

Reijo Kupiainen

Elokuva ja toisin katsomisen mahdollisuus

Elokuva opetuskoneena

Elokuva- ja mediakasvatus yleensä ovat saaneet motivaationsa moraalisesta paniikista. Paniikin on aiheuttanut pelko siitä, että viihde ja populaarikulttuuri turmelevat lapsia ja nuoria ja vaikuttavat heihin epäsuotuisasti. Erityisesti fiktiivinen väkivalta ja pornografinen ja eroottinen aineisto ovat motivoineet kasvattajia ohjaamaan katsomiskokemuksia korkeataiteen suuntaan. Kasvattajien moraalisen paniikin syy on ollut ymmärrettävä. Medialla ja elokuvalla on selvästi erityisiä kykyjä vaikuttaa katsojaan. Tätä muun muassa natsisaksan propagandakoneisto käyttikin hyväkseen kuvatessaan arjalaisen rodun puhtautta. Nykyisin mediaa ja elokuvaa on kutsuttu muun muassa opetuskoneeksi, joka välittää arvoja, maailman- ja ihmiskuvaa ja toimintamalleja, ja erottelee meitä ja muita, tavoiteltavaa ja hyljeksittyä. Opetuskone on audiovisuaalinen media tuotanto-, kulutus- ja merkitysrakenteineen.

Nykyisessä julkisessa keskustelussa huoli median- ja elokuvan vaikutuksista kohdistuu eritoten väkivaltaviihteesen, joka on innoittanut varsinkin psykologisen vaikutustutkimuksen tuottamaan hyllymetreittäin todistelua siitä, että väkivaltaviihde ja aggressiiviset taipumukset korreloivat keskenään. Täyttä yksimielisyyttä ei ole kuitenkaan siitä kumpi on syy ja kumpi seuraus. Psykologinen tutkimus on kuitenkin auttamattoman kapealaista tiivistäessään audiovisuaalisen katsomiskokemuksen väkivallan katsomiseen. Lukemattomista todisteluista on samalla aiheutunut valtava vääristymä elokuvakasvatukselle.

Elokuvalla on kaiken kaikkiaan voimallinen kyky tuottaa opetuskoneena käsityksiä maailmasta. Syitä voi ajatella useita: intensiivinen katsomiskokemus pimeässä elokuvateatterissa, visuaalinen retoriikka, dramaattinen tarinankerronta, stimuloiva montaasi, tunteisiin vaikuttava musiikki ja niin edelleen. Parhaimmillaan tai pahimmillaan katsoja voi olla kokonaan elokuvan lumoissa, uppoutua fiktiiviseen tai virtuaaliseen maailmaan itsensä unohtaen. Tällaisesta elokuvallisesta koukusta on

kadehdittu ja kritikoitu varsinkin Hollywoodin unelmatuotantoa. Elokuvatutkija Richard Dyer (2002) on esimerkiksi todennut, että elokuva toimii sensibiliateetin, erityisen tunnekoodin tasolla. Se tarjoaa ihmiselle utopian, ei tarjoamalla mallia utopistisesta maailmasta, vaan esittämällä miltä utopia tuntuu. Elokuva tarjoaa ratkaisuja arjen kyllästämän elämän painolastiin, maailmaa, jossa voi kokea vapautta, iloa ja toivoa ja on päästy eroon tylsistyttävästä työstä, käskyvallasta ja riistosta.

Tämä tunne voidaan ymmärtää joko katsojan aktiivisen merkityksenannon näkökulmasta tai sitten elokuvan mahdollisuutena liikuttaa katsojaa mielin määrin. Jälkimmäistä vaihtoehtoa kannattaa muun muassa Teresa de Lauretis, joka näkee katsojaa vietävän kuin passiä narusta: “Katsoja voidaan ymmärtää termiksi tai lauseenjäseneksi elokuvallisten kuvien liikkuvassa virrassa, joksikin, johon tartutaan ja jota siirrellään eteenpäin toinen toisiaan seuraavien merkityspositioiden sarjassa.” (de Lauretis 2004, 103).

