan niillä on äärimmäisen tärkeä semioottinen ulottuvuus.

Formaali sekä semioottinen teoria eivät sulje toisiaan pois, ja Kressin ja van Leeuwenin teoria myös osittain hyödyntää Arnheimin teoriaa. Jos käsittelemme esimerkiksi ihmisfiguurien asettumista kuva-alaan voimme pohtia kognitiivisen elokuvatutkimuksen näkökulmasta sitä, miten figuurien asemointi vaikuttaa syvyysvaikutelmaan tai minkälainen rooli figureille muodostuu kompositiossa ja siten havainnossamme kuvasta. Ideologiakriittisen näkökulman mukaisesti voimme tutkia esimerkiksi sitä, miten jotkin kuvan ihmisfiguurit on asemoitu suhteessa toisiin ihmisfigureihin niin, että ylläpidetään esimerkiksi patriarkaalista, heteronormatiivista tai kolonialistista suhtautumista tiettyihin marginaaliryhmittymiin. Näitä eri näkökulmia voi käyttää toisiaan täydentävästi.

Kressin ja Leeuwenin semioottinen teoria keskittyy kuvan objektien semioottisiin tehtäviin eikä niinkään objektien muotoihin. Objektien sijaan he käyttävät nimitystä ”ilmaiseva osatekijä”, millä he haluavat painottaa objektin roolia kokonaisuuden osana sekä sitä, että semioottisessa toiminnassa on aina kahdenlaisia osanottajia, interaktiivisia osanottajia sekä ilmaisevia osanottajia. Interaktiivinen osatekijä tarkoittaa viestin lähettäjää ja tekijää tai vastaanottajaa, eli kommunikoivaa osapuolta, kuten taideteoksen katsoja tai tekstin kirjoittaja. Ilmaisevat osatekijät puolestaan muodostavat ”viestin” eli ovat osa taideteosta tai tekstiä. (Kress & van Leeuwen 2006, 48.) Ne vastaavat Arnheimin teorian visuaalisia objekteja. Arnheimin käsitteistön massat, volyymit

ja vektorit korvautuvat Kressin ja van Leeuwenin teoriassa agenteilla, aikomuksilla ja vastaanottajilla.

Semioottinen teoria pohjaa siihen ajatukseen, että sekä kuvat että sanat voivat kertoa samoja asioita mutta eri tavalla. Kuvan osatekijöiden muodostama ”kieliopillinen rakenne” muodostaa kuvan merkityksen. (Kress & van Leeuwen 2006, 49–50.) Visuaaliset ilmaisevat struktuurit on jaettavissa kahteen eri kategoriaan, narratiivisiin struktuureihin ja konseptuaalisiin struktuureihin. Narratiiviset struktuurit näyttävät toimintoja tai tapahtumia, muutoksen prosesseja tai ohimeneviä spatiaalisia järjestelmiä. Konseptuaaliset struktuurit esittävät ajattomampia ja vakaampia kohteita luokan, struktuurin tai merkityksen suhteen. Ne ovat staattisia ja analyttisiä esityksiä. (Kress & van Leeuwen 2006, 79.) Konseptuaalisista struktuureista lähinnä symboliset struktuurit ovat tämän tutkimuksen kannalta huomionarvoisia. Niitä käsitellään myöhemmässä luvussa.

Visuaaliset, narratiiviset struktuurit voidaan ajatella ikään kuin ne olisivat kuvalliseen muotoon puettuja lauseita, joissa on tekijä, tekeminen ja tekemisen kohde. Kress ja van Leeuwen (2006, 63–75) erittelevät keinot, joiden kautta kuvat esittävät maailmaa narratiivisesti, eli tekemisen ja tapahtumisen kautta. He nimittävät tekijää *aktoriksi*, kohdetta *päämääräksi* ja tekemistä, jolla on kohde *yksisuuntaiseksi transaktionaaliseksi toiminnaksi*. Jos aktoreita on kaksi ja vektori lähtee kummastakin aktorista toiseen sekä risteilee heidän välillään, on kyse *kaksisuuntaisesta transaktionaalisesta toiminnasta*. Sellainen toiminta, joka ei kohdistu mihinkään tiettyyn objektiin on *ei-transaktionaalinen toiminta*.

Transaktionaalisesta reaktiosta puhutaan, kun katseen linja luo vektorin, jonka yhdistää reagoijan ja ilmiön. *Reagoijalla* tarkoitetaan osatekijää, jonka katse luo katseen linjan ja ilmiöllä passiivista katseen kohdetta. Ei-transaktionaalisesta reaktiosta on kyse silloin, kun katseen linjasta muodostuva vektori ei kohdistu mihinkään osapuoleen. Tällaisesta reaktiosta on kyse esimerkiksi silloin, kun reagoija katsoo suoraan kuvan katsojaan.

Kuvan osatekijät luovat omat merkityksensä suhteessa toisiinsa ja katsojaan. Vaihtamalla kuvan peilikuvaksi osatekijöiden luomat merkitykset eivät muutu. Kuvan kokonaismerkitys kuitenkin

muuttuu täysin, sillä kuvan kompositio on muuttunut. Kuvan elementtien asemointi luo merkitysverkoston, joka muuttuu samalla, kun kuvan kompositiota muutetaan. (Kress & van Leeuwen 2006, 175–177.)

Kuva-alan kompositio muodostuu järjestelemällä valon ja varjon muotoja, tekstuureja ja kuvioita (Bordwell & Thompson 1997, 164). Joseph M. Boggsin ja Dennis W. Petrien mukaan elokuvan kompositio luodaan kolmea perussääntöä silmällä pitäen. Ensinnäkin, vertikaaliset linjat viittaavat voimaan, auktoriteettiin ja arvokkuuteen. Toiseksi, kuva-alan halkovat diagonaaliset linjat viittaavat toimintaan ja dynaamiseen liikkeeseen. Kolmanneksi, kaartuvat linjat viittaavat sensuaalisuuteen, kun taas kompositio, jossa on pyöreää, kehämäistä liikettä herättää hurmion, euforian ja ilon tunteita. (Boggs & Petrie 2008, 133.) Näitä sääntöjä silmällä pitäen voidaan panostaa elokuvan otosten ja kuvien visuaaliseen kerrontaan.

Visuaalisissa struktuureissa pyritään usein komposition tasapainoon. Komposition tasapaino muodostuu materian ja kohteiden tasapainoisesta jakaantumisesta kuvaruudun eri alueille (Bordwell & Thompson 1997, 165). Arnheimin mukaan kuvakomposition tasapainoon vaikuttavat visuaalisten objektien paino ja suunta. Visuaalisen objektin suunta rakentuu objektin muodosta sekä sitä ympäröivien objektien painosta (Arnheim 1974, 23–25, 26).

Visuaalisen objektin paino on dynaaminen efekti, joka koostuu monesta eri piirteestä. Mitä suurempi tai eristyneempi muista objekteista kohde on, sitä painavammalta se vaikuttaa. Säännölliset, geometriset kuviot vaikuttavat painavammilta kuin epäsäännölliset kuviot, kuten myös pystysuoraan suuntautuneet kuviot viistoihin kuvioihin verrattuina. Kirkkaat värit ovat tummia värejä painavampia. (Arnheimin 1974, 23–25.) Objektin paino lisääntyy sitä enemmän mitä kauempana keskustasta se sijaitsee. Keskustan lisäksi horisontaaliset, vertikaaliset sekä diagonaaliset linjat kestävät enemmän visuaalista painoa, jolloin objekti, joka on ”nyrjähtänyt” joltain akselilta, vaikuttaa painavammalta. (Arnheim 1988, 13, 23–24.) Myös kohteen kiinnostavuus vaikuttaa sen painoon. Mikäli visuaalinen objekti herättää katsojan kiinnostuksen, on sen painoarvo kuvassa suurempi. Myös syvyysala vaikuttaa: kuva kestää sitä enemmän painoa mitä syvempi kuva-ala on. (Arnheim 1988, 23–25.)

Koska kuvaruutu on suorakaiteen muotoinen, vasen ja oikea reuna yleensä tasapainotetaan keskenään. Yleisin ja helpoin tapa tasapainottaa kuvaruutu on keskittää kuva henkilöön tai kahteen henkilöön ja minimoida huomiota herättävät elementit sivuilta. (Bordwell & Thompson 1997, 164–165.)

Arnheimin (1974, 33–36) mukaan kuvan oikea reuna lisää kohteiden visuaalista painoa. Tällöin oikealla olevat objektit näyttävät isommilta ja painavammilta kuin vasemmalla olevat objektit. Kress ja van Leeuwen (2006, 179–183) eivät puhu osatekijöiden painon lisääntymisestä vaan informaatiostatuksen muuttumisesta. Vasemmalla reunalla olevat objektit saavat ”entuudestaan tuttu” -statuksen. Vasen reuna on ikään kuin lähtökohta, jonka oletetaan olevan katsojan ja lukijan tiedossa. Oikean reunan materiaali puolestaan on jotain uutta ja erityishuomion arvoista. Näin ollen katsojan oletetaan mieltävän vasemman reunan materiaali tutuksi ja tarkastelevan sen kautta oikean reunan erityishuomiolla varustettua materiaalia.

Myös tv-haastatteluissa käytetään oikeaan ja vasempaan reunaan kytkeytyvää informaatioarvoa hyödyksi. Haastattelija on katsojan näkökulmasta usein vasemmassa reunassa ja haastateltava oikeassa. Tällä pyritään siihen, että katsoja identifioituu haastattelijaan ja kokee haastateltavan uuden informaation lähteenä. (Kress & van Leeuwen 2006, 184) Arnheim mainitsee samankaltaisesta vasempaan reunaan identifioitumisesta suhteessa teatterin katsomiseen: katsoja identifioituu näyttämön vasemmalla etualalla olevaan näyttelijään ja tarkastelee näyttämön muita henkilöitä ikään kuin suhteessa häneen. (Arnheim 1974, 34–35). Myös elokuvan kuva-alaa hyödynnetään samankaltaisesti. Kuva saatetaan rakentaa niin, että vasemman reunan etualassa on henkilö, jonka katse on kohti kuva-alan oikealla reunalla olevia tapahtumia tai ilmiöitä. Usein henkilön katsoma kohde on kauempana ja näkyy terävänä, samalla kun henkilö itse on fokuosoinnin ulkopuolella.

Kiinnostava piirre elokuvan visuaaliseen kerronnan liittyen on, että vasemmalle suuntaava liike tuntuu hitaammalta ja vaivalloisemmalta kuin oikealle suuntaava liike. Tämä johtuu siitä, että kuva-alan vasen reuna on painavampi kuin oikea. Katsoja ”lukee” kuvaa vasemmalta oikealle. (Arnheim 1974, 33–36.) Kressin ja Leeuwenin mukaan vasemman ja oikean puolen suhde on kulttuurisidonnainen ja liittyy lukutapoihin. Kulttuureissa, joissa luetaan oikealta vasemmalle,

myös eri reunojen informaatioarvot vaihtavat paikkoja. Tällöin oikean puolen materiaali ajatellaan entuudestaan tutuksi ja vasemmalta puolelta löytyy uusi, huomionarvoinen materiaali. Esimerkiksi arabiaa luetaan oikealta vasemmalle, ja tämän takia useat globaalit mainokset sommitellaan arabimaihin länsimaisten mainoksien pielikuvaksi. (Kress & van Leeuwen, 2006 181–182.) Arnheimin mielestä tekstin lukutapa ei suoraan liity kuvien lukemiseen. Jos lukemisen oppimisen myötä lapsi oppisi lukemaan myös kuvia, pitäisi tämän kyvyn ilmetä noin seitsemänvuotiailla lapsilla. Arnheim mainitsee kuitenkin tutkimuksesta, jonka mukaan sensitiivisyys vasemman ja oikean puolen painoarvoon ilmenee vasta viidentoista ikävuoden tienoilla. (Arnheim 1974, 36.)

Kress ja van Leeuwen keskittyvät materiaaliin, joka yhdistää sekä tekstiä että kuvia. Oli materiaalina sitten pelkkä kuva tai tekstin ja kuvan yhdistelmä, eri laitojen informaatioarvo pysyy samana. Vasen puoli tarkoittaa jotain ennalta tiedettyä, normaaliksi oletettua ja oikea puoli taas jotain uutta ja huomionarvoista. Mikäli elokuvan tekijä haluaa käyttää esimerkiksi jaettua ruutua, jossa toisessa kuvassa näkyy tekstiä (sanomalehtileike ym.) ja toisessa kuva, pätee sama sääntö myös kuvaruutuun. Teksti tai kuva, jolla on tarinan kannalta uutuusarvoa, laitetaan oikealle puolelle kuvaruutua.

Kuten vasemmalla ja oikealla puoliskolla, myös kuvaruudun ylä- ja alaosalla on merkitystä sekä kuvan elementtien muodostamisen että kuvan komposition kannalta. Bordwellin ja Thompsonin (1997, 165) mukaan elokuvantekijät olettavat usein, että kuvaruudun yläosa kiinnittää jo lähtökohtaisesti enemmän huomiota, sillä näyttelijöiden kasvot ovat usein kuvan yläosiossa. Täten kuvan yläosa ei tarvitse niin paljon täytettä kuin kuvan alaosa.

Myös Arnheimin (1974, 30–31) mielestä kuvan ylä- ja alaosalla on erilaiset vaikutukset katsomiskokemukseen. Katsojan huomion sijaan Arnheim perustelee erilaiset vaikutukset katsojan sisäistämiin havaintokokemuksiin ympäröivästä maailmasta. Gravitaatiolain takia normaali ”visuaalinen tilanne” on alapainotteinen. Tästä seuraa, että myös kuvan alaosa havaitaan painavampana kuin kuvan yläosa, ja samankokoiset objektit vaikuttavat erikokoisilta, jos toinen sijaitsee kuvan alaosassa ja toinen yläosassa. Kuvan alaosan objekteista tehdään usein hiukan suurempia, jotta niistä saadaan vakaita.

Kress ja van Leeuwen eivät liitä kuvan ylä- ja alaosaan syntyviä vaikutelmia totuttuihin havaitsemiskokemuksiin. Semioottisessa teoriassa kyse ei ole elementtien painosta ja koosta vaan kuvan ylä- ja alaosan erilaisesta informaatioarvosta. Kressin ja van Leeuwenin mukaan kuvan yläosaan asetetut osatekijät saavat ideaalisen statuksen, kun taas kuvan alaosan elementit näyttävät realistisina. Tätä hyödynnetään paljon mainonnassa. Mainoksen yläosassa on usein tunteisiin vetoava ja tavoiteltava, ideaalisena näyttävä tuote tai tilanne, johon tuote liittyy. Alaosaan puolestaan löytyy informaatiota siitä, miten kyseisen tuotteen voi saada itselleen. (Kress & van Leeuwen 2006, 186–188.)

Kuten aikaisemmin todettiin, Arnheimin formaali taideteoria ja Kressin ja Leeuwenin semioottinen teoria eivät kuitenkaan lähtökohtaisesti sulje toisiaan pois. Tuntemalla molemmat teoriat elokuvantekijä voi hyödyntää näyttämöllepanoa visuaalisessa kerronnassa, joka luo merkitystä hienovaraisesti, ilman että katsoja tiedostaa kuvakomposition roolin havaintoa johdattelevana semioottisena rakenteena.

Kuvan keskiö on Arnheimin taideteoriassa tärkeä elementti. Keskiö voi viitata joko energiakeskittymään, josta vektorit levittäytyvät ympäristöön ja tilaan tai paikkaan, johon eri objekteista lähtevät vektorit saapuvat. Jälkimmäisessä tapauksessa visuaalisten objektien keskinäisillä suhteilla on tärkeä rooli. Kun kuvassa on paljon objekteja, keskiöllä tarkoitetaan kuvan keskikohtaa. Mikäli kyse on energiakeskuksista, keskiön sijainnilla kuvassa ei ole väliä. (Arnheim 1988, 13.)

Kuva muodostuu siis osatekijöiden välisistä jännitteisistä suhteista, joissa osatekijöiden lähettämät vektorit muodostavat dynaamisen verkoston. Kompositio voi rakentua keskiön tai marginaalin varaan. Kuvan objektit ovat jännitteisessä tilassa suhteessa toisiinsa, ja jokaisella kuvan objektilla on oma keskuksensa, josta lähtee vektoreita. Kun objekti voi vapaasti levittää energiaansa, se lähettää vektoreita tasapuolisesti ympäri tilaa. Tällainen kuva, jossa visuaalinen objekti lähettää auringonsäteiden kaltaisesti vektoreita, on sentrinen kuvakompositio. (Arnheim 1988, 3-5.)

Jos samassa tilassa on muita objekteja, vektorien käyttäytyminen muuttuu. Kaksi objektiä nähdään siten, että toinen niistä on huomion keskus, josta lähtee vektori toiseen objektiin. Tällainen

visuaalinen järjestelmä on eksentrisen kompositio. Kompositionaaliset järjestelmät voivat vaihdella täysin sentrisestä täysin eksentriseen sekä kaikkeen siltä väliltä. Arnheimin mielestä keskustan ja ulkopuolen väline tasapaino juontaa symboliset juurensa ihmisen eksistenssistä kahden voiman, minän ja ulkomaailman, välisessä vuorovaikutuksessa. (Arnheim 1988, ix, 3-5.)

