

KARELIA-AMMATTIKORKEAKOULU

Media-alan koulutusohjelma

Sami Hakkarainen

ENSEMBLE ELOKUVAKÄSIKIRJOITUKSEN LÄHTÖKOHTANA

Opinnäytetyö

Toukokuu 2016

**OPINNÄYTETYÖ****Toukokuu 2016****Media-alan opinnäytetyö**

Länsikatu 15

80100 Joensuu FINLAND

013 337 7175

Tekijä(t)

Sami Hakkarainen

Nimike

Ensemble elokuvakäsikirjoituksen lähtökohtana

Tiivistelmä

Tässä opinnäytetyössä tutkin elokuvaohjaajan näkökulmasta sitä, kuinka lyhytelokuvan ohjaus- ja kirjoitusprosessi muuttuu mikäli näyttelijät otetaan mukaan käsikirjoitusprosessiin alusta asti. Silloin koko käsikirjoitus rakennetaan suhteuttaen kaikki sen tapahtumat näyttelijöiden omiin persoonallisuuden piirteisiin.

Käyn läpi kirjoitusprosessia heijastellen sen eri vaiheita sekä käsikirjoittamisen, että näyttelijän ohjaamisen teoriaan. Analysoin käsikirjoituksen eri ominaisuuksia ja sitä, kuinka ne kääntyvät elokuvaksi. Pohdin myös fiktion ja todellisuuden välistä rajamaastoa ja sitä, missä määrin näyttelijä todella näyttelee hänen omasta persoonastaan erillistä henkilöahmoa. Analysoin erilaisia ohjaamisen perinteeseen liittyviä konventioita ja suhteutan niitä omaan työhöni.

Toiminnallisena osuutena näyttelijälähtöisessä työpajaprosessissa on lyhytelokuvan käsikirjoitus, jossa näyttelijöiden kanssa tehtyjen harjoitusten ja kotitehtävien on annettu vaikuttaa käsikirjoituksen sisältöön. Tulen siihen loppupäätelmään, että näyttelijälähtöinen käsikirjoittaminen tuottaa vahvat valmiudet ohjaajalle ja näyttelijöille valmistautua kuvauksiin puhuttaessa psykologiseen realismiin tähtäävästä elokuvasta.

Kieli

suomi

Sivumäärä 66

Liitteet 1

Liitesivumäärä 26

Avainsanat

ensemble, elokuva, käsikirjoitus, ohjaaminen, näyttelemine, läsnäolo, flow



THESIS

May 2016

Degree Programme in Media

Länsikatu 15

FI 80100 JOENSUU FINLAND

013 337 7175

Author(s)

Sami Hakkarainen

Title

Project Panopticon or Ensemble as the Basis of Writing a Film Screenplay

Abstract

In this thesis I investigate the writing and directing process of a short film screenplay in a situation, where the actors have been decided before the writing took place. All content in the screenplay is therefore written according to the personal traits of the actors.

The writing process was dealt with from the beginning to finishing the script, reflecting the phases upon earlier theories of writing and directing. The different aspects of the screenplay were also analyzed and how they are turned into a film. I also analyzed the difference between fiction and reality and in what sense is the actor playing a character separate from his/her own personality. I also reflect upon the previous conventions of directing actors and set them in proportion with my own work.

As a functional part of the actor-based workshop process, there is a short film screenplay, in which the acting exercises and homework have influenced the substance of the story. It can be said in conclusion that the actor-based screenwriting process produces strong readiness for the director and the actors to prepare for the shooting of a psychologically realistic film.

Language

Finnish

Pages 66

Appendices 1

Pages of Appendices 26

Keywords

ensemble, screenplay, film, writing, directing, acting, flow, mindfulness, dramaturgy

SISÄLTÖ

1	Johdanto	4
1.1	Elokuva: muusa ja riivaaja	4
1.2	Teoreettisen taustan esittely.....	6
2	Käsikirjoitus.....	8
2.1	Käsikirjoituksesta ja sen tulkinnasta.....	8
2.2	Teema, eli miksi millään tällä olisi mitään merkitystä?	10
2.3	Klassinen vastaan eepinen dramaturgia.....	17
2.4	Henkilöhahmo, näyttelijä, ihminen?.....	25
2.5	Elokuvan maailma - kuvasto, ympäristö, taustatarinat.....	29
2.6	Kohtauksen anatomia eli muutama sana juonesta	33
3	Näyttelijän ohjaaminen	39
3.1	Ulkoa sisään vai sisältä ulos?	39
3.2	Näyttelijän ohjaaminen ja toiseus.....	45
3.3	Näyttelijän ohjaaminen ja flow.....	48
3.4	Näyttelijä tekniikan alaisuudessa.....	54
3.5	Harjoitukset	63
4	Tulokset.....	64
5	Pohdinta	65
	Lähteet	66