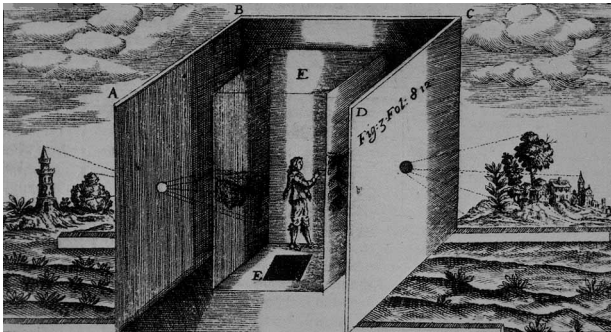
Lienee joka tapauksessa selvää, että elokuvalla on valtava pedagoginen voima. Haluan tässä puuttua erityisesti yhteen piirteeseen, jossa elokuva opettaa, nimittäin katseeseen. Ajattelen että elokuva opettaa ja ohjaa katsetta ja että meillä on mahdollista ajatella myös vaihtoehtoisia katseen tapoja ja lopulta pohtia omaa tapaa katsoa.

Camera obscura ja katseen subjekti

Länsimaista ajattelua on monella taholla kutsuttu *okulasentriseksi*, silmäkeskeiseksi. Okulasentrismi korostaa sitä, että suhteemme maailmaan määräytyy pitkälti katseen pohjalta muita aistialueita ohentaen. Tämä tulee erityisen ilmeiseksi länsimaisen tieteen kohdalla, jossa empiiriset tutkimukset ovat perinteisesti tukeutuneet katseeseen. Sen välineinä ovat olleet mikroskooppi, kaukoputki, röntgen ja monet muut katsetta vahvistavat välineet. Länsimainen tiede onkin pitkälle pyrkinyt tuomaan näkymätöntä näkyväksi erilaisten teknisten laitteiden avulla. Nykyinen mielenkiinto on erityisesti visuaalisten telemaattisten laitteiden kehittälyssä.

Empiirisen tutkimuksen lisäksi myös teoreettisessa katsannossa on korostettu näkemistä. Ajattelu onkin pitkälle pyrkimystä nähdä mahdollisimman hyvin. Teoreettinen tieto tiivistyy näkemykseen, jonka tutkija saavuttaa tarkastelemastaan asiasta.

Länsimaisen tieteen ennakkoehtoina ovat siis erilaiset katseen tekniset välineet, joihin voidaan lukea myös ”elokuvakone”. Itse asiassa elokuvan esihistoriaa voidaan perustellusti pitää rinnakkaisena tietämisen subjektin synnyn kanssa. Elokuvan esihistorian keskeinen väline oli nimittäin *camera obscura*, jonka mekanismi on tunnettu jo kauan, mutta joka tuli erityisen mielenkiinnon kohteeksi uuden ajan kynnyksellä. Jonathan Crary (1992) pitää *camera obscuraa* paradigmaattisena havaintovälineenä, joka antoi mallin inhimilliselle näkemiselle mutta myös tietämiselle ja subjektin suhteelle ympäröivään todellisuuteen. Kone siis toimi mallina määritellessämme sitä miten ihminen saa tietoa todellisuudesta ja asemoituu suhteessa todellisuuteen. *Camera obscura* oli siis enemmän kuin kone: se toimi modernin subjektiviteetin mallina, johon muun muassa Rene Descartes (2001, 191) vertasi inhimillistä näkemistä.



Kuva1. *Camera obscura*

Näkemisen mallina *camera obscura* erotti toisistaan näkemisen subjektin, näkemisen kohteen ja itse näkymän. Hämärä huone toimi eristämisen mallina, jossa subjekti erottautuu luonnosta ja nähdystä ja on tähän suhteessa vain erilaisin ikkunoin ja linssein. Itse katseen kohteesta hyväksytään tarkasteltavaksi näkymä, eräänlainen otos tai näyte, jota subjekti syventyy tarkastelemaan. Tämän toiminnan osuvia kuvauksia ovat eritoten Vermeerin maalaukset *Astronomi* ja *Geografi* 1660-luvun lopulta.