Kress ja van Leeuwen toteavat, ettei keskiön varaan rakentuva kuva ole nykyajan länsimaisessa kuvakerronnassa yleinen struktuuri. Useimmat kompositiot rakentuvat joko ennalta annettu/uusi tai realistinen/ideaalinen -dikotomioiden mukaisesti: joko vasemman ja oikean reunan tai yläosan ja alaosan varaan. (Kress & van Leeuwen 2006, 194–195.) Poikkeuksia kuitenkin löytyy. Niiden kohdalla kuvan keskiössä oleva materiaali on informaation kannalta olennaisinta, ja kuvan marginaalissa oleva informaatio puolestaan on alisteista keskiölle. Usein kompositio noudattaa myös annettu/uusi ja realistinen/ideaalinen -jakoa, jolloin vasemmasta yläkulmasta löytyy ideaalinen ja annettu, oikeasta yläkulmasta ideaalinen ja uusi, oikeasta alakulmasta realistinen ja uusi sekä vasemmasta alakulmasta realistinen ja annettu. (Kress & van Leeuwen 2006, 196–197.)

Triptyykki on Kressin ja Leeuwenin mielestä länsimaisessa kuvakerronnassa paljon käytetty visuaalinen struktuuri. Triptyykki, esimerkiksi kolmen kuvan sarja, voi olla vertikaalisessa tai horisontaalisessa linjassa. Tällöin ne useimmiten toteuttavat annettu/uusi ja realistinen/ideaalinen -jakoa, ja keskimäinen kuva toimii reunimmaisten symbioosina, eräänlaisena keskittien näyttäjänä. (Kress & van Leeuwen 2006, 198–201.)

Elokuva on ainoa taidemuoto, jossa on monia, perättäisiä kuvia samassa tilassa. Muissa visuaalisissa taiteissa kaikki muokkaus ja editointi tehdään yhden kuvan sisällä. Elokuvasa puolestaan on sekä yksittäisiä että perättäisiä kuvia, joilla katsojan silmänliikkeitä ja huomiota ohjailaan. Katsojan ajatuksia ohjailaan yhden kuvan sisällä, ja tämän jälkeen kuvan synnyttämät ajatukset laitetaan vastakkain seuraavan kuvan kanssa. (Valkola 1993, 41–42.)

Kressin ja Leeuwenin (2006, 175–177) mukaan kompositio muodostuu kolmesta eri tekijästä: elementtien asemointiin liittyvästä informaatioarvosta, elementtien huomattavuudesta ja kuvan kehystämisestä. Elementtien informaatioarvo tarkoittaa yllä kuvattua, elementtien asemointiin liittyvää annettu/uusi, realistinen/ideaali -asetelmaa. Kuvan kehystämällä tarkoitetaan kuvan

sisäisten elementtien muodostaa kehystä. Kuvan kehystäminen sen omilla elementeillä houkuttelee katsomaan tiettyjä kohtia kuvasta ja näin ollen tarjoaa katsojalle kuvan sisään rakennetun lukutavan. (Kressin & Leeuwenin 2006, 203- 205.) Esimerkiksi kahden ihmisen muodostamaa kehystä käytetään paljon siten, että ihmisten väliin jää kuvan taka-alalla oleva objekti. Näin voidaan varmistaa, että katsoja kiinnittää huomiota kuvan etuosassa olevien ihmisten lisäksi myös taka-alan kohteeseen, millä voi olla suuri merkitys narratiivin kannalta.

Elementtien huomattavuus puolestaan muodostuu elementin painosta, jonka muodostumista on Arnheim yhteydessä kuvattu. Kress ja van Leeuwen (2006, 201) poikkeavat Arnheimin teoriasta kuitenkin siinä, että heidän mielestään komposition pääasiallinen tehtävä on tekstuaalinen. Tunteen synnyttämisen, esteettisen funktion ja katsojaan vaikuttamisen lisäksi kompositio järjestää elementit tekstiksi, jolla on jokin merkitys (Kress & van Leeuwen 2006, 203).

Elokuvan katsominen muodostuu yksittäisten kuvien havainnoinnista sekä samanaikaisesta suurempien rakenteiden havainnoimisesta ja työstämisestä. Yksittäisen kuvan kompositio antaa ohjeet kuvan katsomiseen. Komposition luomien visuaalisten ohjeiden noudattamisella ei kuitenkaan ole väliä, sillä silmä ja kognitio eivät pysty sisäistämään kaikkea informaatiota samanaikaisesti. Kuvan elementtien tutkimusjärjestyksen voi rikkoa, sillä kuvan signaalit ymmärretään, vaikka niitä luettaisiinkin "väärin". (Arnheim 1974, 376–377.) Jos otos on Bazinin mieltymisen mukaisesti pitkä ja syvätarkka, katsojalle jää suurempi vapaus ja vastuu kuvan havaitsemiseen ja merkitysten mieltämiseen.

Elokuva määrittää kahdensuuntainen havaintoprosessi. Vaikka katsojan huomio kiinnittyykin tiettyihin yksityiskohtiin kuvaruudulla, katsoja on samaan aikaan tietoinen myös kuvan kompositionalisesta kokonaisuudesta. Katsoja näkee kuvan yleensä ensin kokonaisuutena ja vasta sitten tarkastelee yksityiskohtia. Näistä yksityiskohdista tulee huomion keskipisteitä, mutta tarkastelussa on myös niiden väliset etäisyydet. (Valkola 1993, 72–73.) Toisaalta katsoja lähestyy yksittäisiä kuvia kokonaisuudesta käsin, ja toisaalta taas jokainen tällainen kuvakokonaisuus on vain osa elokuvan suurta struktuuria, jota katsoja ei voi kerralla hahmottaa. Elokuva etenee ajassa, ja katsojan on hyväksyttävä oletus siitä, että (kertova) elokuva noudattaa jonkinlaista struktuuria, jossa kaikella aiemmin näytetyllä on paikkansa kokonaisuudessa. Arnheim toteaa, että mikäli

katsoja haluaa ymmärtää elokuvan kokonaisuutena, kaiken aiemmin nähdyn täytyy säilyä hänen mielessään niin, että se voi muuttua myöhemmän informaation muokkaamana. Kaikki materiaali jättää mieleemme muistijälkiä, ja elokuvan struktuuri muodostuu muistijälkien vuorovaikutuksen tuloksena. (Arnheim 1974, 374–375.)

Yllä elokuvan kuvaa on käsitelty staattisena kuvana. Elokuvantekijän on kuitenkin otettava huomioon jokaisen otoksen suhde otosta edeltävään ja seuraavaan otokseen sekä elokuvaan kokonaisuutena. Näin ollen jokaista kuvaa ei voida järjestellä tasapainoisen kuvakomposition vaatiman estetiikan mukaisesti, vaan otokset on suunniteltava median vaatiman erityispiirteiden mukaisesti. Elokuvassa on tärkeää, että katsojan huomio on saatava ohjattua otoksen tärkeimpään objektiin, jotta kerrontaan liittyvät merkitykset saadaan välitettyä. Lisäksi on pidettävä huolta siitä, että kuvat ovat kolmiulotteisia eikä liike, elävän kuvan illuusio, tyrehdy. (Boggs & Petrie 2008, 133–135.)

Kressin ja van Leeuwenin teoriassa elokuvan liike korvaa narratiivisten kuvien vektorit: kun staattisessa kuvassa ihminen näytetään käsi suorana osoittamassa jotain, elokuvassa käsi nousee ylös ja osoittaa. (Kress & van Leeuwen 2006, 258.) Elokuvan otokset voivat olla myös kuvia ilman aktoria ja päämäärää ilman, että ne ovat passiivisia ja staattisia kuvia. Esimerkiksi maisemaotokset, joissa näkyy liikettä, kuten puiden oksien liikahtelua tuulessa, ovat tällaisia kuvia ja vastaavat abstrakteja struktuureja. (Kress & van Leeuwen 2006, 261.) Ne ovat konseptuaalisia kuvia, joissa ei ole narratiivisten kuvien vaatimaa aikomusta tai vektoria.

Kressin ja van Leeuwenin (2006, 264-265) mielestä liike tekee kompositiosta dynaamisen: ”Something that starts out as Given can move into the New position in front of our eyes. Something that has low salience can become highly salient in the middle of a shot – for instance, by moving or being moved into the light, or by a change of focus of the camera.”

Elokuvan katsojan huomiota näyttämöllepanossa ohjailaan muutoksilla komposition tasapainossa, liikkeessä ja sekä värien ja koon vaihtelulla. Bordwellin ja Thompsonin (1997, 164–165) mielestä tasapainotettu kompositio on elokuvassa perussääntö, mutta epätasapainoista kompositiota

käytetään kiinnittämään huomio tiettyyn kohtaan kuva-alasta. Paino ja koko vetävät silmää puoleensa, jolloin katsojan ajatuksia saadaan ohjailtua halutulla tavalla.

Valkola toteaa: ”Elokuvan katsoja ei näe elokuvan kompositiota abstraktina, graafisena strukturina, sillä kompositio on ryhmitetty katsojan kiinnostuksen kohteiden mukaan. Usein kiinnostuksen kohde on toiminnan edellä, koska katsoja haluaa nähdä, mitä tulee tapahtumaan” (Valkola 1993, 185). Silmä havaitsee herkästi liikettä, ja mikäli jokin kuvassa alkaa liikkua, katse siirtyy nopeasti liikkuvaan objektiin. Äkkinäinen liike kerää paljon huomiota, kun taas monotoninen, tasainen liike vähemmän. Jos esimerkiksi kaikki kuva-alan ihmiset yhtä lukuun ottamatta liikkuvat, kiinnittyy huomio paikoillaan olevaan ihmiseen.

Värien vaihtelu ja kontrastointi keskenään kiinnittävät katsojan huomiota. Lämpimät värit, kuten punainen, oranssi tai keltainen herättävät huomiota kylmiä värejä enemmän. Kylmiä värejä on esimerkiksi violetti tai vihreä. (Bordwell & Thompson 1997, 163–164). Mustavalkoelokuvat hyödyntävät silmän kykyä huomata eri mustan, valkoisen ja harmaan sävyjä. Vaaleammat sävyt herättävät tummia sävyjä enemmän huomiota, ja silmän liikkeet kohdistuvat kuvaruudun vaaleisiin osioihin. Poikkeuksena on musta kuvio vaalealla taustalla. (Bordwell & Thompson 1997, 165.)

Kaiken materian näkyminen tapahtuu valon kirkkauden ja muodon ilmenemisen kautta. Arnheimin (1974, 332–333) mukaan muodot ovat värejä tehokkaampia, sillä ne ovat monimuotoisempia käytössä eivätkä muutu niin helposti ympäristön muutosten vaikutuksesta. Värit ovat erityisen herkkiä valon muutoksille. Värit saattavat olla herkempiä vaikuttamaan passiivisesti vastaanottavaan puoleen kognitiosta kun taas kaavan tai mallin tektoninen rakenne vaikuttaa aktiivisesti organisoivaan puoleen kognitiosta (Arnheim 1974, 336). Tämä teoria kulkee hyvin yhteen värien symboliarvon kanssa. Värit ja niiden merkitys elokuvan tematiikassa ”koetaan” usein kuva-alan muotoja tietoisemmin.

Kuva-alan syvyysvaikutelma luodaan sekä komposition että liikkeen avulla. Syvyysvaikutelma syntyy pitkälti niistä tekijöistä, joiden pohjalta havaitsemme ympäröivän maailman kolmiulotteiseksi. Ensinnäkin vaikutelmaa luodaan eri tasojen päällekkäisyyksien avulla. Esine, joka

peittää toisen esineen on lähempänä katsojaa. Tämän takia elokuvan henkilöt ja muut figuurit pyritään asemoimaan kuva-alan eri tasoille, jotta kolmiulotteinen vaikutelma korostuisi. Myös kokonaisvaikutelma luo syvyyden tuntua, sillä voimme arvioida kohteiden etäisyyksiä niiden käsitysten avulla, joita meillä on tutuista kohteista ja niiden etäisyyksistä. (Bacon 2000, 114–145.)

Myös värit luovat syvyydsvaihtelmaa. Lämpimät värit tuntuvat tulevan lähemmäksi ja saavat objektit näyttämään isommilta ja olevan lähempänä kameraa. Kylmät värit puolestaan tuntuvat loittonevan ja saavat objektit näyttämään etäisemmältä. Oikeita värejä käyttämällä kolmiulotteisuuden illuusiota voidaan tehostaa. (Boggs & Petrie 2008, 229–231.)

Valoilla ja varjoilla luodaan syvyydsvaihtelmaa muokkaamalla tekstuurien pintoja (Bacon 2000, 114–145). Valaistuksella vaikutetaan myös tilan hahmottamiseen: mikäli valaistus kohdistetaan kuva-alan etuosioon, jää tausta himmeäksi ja tilavaikutelma vähenee. Lisäksi heijastuksilla ja varjoilla saadaan lisättyä sekä kuvan syvyydsvaihtelmaa että informaatioarvoa: varjot ja heijastukset voivat kertoa kuvaruudun ulkopuolisista tapahtumista sekä ihmisten toiminnasta tai läsnäolosta. Näin katsoja luo mielessään maailmaa, joka jatkuu kuvaruudun rajojen ulkopuolella ja yhdistelee heijastusten ja varjojen tuomaa informaatiota osaksi narratiivia. (Boggs & Petrie 2008, 149–150).

Suurin merkitys syvyydsvaihtelmaan luomisessa on kuitenkin liikkeellä. Liike jakautuu kuvan kohteiden liikkeeseen sekä kameran liikkeeseen kuvan eli diegeettisen maailman sisällä (Bacon 2000, 114–145), joka sisältyy elokuvallisiin keinoihin eikä elokuvan näyttämöllepanoon. Elokuvallisista aspekteista myös montaasi luo kolmiulotteisuuden vaikutelmaa yhdistämällä otoksia eri kuvakulmista (Braudy & Cohen 2009, 3).

Lähes jokaiseen otokseen pyritään saamaan liikettä. Kuvan eri tasoilla oleva liike luo syvyydsvaihtelmaa, ja mikäli otoksessa kuvan etuala on staattinen, taustalla tapahtuva liike pitää kuvan elossa. Liike kuva-alan sisällä voi olla sivusuuntaista, syvyyssuuntaista tai diagonaalista. Sivusuuntainen liike korostaa kuvan kaksikulotteisuutta, ja sen takia elokuvantekijät suosivat diagonaalista ja syvyyssuuntaista liikettä (Boggs & Petrie 2008, 138–139).

3.2. Symbolit osana elokuvan näyttämöllepanoa

Boggs ja Petrie toteavat, että kaikki ihmisten kommunikoinnin muodot pitävät sisällään symboleiden käyttöä. Symbolit ovat yleisesti ottaen jotain, jotka merkitsevät muuta kuin mitä itse ovat. Symbolin merkitys ymmärretään, mikäli siihen assosioitunut tai sisäänrakennetut ideat ja konseptit tunnetaan jo entuudestaan. (Boggs & Petrie 2008, 71–72.)

Näyttämöllepanon symboliikka muodostuu kuvakompositiosta sekä kuvan eri elementtien välisestä vuorovaikutuksesta. Näyttelijöiden ja figuurien asemointi, värit, varjot ja valot sekä toistuvat geometriset kuviot muodostavat kokonaisuuden, joka antaa tulkinnallisia vihjeitä katsojalle. Näyttämöllepanossa hyödynnetään kuitenkin myös yksittäisiä, elokuvan diegeettiseen maailmaan kuuluvia symbolisia objekteja elokuvan juonen ja tematiikan syventämisessä.

Valkolan esittelemän Juri Lotmanin mukaan elokuvan jokainen kuva on merkki, joka viestii merkitystä. Merkitykset jakaantuvat kahteen eri lajiin. Ensinnäkin kuvat toisintavat tosielämän objekteja, ja kuvaruudulla näkyvien objektien ja oikeiden objektien välillä on semioottinen suhde. Toisaalta kuvien objektit voivat saada uusia, ennalta arvaamattomia merkityksiä. Lisämerkitykset voivat olla symbolisia, metaforisia, metonymisiä ja niin edelleen. (Valkola 1993, 14.)

Rudolf Arnheimin (1969, 136–137) mukaan kuvalla (image) voi olla kolme eri funktiota. Se voi olla joko esittävä kuva (picture), symboli tai merkki. Yksi kuva voi toteuttaa myös useampaa kuvan eri funktiota.

Merkillä Arnheim tarkoittaa kuvaa, joka viittaa tiettyyn asiaan ilman, että se representoi kohdettaan visuaalisesti. Näin on esimerkiksi numeroiden tai kirjainten suhteen. Esittävä kuva puolestaan tarkoittaa kuvaa niin kuin sen arkikielessä ymmärrämme. Se ei kuitenkaan ole puhdas kopio kohteestaan vaan eräänlainen abstraktio. Kuva tulkitsee ja esittää kohteensa oleellisia piirteitä, kuten muotoa, liikettä tai väriä. Kuvan kohde on aina alemmalla abstraktiotasolla kuin kuva itse. Esittävän kuvan abstraktiotaso voi vaihdella realistisesta kuvasta hyvinkin tyylieltyyn kuvaan. (Arnheim 1969, 136–137.)

Symbolin Arnheim määrittelee kuvaksi, jonka esittämisen kohde on korkeammalla abstraktiotasolla kuin kuva itse (Arnheim 1969, 138). Esimerkiksi Billy Wilderin ohjaamassa elokuvassa *Auringonlaskun katu* (*Sunset Boulevard*, 1950) yhtenä elokuvan tapahtumapaikkana on kartano, jonka ovien lukot on poistettu. Elokuvan tarinan kontekstissa lukottomien ovien voi ajatella symboloivan päähenkilön näennäistä vapautta. Elokuvan miespäähenkilö on olosuhteiden ja valintojensa takia kahlittuna kartanossa asuvaan naiseen. Mies hyötyy suhteesta taloudellisesti, mutta parisuhteen hintana on miehen itsenäisyys. Eräässä otoksessa lukkojen paikalla ammottavat aukot loistavat valoa kuin kaksi vartioivaa silmää.