Liite 1 Käsikirjoitus

1 Johdanto

1.1 Elokuva: muusa ja riivaaja

Tässä opinnäytetyössä tutkin sitä, kuinka elokuvantekoprosessin rakenteet vaikuttavat näyttelijäntyöhön ja sen ohjaamiseen. Tarkastelen käsikirjoittamista, tekniikkaa ja tuotannollisia olosuhteita ohjaajan näkökulmasta, keskittäen huomioni niihin ongelmakohtiin joita syntyy käsikirjoitusta siirrettäessä paperilta elokuvaksi. Käytännön työnä toimii lyhytelokuva 'Projektin Panoptikon', jonka valmistumisprosessissa käytettyyn metodologiaan viitataan tässä opinnäytetyössä käsitteellä näyttelijälähtöinen käsikirjoitusmalli.

Oikeastaan jo ennen kuin olin ohjannut yhtään lyhytelokuvaa, minulla oli hyvin vahva intuitio siitä, kuinka kuvien, äänien ja tapahtumien tulisi soljua yhteen. Ohjaaja on tiettyssä mielessä kuin ennustaja, joka kuvittelee miltä elokuva näyttäisi kaikkine yksityiskohtineen aina näyttelemisestä kuvaan, ääneen, valoon ja lavastukseen. Tämä on se, mitä useat ammattilaisetkin kutsuvat "elokuvaohjaajan vaistoksi".

Tämä taipumus päiväunelmointiin vaikutti ainakin omalla kohdallani haluun ryhtyä tekemään elokuvaa. Hyvin nopeasti sain kuitenkin huomata, että kaikki ne kuvitelmat, joita kykenin käsikirjoituksen pohjalta luomaan tulevasta elokuvasta, eivät olleet lainkaan niin helppoja toteuttaa. Aina jokin meni eri tavalla kuin oli kuvitellut. Kuvauspaikka näyttää erilaiselta kuin olet kuvitellut, kuvakulmat eivät näytä samalta, näyttelijät puhuvat, liikkuvat ja reagoivat omalla tavallaan.

Tekstin ja sen toteutuksen välinen yhteensovittamisen tuska oli siis koko ongelmanasetteluni ydin. Halusin luoda elokuvan tavalla, jossa merkitysten siirtyminen tekstistä ohjaukseksi ja ohjauksesta näyttelijöille olisi mahdollisimman saumatonta ja helppoa. Käytännössä tämä ongelmallisuus koskee aivan kaikkia elokuvan osa-alueita, mutta opinnäytetyössäni olen rajannut sen kattamaan ainoastaan näyttelemisen ja käsikirjoittamisen välistä suhdetta.

Halusin tuottaa kirjoitusprosessiin selkeyttä, joka auttaisi tiettyssä mielessä nauttimaan käsikirjoituksen. Tarkoitus on luoda sellaiset kirjoitusolosuhteet, joissa teksti syntyisi

paisi itsestään, myös niin että sen kääntyminen näyttelemiseksi olisi niin vaivatonta kuin suinkin.

Tätä varten on tarpeellista määritellä elokuvan ydin, teema, ennen kuin itse kirjoitusprosessi voi edes alkaa. Elokuvan pääteeman ympärille kootaan näyttelijä-ensemble. Näyttelijät valitsin henkilökohtaisten haastattelujen perusteella. Valintakriteerejä oli monta: toisaalta se millaisia kokemuksia näyttelijällä on teemasta, toisaalta myös se millaisen kokonaisuuden näyttelijät muodostavat suhteessa toisiinsa, millainen on työmoraali ja lähtökohdat näyttelemiseen. Näyttelijöiden määrän olin rajoittanut kolmesta kuuteen lähinnä käytännöllisin perustein. Alle kolmella näyttelijällä tekeminen oli minulle liian tuttua jo entuudestaan ja kuutta enempää taas olisi hankala organisoida opiskelijatuotannon raameissa.