Kuva2. Vermeer, Astronomi (1668)

Camera obscuran mallin mukaan länsimainen katse määrittyy näin eristäytyneenä tietämisen ja hallinnan muotona, jonka avulla maailma voidaan tietää ja järjestää uudelleen erilaisten näytteiden perusteella. Subjekti katsoo maailmaa kuin jumala ulkoapäin ja maailma ja maailmalliset ovat määrittyvät kohteiksi objekteiksi. Niillä on sija vain ja ainoastaan katseen järjestyksessä. Niinpä länsimaista maailmakokemusta määrittää vahvasti empiristinen kokemusperinne, jossa vain näkyvä katseen kohde on todellista ja ylipäätään tietämisen arvoista. *Camera obscura* ja siihen rinnastuva katse antavat siis mallin sille miten tieto muodostuu ja miten inhimillinen havainto rakentuu.

Camera obscuran malli toteuttaa myös realismin vaateen havainnossa. Se antaa ymmärtää, että näkemisen tapa on mekaaninen ja universaali, luonnon itsensä tuottamaa piirtämistä valolla. *Camera obscuran* jäljentää kohteensa pikkutarkasti sellaisenaan. Visuaalisten laitteiden myötä myös tietämisen ideaaliksi muodostuu mahdollisimman objektiivinen ja realistinen näkeminen, jossa vain vahvistetaan silmän ”luonnollista”

näkökykyä, mutta ei muuteta sitä. Tämän toteuttavat muun muassa mikroskooppi ja kaukoputki. Niiden ei ole tarkoitus muuntaa tai vääristää, vaan vahvistaa näkemistä, jossa todellisuus piirtyy läpeensä läpinäkyvänä ja selvänä.

Realistisen katseen malli täydentyi myöhemmin erityisesti valokuvakoneen myötä. Valokuvaan liitettiin varsinkin alkuaikoina totuusteesi, jonka mukaisesti mekaaninen kone piirsi ja jäljensi todellisuuden sellaisenaan vailla välittäjää. Se toteutti ”fotograafista totuutta”. Valokuva oli luonnon itsensä kemiallista prosessia, jossa luonto tuotti todisteen ja näytteen itsestään. Valokuva oli ehdottomasti totta. Don Slater (1995, 222) kutsuu tätä valokuvan ”triviaaliksi realismiksi”:

Tämän triviaalin realismin johdosta (sen pikkutarkka, objektiivinen ja persoonaton representaatio kohteen pinnan ominaisuuksista) valokuva voidaan nähdä esimerkkinä modernista ja modernisoivasta katseesta: sen realististen kvaliteettien mukaan tulkittuna valokuvalla näyttää olevan erityinen ja intiimi suhde positiiviseen; se on kone, jolla tuotetaan positivistinen näky.