Elokuva hyödyntää kaikkea kolmea Arnheimin erottelemaa kuvan muotoa. Ilman *esittäviä kuvia* ei olisi elokuvaa. *Merkkejä* löytyy sekä elokuvan diegeettisestä maailmasta, kuten paikkojen nimikyltit tai elokuvan henkilön paperille kirjoittama viesti, että ei-diegeettisestä maailmasta, kuten kuvan päälle tulevat tekstit ("5 viikko myöhemmin"). *Symbolit* puolestaan tekevät elokuvakerronnasta syvempää ja moniulotteisempaa.

Susanne K. Langer erottelee toisistaan kaksi eri symbolilajia: aidot symbolit ja taidesymbolit. Teoksessaan *Feeling and Form* Langer määrittelee taideteoksen taidesymboliksi (Art Symbol). Taidesymboli on itsenäinen, jakamaton kokonaisuus: sitä ei voi jakaa pienempiin elementteihin, kuten erillisiin symboleihin. Langer painottaa, että toisin kuin esimerkiksi kieli, taide ei ole symbolijärjestelmä. Kieli koostuu aidoista symboleista (sanoista) ja on näin symboleiden järjestelmä, mutta taideteos on aina jakamaton, ensisijainen symboli. (Langer 1953, 369.)

Langer sai paljon kritiikkiä taidesymbolin määritelmästä, ja joutui myöhemmin perustelemaan ja selventämään näkökantansa. Hän myöntää vuonna 1956 pitämässään puheessa, että termi taidesymboli saattaa olla harhaanjohtava. Hän tekee jälleen vertauksen kieleen ja erottelee aitoihin symboleihin kuuluvat diskursiiviset symbolit (sanat) taidesymboleista. Langerin mielestä taide ilmaisee aina tunnetta, tai pikemminkin tunteen ideaa, eivätkä diskursiiviset symbolit käy yhteen tunteen primitiivisen muodon kanssa. Taide on näkyvien, tunnetta ilmaisevien muotojen luomista (Langer 1957, 109). Tunne on tulkittava tässä yhteydessä laajasti, ja se tarkoittaa Langerin mukaan kaikkea, mitä ihminen voi tuntea: fyysisistä tuntemuksista, kuten kivusta ja jännittyneisyydestä, hyvinkin kompleksisiin emootioihin tai arkipäiväisiin tunteisiin (Langer 1957,

15). Taideteos ei sinänsä saa meitä tuntemaan mitään vaan on taiteilijan luoma muoto, joka ilmaisee tunteen käsitettävässä muodossa. Teoksen ilmaisema tunne ei siis ole teoksen välittämä tunnekokemus, jonka katsoja ja taiteilija jakavat vaan havaittava ja tarkasteltava, taiteilijan näkyväksi muokkaama idea. (Langer 1957, 25, 109–110.)

Myös ei-esittävä taide ilmaisee tunnetta. Tunne on joko hyvin tai huonosti ilmaistu, ja sen mukaan taideteos on joko hyvä tai huono. Tunne-elämä ei ole loogista ja järjestelmällistä, eivätkä tunteen ideat sen takia sovi yhteen diskursiivisten symbolien kanssa vaan vaativat erilaisen symbolisen muodon. Tätä symbolista muotoa Langer nimittää ilmaisevaksi muodoksi, ja se on hänen mukaansa taiteen perusolemus. Aikaisemmin *Feeling and Form* -teoksessaan Langer käytti ilmaisevasta muodosta nimitystä taidesymboli. (Langer 1957, 124–127.) Ilmaiseva muoto on siis taideteos, se fyysinen ilmiasu, jonka taiteilija loogisuutta pakenevasta kokemuksestaan tai tunteestaan on muokannut.

Aidoiksi symboleiksi (genuine symbols) Langer (1957, 130) nimeää sellaisia esiintymiä, joiden ajatellaan viittaavan itsensä ulkopuolelle ja merkitsevän jotain muuta kuin mitä itse ovat. Esimerkiksi sanat ilmaisevat ideoita ja konsepteja sekä artikuloivat ajatuksia, ja täten ne ovat symboleja. Langer toteaa, että aidot symbolit, kuten sanat, ovat vain merkkejä (signs), instrumentteja, joiden avulla tartutaan merkitykseen (Langer 1957, 133). Kiinnostavaa kyllä, myöhemmin hän liittää myös taideteoksissa esiintyvät yksittäiset symbolit aitojen symbolien joukkoon. Hän esittää, että taiteen symboleilla on merkityksiä, kuten synty tai rakkaus, ja nämä merkitykset voidaan todeta. Taiteen symbolit ovat taideteoksen elementtejä, jotka luovat teoksen orgaanista muotoa. Ne ovat eri semioottisella tasolla kuin taideteos. Niiden merkitys ei ole osa teoksen ilmaisemaa tunteen ideaa vaan ne ovat teoksen ilmaiseva muodon elementtejä. (Langer 1957, 136.) Ajatus on monimutkainen ja ristiriitainen, sillä aikaisemmassa teoksessaan Langer esittää, että taideteos on yksittäinen taidesymboli, jota ei voi jakaa erillisiin elementteihin.

Selkeää on kuitenkin se, että Langer jakaa taideteokset taidesymboleihin (Art Symbol) ja taideteoksessa esiintyvät symbolit taiteen symboleihin (symbols in art). Taidesymbolien ja taiteen symbolien laatu ja käyttötarkoitus eroavat toisistaan. Taiteen symbolit viittaavat itsensä ulkopuolelle kuten muutkin aidot symbolit, ja yhdessä muiden teoksen elementtien kanssa ne

luovat taideteoksen, ilmaisevan muodon. Taidesymboli puolestaan on tuo ilmaiseva muoto, itse taideteos. Se ei viittaa itsensä ulkopuolelle eikä aitojen symbolien tapaan abstrahoi konsepteja diskursiivista ajattelua varten. Taidesymboli ilmaisee tunteen ideaa. Se muokkaa ja konstruoi irrationaalisen kokemuksen kuvaksi suoraa, älyllistä havaitsemista varten. (Langer 1957, 136, 138–139.) Älyllisellä havaitsemisella Langer viitanee hahmopsykologiaan pohjaavaan näkemykseen, jossa havaitseminen mielletään älylliseksi, kognitiiviseksi prosessiksi. Kyseessä ei siis ole analyttinen tarkastelu vaan havaitsemistapahtuma.

Elokuvaan voi hyödyntää Langerin molempia symbolilajeja. Yksittäinen elokuva on yksittäinen taideteos, joten se on Langerin määritelmässä taidesymboli. Taidesymbolit ilmaisevat tunnetta. Myös elokuva ilmaisee tunnetta, eli muokkaa ihmiselämään liittyviä kokemuksia havaittavaan muotoon. Esimerkiksi muistamista, sisäistä todellisuutta ja mennyttä voidaan kuvata elokuvassa tavalla, joka pakenee loogisuutta, mutta jonka katsoja tunnistaa intuitiivisesti. Näin on Alain Resnaisin ohjaamassa elokuvassa *Viime vuonna Marienbadissa* (*L'année dernière à Marienbad*, 1961), jonka unenomaisessa maailmassa totuus ja fiktio sekoittuvat. Elokuvassa mies ja nainen tapaavat luksushotellissa, ja mies yrittää vakuuttaa heidän tavanneen ja rakastuneen siellä vuotta aiemmin. Nainen kiistää tuntevansa miehen. Sama kohtaaminen toistuu useasti ja aina hiukan erilaisena, eikä katsoja saa missään vaiheessa lopullista selvyyttä siitä, ovatko nainen ja mies todella tavanneet aikaisemmin. Myös ajan kulku ja tapahtumien järjestys jäävät katsojalle epäselväksi, ja päällimmäiseksi jää mielikuva menneisyyden, muistojen ja kuvitelmien sekoittumisesta unimaiseksi, totuuden ja fiktion rajamailla häilyväksi kokonaisuudeksi.

Yksittäinen elokuva voi ilmaista useampaa eri tunnetta, mikä ei tarkoita, että taidesymbolin ilmaisemia tunteita olisi useampi. Elokuva voi esimerkiksi kuvata erilaisissa elämäntilanteissa olevia henkilöitä, jotka eivät välttämättä millään tavalla liity toisiinsa, mutta kuuluvat samaan diegeettiseen maailmaan. Saman elokuvan henkilöt voivat kuulua myös täysin eri diegesikseen, kuten elokuvassa *Pariisi, rakkaudella* (*Paris, je t'aime*, 2006). *Pariisi, rakkaudella* on episodielokuva, joka koostuu kahdeksastatoista eri lyhytelokuvasta. Ne ovat eri ohjaajien ohjaamia ja sijoittuvat Pariisiin eri kaupunginosiin. Jokaisen elokuvan välittämä Pariisi on aina eri diegesis. Tämä ilmenee esimerkiksi siitä, että eri elokuvien henkilöhahmot eivät missään vaiheessa kohtaa

toisiaan. Lisäksi elokuvien tyylit ovat erilaisia, kuten myös realistisuuden taso arkirealismista vampyyreihin. Erikseen tarkasteltuna jokaista lyhytelokuvaa voi pitää itsenäisenä taidesymbolina, mutta yhteen koottuna ne muodostavat kokonaisuuden, elokuvan nimeltä *Pariisi, rakkaudella*, jolla on oma muotonsa ja ilmaistu tunteensa. Tämä tunne löytyy elokuvan sisäistekijää tarkastelemalla.

Sisäistekijä on alun perin kirjallisuustieteen termi, jonka Wayne Booth lanseerasi teoksessaan *Rhetoric of Fiction*. Sisäistekijällä on pyritty erottamaan arkikielellä kutsuttu ”kirjan sanoma” kirjailijan intentioista. Sisäistekijä on lukijan luoma konstruktio, kuviteltu tekijä, joka on teoksen ylin auktoriteetti ja vastaa kaikesta teoksessa (Booth 1991, 72–75). Sisäistekijän käsite siirtyi elokuvatutkimukseen Seymour Chatmanin välityksellä. Chatman määrittelee termin kertovan fiktion sisäiseksi agentiksi, joka johdattelee elokuvan seuraamista. (Bacon 2000, 218–219.) Langerin teoriaan yhdistettynä sisäistekijä on osa taidesymbolin ilmaisevaa muotoa, ja sisäistekijän sanoma on elokuvan ilmaisema tunne. Näin ollen elokuvan *Pariisi, rakkaudella* ilmaiseman tunne liittyy elokuvan tulkintaan rakkaudesta. Rakkauden monet kasvot välittyvät eri lyhytelokuvien kautta, ja lopulta katsojalle jää monipuolinen mielikuva rakkaudesta sekä sen kietoutumisesta ihmiselämän eri puoliin ja vaiheisiin.

Elokuvan yksittäinen kuva on kuva siinä missä muutkin kuvat, ja täten kontekstistaan irrotettuna sitä voi pitää taidesymbolina. Tämä on erityisen ilmeistä joissakin taide-elokuvissa tai tyylikeskeisessä kerronnassa, jossa lavastus ja kuvasommitelma lähenevät maalaustaidetta. Esimerkiksi Peter Greenawayn ohjaamassa elokuvassa *Kokki, varas, vaimo ja rakastaja (The Cook, the Thief, His Wife & Her Lover, 1989)* leikitellään näyttämöllepanon maalauksellisuudella. Lavastus, sen värimaailma ja kuvien sommittelu tekevät elokuvasta komeaa katsottavaa. Näyttämöllepano on jylhää ja makaaberia, ja lähes jokainen kuvaruudun kuva on kuin taidemaalaus.

Elokuvalle ominainen ja ensisijainen piirre on kuitenkin liike ajassa (Valkola 2007, 16) eikä elokuvaa voi näin ollen pelkistää joukoksi pysähtyneitä kuvia. Trevor Whittock Valkolan mukaan käsittää elokuvan kuvan väljempänä terminä. Mikä tahansa yksinkertainen, yhdeksi kokonaisuudeksi ajateltava tapahtuma tai objekti on Whittockin mukaan mielletävissä elokuvan kuvaksi. (Valkola

1993, 12). Näin ollen elokuvan kuvan voi muodostaa esimerkiksi otos, jossa ihminen ylittää kadun. Myös tällainen tapahtuma voi saada symbolisen merkityksen, mikäli se on rakennettu oikealla tavalla. Esimerkiksi jo kliseeksi muodostunut viimeinen otos, jossa elokuvan sankari kulkee kohti auringonnousua, on symbolinen: kulku kohti lisääntyvää valoa symboloi elämänlaadun paranemista ja onnellista loppua. Esimerkiksi Hitchcockin *Linnut* päättyy kohtaukseen, jossa sankarit lähtevät pakomatalle pois lintujen valloittamasta Bodega Baysta. Päähenkilöiden kohtalo jää epäselväksi, mutta elokuvan viimeinen otos kohti auringonnousua ajavista sankareista luo katsojalle uskoa päähenkilöiden selviytymiseen ja positiiviseen huomiseen. Jos sankarit viimeisessä otoksessa lähtisivät kohti pimeää ja synkkää paikkaa, muuttuisi tulkinta täysin.

Myös *Puutarha*-elokuvan suunnitelmastani löytyy tapahtumia, joita voi pitää symbolisina. Tällainen on esimerkiksi teko, jossa pankin lähettämä takausvaatimus naulataan oveen. Heli on saanut pankilta kirjeen, jossa häntä vaaditaan maksamaan hänen aikoinaan takaamansa laina. Heli on jo valmiiksi taloudellisesti tiukoilla, ja menettää itsehillintänsä luettuaan kirjeen. Hän hyppää autoonsa, ajaa erän omakotitalon pihaan ja naulaa kirjeen talon oveen. Myöhemmin selviää, että omakotitalo, jonka oveen kirje naulataan, on samainen talo, jota varten laina on aikoinaan otettu. Tässä vaiheessa katsoja ei vielä tiedä, mitä muuta aikoinaan taattuun lainaan liittyy. Helin kirjeen lukemista seuraava toiminta herättää joukon dramaattisia kysymyksiä, joihin katsoja saa myöhemmin vastaukset. Kirjeen naulaaminen oveen rinnastuu myös Lutherin teesien naulaamiseen Wittenbergin kirkon oveen. (Ks. LIITE 6.)

Kuvista löytyvät symbolit ovat taiteen symboleita riippumatta siitä, onko taidesymboliksi määritelty koko elokuva vai sen yksittäinen kuva tai tapahtuma tai objekti. Poikkean kuitenkin Langerista siinä, että Arnheimin tapaan erotan merkin ja symbolin toisistaan. Visuaalinen symboli on minulle, Langerin hyväksymän määritelmän mukaisesti, esiintymä, joka viittaa itsensä ulkopuolelle, mutta Arnheimin tapaan myös kuva, jonka esittämisen kohde on korkeammalla abstraktiotasolla kuin kuva itse. Näin ollen visuaalinen symboli ei ole merkki tai instrumentti, joka johdattaa katsojansa oikopäätä kiinteään merkityksen luokse vaan kontekstinsa kautta avautuva, monipuolisempi ja monitulkintaisempi esiintymä.

Elokuviissa on mahdollista käyttää yleisesti tunnettuja, universaaleja symboleita, jotka ovat tuttuja suurimmalle osalle ihmisistä saman kulttuuri sisällä, kuten esimerkiksi risti tai valtion lippu. Näiden symbolien merkitykset ovat harvoin sisäsyntyisiä, symbolin omista ominaisuuksista nousevia merkityksiä vaan mielivaltaisia, ikään kuin päälle liimattuja. Joillakin objekteilla puolestaan on sisäsyntyisiä ominaisuuksia, jotka määrittävät niiden symbolisen merkityksen. Boggs ja Petrie ottavat esimerkiksi korppikotkan. Korppikotka on haaskansyöjä, jonka läheisyys tarkoittaa usein sitä, että lähistöllä on kuollut tai kuolemaa tekevä eläin. Tämän takia korppikotka symboloi useissa yhteyksissä kuolemaa. (Boggs & Petrie 2008, 72–73.)

Universaalien symbolien sijaan elokuvatekijä voi myös luoda uusia symbolisia yhteyksiä. Boggsin ja Petrien (2008, 72) mielestä lähes mikä tahansa elokuvan elementti voi saada symbolisen merkityksen. Kyseessä voi olla esimerkiksi ihminen, esine, melodia, ääni, tapahtuma, paikka tai kuva. Boggs ja Petrie toteavat: “Once a symbol is charged with a set of associations (ideas, attitudes, or feelings), it is capable of storing those associations and communicating them any time it is used.”

Puutarhassa olen käyttänyt vihreää teetä sekä teen juontia motiivina, jonka symboliikka kohoaa nimenomaan tarinan kontekstista. Teen toimii hitaasti syttyvän paljastuksen periaatteella. Ensimmäisen kerran vihreä tee tulee esiin Elsan ja Helin välisessä keskustelussa, jossa Elsa toteaa, että Heli juo liikaa kahvia.

ELSA

Sun pitäis siirtyä teehen. Vihreä tee tekisi sulle hyvää.

HELI

Se on kitkerää.

Seuraavan kerran vihreä tee tulee esiin, kun Heli on naulannut kirjeen omakotitalon oveen ja mennyt vara-avaimella taloon sisälle. Hän kiertelee talossa, ja tullessaan keittiöön hänen katseensa osuu teepakettiin, joka on keittiön apupöydällä. Helin reaktioista näkee, että teellä on hänelle jokin tietty merkitys. Hän ottaa nopeasti yhden teepussin paketista, ja laittaa sen taskuunsa. (Ks. LIITE 6.)