Tarina muodostuu näyttelijöiden ja ohjaajan pitämässä työpajoissa. Ohjaaja teettää näyttelijöillä kotitehtäviä, joiden tarkoituksena on saada näyttelijät aktivoitumaan tarinan kertojina. Porukka kokoontuu viikoittain keräten viikon aikana materiaalia ohjaajan antamien tehtävien pohjalta. Keräämällä näitä havaintoja ohjaaja alkaa muovata kokonaisuutta. Käyttämässäni työskentelytavassa ohjaajalla on lopullinen valta siitä, mikä päättyy elokuvaan. Hänen tehtävänä on kysyä, "Kuinka tämä idea palvelee teemaa?". Näyttelijöillä on kuitenkin jatkuvasti vapaus esittää kysymyksiä, uusia ideoita ja vaihtoehtoisia tulkintoja.

Tarkoituksena on samalla myös tutustuttaa ensamblen jäsenet toisiinsa ja luoda luottamuksellinen ilmapiiri, jossa voimakkaat näyttelysuoritukset olisi helpompi toteuttaa. Tarina syntyy keskustelun ja vuoropohjaisen tutustumisen kautta, mutta ohjaaja toimii jatkuvasti tilanteen konduktöörinä sikäli, että hän ei voi päästää tarinaa koskaan vieraantumaan teemasta.

Jarkko Suhonen opinnäytetyössä "Ryhmälähtöisen käsikirjoittamisen ohjaamisesta" on samoja piirteitä, mitä tässäkin ollaan tekemässä elokuvaan sovellettuna. Kehittelemäni kirjoittamisen tapa ei ole uusi, joskin kenties elokuvan puolella harvinaisempi. Työskentelytavassani on kuitenkin muutamia elementtejä, joita ei voi millään tapaa yleistää yleisiksi yhteisöllisen käsikirjoittamisen standardeiksi. Näitä ovat muun muassa vaati-

mus teemojen omakohtaisesta omaksumisesta, itsereflektointi ja meditaation omaksuminen osaksi näyttelyharjoitusten pääsisältöä. (Suhonen 2013).

Nimesin elokuvan Projekti Panoptikoniksi filosofi Michel Foucaultin käyttämän 'panoptikon'- käsitteen pohjalta, koska huomasin siinä yhtäläisyyksiä elokuvaluotannon olosuhteisiin. Alun perin panoptikon merkitsi Jeremy Benthamin 1700-luvulla lanseeraamille vankilarakennetta, jossa vanginvartija kykeni näkemään tornistaan kaikkiin sellihin yhtä aikaa. Tällöin jokaisella vangilla on yhtä lailla syy ajatella, että juuri häntä tarkkaillaan, vaikka tosiasiallisesti vanginvartija ei voikaan tarkkailla kuin yhtä vankihuonetta kerrallaan. Vaikutus perustuu siihen psykologiseen olettamukseen, jonka vangit heijastavat vanginvartijaan. (Foucault, 1980.)

Foucault käyttää panoptikonin vertauskuvana modernista yhteiskunnasta, jossa "linssijä on kaikkialla". Aikakautena, jolloin jokainen ihminen omistaa älypuhelimensa, ovat kaikki ihmiset tietyssä mielessä jatkuvan anonyymien tarkkailun alla. Panoptikonin symboloi tuota anonyymiä linssiä. Sen voima ei kuitenkaan perustu linssien määrään, vaan siihen psykologiseen vaikutukseen, jonka ihmisen tietoisuus tästä tilanteesta saa aikaan. Syntyy ajatus, että koska on olemassa mahdollisuus, että joku tarkkailee minua, on näin ollen vähiten riskialtista sovittaa käytökseni niin, että joku todella tarkkailee minua. (Foucault, 1980.)

Panoptikonin käsite kuvastaa minulle elokuvaa hyvin monella tavalla. Se kuvastaa itse elokuvan sisältöä fiktiivisenä luomuksena sikäli, että näyttelijät ovat jatkuvasti katsojan katseen alaisuudessa. Käsikirjoituksen sisältö rakentuu siten, että tapahtumat ovat alituvassa suhteessa katsojan katseelle. Mutta se kuvastaa myös elokuvanteon olosuhteita, sillä elokuvaa tehdessä näyttelijä on ohjaajan ja kuvausryhmän katseen alaisuudessa, jotka taas ovat muiden, vielä ylempien voimien (tuottajat, rahoittajat) katseen alaisuudessa.