Valokuvakone toimi inhimillisen positivistisen katseen jatkeena ja apuvälineenä samoin kuin mainitut mikroskooppi ja kaukoputki. Paul Virilion näkemyksen mukaan näitä välineitä luonnehtii myös eräänlainen ”katoamisen estetiikka”, joka merkitsee laitteiden avulla havainnoidun häviämistä kehollisen kokemuksen ulottumattomiin. Esimerkiksi valokuvan ”aika” ei ole enää kesto, inhimillisen kokemuksen aikaa, vaan hetken pysähtymistä, ”muumiokompleksia”, kuten Andre Bazin sanoisi. Valokuva ikuistaa hetken ja kadottaa sen inhimillisen ajan rakenteen, joka kuuluu kaikkeen kokemukseen. Mikroskooppi ja kaukoputki kääntävät puolestaan tilan kokemuksen. Mikroskoopilla voidaan suurentaa katsomisen kohde ja katsoa pienen hiukkasen yksityiskohtia, mutta kääntäen se ”pienentää” katsojan hiukkasen tasolle (Sihvonen 2004, 127). Modernit katseen välineet muuttavat näin kehollisen kokemuksen ”mittasuhteita” sekä ajassa että tilassa. Maailmalliset entiteetit eivät ole enää pieniä tai suuria suhteessa keholliseen olemassaolomme, vaan irtautuvat kokonaan suhteesta inhimilliseen, ”elämismaailmasta”, kuten fenomenologiassa sanotaan. Edmund Husserl näkikin modernin positivistisen tieteen ongelmana sen, että tiede irtautuu kokemuksellisuudesta ja ylittää elämismaailman, puhuu käsittein jotka eivät kosketa inhimillistä elämää ja arkipäivää. Sama ongelma näyttää kätkeytyvän myös katseet teknologioihin ja niiden

triviaaliin realismiin.

Elokuva ja katse

Samoin kuin valokuvateknologia, myös elokuvateknologia on historiallisesti *camera obscuran* perillinen. Myös elokuva toteuttaa katseen erillisyyden ja mekanistisen triviaalin realismin periaatteen. Lev Manovichille (1996) elokuva on klassisen kuvaruudun (*screen*) jatkumo, jota puolestaan jo renessanssimaalarit toteuttivat perspektiivimaalauksissaan. Perspektiivimaalauksesta onkin kirjoitettu paljon kiinnittäen erityisesti huomiota sen omalaatuisuuteen, jossa perspektiivin katoamispiste määrittää katsojan paikan aina jo valmiiksi. Paradoksaalisesti keskeisperspektiiviä hyödyntävä maalaus on valmis katse vailla katsojaa. Katsoja on aina ulkopuolinen, vailla pääsyä kuvattuun. Manovichin (emt., 173) mukaan keskeisperspektiivi ja kuvaruutu yleisesti merkitsevät tilan ja katsovan subjektin kahdentumista. Katsova subjekti on samanaikaisesti läsnä kahdessa eri tilassa: toinen on hänen kehollinen fyysinen ympäristönsä ja toinen kuvaruudun virtuaalinen tila. Toisaalta taas keskeisperspektiivi epää katsojan asettumisen virtuaaliseen tilaan, koska se korostaa subjekti-objekti – erottelua, jossa subjektin paikaksi jää ulkopuolinen tuijottaminen. Manovich viittaa Peter Greenawayn elokuvaan *Piirtäjän sopimus* (1981), jossa rakennuspiirtäjä, jonka on määrä piirtää sarja piirroksia maalaiskartanosta, tekee työtään kuin geometrikko piiroskehikkoa käyttäen. Piirtäjä tyhjentää katseensa kentän säännöllisesti kaikesta ylimääräisestä liikkeestä ja elämästä tallentaakseen kohteen sellaisenaan triviaalin realismin mallin mukaan. Hän itse asettuu laitteensa taakse kohteen ulkopuolelle ja katsoo näkymää kuin kameran takaa. Manovich esittää, että

piirtäjä on länsimaisen, kuvaruutuun perustuvan representaatikoneiston vertauskuva. Tässä perinteessä katsojan tulee pysyä liikkumatta, mikäli hän haluaa nähdä kuvan. Ruumiin liikkumattomuus luonnehtii renessanssin yksisilmäistä perspektiiviä yhtä hyvin kuin nykyelokuva, Keplerin *camera obscuraa* siinä missä 1800-luvun *camera lucidaakin*. (Manovich 1996, 173)