Myöhemmin toisen näytöksen avausjaksossa näemme Helin teekuppi kädessään. (Ks. LIITE 7.) Aikaisemman raivon ja rajun tunteenpuuskan on korvannut surumielisyys. Heli on yksin kotona, ja haistelee teen tuoksua. Hetki on herkkä ja hyvin henkilökohtainen. Kotiin tulevat lapset kuitenkin keskeyttävät Helin teehetken, ja kuppi jää rappuselle seisomaan. Kolmas viittaus teehen tulee hetkeä myöhemmin, kun Helin poika huomauttaa teen jääneen ulos. Helin suhtautuminen teehen on tulkittavissa vertauskuvallisesti:

HELI

Kaada se maahan. Se on jo kylmää.

Seuraavan kerran tee näkyy Elsan kotona, kun Sonja, puutarhuri, tuo vihreää teetä mukanaan. Hiukan myöhemmin Heli ja Sonja kohtaavat Elsan kotona, ja katsoja voi päätellä, että he tuntevat toisensa. Kohtaaminen herättää dramaattisia kysymyksiä, sillä Heli ja Sonja käyttäytyvät Elsan läheisyydessä kuin ventovieraat, ja kohtaaminen on selvästi jännitteinen.

Tee-motiivin avulla saadaan istutettua Helin ja Sonjan taannoinen rakkaussuhde, joka paljastuu katsojalle elokuvan edetessä. Vihje vahvistuu, kun jatkossa Sonja nähdään usein teekuppi kädessään. *Puutarhassa* käytettävä teemotiivi toimii symbolisesti ja tekee kerronnasta monitasoisempaa. (Ks. LIITTEET 6 ja 7.)

Kress ja van Leeuwen (2006, 105) erottelevat kaksi eri symboliprosessia: attributiivinen symbolinen prosessi ja suggestiivinen symbolinen prosessi. *Attributiivisesta symbolisesta prosessista* on kyse, kun objektilla viitataan johonkin toiseen asiaan. Attribuuttisymbolit ovat objekteja, joilla on yksi tai useampi seuraavista piirteistä:

Objekti on tehty huomiota herättäväksi asemoinnilla, koon liioittelulla, etualaistamisella, valaistuksella terävällä fokuksella, yksityiskohtaisuudella tai silmiinpistävällä värillä tai sävyllä.

Objekti on osoitettu eleelle, jota ei voida tulkita muuten kuin eleeksi, jonka tarkoituksena on nimenomaan osoittaa objekti katsojalle.

Objekti on jollain tavalla kokonaisuuteen sopimaton elementti.

Objekti tavanomaisesti assosioidaan symbolisiin arvoihin.

Attributiiviset symbolit ovat objekteja, joihin merkitys on liitetty ulkopuolelta. *Suggestiiviset symboliset prosessit* puolestaan esittävät merkityksiä ja identiteettejä ikään kuin ne olisivat objektin sisäsyntyisiä ja muodostuisivat sen omista piirteistä. Toisin kuin attributiivisia symboleita, suggestiivisia symboleita ei korosteta vaan niiden näkyvyys ja yksityiskohtaisuus alistetaan tunnelman tai ilmapiirin luomiselle. Kress ja van Leeuwen selventävät: "This could be realized in a number of ways: the colours may all blend together, into a hazy blue, for instance, or a soft golden glow; the focus may be soft; or the lightning may be extreme, rendering the participants as outlines or silhouettes." Osatekijöistä tai kuvista muodostuu suggestiivisia symboleita, jotka kuvaavat erityisen sijaan yleisluonnollista. Tapa, jolla symbolin visuaalisuutta minimoidaan luo sen symbolisen olemuksen. (Kress & van Leeuwen 2006, 106.)

Kress ja van Leeuwenin teoria kohdistuu staattisiin taideteoksiin, mutta Whittockiin nojaten voimme sisällyttää myös elokuvien yksittäiset tapahtumat ja toiminnot symboleiksi. Näin ollen *Puutarhassa* esiintyvä Helin teehetki voisi olla suggestiivinen symbolinen prosessi. Tällöin teekuppia ei korostettaisi vaan huomio olisi kohtausten tunnelmassa: yksityisen, herkän hetken luomisessa. Kohtausten toteutus ja niin ollen myös teehetken symbolisen prosessin laatu riippuu kuitenkin elokuvantekijän elokuvateknisistä valinnoista.

Valkola esittelee Jean Mitryn ajatuksia symbolismin ja elokuvan kielen yhteneväisyydestä. Mitryn mukaan sekä symbolismi että elokuvan kieli johtavat semioottisen sisältönsä aistimuksista, vaikutelmista ja päätelmistä, joiden kohdalla kyse ei ole täsmällisistä ideoista vaan voimakkaista, tunnetuista tai koetuista ideoista. Vaikka poeettisessa kielessä on kyse samoista asioista, sisällöt johdetaan verbaalisten rakennelmien tunnistamisesta ja ymmärtämisestä. Tämä on ensisijaisesti konseptuaalinen prosessi. Mitryn mukaan elokuvan kieli puolestaan "kohoaa" suoraan havaintoprosessista ja on sen takia lähempänä esirationaalista ideointia. Esirationaalinen ideointi alkaa kuvien assosioimisesta ja jatkuu havaintojen ja aistimusten kautta emotioihin ja lopulta koettuihin tai tunnettuihin ideoihin. (Valkola 1993, 51.)

Kuvien assosioiminen vaatii niiden abstrahoimista ja yhteisten yksinkertaisten piirteiden tunnistamista. Kress ja van Leeuwen (2006, 54–56) toteavat, että mitä abstraktimpi merkki on sitä useampaa asiaa se voi merkitä. Abstraktit muodot ovat kuitenkin jaettavissa kahteen ryhmään, jotka ovat symboliikaltaan vastakkaisia: ympyrät tai kaaret ja nelikulmiot tai kulmat. Ympyrästä juonnetut merkitykset juontuvat luonnollisuudesta, sillä luonnossa ei esiinny suoraa kulmia vaan kaartuvia muotoja. Kulmat taas puolestaan ovat teknologian ja teollisuuden tuotetta, minkä takia kulmikkuus viittaa rationaalisuuteen, ihmisen tekemään, ei luonnolliseen. Luonnosta ja teknologiasta juonnettuja merkityksiä voi varioida lähes loputtomasti aina kulloisenkin kontekstin, näkökulman tai konnotaation mukaan.

Myös Arnheimin mukaan hyvin abstrakti kuva, ääritapauksessa geometrinen muoto, voi toteuttaa symbolista funktiota ja viitata moniin eri asioihin (Arnheim 1969, 139, 142). Hitchcockin ohjaaman elokuvan *Vertigo – punainen kyynel* (1958) alussa nähtävä spiraali on hyvä esimerkki tästä. Spiraali toistuu myös motiivina läpi elokuvan, ja sen on katsottu symboloivan esimerkiksi huimausta tai päättymätöntä pudotusta, jossa päähenkilön elämä on (Lahdelma & Valkola 2010). Spiraalin voi ajatella symboloivan myös jatkuvaa, pyöräyttävää ja negatiivista riippuvuutta. Tulkintaa voisi jatkaa edelleen elämän vinoutuneeseen toistamiseen. Ympyrä mielettään usein elämän jatkuvuuden symboliksi (Lahdelma & Valkola 2010), ja spiraalin voi tässä yhteydessä nähdä vinoutuneena elämän kiertokulkuna. Spiraalin yhden kierroksen muodostama ympyrä ei koskaan täysin sulkeudu, vaan sukeltaa ohitse ja syvemmälle, yhä ahtaampaan tilaan.

Yksinkertaisten geometrinen muotojen merkitykset motivoidaan Kressin ja van Leeuwenin mukaan joko muotojen ominaisuuksista tai muotoihin assosioitavien objektien ominaisuuksista. Muotojen ominaisuuksista juontuvat merkitykset luodaan suoraan kuviosta itsestään:

The straight line, for instance, means what it literally is: 'straight'. This 'straightness' may then be used to carry any one of a vast range of meanings compatible with that. It may be positively valued in one context (e.g. the 'straight and narrow path' or Mondrian's association of straightness with the 'spiritual power of law'), less positively in another (e.g. 'the straight man' as opposed to the 'funny man', or 'straight' as opposed to 'gay'). (Kress & van Leeuwen 2006, 56.)

Muodon symboliikka voi muodostua myös assosiaatiosta todellisiin, ympärillä nähtäviin objekteihin. Objektien on oltava sellaisia, että ne ovat abstrahoitavissa yksinkertaisiksi muodoiksi. Nämä muodot saavat merkityksiä todellisen objektin yleisistä ominaisuuksista tai arvoista, jotka siihen eri sosiaalisissa konteksteissa liitetään. Esimerkiksi kuu ja odottavan naisen vatsa ovat pyöreitä. Merkitystä voi johtaa luonnon kiertokulkuun, joka luetaan ja arvotetaan eri lailla eri sosiaalisissa konteksteissa. (Kress & van Leeuwen 2006, 56–57.) Esimerkkinä toimii myös edellä esitetty pohdinta *Vertigon* spiraalin symboliikasta.

Symbolit ovat monitulkintaisia ja nojaavat vahvasti kontekstiinsa (Valkola 1993, 50). Niitä voidaan käyttää myös motiivien tavoin tukemaan elokuvan yhtenäisyyttä. Esimerkiksi elokuvassa *Veijarit* (2010) usein toistuva pyöreä muoto ei liity elämän kiertokulkuun vaan ilmapalloon ja sitä kautta vapauteen. Pyöreä muoto tukee elokuvan tematiikkaa ja pohjustaa elokuvan loppuratkaisua. Näin se sitoo elokuvaa yhtenäisemmäksi ja samalla valmistaa katsojia kohtaamaan fantastisia piirteitä saavan loppuratkaisun. Pyöreä muoto muistuttaa katsojaa ilmapalloista, jotka liittyvät miespäähenkilön unelmaan lentämisestä ja vapaudesta. Päähenkilön vapaudenkaipuu ja ”lentoon” lähtemisen tarve tuodaan tasaisin väliajoin esiin, useimmiten dialogin tasolla.

Elokuvan edetessä päähenkilön elämään ilmestyy nainen, joka päähenkilön tavoin kannattaa ”vapaita” arvoja. Tämä käy ilmi dialogin, toiminnan ja persoonallisen pukeutumisen kautta. Merkittävin kuitenkin on, että naisen yhteys vapauteen on merkitty toistamalla pyöreää muotoa; nainen esimerkiksi koristelee juhiansa ilmapalloilla ja käyttää pyöreitä kampauksia, joissa on pyöreitä somisteita. Lisäksi hän syö pyöreää tikkaria monessa kohtauksessa.

Eräässä otoksessa naisen ja päähenkilön keskustelua on kuvattu puolikuvana sivulta, ja heidän välissään näkyy tikkataulu. Tikkataulu on kiinni taustalla olevassa pylväässä, joka luo vertikaalisen linjan naisen ja miehen välille ja ikään kuin erottaa heidät toisistaan. Nainen riisuu miehen paidan pois, ja koska ele on eroottinen, pylväs heidän välissään on muistuttamassa katsojia suhteen laadusta. Nainen ja mies ovat yhdessä asuvia ystäviä, jotka asioiden ollessa toisin seurustelisivat keskenään. Pyöreä tikkataulu toimii kuitenkin naista ja miestä yhdistävänä elementtinä, sillä sen lisäksi että se yhdistyy ihmispäiden pyöreyyteen, se on myös henkilöiden kasvojen tasolla sekä kaksisuuntaisen transaktionaalisen reaktion keskivaiheilla.

Pylväs tikkatauluineen on poissa fokuksesta, eikä siihen elokuvaa seuratessa kiinnitä huomiota. Kuvan taustalla on kuitenkin semanttinen merkityksensä, sillä vaikka suuri osa visuaalisesta informaatiosta ei yllä tietoisuuteen, myös ylijäämä rekisteröidään ja se vaikuttaa katsomiskokemukseen.

Symbolisen tason saava pyöreä muoto ikään kuin lunastaa itsensä elokuvan loppukohtauksessa, jossa päähenkilö toteuttaa haaveensa ja lähtee lentoon ilmapallojen voimin. Ainoa, joka on todistamassa päähenkilön vapautumisen hetkeä, on tikkareita syövä nainen.

4. LUOVUUS, ELOKUVAT JA VISUAALINEN AJATTELU

4.1. Luovuus, mielikuviutus ja ongelmanratkaisukyky

Luovuus on paljon puhuttu mutta suhteellisen vähän tutkittu alue. Luovuus ymmärretään eri tavalla eri kulttuureissa, mutta joitakin yleistyksiä voidaan tehdä. Yleisesti ottaen luovuuden ajatellaan pitävän sisällään ajattelua, jonka tavoitteena on tuottaa jotain uutta. Luovuudella on sekä yleisen ilmiön että spesifiin alaan liittyvän ilmiön elementtejä. Yleisesti ajatellaan myös, että luovuutta voidaan jossain määrin sekä tutkia että kehittää. Lisäksi on todettu, ettei luovuus ole käytännössä yhtä arvostettua ja palkittua kuin mitä sen teoriassa oletetaan olevan. (Kaufman & Sternberg 2006, 2.)

Luovuustutkimus voidaan jakaa neljään eri kategoriaan: kognitiivisen psykologiaan, joka keskittyy luovuuteen liittyviin mentaalisiin operaatioihin, kehityspsykologiaan, jossa yksilön lapsuuden ja nuoruuden kasvatukseen ja opetukseen liittyvät kokemukset ovat tärkeitä, differentiaalipsykologiaan, jossa keskitytään yksilöiden välisiin eroihin sekä sosiaalipsykologia tutkitaan sosiokulttuuristen ympäristöjen ja olosuhteiden vaikutusta luovuuden kehittymiseen ja muodostumiseen. (Kaufman & Sternberg 2006, 491–493.) Tässä tutkimuksessa luovuutta käsitellään kognitiivisen psykologian näkökulmasta.

Margaret A. Boden (2010, 29) määrittelee luovuuden kyvyksi oivaltaa ja keksiä ideoita tai artefakteja, jotka ovat uusia, yllättäviä ja arvokkaita. Artefaktit voivat olla esimerkiksi taideteoksia tai koneita, ja ideat voivat olla runoja, tieteellisiä teorioita tai vaikkapa ruokareseptejä. Bodenin mukaan yllättävyys on tärkeä luovuuteen liittyvä elementti. Hän jakaa luovuuden kolmeen eri tyyppiin, joista jokainen vastaa yllättävyyden eri muotoja.

Ensinnäkin prosessi on luova, kun tavallisista ja tunnetuista elementeistä muodostetaan yllättävä ja uusi yhdistelmä. Nämä yhdistelmät tehdään joko tarkoituksenmukaisesti tai, kuten useimmissa

tapauksissa, alitajuisesti. Molemmissa tapauksissa idean tai artefaktin luoneella henkilöllä täytyy olla laaja tietämys sekä taitoa hyödyntää tietämystään eri tavoilla. (Boden 2010, 31–32.)

Elokuvan suunnittelu pitää sisällään asioiden yhdistelemistä halutun vaikutelman aikaansaamiseksi. Tarkoituksenmukainen yhdisteleminen vaatii tietämystä aiemmin käsitellyistä elokuvan kerronnan keinoista. Esimerkiksi *Pahan kosketuksen* kuuluisa avausjakso on vaatinut sekä elokuvan kerronnan keinojen tuntemista että niiden luovaa yhdistelemistä. Elokuva alkaa lähikuvalla pommista, joka ajastetaan räjähtämään. Kamera seuraa pommin matkaa auton takakonttiin ja sen jälkeen auton matkaa siihen saakka, että pommi räjähtää. Kerronnan keinoissa ei sinänsä ole mitään uutta. Sekä ajan vähenemisen luoma jännite että käytetyt elokuvalliset keinot ovat tuttuja kerronnan keinoja. Kyse onkin niiden yhdistelemisestä yllättäväksi ja uudeksi kokonaisuudeksi. Alun lähikuvan avautuu vähitellen laajempaan kuvakokoon sekä vapaasti liikkuvaan ja paljon yläkulmaa hyödyntävään kuvaan samalla, kun äänimaisema ja taustamusiikki avautuvat vähäisistä äänistä kuvaamaan viihdettä ja hauskanpitoa kaupungin illan sykkeessä. Tämä luo kiinnostavan kontrastin kasvavaan uhkaan, jonka katsoja tietää odottavan auton takakontissa.

Toinen Bodenin määrittelemä luovuuden tyyppi vaatii mielessä olevien konseptuaalisten tilojen tutkimista. Konseptuaalisilla tiloilla Boden tarkoittaa ”strukturoituja ajattelemisen muotoja”, tiettyjä, jossakin yhteisössä vallitsevia tapoja ajatella. Nämä tilat voivat olla joko suppeita tai laajoja. Boden ottaa esimerkiksi risti-nollan -pelin, jossa uusien pelisiirtojen ratkaisumallien löytäminen on lähes mahdotonta verrattuna shakkiin, jonka konseptuaalinen tila on erittäin laaja. Tutkimuksellisesta luovuudesta on kyse silloin, kun ihminen keksii uuden idean jonkin tutun ajattelutavan sisällä. Taiteilijat ja tiedemiehet hyödyntävät tutkimuksellista luovuutta työssään. (Boden 2010, 32–33.)

Konseptuaalisten tilojen muuttaminen on kolmas luovuuden laji. Konseptuaaliset tilat määrittävät ja rajoittavat niiden sisältämiä ajatuksia. Jotkin ajatukset voivat olla täysin mahdottomia tietyissä konseptuaalisissa tiloissa. Konseptuaaliset tilat ovat kuitenkin muutettavissa. Muutokset voivat yllä hyvinkin pieniä, kuten ajattelutyylin jonkin aspektin hienoinen laajeneminen. (Boden 2010, 33–34.) Esimerkki suuremmasta konseptuaalisen tilan muutoksesta on Kopernikuksen oivallus

heliosentrisestä aurinkokunnasta. Kopernikuksen ajatus oli mahdoton silloisen konseptuaalisen tilan puitteissa, joka oli sen aikainen tieteellinen näkemys maapallokeskeisestä aurinkokunnasta. Kopernikuksen oivalluksen myötä ulkoinen maailma ei muuttunut, mutta oivallus mullisti täysin ihmisten tavan hahmottaa maailma.