1.2 Teoreettisen taustan esittely

Näyttelijälähtöinen käsikirjoittaminen ei olisi mahdollista ilman vahvaa peruspohjaa klassisen dramaturgian teoriaan. Käyn tässä opinnäytetyössä läpi muutamia käsikirjoittamisen kannalta oleellisia käsitteitä nimenomaan näyttelijänohjaamisen näkökulmasta

niin, että käsikirjoittamisen maailmaa pyritään integroimaan osaksi näyttelemisen maailmaa. Avaintöksinä käsikirjoittamisen teorialle toimivat Aristoteleen Runousoppi (suom. 2012), Anders Vacklinin & Janne Rosenvallin kokoomateos 'Käsikirjoittamisen taito' (2015), Robert McKeen 'Story' (1989) sekä Christopher Voglerin 'The Writer's Journey' (2007). Käyn läpi käsikirjoittamisen peruskäsitteitä ja pohdin samalla käsikirjoituksen asemaa elokuvatuotannossa.

Vastapainona aristoteelisista perinteistä ammentaville kirjoittajille otin Bertolt Brechtin esseekokoelman 'Kirjoituksia teatterista' (1991), johon on koottu esseitä Brechtin eeppeistä dramaturgiasta. Eeppeisen ja klassisen dramaturgian välinen jännite liittyy kuitenkin kokonaisrakenteisiin, ei niinkään yksittäisiin käsitteisiin kuten teema, aihe tai henkilö, joten käsittelen sitä yhtenä omana lukunaan.

Pyrin jatkuvasti tarkastelemaan käsikirjoittamista nimenomaan ohjaamisen kautta ja havainnollistamaan niitä ongelmakohtia joita syntyy tekstin ja toteutuksen välisestä integraatiosta, siitä mikä on ohjaajan lopullinen tehtävä. Lisäapua tähän etsin muun muassa Sidney Lumetin (2004) ja Andrey Tarkovskyn (1989) kirjoituksista, jotka edustavat elokuvaohjaajan ääntä opinnäytetyössä.

Ohjaamista käsittelevässä luvussa käyn läpi näyttelijänohjaamisen ongelmanasettelua toiseuden, läsnäolon ja flow'n käsitteiden kautta. Pääasiallinen teoreettinen sisältö perustuu Konstantin Stanislavskin (1989–1990, suom. 2011) ja Judith Westonin (1999) teksteille, mutta apuvoimia näiden tulkintaan löytyy psykologian puolelta muun muassa Csikszentmihaly'n (1989), Golemanin (2010) ja Gotschallin (2013) teksteistä. Jäsentelen näyttelynohjaamisen teoriaa jakamalla sen kahteen eri tulokulmaan: ulkoa sisäänpäin ja sisältä ulospäin etenevään lähestymistapaan. Pohdin, millaisia implikaatioita ja maailmankuvia kumpikin lähestymistapa sisältää ja mihin käyttötarkoitukseen kumpikin soveltuu parhaiten. Pohdin myös meditaation yhteyttä näyttelijän ja ohjaajan työhön (Haft, 2015; Yakubovskaya 2014). Loppuvaiheilla käyn myös läpi tekniikan merkitystä näyttelijänohjaamisen kannalta, käyttäen referenssinä Kari Pirilän ja Erkki Kiven Teos, Otos, Leikkaus- kirjasarjan teoksia (2007, 2010).

Sikäli kun tekstissä on osia, jotka eivät viittaa johonkin esittelemistäni kirjoittajista, ne ovat omaa teoriaani, jonka pohja on syntynyt käytännön kokemusten kautta.

2 Käsikirjoitus

2.1 Käsikirjoituksesta ja sen tulkinnasta

Kuten aina, kun puhutaan jostain luovasta toiminnasta, on syytä teroittaa, ettei ole olemassa mitään yhtä tapaa tehdä käsikirjoitus, eikä edes kahta tai kolmea, vaan oikeastaan tapoja on niin paljon kuin on tekijöitä. Näin ollen ei ole myöskään mitään syytä erotella toisistaan "uusia tapoja tehdä" ja "vanhoja tapoja tehdä", sillä tekemiseen liittyy niin paljon erilaisia nyansseja, että tällaiset kategoriat tuntuvat keinotekoisilta. Tässä tekstissä pyrin kuitenkin hahmottelemaan käsikirjoituksen tulkinnan pohjimmaisista rakenteista ja sen ympärille kertyneistä konventioista, enkä keskity paljoakaan yksilöllisiin eroihin erilaisten käsikirjoitusten välillä, joita saattaisi syntyä tekijäidentiteetin, genren, tyylin tai aikakauden ansioista. Olen enemmän kiinnostunut niistä rakenteista, jotka toteutuvat kaikista näistä asioista huolimatta sillä hetkellä, kun elokuvantekijä katsoo käsikirjoitustaan ja pohtii, kuinka toteuttaisi sen. Kyse on yksinkertaisesta jaottelusta tekstin ja elokuvan välillä. Siitä, kuinka sarja sanoja saattaa muuttua audiovisuaaliseksi virtaukseksi, jonka sisältö on systemaattisesti rakennettu osaksi ulkoista todellisuutta ja sen jälkeen taltioitu kameran ja mikrofonin avulla.