Perspektiiviteoria ja kuvaruudun arkeologia tuottavat yhden mallin ymmärtää elokuvaan liittyvää katsetta. Toinen erittäin vaikutusvaltainen teoria hyödyntää psykoanalyysia ja on

tullut tunnetuksi erityisesti Laura Mulveyn artikkelista *Visual Pleasure and Narrative Cinema* (1975). Mulveyn mukaan elokuva toteuttaa skopofiilisen halun: katse itsessään tuottaa mielihyvää. Elokuvan katsominen tapahtuu tilassa, jossa katsojan asema on elokuvan diegeettisen maailman ulkopuolella. Katsoja on ikään kuin tirkistelyasemassa pimeässä teatterissa ja elokuvan henkilöt eivät tiedä tulleensa katsotuiksi. Tämä tuottaa katsojalle mielihyvää ja toteuttaa objektivoivan katseen ihanteen. Katsojan katse on siis kuvaruudun perinteen mukaan ulkopuolinen ja tarkkaileva. Se samaistuu kuitenkin usein kahteen muuhun elokuvaan liitettyyn katseeseen, nimittäin elokuvakameran katseeseen ja diegeettisessä tilassa, elokuvan omassa fiktiivisessä maailmassa henkilöhahmojen välillä esiintyvään katseeseen (intradiegeettinen katse). Mulveyn keskeinen sanoma on, että elokuvassa toteutuu pääsääntöisesti maskuliininen tarkkailun ja objektivoivan seksistinen periaate. Varsinkin klassisessa Hollywood-elokuvassa katsojana on mies, joka katsoo aktiivisesti passiivista naista ja kamera samaistuu miehen katseeseen. Kameran katse ohjaa puolestaan yleisön katsetta. Yleisö ottaa ikään kuin kamerasen paikan ja pääsee näin tirkistelemään salattuja maailmoja. Tunnetuimmat esimerkit maskuliinisesta katseesta elokuvassa ovat itse katsetta tematisoiva Alfred Hitchcockin *Takaikkuna* (1954) ja muun muassa monet Marilyn Monroe –elokuvat.

Feministiset elokuvatekijät ovat usein huomauttaneet, että klassisessa Hollywood-elokuvassa kamerasen katse pilkkoo naisen ruumiin erogeenisiin osiin ja tuottaa pornografista kuvastoa. Tätä tukee myös elokuvan narratiivi. Esimerkiksi alastonkohtaukset liittyvät lähes aina katseen kontekstiin. Elokuvakohtausten alastonta naista elokuvan diegesiksessä lähes aina katsoo joku, joko salaa tai salaamatta. Useimmiten alastonkohtausta seuraa myös vääjäämättä seksi. Jos ajatellaan elokuvaa opetuskoneena, voidaan tämän perusteella hyvinkin ymmärtää se, miksi seksi käsitetään erityisesti visuaalisena, vaikka kyseessä on aidosti moniaistinen ja aistirajat ylittävä tapahtuma.

Visuaalisen kulttuurin täyttävät kuvat opettavat myös katsojansa katsomaan. Usein lähtökohta on juuri *camera obscura* –mallin mukainen katsomisen tapa, jota olemme oppineet seuraamaan myös arkipäivässämme: katse tavoittaa reaalisia objekteja, mutta ei osallistu ja rakenna maailmaa. Katse tuijottaa yksisilmäisesti. Tällainen katse on osallisena inhimillisissä tragedioissa ja katastrofeissa, joten sillä on erityinen eettinen merkityksensä. Yksi loistavimpia objektivoivan katseen kommentteja on Pier Paolo

Pasolinin elokuva *Salò eli Sodomian 120 päivää* (1975). Pahamaineisen markiisi de Saden teokseen perustuva elokuva huipentuu täydelliseen *camera obscura* –malliin, jossa itseään ystäviksi kutsuvan Italian fasisteja edustavat tyrannit katselevat kiikarin avulla ulkona ikkunan takana tapahtuvaa kidutusta ja raiskausta. Pasolinin visio toteuttaa täydellisen eristäytymisen ja osallistumattomuuden: ulkoa ei kuulu huutoja, ei avunpyyntöjä. Katseen kidutetuista kohteista on suodatettu vain skopofiilista mielihyvää tuottavia näytteitä, joilla ”ystävät” voivat tyydyttää omaa tyhjyyttään. Pasolini tuntuu kysyvän myös meidän katsettamme. Osallistummeko me elokuvan katsojat samaan skopofiiliseen mielihyvään, käännämmekö katseemme vai mihin silmämme sijoitamme? Tämä kysymys on eettinen. Se pakottaa meidät pohtimaan katsettamme ja katsomisemme tapaa.