Osa luovuustutkijoista määrittelee luovuuden ongelmanratkaisukyvyksi. Esimerkiksi psykologi E. Paul Torrance (1962, 16) tiivistää luovan ajattelun seuraavasti: "I have chosen to define creative thinking as the process of sensing gaps or disturbing, missing elements; forming ideas or hypotheses concerning them; testing these hypotheses; and communicating the results, possibly modifying and retesting the hypotheses."

Myös Herbert A. Simon määrittelee luovan ajattelun ja ongelmanratkaisukyvyn samanlaisiksi kognitiivisiksi prosesseiksi. Simonin (1967, 43–44) mukaan pitkäjänteisyys, motivoituneisuus ja intensiivisyys ovat tyypillisiä luovan ajattelun piirteitä. Luovasta ajattelusta on kyse myös silloin, kun ajattelun tuloksella on arvoa tai uutuusarvoa ajattelijalle tai hänen yhteisölleen tai idea on epätavanomainen siinä mielessä, että se muokkaa tai hylkää aikaisemmin hyväksytyjä ideoita. Ongelmanratkaisu on luovaa myös, mikäli ongelma on ollut laaja ja hankalasti hahmoteltavissa, ja tärkeä vaihe ongelman ratkaisemiseen on ollut sen formulointi selkeämmäksi rakenteeksi. Ongelman formulointiin ja löytämiseen liittyvät kognitiiviset prosessit ovat jääneet luovuustutkimuksessa vähemmälle huomiolle, ja ongelman löytämistä ja muodostamista on käsitelty useasti vain yhtenä ongelmanratkaisun välivaiheena (Jay & Perkins 1997, 257–258). Tässä tutkielmassa keskitytään ongelmanratkaisuun, sillä se sopii paremmin elokuvan suunnittelemiseen vaadittavaan visuaaliseen ajatteluun ja luovaan prosessiin.

Luovan ajattelun prosessi pitää sisällään selektiivistä etsintää, abstraktioiden luomista ja kaavojen löytämistä. Sama kognitiivinen prosessi on löydettävissä niin tieteistä kuin taiteistakin (Simon 1967, 44, 46). Simonin ajatus luovasta prosessista vastaa hyvin Rudolf Arnheimin visuaalisen havaitsemisen prosessia. Arnheimin mukaan ilmiöt on abstrahoitava, jotta ne havaitaan, ja sama abstrahointi liittyy olennaisesti myös luovaan, produktiiviseen ajatteluun.

Simonin (1967, 45) mainitsema selektiivinen etsintä tarkoittaa valikoivaa yrityksen ja erehdyksen kautta tehtävää, monien eri ratkaisumahdollisuuksien kokeilua. Toinen vaihe on abstraktioiden tekeminen. Simon määrittelee abstraktion osana luovaa ajatteluprosessia seuraavasti:

By abstraction (or planning, which in this context means about the same thing) I mean taking the original problem-situation, throwing away a good deal of the detail of the situation, arriving thereby at a simplified problem, solving the simplified problem (which, because detail has been omitted is a good deal easier to solve than the original problem), and finally using the solution of the simplified problem, after reinserting the detail, as a guide or plan for the solution of the original problem.

Ja lisää vielä:

Abstraction aids problem-solving by cutting down the size of that vast maze of possibilities through which the problem-solver must search. (Simon 1967, 45–46.)

Ongelmanratkaisun kolmas vaihe pitää sisällään kaavojen etsimistä ja löytämistä. Simonin mukaan esimerkiksi musiikin kuunteleminen ja ymmärtäminen vaatii tällaista kaavojen etsimistä ja löytämistä. Musiikin kuuntelija etsii melodian kaavoja ja ennustaa niiden avulla tulevia säveliä. Saman voi mielestäni liittää myös elokuvan katsomiseen. (Simon 1967, 46.) Elokuvan katsominen on prosessi, jossa katsoja tekee hypoteeseja elokuvan etenemisen ja tulkinnan suhteen ja päivittää niitä jatkuvasti. Hypoteesit Simonin mallia hyödynnettäessä perustuvat kaavoille, joita katsoja etsii ja löytää. Kaavana voi pitää esimerkiksi takaumia hyödyntävää juonenkulkua. Katsoja on ymmärrettävä takaumien käyttö ja merkitys osana elokuvan kerrontaa, jotta hän osaa luoda näkemistään kohtauksista yhtenäisen tarinan. Oivallettuaan kaavan katsoja tunnistaa takaumat nopeammin ja osaa myös ennustaa niiden seuraavia esiintymiä. Kaavojen löytäminen tarkoittaa siis muodon havaitsemisesta niin yksittäisen kuvan, otoksen, kohtauksen kuin koko elokuvankin suhteen. Elokuvan tekijän on osattava luoda oikeanlaisia kaavoja, jotta katsoja muodostaa haluttuja hypoteeseja.

Suuri osa havaitsemiseen liittyvästä informaation prosessoinnista on alitajuista (Amnér & Smith 1997, 67). Tämä pitää paikkansa myös elokuvan katsomisen suhteen. Sakkadisten silmänliikkeiden ansiosta silmän oletetaan näkevän ja havaitsevan enemmän kuin mitä katsoja itse tiedostaa. Myös

Simonin (1967, 45) mukaan luovan ajattelun prosessit ovat enimmäkseen alitajuisia. Tämän takia harva osaa kuvailla luovaa ajatteluprosessiaan tyhjentävästi.

Havaitsemisella on suuri merkitys ongelmanratkaisuprosessissa, joka puolestaan ovat yhteydessä luovuuteen. Luovuudesta ja erilaisista havaitsemisen tyyleistä on tutkimuksissa löydetty yhtenäisyyksiä. Luovilla ihmisillä on huomattu olevan joustavampi kuva maailmasta, he ovat vähemmän sidoksissa välittömään ärsykkeen luomaan kontekstiin ja ovat kiinnostuneempia epätavallisista näkökulmista. Luovat ihmiset eivät pelkää uutta ja lähtevät helposti eriytymään yleisesti hyväksytystä tavasta tulkita stimulusmateriaali. (Amnér & Smith 1997, 77.) Luovuus ja havaitseminen liittyvät yhteen myös arkikielen tasolla. Usein puhutaan taiteilijan omaperäisestä tavasta nähdä ja tulkita maailma, ja myös taiteen opetuksessa painotetaan havaitsemisen tärkeyttä. Taiteilijoista puhutaan myös ulkopuolisina tarkkailijoina, joilla on marginaalisen asemansa vuoksi erityisen tarkka ja kriittinen kuva yhteiskunnasta.

Arnheim erottaa toisistaan kaksi eri havaitsemistoiminnon (perceptual thinking) lajia: intuitiiviset ja älylliset prosessit. Intuitiivisessa prosessissa havaitut komponentit ovat vapaassa vuorovaikutuksessa keskenään ja muodostavat siten kokonaishavainnon.

Consider as an example the way a person apprehends a work of painting. By scanning the area enclosed in the frame, the observer perceives the various components of the picture, the shapes and colors and the relations between them. These components exert their perceptual effects upon each other in such a way that the observer receives the total image as the result of the interaction among the components. (Arnheim 1969, 233.)

Älyllisissä prosesseissa havaitun kohteen eri osia tutkitaan erikseen ja rinnastetaan muihin osiin, minkä jälkeen ne kootaan yhteen kokonaiskuvan saamiseksi. Produktiiviselle ajattelulle, niin tieteissä kuin taiteissakin, on ominaista intuitiivisten ja älyllisten prosessien yhteispeli. Suuri osa ajattelusta ja ongelmien ratkomisesta tapahtuu intuitiivisesti, ja intuitiivisesta havaintoprosessista vain osa ylittää tietoisuuden rajan. (Arnheim 1969, 233–235.)

Ihmisen ajattelu pohjaa mentaaliseen kuvastoon, mutta mentaalinen kuvasto hyödyttää myös produktiivista ajattelua. Esimerkiksi monet teoreettiset ongelmat tai ajatusstrukturi saattavat häilyä mielessä geometrisina kuvioina. (Arnheim 111–115.) Tällä on tärkeä yhteys elokuvan

suunnitteluun, jota voi pitää luovana ongelmanratkaisuprosessina. Mielikuvilla on havaittu olevan monia luovaa ajattelua edesauttavia ominaisuuksia, kuten mielikuvan tarkastelu ja muuttaminen sekä mahdollisuus ”katsella” kerran luotua mielikuvaa uudelleen. Kompleksien suhteiden miettimisen lisäksi mielikuvan visuaaliset ja tilalliset ominaisuudet mahdollistavat myös toimintojen seuraamusten ennakoinnin. (Finke 1997, 196.)

Mark Johnson (1990) pohjaa luovuusteoriaansa hahmopsykologiaan Bodenin ja Arnheimin tapaan, mutta ei näe luovuutta pelkkänä ongelmanratkaisukykyinä. Johnsonin mielestä luovan mielikuvituksen aikaansaamat uudet yhteydet syntyvät kokemuksistamme. Luovuuteen yleisesti liitetty mielikuvitus on Johnsonin määritelmässä radikaalisti yleistä käsitystä laajempi, ja sen takia kaipaa selvennystä. Johnsonin teoriassa mielikuvitus saa tärkeän roolin ihmisen eksistenssiä määrittävänä, ymmärrystä ja merkitystä tuottavana toimintona, ja luovuus on vain yksi mielikuvituksen aspekteista.

Teoksessaan *The body in the mind* Johnson esittelee teoriansa, jonka mukaan ylemmiksi kognitiivisiksi operaatioiksi kutsutuilla prosesseilla, pääasiassa merkityksellä, mielikuvituksella ja järjellä, on ihmisen kehollisuudesta kumpuava pohja. Johnsonin teoriaan liittyy keskeisesti metaforan käsite. Johnsonin teoriassa metaforat eivät ole staattisia ja konseptuaalisia vaan osa prosesseja, joiden avulla ihminen merkityksellistää kokemaansa todellisuutta.

Johnson (1990) esittää, että merkitys, ymmärtäminen ja rationaalisuus juontavat juurensa ihmisen somaattisista kokemuksista. Kehollisista kokemuksista muodostuu struktuureja, jotka vaikuttavat merkityksen luomiseen, ymmärtämiseen ja rationaalisuuteen. Kehon liikkeet, objektien käsittely ja havaitsemisen vuorovaikutus vaativat toistuvia kaavoja tai malleja, joita ilman kokemuksemme olisi kaoottista ja käsittämätöntä. Näitä kaavoja Johnson kutsuu kuvaskeemoiksi, sillä ne toimivat pääasiallisesti abstrakteina kuvien rakenteina.

Johnson (1990, 29) toteaa, että mikäli meillä on merkityksellisiä kokemuksia, jotka voimme käsittää ja järjeistää, täytyy teoillamme, havainnoillamme ja käsityksillämme olla jokin kaava ja järjestys. Skeemaa on tällainen merkityksellisesti järjestäytyneiden kokemusten kaava. Skeemat

ovat luonteeltaan hahmoteorian hahmoja. Ne ovat kokemuksissa ja kognitiiossa olevia merkityksellisiä kokonaisuuksia (Johnson 1990, 41).

Johnson määrittelee skeeman poikkeavasti siten, että skeema muodostuu kehollisista kokemuksista. Yleisen määritelmän mukaan skeema on jonkin tapahtuman tai asian abstrakti, konseptuaalinen ja propositionaalinen struktuuri (Johnson 1990, 19). Johnsonin mielestä Ulric Neisserin näkemys skeemoista on muita propositionaalisia määritelmiä hedelmällisempi, sillä Neisser ottaa teoriassaan huomioon skeemojen kehollisen taustan (Johnson 1990, 20–21). Johnsonin tavoin myös Neisser pohjaa teoriassaan hahmopsykologiaan.

Ulric Neisserin mukaan skeemat ovat havaitsemistoiminnon keskeisiä kognitiivisia rakenteita, eräänlaisia suunnitelmia. Ne ovat malleja, jotka ovat muokkaantuneet aikaisempien havaitsemistapahtumien myötä. Ne suuntaavat havaitsemista ja vaikuttavat havaitsemiseen mutta myös itse muuttuvat ja tarkentuvat havaitsemistapahtuman myötä. Näin ollen skeemat ovat sekä suunnitelmia että suunnitelmien toteuttajia. (Neisser, 1982, 19–20, 48–52.) Hahmopsykologiaan pohjaavassa Neisserin teoriassa havaitseminen tapahtuu ylhäältä alas. Kognitiiviset prosessit määrittävät skeemoja, joiden mukaan ärsykemateriaali havaitaan. Näin ollen Neisserin teoria huomio ihmisen kehollisuuden, mutta ei nosta sitä Johnsonin tapaan merkitysten muodostamisen keskiöön.

Johnsonin mukaan ihmisen somaattisuus on pohja rationaalisuudelle. Kehollisten kokemusten kautta muodostuneet skeemat voivat laajentua metaforisesti käsittämään abstrakteja merkityksiä ja rationaalisia kytkentöjä. Havaitsemisen, tilassa liikkumisen ja objektien käsittelyn kautta saadut kokemukset toimivat pohjana merkityksille, järkeilylle ja puheelle. (Johnson 1990, 64–65.) Metaforat ovat tärkeä osa skeemojen laajentumista abstraktimaan ajatteluun. Metaforat eivät vain raportoivat olemassa olevia kokemuksia vaan ovat osa prosesseja, joissa kokemuksistamme ja käsityksestämme maailmasta muodostuu yhtenäisiä rakenteita. Johnson (1990, 98) kutsuu tätä luovaa aktiviteettia skemaattiseksi metaforiseksi projisoinniksi.

Johnson painottaa kehollisuuden merkitystä Arnheimin tapaan. Niin länsimaisessa filosofiassa kuin psykologiassakin aistien osuutta on aliarvioitu suhteessa mielen, ns. korkeampien kognitiivisten

toimintojen asemaan. Mieli ja järki ovat olleet lähes koko länsimaisen historian ruumista arvostetumpia, vaikkakin nykyään somaattisuus on alkanut saada arvonalautusta. Filosofit Juha Varto on yksi somaattisuuden puolustajista. Hän on luonut termin *pääistyminen*, jolla hän kuvaa ohentunutta, järjen varaan luotua maailmasuhdetta, josta puuttuu ruumiillisuuden tuoma täysi kosketus elämään. Filosofit antiikin Kreikasta lähtien ovat yrittäneet etäännyttää ruumiistaan ja konkreettisesta maailmasta ja päästä järkensä avulla maailman ulkopuolisiksi tarkkailijoiksi. Varto kuitenkin huomauttaa, ettei ihminen koskaan pääse maailman ulkopuolelle vaan on aina osa sitä. Hänen mukaansa ensin tulee kehollisuus ja lihallisuus, vasta sitten pää ja haaveet. (Varto 2001, 64–67.) Myös Arnheimin mukaan järkeä painottava suuntaus on jatkunut antiikin Kreikasta lähtien. Hän viittaa jaotteluun taiteiden ja tieteiden välille, joiden erotteluperusteina oli niiden pohjaaminen aistihin (korkeataide) tai järkeen (mm. dialektiikka, geometria). Arnheim on myös todennut, että taide on yhteiskunnallisesti hyljeksittyä, koska sen olemassaolo riippuu aistihavainnoista, eikä havaitsemisen oleteta pitävän sisällään ajattelua. (Arnheim 1969, 2–3.)

Lisäksi esimerkiksi Karen Hanson (1990) on ottanut esiin länsimaisessa filosofiassa vallalla olevan ruumiillisuuden halveksunnan, jolla on vahva yhteys patriarkaaliseen yhteiskuntamalliin. Sukupuolentutkimuksen piirissä on puhuttu paljon kulttuurisesti arvotetuista dikotomioista, joihin latautuu voimakkaita sukupuolisia oletuksia. Keho/järki on yksi tällaisista dikotomioista. Johnson ei tuo esiin dikotomioiden sukupuoliasetelmaan liittyvää puolta, mutta toteaa, että arvottavista dikotomioista olisi päästävää eroon. Johnson (1990, 166–167) esittää, että vastakohtaisuuksien sijaan dikotomiat olisi ajateltava jatkumona.

Johnsonin mielestä ymmärrys muodostuu kehollisuuden kautta. Tietyn kuvaskaeman olemassaolo tarkoittaa sitä, että joillain kokemuksillamme on tietty struktuuri, jonka avulla ymmärrämme sen. Ymmärtäminen ei kuitenkaan tarkoita pohtimista ja reflektointia vaan tapaa, jolla me koemme maailman käsitettävänä todellisuutena. Tällainen tapa kokea maailma vaatii koko olemuksemme – myös kehollisen läsnäolon maailmassa. Ymmärrys maailmasta muodostuu tunteiden, aistimusten, taitojen, asenteiden ym. avulla. Olemassaolomme vaikuttaa kieli, kulttuuri, instituutiot ja historialliset traditiot, jotka ovat osa meitä, ja joita me olemme osa. Ymmärryksemme on

tapamme olla maailmassa ja muodostuu kehollisesta, kulttuurisesta, kielellisestä asemastamme maailmassa ja maailmaa kohtaan. (Johnson 1990, 102–104, 137.)

Kuvaskaemarakenteet voidaan metaforisesti laajentaa käsittämään erilaisia merkitysten verkostoja ja näin ollen ne voidaan laajentaa ohjaamaan ja rajoittamaan järkeilyä ja pohdintaa. Kehollisten kokemusten kautta muodostuneet skeemat mahdollistavat sen, että mikä tahansa asia, kuten tapahtuma, objekti, ihminen, sana, lause tai tarina, voi olla merkityksellinen. Mielikuvituksella on tärkeä rooli kuvaskaemojen työstämisessä ja laajentamisessa sekä uusien yhteyksien löytämisessä. (Johnson 1990, 139.)