Käsikirjoitus muodostaa perinteisen elokuvatuotannon rungon, sen ytimen. Se sisältää monenlaista tietoa, joka määrittelee koko tulevan tuotannon kulkua: siinä määritellään minkälainen tarina halutaan kertoa, millaisia näyttelijöitä tarvitaan sen kertomiseen, missä kaikki tämä tapahtuu ja miten, mitä esineitä, välineitä ja efektejä käytetään tarvittavan lopputuloksen saamiseksi. Käsikirjoitus ei ole itsenäinen teos, vaan osa suunnitelmaa, jonka avulla lopullinen elokuva luodaan. Tämän vuoksi käsikirjoituksesta on tärkeä havainnoida asioita kuten kuinka paljon vaikkapa jotkin lavasteet tulisivat maksamaan tai millaisia kuvauspaikkoja elokuvaa varten tarvitaan. (Pirilä & Kivi, 2010, 63.)

Se, kuinka paljon painoarvoa käsikirjoitukselle annetaan, riippuu varmasti pitkälti siitä, miten kyseisessä työryhmässä ollaan totuttu työskentelemään. Käsikirjoituksen vahva asema on osin perua teatterista, jossa kirjoittajan työllä oli vahva itseisarvo. Elokuvaohjaaja Sidney Lumet tiivistää:

Minulla on teatteritausta. Teatterissa kirjoittajan työtä pidetään pyhänä. Kirjailijan tarkoituksen toteuttaminen on koko tuotannon ensisijainen päämäärä. Käytän sanaa 'tarkoitus' ilmaisemaan syytä, joka on saanut kirjailijan kirjoittamaan näytelmän. Itse asiassa Näytelmäkirjailijoiden liiton sopimuksen mukaan kirjailijalla on viimeinen sana kaikesta – roolituksesta, lavasteista, puvuista, ohjaajasta – mukaan lukien oikeus vetää näytelmä pois ennen ensi-iltaa, jos hän on tyytymätön siihen, mitä näyttämöllä näkee. (Lumet 2004, 41.)

Hyvin kirjoitettu käsikirjoitus on yhtenäinen merkitysten paketti, joka voidaan myydä, ymmärtää ja tulkita uudelleen. Käsikirjoitus tuottaa päämääriä, se ennustaa tulevaisuutta. Sen pohjalta kaikki elokuvatuotannon eri osa-alueiden työntekijät kykenevät näkemään, mitä heiltä tähän tuotantoon tarvitaan. Se asettaa tähtäimen, jota tuotannon kaikki osapuolet pyrkivät omalta osaltaan toteuttamaan.

Tuotannon aikana käsikirjoitukseen kohdistuu kahdenlaista eri katsomisen tapaa: taiteellista ja tuotannollista. Taiteellinen katsomistapa kysyy käsikirjoitukselta: "Mitä tämä merkitsee ja kuinka se toteutetaan niin, että tämä tarkoitus ilmaistaan elokuvassa mahdollisimman johdonmukaisesti?" Merkittävin taiteellinen katsomisvastuu on ohjaajalla, mutta myös näyttelijät ja tekniikkaryhmästä taiteellisesti vastuussa olevat jäsenet kohdistavat tämän katsomistavan käsikirjoitukseen. Tuotannollinen katsomistapa kysyy käsikirjoitukselta: "Mitä resursseja tämän käsikirjoituksen toteuttaminen vaatii, kuinka paljon ne maksavat ja mitä se merkitsee aikataulujen kannalta?" Näiden kahden eri katsomisen tavan yhteensovittaminen on yksi isoimpia elokuvanteon ongelmanasetteluja.