Saman vaatimuksen esittää kanadalaisohjaaja David Gronenberg elokuvassaan *Crash* parikymmentä vuotta myöhemmin (1996). J. G. Ballardin romaaniin perustuva elokuva keskittyy katseen kohteena olevaan pintaan, jossa autot ja ihmiset eivät erotu toisistaan. Elokuvan päähenkilöiden tavoitteena on toteuttaa täydellinen ruumiin ja metallisen auton fuusio kolarissa, joka yhdistyy myös seksuaalisen mielihyvän maksimointiin. Diegeettisessä tilassa henkilöiden katseet kohtaavat tuskin koskaan. Katse kohdistuu aina ihoon, sen arpiin, tatuointeihin, autoon ja sen pintaan. Katse osittaa ihmisen ja tyytyy näytteisiin, joita korostetaan simuloimalla auto-onnettomuuksia. Katseen kohteena on täydellisiä kuvallisia ja piirtyneitä objekteja.

Sekä Pasolinin että Gronenbergin vahvuus on erityisesti siinä, että he houkuttelevat katsojaa kysymään omaa katsettaan. Molemmat elokuvat ovat katsottavissa pornona, joka toteuttaa lähes täydelleen Mulveyyn osoittaman katsomisen tavan. Porno häivyttää katsetta ohjaavan teknologisen välineen, luo täydellisen läpinäkyvyyden vaikutelman. J. D. Bolter ja Richard Grusin (2002) ovat todenneet, että mediavälineet pyrkivät häivyttämään itsensä eli sellaiseen esittämisen tapaan, jossa katsoja kokee katsovansa tapahtumia suoraan, ei median välityksellä. Tämä korostaa entisestään triviaalia realismia. Elokuva on hyvä esimerkki läpinäkyvyyden periaatteesta, jossa välineeseen ei kiinnitä huomiota. Äärimmillen elokuva vie läpinäkyvyyden pornossa, jossa väline häipyä kokonaan skopofiilisen halun ja kiihkon taakse. Pasolini ja Gronenberg pyrkivät kuitenkin viemään katseen vielä pitemmälle, tulemaan tietoisiksi itsestään. Katsojan on lopulta kysyttävä mitä ja miten hän oikein katsoo ja miksi.

Toiset katseen tavat

Ranskalaisfenomenologi Maurice Merleau-Ponty pyrkii haastamaan länsimaisen objektivoivan ja reaalisuutta tavoittavan katsomistavan. Tavoitteena on palauttaa katse ja havainto niihin elettyihin kokemuksiin, joista ne ovat perinteessämme irronneet. Filosofian on opetettava katsomaan maailmaa uudelleen. Merleau-Ponty palauttaakin katseen keholliseen kokonaisuuteen: katse ei ole hänelle enää optiikkaa, vaan syvällistä maailman ja subjektin kietoutumista yhteen.

Tällaista katseen mallia Merleau-Ponty hakee taiteellisesta työstä, erityisesti maalaamisesta. Päinvastoin kuin Greenawayn piirtäjä, Merleau-Pontyn maalari antaa kehollisen situaationsa ja liikkeensä taiteellisen työn lähtökohdaksi. Merleau-Pontyn ajatus on fenomenologinen: maailma rakentuu tai todellistuu vasta havainnossa ja inhimillisessä toiminnassa. Maailma on aina maailmaa kokevalle yksilölle, jonka kokemusta ei voi palauttaa vain visuaaliseen tuijottamiseen. Maalarin työssä ei täten erotu subjektia ja objektia ja näitä välittävää näkymää. Maalarin katse ei tavoita kohdetta objektina, vaan katsottava on erottamaton katsomistapahtumasta.