Mielikuvituksella tarkoitetaan usein luovuutta ja fantasiaa, ja se liitetään keksintöihin, tieteellisiin saavutuksiin ja taiteelliseen luovuuteen. Johnsonin mielestä tällainen luovuus on kuitenkin vain yksi osa mielikuvitusta: mielikuvituksella on muitakin, oleellisia puolia (Johnson 1990, 139). Johnson mukaan mielikuvitus on kykyä järjestää mentaaliset representaatiot merkityksellisiksi, koherenteiksi kokonaisuuksiksi. Mentaalisilla representaatioilla hän tarkoittaa erityisesti havaintoja, kuvia ja kuvaskaemoja. Mielikuvitukseen sisältyy siis kyky luoda uutta järjestystä. (Johnson 1990, 140.)

Mielikuvitus on kokonaisvaltainen strukturoiva toiminto, jonka avulla meille muodostuu eheitä representaatioita. Representaatiot puolestaan ovat välttämättömiä, jotta voimme ymmärtää kokemuksemme ja pohtia ja järjeistää niitä. Mielikuvitus on erittäin keskeinen osa ihmisen rationaalista kykyä löytää merkitseviä yhteyksiä, tehdä johtopäätöksiä ja ratkaista ongelmia. Siten rationaalisuus vaatii myös kehollisen, spatiaalisen, temporaalisen sekä kulttuurisesti muotoutuneen ja arvotetun ymmärryksemme. Mielikuvitus on myös tausta ihmisten väliseen ymmärrykseen: mielikuvituksen struktuurit ovat osa sitä, mitä jaetaan, kun kommunikoimme yhteisössä ja ymmärrämme toisiamme. (Johnson 1990, 168, 172.)

Johnson (1990, 170) toteaa, että luovuutta löytyy kaikilla kokemuksellisen järjestäytymisen tasoilla eikä vain taiteellisena luovuutena tai innovatiivisten keksintöjen ohessa. Olemme mielikuvituksellisesti luovia aina kun tunnistamme skeeman uudessa tilanteessa ja aina kun

teemme metaforisia yhdistämissä eri havaintostruktuurien ja konseptuaalisten struktuurien välillä. Luovuus voi olla pienimuotoista eikä välttämättä tule huomioiduksi.

Johnson itse myöntää, että luovuus jää hänen teoriassaan osittain mysteeriksi. Selkeää on kuitenkin, ettei luovuus ole irrationaalista ja strukturoimatonta. Johnsonin mielestä uudet luovat ideat syntyvät mielikuvituksellisista rakenteista, joista myös ymmärrys rakentuu. Ne ovat skeemoja, jotka järjestävät kokemuksemme ja toimivat pohjana mielikuvitukselliselle projisoinnille merkitysten verkostoon. Se, millaisia yhdistelmiä teemme riippuu siitä, mitä skeemoja meillä on käytettävissä.

Johnsonin teoria tukee sekä poikkitaiteista taidekasvatusta että tieteiden ja taiteiden välistä kasvatusta. Mitä enemmän ja mitä monipuolisemmin ihminen havaitsee, sitä tarkemmiksi ja monipuolisemmiksi skeemat muotoutuvat. Taiteenalakohtaiseen opetukseen olisi hyödyllistä sisällyttää poikkitaiteista opetusta, sillä se Johnsonin teoriaa mukaillen syventää oman taiteenalan osaamista sekä antaa laajemmat työkalut työstää merkittäviä inhimillisiä kokemuksia. Johnsonin teoria tukee myös taiteiden kautta opettamisen tärkeyttä. Muun muassa UNESCON teettämässä tutkimuksessa *The WOW factor: global research compendium on the impact of the arts in education* (Bamford 2006) on todettu, että taidekasvatuksen läsnäolo peruskoulussa auttaa oppilaita sekä sopeutumaan, oppimaan että viihtymään paremmin. Tieteiden ja taiteiden välinen suhde olisikin vastakkainasettelun sijaan nähtävä opetuksessa hyödynnettävänä jatkumona.

Skeemojen kartuttaminen vaatii aktiivista havaitsemista, niin todellisen maailman kuin taideteosten. Sama pätee mielikuviin: mitä enemmän ihmisellä on skeemoja käytettävissä, sitä monipuolisempi hänen mentaalinen kuvastonsa on. Oletettavasti myös luova visualisointi kehittyy harjoituksen myötä. Visualisointi tarvitsee kuitenkin myös materiaa, sekä skeemoja että muistikuvia, joiden avulla toimia. Mitään täysin uutta ihminen ei voi koskaan kuvitella: kaikki pohjaa aikaisempaan havaitsemiseen.

4.2. Mentaalinen kuvasto ja mielikuvat

Mielikuvat ovat osa jokapäiväistä elämäämme. Osalle mielikuvien näkeminen on hyvinkin helppoa, ja mielessä nähtäviä kohteita on helppo muokata, käänellä ja liikuttaa. Osa taas näkee mielikuvia harvemmin. *Mielikuva* on sinänsä harhaanjohtava termi, sillä mielikuvat voivat näön lisäksi liittyä muihin aisteihin. Myös hajuja, makuja, ääniä ja tuntemuksia voidaan luoda tai palauttaa mieleen. (Horowitch 1970, 30, 63.) Tässä tutkielmassa mielikuvia tarkastellaan kuitenkin vain visuaalisina ilmentyminä.

Elokuvan suunnittelussa otokset on suunniteltava ennen niiden toteutusta, mikä vaatii asioiden näkemistä tai hahmottelemista mielessä. Tutkimusten mukaan mielikuvia voidaan rakentaa yksittäisistä osista, ikään kuin pala kerrallaan. Tämä mahdollistaa sen, että voimme nähdä jotain, mitä emme koskaan aikaisemmin ole nähneet. Kun mielikuva on kertaalleen rakennettu, sitä on yleensä mahdollista muokata ja varioida luovasti. (Finke 1997, 190–191.)

Mielikuvat syntyvät havaitsemisen ja muistin avulla (Horowitz 1970, 107–108). Arnheimin (1969, 98) mukaan mielikuvat ovat sisäisiä vastineita havainnolle, joille ei ole ulkoista kuvaa. Ne ovat muistijälkiä, ja kuvitteli voi irrottaa ne kontekstistaan. Mielikuvat ja mentaalinen kuvasto on kuitenkin erotettava toisistaan. Mentaalinen kuvasto on mielikuvien rakennusainetta ja syntyy havaitsemisen myötä. Ajattelu pohjaa mentaaliseen kuvastoon. Suuri osa ajatteluun käytettävästä kuvastosta on hyvin abstraktia, sillä tajunta toimii pitkälti abstrahoimalla. Kuva voi olla esimerkiksi välähdys yksinkertaisesta muodosta tai suunnasta. Osa mentaalisesta kuvastosta, varsinkin abstrakteista muodoista, on alitajuista. Tämä johtuu siitä, että suuri osa kaikesta siitä, mitä havaitsemme ja mihin reagoimme, ei yllä tietoiselle tasolle. (Arnheim 1969, 101–102, 113, 116.) Mentaalinen kuvasto ei ole vain havaitsemisen ja ajattelun sivutuote, sillä ihmisen tapa ajatella on hyvin pitkälti visuaalista.

What we need to acknowledge is that perceptual and pictorial shapes are not only translations of thought products but the very flesh and blood of thinking itself and that an unbroken range of pictorial interpretation leads from the humble gestures of daily communication to the statements of great art. (Arnheim 1969, 134.)

Ulric Neisser määrittelee mielikuvat havaitsemistoiminnon ennakoiviksi vaiheiksi. Kuten Arnheimille, myös Neisserille havaitseminen on aktiivista ja valikoivaa toimintaa, eräänlaista tekemistä. Se on taitoja vaativa toiminto, joka on riippuvainen aikaisemmista havaitsemistoiminnoista. Neisserin mukaan havaitseminen ei sinänsä vaadi muistamista kuten assosiaatiopsykologit olettivat, vaan on toiminto, jossa sekä kaukaisempi menneisyys että lähimenneisyys vaikuttavat nykyhetkeen. Menneisyys vaikuttaa nykyhetkeen skeemojen välityksellä. (Neisser 1982, 19–20, 48–52.)

Neisser mielestä havaitseminen on syklinen toiminto. Havainnoidessaan visuaalisesti ihminen tarkkailee ja tutkii ympäristöään, ja ennakoivat skeemat ohjaavat tarkkailua. Ennakoivien skeemojen tarkoituksena on päästä selville havaitsemisen kohteista ja saada lisätietoa. Ne ovat sekä havaitsemissuunnitelmia että eräänlaisia suodattimia, jotka vastaanottavat vain tietyillä tavoilla rakentunutta optista tietoa. Kun uusi tieto saavutetaan ja ihminen näkee etsimänsä, tulos muuttaa skeemoja ja näin vaikuttaa seuraaviin havaitsemistapahtumiin muuttuneiden ennakoivien skeemojen välityksellä. (Neisser 1982, 24–25, 51.)

Sienestäminen voi olla esimerkkinä havaitsemisen syklisyydestä. Sienestäessä opimme hyvin nopeasti tarkkailemaan tiettyyn sienilajiin kuuluvia piirteitä (esim. väri) ja jätämme muut samaan kategoriaan liittyvät piirteet huomioimatta. Silmä ikään kuin tottuu etsimään tiettyjä signaaleja maastosta. Jos pian huomamme, että etsimämme sienien väri voi olla myös olettamaamme vaaleampi, muokkaa tämä havainto sieneen liittyvää skeemamme ja vaikuttaa näin sienien löytymiseen jatkossa.

Skeemat eivät kuitenkaan välttämättä ole näin tarkkarajaisia vaan voivat toimia eri yleisyytasoilla. Neisser (1982, 51) toteaa: ”Henkilö saattaa olla valmistautunut näkemään ’tuollapäin jotakin’ tai ’jonkun’ tai lankonsa Georgen tai hymyn Georgen kasvoilla tai jopa kyynisen hymyn Georgen kasvoilla.”

Mielikuvat ovat Neisserin mukaan skeemoja, jotka esiintyvät yksinään, ilman sen hetkistä tarttumapintaa todellisuuteen. Mielikuvat ovat vain osa havaintosyklistä eivätkä sen kohde. Ne eivät myöskään ole päässä olevia kuvia tai aikaisempien havaintojen toisinto. Ne ovat suunnitelmia

tiedon hankkimiseksi mahdollisista ympäristöistä. (Neisser 1982, 107–111.) Esimerkiksi mielikuva omenasta on ennakointia omenan näkemiseen (omenan skeema), ilman havaintoprosessin täydellistymistä (oikean omenan näkeminen).

Myös mahdottomat, todellisuuden vastaiset mielikuvat ovat ennakoiteja. Neisser määrittelee ne ”potentiaalisesti toiminnallisiksi ennakoineiksi”. Kuvitellessamme jotain mahdotonta, luomme mieleemme kuvan kohteesta ja ennakoimme havaitsemistapahtuman, mahdottoman näkemisen, vaikka tiedämme, että emme tule mitään näkemään. (Neisser 1982, 110.)

Vaikka Neisser ei mielläkään mielikuvia varsinaisesti kuviksi, voi hänen teoriaansa hyödyntää myös kuva-ajattelussa. Omien mielikuvien ”katselemisessa” on Neisseria mukaillen kyse sopimuksesta: valmistaudutaan näkemään jotain *ikään kuin* se voisi olla totta. Henry Bacon on kuvannut sepite-elokuvan katsomisprosessia tällaisena ”ikään kuin” -suhtautumisena. Hänen mukaansa sepite-elokuvaa katsotaan kahdesta toisiaan täydentävästä perspektiivistä: ikään kuin elokuvan tapahtumat olisivat jo tapahtuneet, ja ikään kuin elokuvan toiminta tapahtuisi juuri projisointihetkellä silmiemme edessä (Bacon 2000, 19). Samalla tavalla kuin elokuvaan, ”ikään kuin” -suhtautuminen mielikuviin voi saada aikaan fyysisiä reaktioita. Kuten jännittävä elokuva, myös mielikuva pimeydessä uhkaavasta vaarasta voi saada kuvittelijan pulssin kiihtymään.

Mielikuvan näkemisellä on vastineensa todellisten kohteiden näkemiseen. Kohteet esimerkiksi nähdään mielessä tarkemmin ja yksityiskohtaisemmin, kun ne ovat lähempänä. Myös mielessä nähtävän maisema on rajallinen samalla tapaan kuin oikea visuaalinen kenttä. Mielikuvat omaavatkin monia niistä ominaisuuksista, jotka ovat tärkeitä havaitessa visuaalisia muotoja, liikettä ja tilasuhteita. Ongelmien ratkomisessa tai toimintojen suunnittelussa käytetään hyödyksi näitä ominaisuuksia. Niiden avulla voidaan luoda mielikuva, joiden avulla esitetään kompleksisia rakenteita ja osien välisiä suhteita, rakennetaan tilallisia analogioita ja hyödynnetään kognitiivisia karttoja. (Finke 1997, 184–185.) Mielikuvat ovat tärkeässä osassa ongelmanratkaisu- tai muodostusprosessia, sekä tietoisena mielikuvan käsittelemisenä että mieleen ”ilmestyvinä” kuvina.

4.3. Visuaalisesta ajattelusta visuaaliseen kerrontaan

Miten elokuvantekijä luo näyttämöllepanon, joka palvelee elokuvan tyyliä, muotoa ja kerrontaa, ja mitkä ovat siihen vaadittavat luovat, psykologiset prosessit? Visuaalinen ajattelu liittyy tapaamme hahmottaa maailmaa. Arnheim jopa väittää, että kaikki ajattelemisen on pohjimmiltaan visuaalista. Emme voi ajatella, mikäli meillä ei ole materiaalia, jolla ajatella. Tämä materiaali koostuu hahmoista, joita kerrytämme skeemojen muodossa kognitioon.

Hahmopsykologisen ajattelutavan mukaan hahmotamme maailman eritasoisina kokonaisuuksina, hahmoina. Arnheimin mukaan näkeminen on abstraktioiden luomista, ja nämä abstraktiot ovat hahmoja. Havaitessaan ihminen ikään kuin riisuu ilmiöstä kaiken turhan ja yksityiskohtaisen ja muodostaa siitä hahmon, jossa ilmiön ydin tai luonne on tiivistettynä. Arnheimin sanoin, abstrahoidessa oivallamme ilmiön luonteen.

Hahmoista muodostuu visuaalisia konsepteja. Visuaalisia konsepteja muodostuu sekä konkreettisista että abstrakteista ilmiöistä ja asioista. Visuaaliset konseptit ovat tavallaan monista saman ilmiön hahmoista luotuja yleistyksiä, ja yhtä visuaalista konseptia voi vastata yksi tai useampi hahmo. Esimerkiksi hevosta on useanlaisia, ja sen takia niistä on myös monenlaisia hahmoja. Hevosien visuaalinen konsepti on peruskategoria hevoselle, joka on muodostunut eri hevosista abstrahoitujen hahmojen peruspiirteistä. Visuaaliset konseptit helpottavat havaitsemisprosesseja, sillä ihminen voi tunnistaa näkemänsä nopeammin.

Arnheimin visuaaliset konseptit vastaavat Neisserin skeemoja. Neisserin mukaan skeemat ovat havaitsemiseen liittyviä suunnitelmia ja suunnitelman toteuttajia. Skeemat muodostuvat hahmoista, jotka havaitsemisen myötä varastoituvat kognitioon ja päivittyvät uusien havaitsemistapahtumien myötä. Neisserin skeemat ovat mukautuvia ja muuttuvia, ja Arnheimin visuaaliset konseptit puolestaan ovat pysyvämpiä väljiä sapluunoita, joihin sopivia hahmoyhdistelmiä löytyy loputon määrä. Ero on pieni eikä sinänsä vaikuta skeemojen ja visuaalisten konseptien samaan perusideaan.

Johnson määrittelee skeeman laajemmin: hänen mukaansa skeema on kehollisista kokemuksista muodostuva ei-propositionaalinen rakenne. Johnsonin teoriaa hyödyntäen voimme olettaa, että myös muilla aisteilla on merkittävä osuus hahmojen havaitsemisessa ja muodostamisessa. Esimerkiksi kinesteettisillä havainnoilla ja havaintokokemuksilla on oma roolinsa skeemojen luomisessa. Ihminen käyttää kokonaisvaltaisesti koko kehoaan hahmojen luomisessa. Johnson on kuitenkin samaa mieltä Arnheimin kanssa siitä, että skeemat ovat visuaalisia rakenteita, tosin hyvin abstrakteja sellaisia.

Havainnoissa ihminen kerryttää alitajuista hahmojen materiaa sekä niistä muodostuvia visuaalisia konsepteja, joita käytetään havaitsemiseen. Tämä alitajuinen materiaali toimii sekä ajattelun että luovan ajattelun pohjana. Kuten Boden ja Simon toteavat, suuri osa luovasta ajattelusta on alitajuista prosessointia. Miettiessään tai havaitessaan jotain tiettyä ilmiötä, esimerkiksi taloa, ihminen paikallistaa hahmojen varastosta sopivan visuaalisen konseptin. Prosessi on kuitenkin monimutkaisempi, mikäli ihminen haluaa kuvata jotain ilmiötä. Ajatellessaan ilmiötä hän paikallistaa ilmiön visuaalisen konseptin ja konseptin löydyttyä alkaa varioida sitä haluamallaan tavalla.

Konseptien varioiminen tarkoituksenmukaisesti vaatii luovuutta. Esimerkiksi talo rakentuu pääpiirteissään seinistä, lattiasta ja katosta, mutta talon elementtejä voi muuttaa, kunhan ilmiön luonne säilyy samana. Talon luonteessa on kyse rakennuksesta, jossa voi asua. Asuttava rakennus puolestaan voi olla luksustalo, mökki tai maja ja niin edelleen. Jokaista talon variaatiota voidaan kuvata edelleen yhä tarkemmin. Luksustalo voi olla ränsistynyt, ja mökki voi olla asumaton tai moderni. Kuvatessaan jotain ilmiötä taiteilija joutuukin valitsemaan useiden eri visuaalisten konseptien seasta ne (esim. mökki ja moderni), jotka parhaiten kuvaavat tarkoitusta.

Useimmiten taiteessa ei ole kyse kuvatuista objekteista vaan kuvien viestimästä merkityksestä. Tarkoitus ei ole kuvata nimenomaan mökkiä vaan jotain inhimilliseen elämään liittyvää peruskysymystä, jolloin mökistä tulee osa kokonaisuutta, jolla ilmiötä kuvataan. Hahmoteoria on hedelmällinen tapa lähestyä taidetta, sillä sen avulla on voitu selittää taiteen ilmaisuvoimaa ns. hahmojen ”kolmannen ominaisuuden” avulla. Pratt toteaa:

[...] there stands forth another quality more prominent than anything else, an overall feature that may be retained long after other aspects have faded from memory, if indeed they were ever noticed at all. The friendliness of a face is more likely to be remembered than the width of the nose, the distance between the eyes, the part in the hair, the shape of the lips, the size of the ears, or even the color of the eyes. Friendliness of expression is a tertiary quality along with countless others in perception that are best described by words that are also used for moods. (Pratt 1969, 22.)

Kolmas ominaisuus tarkoittaa ilmiöstä abstrahoitua hahmoa, jota on mahdollista siirtää medialta toiselle. Esimerkiksi surun 'suruisuus' on siirrettävissä maalaukseen, tanssiin tai musiikkikappaleeseen.

Ilmiöiden abstrahointi toimii sekä konkreettisten objektien tasolla että abstraktimmalla tasolla, ja taiteilija käyttää samanaikaisesti monia eri skeemoja työssään. Esimerkiksi edellä hahmotellussa esimerkissä, jossa mökki on yhtenä teosta muodostavana komponenttina, taiteilija muodostaa visuaalisen representaation (maalaus) mökin visuaalisesta konseptista, jota on varioinut tavoitteidensa mukaan esimerkiksi surun konseptilla. Mikäli taideteoksessa halutaan ilmaista surua, hahmottuu suru myös muista teoksen elementeistä, kuten värimaailmasta, muodoista, mökkiä ympäröivästä maastosta jne.

Elokuvakerrontaa ajatellen on mahdollista abstrahoida jossakin tilanteessa ilmennyt tunne ja muuntaa se visuaalisen konseptin avulla toisenlaisen tilanteen yhteyteen. Esimerkiksi voimattomuuden visuaalisen konseptin voi abstrahoida lapsuuden kokemuksesta, jossa oma pituus tai vielä kehittymässä oleva koordinaatiokyky estää toteuttamasta kipeästi haluttua asiaa, kuten esineen saamista. Tämän voimattomuuden konseptin voi siirtää varioituna elokuvakohtaukseen, jossa henkilö ei sosiaalisen asemansa takia voi toteuttaa haluamaansa asiaa.

Sama prosessi koskee myös näyttämöllepanoa. Abstrahoitu ilmiö voidaan representoida värien, muotojen ja kuvakomposition kautta. Voimattomuutta voidaan osoittaa esimerkiksi kuvakompositiota luovien painavien ja tummien figuurien avulla (puut, rakennukset), joiden vektorit osoittavat ja samalla ikään kuin painavat kuvan henkilöä.

Taiteen tekeminen vaatii luovuutta. Bodenin huomion mukaisesti taiteilijan on osattava luoda yllättäviä ja uusia yhdistelmiä. Tämä onnistuu joko niin, että taiteilija tekee vanhoista elementeistä uusia yhdistelmiä tai tutkimalla tai muuttamalla konseptuaalisia tiloja. Luovan prosessin voi ajatella ongelmanratkaisuprosessina, jossa määriteltyyn ongelmaan etsitään alitajuisesti tai tietoisesti ratkaisua. Ratkaistava ongelma voi olla esimerkiksi se, miten elokuvan näyttämöllepanoa hyödyntämällä voidaan kertoa elokuvan henkilön luonteesta, ammatista tai menneisyydestä. Vastaus voidaan saada esimerkiksi konseptuaalisia tiloja tutkimalla, kuten *Takaikkunassa*, jossa asia on ratkaistu näyttämällä seinällä roikkuvia valokuvia sekä esineistöä, joiden avulla katsoja saa nopeasti käsityksen elokuvan lähtötilanteesta sekä päähenkilön ammatista ja luonteesta (Truffaut 1983, 190). Bodenin mukaan juuri konseptuaalisten tilojen tutkiminen on taiteilijoille tyypillinen luovuuden laji.

Johnson ei sinänsä ota kantaa luovuuden määrittelyyn ongelmanratkaisukyvyksi, mutta toteaa, että hänen teoriassaan luovuus jää osittain mysteeriksi. Luovat ideat, ratkaisut ja keksinnöt syntyvät samoista mielikuvituksellisista rakenteista (skeemojen metaforinen projisointi), joista myös ymmärrys rakentuu. Johnsonin teoria ei sulje pois ongelmanratkaisuteoriaa, ja voisikin olettaa, että esimerkiksi Simonin tai Bodenin ongelmanratkaisumalli toimii eräänlaisena rationaalisenä struktuurina, joka muiden rationaalisten struktuurien tapaan rakentuu ihmisen kehollisuuden kokemuksille. Johnsonin kuvaama metaforinen projisointi tapahtuu suunnittelun aikana ja sitä ennen. Keholliset kokemukset toimivat kaiken suunnittelun ja hahmottamisen pohjana.

Ollessaan luova ihminen etsii ratkaisua sille, miten voi kuvata haluamaansa ilmiötä tavoitellun lopputuloksen aikaansaamiseksi. Tavoiteltu lopputulos voi olla elokuvan tematiikkaan liittyvä visuaalinen symboli, näyttämöllepanon tunnelma tai otos, jossa komposition avulla halutaan välittää tietty sanoma esimerkiksi henkilöiden välisistä valtasuhteista. Tällöin elokuvantekijä yhdistelee ja käy läpi erilaisia visuaalisia konsepteja tai skeemoja ja sopivien löytyessä luo niistä hahmoja, joista teos muodostuu. Hahmot ovat eritasoisia, esimerkiksi elokuvassa voidaan erottaa yhden visuaalisen objektin hahmo kuva-alasta, otoksen hahmo tai koko elokuvan muodon hahmo.

Ratkaisu ongelmaan ilmenee mielikuvan muodossa. Elokuvantekijä näkee mielessään ilmiön, ja mikäli kuva ei palvele tarkoitusta, sitä voi muokata ja muutella mielessä. Mielikuvien näkemiseen pätee pääpiirteissään samat lait kun todellisen maailman havaitsemiseenkin, ja kuvitellun objektin paikkaa voi esimerkiksi muuttaa lähelle tai kauas mielikuvan kuva-alalla. Ihmisten kyky nähdä ja muokata mielikuvia kuitenkin vaihtelee. Kun osa ihmisistä pystyy muokkaamaan mielikuviaan haluamallaan tavalla, osalle mielikuvien näkeminen tuottaa ongelmia. Arnheimiin pohjaten voisi olettaa, että kaikki näkevät mielikuvia, mutta niiden tiedostamisen taso vaihtelee ihmisten kesken.

5. PÄÄTÄNTÄ

Tutkielmassani olen tullut siihen lopputulokseen, että hahmojen ja muotojen havaitsemiseen pohjaava visuaalinen ajattelu on oleellinen osa elokuvan suunnittelu- ja hahmotusprosessia. Olen selvittänyt, miten hahmopsykologiaan perustuva visuaalinen ajattelu toimii, sekä tarkastellut sen suhdetta elokuvan kuvien luomiseen. Elokuva suunniteltaessa on otettava huomioon elokuvan taiteenlajin erityispiirteet, joista näyttämöllepanon visuaalista kerrontaa on käsitelty tässä tutkielmassa.

Elokuvan suunnittelu vaatii sekä elokuvan kerronnan keinojen tuntemusta että visuaalista ajattelua. Se vaatii luovuutta, joka on käsitettävissä luovaksi ongelmanratkaisukyvyksi. Tämän tutkielman perusteella vaikuttaisi siltä, että miettiessämme tapaa kertoa jokin ilmiö kuvilla ja liikkeellä, käsittelemme sitä luovana ongelmana, joka vaatii ratkaisua. Rudolf Arnheimin mukaan ajattelu pohjaa visuaaliseen kuvastoon, joten on oletettavaa, että jo ongelmaa miettiessämme muodostamme ilmiöstä abstraktion, johon alitajuisesti haemme visuaalista ilmenemismuotoa. Ilmenemismuodon löydyttyä pystymme käyttämään sitä joko sellaisenaan tai yhdistämään sen näyttämöllepanon muihin elementteihin. Ratkaisu voi ilmestyä mieleemme selvänä mielikuvana, jota lähdemme toteuttamaan kuvaruudulle. Kyse voi olla esimerkiksi lavastuksen välittämästä tunnelmasta, kuten geometrisen jyrkistä muodoista tietynlaisen miljööön luomiseksi, kuvakomposition hyödyntämisestä tai symbolisesta motiivista, joka syventää elokuvan kerrontaa.

Tutkielma pohjaa vahvasti Rudolf Arnheimin hahmopsykologiseen teoriaan visuaalisesta ajattelusta. Arnheim väittää, että ajattelu on perimmäiseltä olemukseltaan visuaalista. Hänen mielestään ajattelun pohja on visuaalisessa havaitsemisessa, ja tätä oletusta on pidetty lähtökohtana myös tässä tutkimuksessa. Jatkotutkimuksia ajatellen olisi syytä selvittää kielen ja visuaalisuuden keskinäinen suhde ajattelussa sekä mielikuvien muodostumisessa.

Kiinnostavaa olisi laajentaa tutkimus näyttämöllepanoon liittyvän visuaalisen ajattelun lisäksi koskemaan myös elokuvan leikkausta sekä elokuvallisia ominaisuuksia. Esimerkiksi montaasi on ollut keskeinen mielenkiinnonkohde elokuvakeskustelussa Sergei Eisensteinin hahmotteleman montaasiteorian jälkeen.

LÄHTEET

ALLEN, RICHARD (2007) *Hitchcock's romantic irony*. New York: Columbia University Press.

AMNER, GUNILLA & GUDMUND, J. W. SMITH (1997) "Creativity and perception". Runco, Mark A. (edit.) *The creativity research handbook*. Volume one. Cresskill: Hampton Press, 67-82.

ARNHEIM, RUDOLF (1969) *Visual thinking*. Lontoo: Faber and Faber limited.

ARNHEIM, RUDOLF (1974) *Art and visual perception. A psychology of the creative eye*. The new version. Berkeley: University of California Press.

ARNHEIM, RUDOLF (1988) *The power of the center. A study of composition in the visual arts*. The new version. Berkeley: University of California Press.

BACON, HENRY (2000) *Audiovisuaalisen kerronnan teoria*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.

BAGH, PETER VON (1998) *Elokuvan historia*. Keuruu: Otavan Kirjapaino.

BAMFORD, ANNE (2006) *The WOW factor. The wow factor: global research compendium on the impact of the arts in education*. Münster: Waxmann.

BAZIN, ANDRE (1950-1955) "The evolution of the language of cinema". Teoksessa BRAUDY, LEO & COHEN, MARSHALL (toim.) (2009) *Film theory & criticism. Introductory readings*. Seventh edition. New York: Oxford University Press.

BODEN, MARGARET A. (2010) *Creativity & art: three roads to surprise*. Oxford: Oxford University Press.

BOGGS, JOSEPH M. & PETRIE, DENNIS W. (2008) *The art of watching films*. Boston: McGraw-Hill.

BOOTH, WAYNE C. (1991) *The rhetoric of fiction*. Second edition. London: Penguin.

BORDWELL, DAVID & THOMPSON, KRISTIN (1997) *Film Art: An introduction*. Fourth edition. McGraw-Hill.

BORDWELL, DAVID (1985) *Narration in the fiction film*. Madison: University of Wisconsin Press.

BRAUDY, LEO & COHEN, MARSHALL (edit.) (2009) *Film theory & criticism. Introductory readings*. Seventh edition. New York: Oxford University Press.

DAVIS, JESSICA HOFFMANN (2005) *Framing education as art: the octopus has a good day*. New York: Teachers College Press.

FINKE, RONALD A. (1997) "Mental imagery and visual creativity". Runco, Mark A. (edit.) *The creativity research handbook*. Volume one. Cresskill: Hampton Press, 183-202.

GOBAR, ASH (1968) *Philosophic foundations of geneteic psychology and gestalt psychology. A comparative study of the empirical basis, theoretical structure, and epistemological groundwork of European biological psychology*. The Hague: Martinus Nijhoff.

HANSON, KAREN (1990) "Dressing down, dressing up: The philosophic fear of fashion". Teoksessa Korsmeyer (toim.) (1998) *Aesthetics: The Big Questions*. Blackwell Publishers: Oxford, 59-72.

HOROWITZ, MARDI JON (1970) *Image formation and cognition*. New York: Appleton-Century-Crofts.

JAY, EILEEN S. & PERKINS, DAVID N. (1997) "Problem finding: the search for mechanism". Runco, Mark A. (edit.) *The creativity research handbook*. Volume one. Cresskill: Hampton Press, 257-293.

JOHNSON, MARK (1990) *The body in the mind. The bodily basis of meaning, imagination and reason*. Chicago: University of Chicago Press.

KAUFFMAN, JAMES C. & STERNBERG, ROBERT J. (toim.) (2006) *The international handbook of creativity*. Cambridge: Cambridge University Press.

KOFFKA, KURT (1936) *Principles of gestalt psychology*. London: Kegan Paul, Trench, Trubner & Co.

KRESS, GUNTHER & LEEUWEN, THEO VAN (2006) *Reading images. The grammar of visual design*. Second edition. London: Routledge.

KÖHLER, WOLFGANG (1969) *The task of gestalt psychology*. Princeton, New Jersey: Princeton University Press.

LANGER, SUSANNE K. (1953) *Feeling and form: a theory of art*. New York: Charles Scribner's Sons.

LANGER, SUSANNE K. (1957) *Problems of art: ten philosophical lectures*. New York: Charles Scribner's Sons.

NEISSER, ULRIC (1982) *Kognitio ja todellisuus*. Suom. Helena Jahnuainen. (*Cognition and reality: principles and implications of cognitive psychology*, 1976) Espoo: Weilin + Göös.

NYSSÖNEN, PASI (2007) "Katsojapsykologia ja elokuvan epistemologinen funktio varhaisessa elokuvateoriassa" *Lähikuva* 1/2007, 51–65.

PRATT, CARROLL C. (1969) "Wolfgang Köhler 1887–1967". Esipuhe teoksessa Köhler, Wolfgang (1969) *The task of gestalt psychology*, s. 3-29. Princeton: Princeton University Press.

SIMON, HERBERT A. (1967) "Understanding creativity". Gowan, John Curtis & Demos, George D. & Torrance, Paul E. (toim.) *Creativity: Its educational implications*. New York: John Wiley & Sons.

TORRANCE, E. PAUL (1962) *Guiding creative talent*. Englewood Cliffs: Prentice-Hall.

TRUFFAUT, FRANCOIS (1983) *Hitchcock*. Suom. Markku Koski. (*Cinema selon Alfred Hitchcock*, 1966) Vaasa: Love Kirjat.

VALKOLA, JARMO (1993) *Perceiving the visual in cinema: semantic approaches to film form and meaning*. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto.

VALKOLA, JARMO (2007) *Visual media narration: theory and analysis*. Jyväskylä: University of Jyväskylä.

VARTO, JUHA (2001) *Kauneuden taito. Estetiikkaa taidekasvattajille*. Tampere: Tampere University Press.

WERTHEIMER, MAX (1925) "Gestalt theory". Teoksessa Willis D. Ellis (toim.)(1950) *A source book of gestalt psychology*, s. 1–11. London: Routledge & Kegan Paul.

WERTHEIMER, MAX (1923) "Laws of organization in perceptual forms". Teoksessa Willis D. Ellis (toim.)(1950) *A source book of gestalt psychology*, s. 71–88. London: Routledge & Kegan Paul.

WERTHEIMER, MICHAEL (1979) *A brief history of psychology*. Revised Edition. New York & London: Holt, Rinehart and Winston.

PAINAMATTOMAT LÄHTEET

LAHDELMA, TUOMO & VALKOLA, JARMO (2010) *Alfred Hitchcock's Film Art*. Luentosarja Jyväskylän yliopistolla 3.2.2010, 9.2.2010, 10.2.2010, 16.2.2010, 17.2.2010, 23.2.2010, 2.3.2010 ja 3.3.2010.

LIITTEET

LIITE 1 *Puutarhan* "one-liner"

Kuolemaa tekevä nainen haluaa käyttää viimeiset rahansa takapihansa kunnossapitoon ja palkkaa puutarhurin. Taloudellisessa ahdingossa oleva tytär ei ymmärrä äitinsä tekoa. Tilanne pahenee, kun tytär tunnistaa puutarhurin.