Maalari ei siis ennen kaikkea jäljennä, koska ei ole mitään jäljentämistä. Havainnon kohde tulee olevaksi vasta havainnossa ja siis aktiivisessa kokemuksessa. Havainto ei ole *camera obscuran* –mallin mukainen mekaaninen tapahtuma, vaan osallisuutta havaittavaan. Maalari itse asiassa kysyy sitä, miten havainnon kohde tulee havaituksi, tapaa jolla se tulee näkyväksi. Esimerkkinä on maisemassa siintävä vuori, joka säilyttää etäisyytensä maisemamaalarille, mutta tulee samalla tavoitetuksi katseessa. Tässä maalari kysyy mitkä ovat ne visuaaliset ehdot, jolla katseessa tavoitettu vuori tulee havainnossa vuoreksi. Siihen liittyvät myös katseessa tavoitetut valo, valaistusolosuhteet, varjot, heijastukset ja värit, jotka ovat olemassa vain visuaalisina ja siis havainnon osina. Juuri nämä tekevät näkyvän näkyväksi. Maalari ei siis tyydy asioiden tunnistamiseen ja nimilappujen kiinnittämiseen. Hän ei tyydy kuvaamaan realistista esitystä, *mitä* hän näkee, vaan kiinnittää huomion näkyvän ehtoihin, *miten* jokin tulee näkyväksi. (Merleau-Ponty 1993, 28-29.)

Näkyvän ehdot vetäytyvät itse taka-alalle, kuin sormi joka osoittaa mutta johon ei kiinnitä huomiota:

Käsi joka ojentuu osoittamaan Rembrandtin *Yöpartiossa* on todellakin siinä, kun sen varjo kapteenin rinnuksessa tuo sen samanaikaisesti esiin sivusuunnassa. Kun katsojan katse suoraan edestä ja katse sivusuunnasta – jotka kuuluvat yhteen huolimatta siitä etteivät ne ole yhtä aikaa mahdollisia – osuvat yhteen, syntyy kapteenin tilaolemus. Kaikki me, joilla on silmät, olemme joskus nähneet tällaisia tai muista vastaavia valon ja varjon leikkejä. Ne juuri saavat meidät näkemään tilan ja kappaleita tilassa. Mutta ne vaikuttavat näissä kappaleissa ilman niitä, ne kätkeytyvät tuodakseen kappaleet esiin. Nähdäkseen ne pitää olla näkemättä valoja ja varjoja. Näkyvä sanan arkipäiväisessä mielessä unohtaa lähtökohtansa, se lepää kokonaisvaltaisen näkyvyyden varassa, joka on luotava uudestaan ja joka vapauttaa itseensä vangitut haamut. (emt. 29)



Kuva 3. Rembrandt, Yöpartio (1642)

Maalarin työ on juuri näkyvyyden luomista, joka edellyttää tutun katsomista toisin kuin tavallisesti, välittömästi näkyvän hylkäämistä ja sen riippuvuuksien tarkastelemista, miten jokin saa merkityksensä taustaansa vasten. Tällainen katsominen paljastaa uusia asioita ja selvittää havainnon muodostumista. Merleau-Pontyille muun muassa modernismi merkitsi tällaista tapaa hahmottaa juuri näkemisen kontekstia ja ehtoja ja tuoda esiin uusia havaintoon vaikuttavia tekijöitä.

Menemättä syvemmälle Merleau-Pontyn filosofiaan voi todeta, että toisin katsominen on mahdollista. Se ei ole vain maalarin työtä, vaan myös harjaantumista huomioimaan näkyvän konteksteja. Merleau-Ponty opettaa ennen kaikkea, että triviaalin realismin ja näkyvän pintaan kiinnittyvän katseen tapa ei ole ainoa eikä edes perustavanlaatuisen havainnon muoto.