LIITE 2 Tiivistelmä *Puutarhan* juonesta

Elsa on vakavasti sairas, eikä hänellä ole enää paljoa elinaikaa jäljellä. Hän haluaa viimeiseen asti nauttia puutarhansa rauhasta ja kauneudesta ja voimien vähetessä palkkaa puutarhurin hoitamaan takapihaansa. Elsan tytär Heli on rahavaikeuksissa, eikä ymmärrä äitinsä tekoa. Äidin ja tyttären välit ovat pitkään olleet ongelmalliset. Heli kantaa tahtomattaankin kaunaa lapsuuteensa liittyvistä asioista, eikä Elsa puolestaan ymmärrä tyttärensä sulkeutuneisuutta.

Heli on kahden pojan yksinhuoltaja, ja hänen tulonsa ovat vähäiset. Helin taloudellinen tilanne pahenee, kun hänelle tulee maksuilmoitus lainasta, jonka hän takasi rakastetulleen kuusi vuotta sitten. Menetetty rakkaus häilyy yhä Helin mielessä, sillä suhde oli muuttanut hänen elämänsä, mutta epävarmuuden ja pelon iskiessä Heli lähti suhteesta. Heli ei voi kertoa äidilleen lainasta, sillä suhde oli salainen, eikä hän enää kuuden vuoden jälkeen halua ottaa asiaa puheeksi ja kohdata vuosien takaisia päätöksiään.

Elsan vointi huononee ja hän palkkaa puutarhurin yhä useammaksi tunniksi viikossa. Elsa ja puutarhuri alkavat ystäväystyä. Käydessään äitinsä luona Heli näkee puutarhurin ja tunnistaa tämän Sonjaksi, entiseksi rakastetukseen, jonka velka on nyt hänen harteillaan. Heli on raivoissaan, mutta ei kerro Elsalle tuntevansa Sonjan.

Sonja ehdottaa Elsalle etupihan kunnostamista. Elsa innostuu ajatuksesta, ja Sonja alkaa suunnitella uutta sekä aikaa että rahaa vievää projektia.

Heli panee merkille Elsan ja Sonjan sydämelliset välit, ja hänen vihansa Sonjaa kohtaan syvenee. Heli tuntee olonsa yksinäiseksi, ja hänen yksinäisyyttä lisää myös Mikon, Helin ex-miehen uusi naisystävä, josta hänen omat poikansa ovat innoissaan. Uuden naisystävän tultua kuvioihin Mikko on alkanut tavata poikiaan yhä enemmän.

Sonja alkaa kunnostaa Elsan etupihaa. Etupiha alkaa näyttää lupaavalta, ja Elsa on yhä onnellisempi puutarhastaan, vaikka tietää sen vievän suuren osan hänen säästöistään. Samaan aikaan hänen vointinsa käy yhä huonommaksi.

Kun Heli saa tietää etupihan kunnostusprojektista, hän menettää malttinsa. Hän syyttää Sonjaa Elsan rahojen nyhtämisestä ja kertoo äidilleen Sonjalle takaamastaan lainasta, jonka on nyt hänen harteillaan. Heli sanoo hänen ja Sonjan olleen hyviä ystäviä vuosia sitten, mutta jättää kertomatta heidän suhteensa todellisen laadun. Elsan ottaa lainatiedon raskaasti, sillä Sonjasta on tullut hänelle hyvin läheinen.

Elsa irtisanoo Sonjan, ja Sonja arvaa Helin olleen asialla. Sonja menee Helin luo ja syyttää tätä kuolevan vanhuksen viimeisen ilon viemisestä. Heli sanoo kertoneensa heistä äidilleen sekä paljastaneensa sen mikä Sonja on: rahanahne keinottelija. Sonja häpeää omaa menettelyään lainan suhteen.

Elsan kunto heikkenee, ja hän suree puutarhaansa, jota ei voi enää itse saada kuntoon. Heli välttelee äitiään, eikä edelleenkään uskalla kohdata äitinsä lähestyvää kuolemaa tai selvittää omia hätävalheitaan. Sonja on surullinen Elsan takia, mutta ei uskalla mennä katsomaan tätä, sillä häpeää omaa menettelyään lainan suhteen. Hän alkaa maksaa lainaa pankille.

Helin ex-mies ilmoittaa, että haluaa yhteishuoltajuuden. Helin pojat ovat innoissaan ajatuksesta.

Sonja tulee Helin luo kysymään Helin tilinumeroa, sillä hän aikoo maksaa Helin maksaman lainaerän tälle takaisin. Sonja huomaa, että pojat eivät ole kotona, ja Heli kertoo ex-miehensä

tuoreesta innostuksesta lapsiaan kohtaan. Helin huoltajuuskiista lähentää Sonjaa ja Heliä hetkeksi toisiinsa.

Sonja ryhdistäytyy ja menee Elsan luona käymään. Vanhus alkaa olla jo todella huonossa kunnossa. Sonja sanoo, ettei aikonut laskuttaa Elsaa etupihasta vaan olisi tehnyt sen ystävydestä. Keskustelun myötä Elsa kuulee, että Sonja ja Heli ovat olleet rakastuneita toisiinsa, ja Sonja saa tietää Helin vääristelleen totuutta.

Heli keskittää viimeisen tarmonsensa huoltajuuskiistaan ja yrittää sulkea kaiken muun ajatustensa ulkopuolelle.

Elsan viimeiset hetken ovat käsillä. Sonja auttaa Elsaa ja suree tämän puolesta, kun Helistä ei kuulu mitään.

Heli häviää huoltajuuskiistan. Hän on täysin uupunut.

Sonja on huolissaan Elsan tilasta. Hän saa tarpeekseen Helin vaitonaisuudesta ja menee takomaan tämän päähän järkeä. Heli on lähes romahtamispisteessä. Sonjan viha laantuu ja hän auttaa Heliä.

Elsa kuolee sydänkohtaukseen.

Sonja ja Heli menevät Elsan luo ja löytävät tämän kuolleena keskeltä puutarhaa. Sonja kantaa Elsan takaisin sisälle. Heli jää istumaan keskellä tyhjää puutarhaa.

LIITE 3 Luettelo *Puutarhan* keskeisimmistä henkilöistä

ELSA VAINIO, 68, on ystävällinen ja itseään arvostava nainen sekä vahva ja päättäväinen valinnoissaan. Hän on elänyt elämänsä itseään kuunnellen ja arvostaen, ja pyrkinyt kasvattamaan tyttärensä samaan itsekunnioitukseen.

Elsan aviomies kuoli kolme vuotta sitten, ja Elsan ja Maurin avioliitto oli rakastava ja onnellinen. Eläkepäivillään he innostuivat puutarhanhoidosta, ja hoitivat takapihaansa intohimoisesti monen vuoden ajan. Nyt aviomiehen kuoltua puutarhasta on tullut Elsalle yhä tärkeämpi.

Puolitoista vuotta sitten Elsa sai kuulla sairastavansa kehoa rappeuttavaa ALS-sairautta. ALS on edennyt nopeasti, eikä siihen ole parannusta. Elsa pelkää laitoshoidoa ja haluaa elää mahdollisimman pitkään kotonaan, lähellä puutarhaansa, joka tuo hänelle rauhaa ja lohtua. Kevään edetessä Elsa palkkaa puutarhurin, jotta voisi nauttia puutarhan loistosta viimeiseen asti.

Elsalla on tytär, joka on hänelle tärkeä, mutta heidän välinsä ovat olleet ongelmalliset jo pitkään. Murrosikäisenä Heli muuttui sisäänpäin kääntyneeksi, ja heidän suhteensa on ollut etäinen siitä lähtien. Helin avioliiton loppupuolella tilanne vain paheni entisestään. Elsan mielestä Heli ei vaikuta onnelliselta ja haluaisi heidän suhteensa parantuvan, mutta ei saa kontaktia tyttärensä.

HELI VAINIO, 34, on vastuuntuntoinen nainen. Hänellä on kaksoispojat LEO ja KASPER, 5, neljä vuotta sitten päättyneestä avioliitosta. Heli ei halunnut lapsia, mutta poikien synnyttyä hänen pääasiallinen halunsa ja tehtävänsä on ollut olla hyvä äiti. Heli koki lapsena olevansa kolmas pyörä, sillä hänen mielestään hänen omat vanhempansa keskittyivät lähinnä toisiinsa.

Helin on hankala hyväksyä äitinsä sairautta. Hän pelkää jäävänsä yksin ja kaipaa turvaa ja lohtua, jota ei ole koskaan osannut hakea äidiltään. Äidin tuleva kuolema ahdistaa monella tasolla, eikä se helpota häntä unohtamaan syytöksiä, joita hän tahtomattaan äitiinsä kohdistaa.

Helillä on takanaan vuoden pituinen suhde Sonjan kanssa, jota hän rakasti syvästi ja intohimoisesti. He olivat juuri muuttamassa yhteen, kun Heli menetti rohkeutensa ja heittäytyi suhteeseen Mikon, tapaamansa miehen kanssa, jota ei rakastanut. Heli sai Mikon kanssa lapsia,

koska yritti täyttää odotuksia, joita luuli itseensä kohdistuvan. Pian poikien synnyttyä Heli ja Mikko erosivat, sillä kumpikaan ei ollut onnellinen heidän avioliitossaan.

Heli on taloudellisesti tiukoilla ja pelkää joutuvansa muuttamaan nykyistäkin pienempään asuntoon. Mikosta ei ole apua taloudellisesti eikä poikien kasvatukseen liittyen. Heli on toivonut voivansa sinnitellä vielä sen aikaa, että saa perintörahojen turvin asiansa kuntoon.

SONJA TUONIKOSKI, 33, on määrätietoinen nainen. Hän haaveili pitkään perheestä ja lapsista, mutta on yrittänyt unohtaa haaveensa erottuaan miehestään kuusi vuotta sitten. Sonja ja hänen ex-miehensä olivat juuri alkaneet perustaa perhettä, kun Sonja rakastui Heliin ja jätti miehensä. Sonja oli valmis unohtamaan haaveensa lapsista, sillä Heli ei halunnut lapsia. Heli kuitenkin jätti hänet vain vuoden yhdessäolon jälkeen eikä sen jälkeen ollut häneen enää missään yhteydessä. Sonjan ei usko, että Helin rakkaus häneen saattoi hiipua niin nopeasti ja yhtäkkisesti. Hän on yhä vihainen ja katkera Helille ja pitää tätä heikkona pelkurina. Sonja ei suostu myöntämään itselleen, että hänen tunteissaan Heliä kohtaan on mukana myös haikeutta ja kaipuuta.

Eron jälkeen Sonja päätti toteuttaa toisen pitkäaikaisen haaveensa ja jätti työnsä sijoitusasiantuntijana. Hän kouluttautui hortonomiksi ja perusti oman yrityksen. Vaikka hän ei ansaitse läheskään yhtä paljon kuin ennen, hän ei ole katunut ammatinvaihdostaan.

MIKKO KOSKELA, 36, on Helin entinen aviomies, joka ei koskaan ole ymmärtänyt, miten niin hyvin alkanut suhde saattoi loppua niin nopeasti. Hän välittää pojistaan, mutta avioero etäännytti hänet heistä. Hän on yksin asuessaan tottunut helppoon elämään eikä jaksakaan enää nähdä vaivaa poikiensa eteen. Uusi naisystävä kuitenkin muuttaa tilanteen, ja Mikko saa uutta puhtia isyyteensä.

LIITE 4 Puutarhan kohtausluettelosta: ensimmäinen käännekohta

KIRJE PANKISTA – INT. HELIN KOTI

Heli avaa pankista tulleen kirjeen. Kirje koskee Helin seitsemän vuotta sitten takaamaa asuntolainaa, joka nyt on perinnässä. Heliä pyydetään pankkiin sopimaan lainan takaisinmaksusta.

Heli laskee kirjeen alas ja tuijottaa eteenpäin. Hänen kätensä tärisyvät. Yhtäkkiä hän nousee ylös ja hakee työkalupakista vasaran ja naulan. Työkalupakki jää retkottamaan keskelle lattiaa, kun Heli kaappaa kirjeen ja avaimet eteisen pöydältä ja lähtee ulos.

AUTOSSA – INT. HELIN AUTO

Heli ajaa autoa. Hän on ilmeeton.

Heli huomaa ajaneensa ohi tienhaarasta. Hän lyö jarrut pohjaan, tekee u-käännöksen ja palaa takaisin päin. Heli kääntyy omakotitaloalueelle.

MAKSUVAATIMUS NÄKYVILLE – EXT. SONJAN KOTI

Heli ajaa suurehkon omakotitalo pihaan. Hän ottaa vasaran, naulan ja pankista tulleen kirjeen ja kävelee suoraan talon ulko-ovelle. Auton ovi jää retkottamaan auki.

Heli naulaa paperin talon ulko-oveen. Iskut suurenevat ja voimistuvat raivon purkautuessa, ja pari iskua menee ohi jättäen lommon oveen. Kun Heli lopettaa, naula on ovesa lähes kantaansa myöten. Heli on hengästynyt. Hän laskee vasaran maahan ja istuu rappusille tasaamaan hengitystään.

Heli alkaa katsella ympärilleen. Piha on hyvin hoidettu, kaunis ja vihreä. Heli katsoo taloon päin. Talo on hiljainen.

Heli nousee ylös ja kiertää talon sivulle. Hän kyykistyy talon kivijalan luokse ja kurottaa kädellään kivijalan taakse pimeään. Hetken kuluttua hän vetäytyy takaisin avain kädessään.

Heli kiertää takaisin ulko-ovelle ja avaa oven. Kuisti on viihtyisä, samoin eteinen. Koti on siisti ja siellä on hyvinvoivia huonekasveja. Heli menee keittiöön. Keittiön perällä on oviaukko pieneen

veranta-tyyliseen huoneeseen. Heli kiertelee keittiössä ja tulee oviaukolle. Veranta-tyylinen huone on talon asukkaan makuuhuoneena. Huoneessa on kapea sänky, yöpöytä ja puinen tuoli, jonka päällä on nuhjuisia vaatteita. Heli palaa nopeasti takaisin keittiöön.

Heli huomaa teepakkauksen keittiön apupöydällä. Hän tarttuu teepakkaukseen ja haistaa sitä. Hän laskee pakkauksen alas ja on lähdössä pois keittiöstä, mutta palaa takaisin ja ottaa nopeasti yhden teepussin pakkauksesta. Hän laittaa teepussin taskuunsa ja poistuu keittiöstä.

Heli saapuu eteiseen ja jatkaa eteiskäytävää eteenpäin, ohi yläkertaan menevien rappusten. Hän tulee oven luokse ja näyttää jokseenkin hämmästyneeltä oven olemassaolosta. Hän avaa oven, ja pääsee täysin autioon huoneeseen, joka näyttää olohuoneelta. Heli astuu askeleen taaksepäin ja katsoo jalkoihinsa: lattian pölykerrokseen on jäänyt jäljet. Heli sulkee oven nopeasti ja palaa takasin. Ohittaessaan yläkertaan johtavat rappuset, hän koskettaa yhden rappusen pintaa ja katsoo kättään: hänen sormiinsa on jäänyt pölyä.

Heli puhdistaa kätensä vaatteisiinsa ja lähtee nopeasti ulos talosta. Hän laittaa oven lukkoon, ottaa vasaran rappuselta ja palauttaa avaimen kivijalan taakse. Hän katsahtaa nopeasti takanaan hämmöttävää runneltua ulko-ovea ja kiirehtii autolle.

LIITE 5 Puutarhan kohtausluettelosta: toisen näytöksen avauskohtaus

TEEHETKI – EXT. HELIN KODIN TAKAPIHA

Takapiha on pieni alue kuivunutta, heiveröistä nurmikkoa, jota aidat rajaavat laatikkomaisesti. Aidan molemmin puolin pihat jatkuvat samanlaisina rivitalosta toiseen. Nurmikolla lojuu muutamia muovisia leluja. Takaoven luona on painekyllästetystä puusta tehty kapea terassi, jolla on sään kaihertama muovinen pihakalusteryhmä.

Heli istuu terassin puurappusella teekuppi kädessään. Teepussin lappu roikkuu kupin reunojen yli ja näemme, että kyseessä on sama pussi, jonka Heli otti omakotitalosta mukaansa. Heli nostaa lionneen teepussin pois, ravistaa sitä teekupin yllä ja laittaa nurmikolle.

Heli katsoo teetä hetken. Sen jälkeen hän haistaa teetä. Hän ympäröi teekupin molemmilla käsillään ja hengittää teen tuoksua. Heli jää tuijottamaan eteenpäin selvästi omissa ajatuksissaan ja näyttää surulliselta.

Vähän ajan kuluttua Heli havahtuu talon eteisestä kuuluvaan kolinaan ja huutoihin. Pojat ovat tulleet kotiin ja huutelevat äitiään. Heli laittaa teekupin nopeasti maahan rappusen katveeseen ja pyyhkii silmänsä. Hän vastaa olevansa takapihalla. Kasper tulee hänen luokseen ja esittelee innoissaan uusia lenkkareitaan. Heli kehuu lenkkareita hienoiksi ja kyselee, miten Mikon luona meni. Kasper selittää heidän tekemisiään ja kiipeää samalla äitinsä syliin.

Heli suukottaa Kasperia hiuksiin ja sanoo, että ihanaa kun he ovat taas kotona. Leo tulee ovelle ja valittaa nälkänsä. Heli ihmettelee, että eikö Mikon luona saa ruokaa, ja pojat vastaavat, että saa, mutta sitten he tekivät sitä ja tätä ja sitten piti jo lähteä takaisin eikä ehditty syödä. Kasper lähtee hakemaan yhtä leluistaan nurmikolta, ja Heli nousee ja lähtee sisälle.

KYLMÄ TEE – INT. HELIN KEITTIÖSSÄ

Heli tulee keittiöön Leon kanssa. Kasper huutaa ovelta, että äiti sun tee jäi. Heli vastaa, että kaada se maahan, se on jo kylmää.