Mitä tämä sitten tarkoittaa elokuvan suhteen? Elokuva on perinteisesti kiinnittynyt juuri realismiin, se esittää. Siksi se myös mahdollistaa edellä mainitun läpinäkyvyyden, joka auttaa katsojaa uppoutumaan elokuvan maailmaan ja paradoksaalisesti jäämään samalla sen ulkopuolelle todistajaksi liikkumattomaan tuijotukseen. Voisi ajatella, että digitaalinen elokuva loisi uusia katsomisen tapoja. Digitaalinen elokuva on kuitenkin pitkälle pohjautunut fotorealismien toteuttamiseen. Digitaaliset esineet ja oliot voivat olla puhtaasti fiktiivisiä, mutta ne kuvataan fotorealisticina objekteina. Ne eivät eroa muista visuaalisista esineistä, kuten maljakoista, autoista tai ihmisistä. Digitaalinen kuva ei siis ole tuottanut uutta visuaalisen kulttuurin muotoa ja näkemisen tapaa, vaan tyytyy representoimaan perinteistä realistista kuvaa.

Jos elokuva ei tue toisenlaista katseen tapaa, voiko sitä katsoa toisin? Tällainen katse vaatii, että elokuvaa ei lueta sen ehdottaman tavan mukaisesti, vaan vastustaen ennalta annettua subjektin ja katseen paikkaa, jonka kamera usein tarjoilee. Kyseessä on strategia, joka tuottaa itse merkityksiä ja katsoo jotain mitä ei ehkä ole tarkoituksellisesti asetettu esille. Elokuvan lukutaitoa ajatellen voi kysyä millaista katsetta ja positiota elokuva vaatii. Elokuvan esittämiä asemoimisen tapoja ovat muun muassa elokuvan henkilöiden katseet ja katseen suunnat kuten myös elokuvallisten keinojen, kuten kuvakokojen ja kuvakulmien käyttö. Kaikki nämä elokuvalliset keinot puhuttelevat

katsojaa ja ohjaavat katsetta. Tätä ohjausta vastustava, luova ja tuottava katse vaatisi elokuvan työstämistä uudelleen, elokuvallisen realismin purkamista ja katseen ehtojen työstämistä, joka tuottaa uutta merkityksellisyyttä.

Lähteet

- Bolter, J. D. & Grusin, R. 2002, *Remediation. Understanding New Media*. Cambridge/London: The MIT Press.
- Crary, J. 1992, *Techniques of the Observer. On Vision and Modernity in the Nineteenth Century*. Cambridge/London: MIT Press.
- Descartes, R. 2001, *Teokset. Osa I*. Suom. S. Jansson. Helsinki: Gaudeamus.
- Dyer, R. 2002, *Älä katso! Seksuaalisuus ja rotu viihteeseen kuvastossa*. Suom. M. Lahti ym. Tampere: Vastapaino
- Lauretis, T. de, 2004, *Itsepäinen vietti*. Suom. T. Palin ja K. Sivenius. Tampere: Vastapaino.
- Manovich, L. 1996, "Tietokoneruudun arkeologiaa." Teoksessa Tarkka, M., Hintikka, K. A. & Mäkelä, A. (toim.) *Johdatus uuteen mediaan*. Helsinki: Edita, 166-182.
- Merleau-Ponty, M. 1993, *Silmä ja mieli*. Suom. K. Pasanen. Helsinki: Taide.
- Mulvey, L. 1975, Visual Pleasure and Narrative Cinema. *Screen 16:3*, Autumn 1975, 16-18. Saatavana www-muodossa: <http://www.panix.com/~squigle/vcs/mulvey-vpnc.html> (viitattu 19.5. 2005)
- Sihvonen, J. 2004, *Mediatajun paluu*. Helsinki: Like.
- Slater, D. 1995, "Photography and Modern Vision. The Spectacle of 'Natural Magic'." Teoksessa Jenks, C. (toim.), *Visual Culture*. London/New York: Routledge, 218-237.