Käsikirjoituksen tulkinta vaatii kuitenkin tarkkaa silmää merkitysten havaitsemiselle ja niiden välisille yhteyksille. On mahdotonta tulkita tekstiä täysin "niin kuin käsikirjoittaja sen tarkoitti", mutta on kenties mahdollista tulkita sitä niin, että se pysyy omien raa- miensa sisällä yhtenäisenä. Ongelmia syntyy, jos ohjaaja ei ymmärrä käsikirjoitusta tai jos ohjaaja ei ymmärryksestään huolimatta kykene visiotaan selittämään muille. Tällöin koko tuotanto kärsii, koska ohjaajalta ei tule häneltä oletettuja ohjeita tai ne päätyvät toteutumaan ristiriitaisella tavalla. Jos näyttelijä ei koekaan jotain repliikkiä mielekkääksi, konsultoidaanko käsikirjoittajaa vai ohjaajaa repliikin poistamisesta? Näyttelijät voivat tarvita spontaaniutta ja vapaata tilaa, mutta kuvaaja, valaisija ja äänittäjä sen sijaan tarvitsevat suunnitelmia ja tiukkoja rajauksia. Ohjaaja voi haluta sitä tai tätä elokuvaan, mutta jossain vaiheessa budjetti tulee vastaan. Tehdäänkö kompromisseja vai pis- tetäänkö tuotanto jäihin? (Lumet 2004, 44.)

Katsoja, joka ei lainkaan voi ymmärtää elokuvatuotannon sisällä tapahtuneita sisäisiä ristiriitaisuuksia, näkee ainoastaan epäkoherentin kokonaisuuden ja toteaa elokuvan huonoksi. (Lumet 2004, 42.) Lumet tiivistää hyvin käsikirjoittajan ja ohjaajan välisen yhteistyön uhkat ja mahdollisuudet:

Olemme kaksi eri ihmistä, jotka yrittävät yhdistää kykynsä, joten on oleellista, että olemme yhtä mieltä käsikirjoituksen tarkoituksesta. Ihannetapauksessa tulos on kolmas tarkoitus, jota kumpikaan meistä ei alussa nähnyt. Surkeimmassa tapauksessa voi tuloksena olla tuskastuttava sarja vastakkaisia tarkoituksia, mikä johtaa siihen, että valkokankaalle päätyy jotain päämäärätöntä, sekavaa tai suoranaisten huonoa. (Lumet 2004, 42.)

Minulle näyttelijälähtöisessä käsikirjoitusmallissa on kyse sekä taiteellisesta että tuotannollisesta selkeyttämisestä. Sen tarkoituksena on vähentää kaikki sisäisesti ristiriitaiset muuttujat minimiinsä ja organisoida tuotantotilanne niin, että merkitysketjujen vääristymiselle jää mahdollisimman vähän kasvutilaa. Kun näyttelijöille annetaan valtaa vaikuttaa käsikirjoitukseen, tilanne muuttuu. Näyttelijät eivät ole enää pelkästään tekstin tulkitsijoita, vaan he ovat myös sen luoja. Väärintulkinnan mahdollisuudet vähenevät, kun näyttelijät ovat tietyssä mielessä kasvaneet käsikirjoitusprosessin aikana hahmojensa jalkoihin. Syntyy pitkäjänteistä keskustelua, joka syventää hahmojen taustoja saaden nämä tuntumaan paljon enemmän omilta. Tässä prosessissa näyttelijällä on paljon enemmän aikaa sisäistää hahmonsa ja samalla toisaalta esittää erilaisia kysymyksiä ohjaajalta.

Näyttelijöiden kirjoittama materiaali keskittyy pääasiassa heidän hahmoihinsa ja hahmojen välisiin suhteisiin. Ajattelen asiaa niin, että näyttelijät tuottavat hahmoihinsa mahdollisimman paljon taustamateriaalia, jota hyödyntämällä ohjaaja orkestroii itse varsinaista kokonaisuutta. Näyttelijälähtöisessä kirjoittamisessa ohjaajalla on kaikesta huolimatta selkeästi langat käsissään, sillä hän lopulta tekee päätöksen siitä, mikä kerätystä materiaalista on tarpeellista näyttää itse tarinassa. Jotta valinnoissa säilyisi jokin yhdenmukaisuus, on puhuttava hetki teemasta.

2.2 Teema, eli miksi millään tällä olisi mitään merkitystä?

Teema on elokuvaa yhdistävä laaja idea. Se kertoo, mistä elokuvassa on kysymys. Teema käsittelee jotain yleisinhimillistä kokemusta ja antaa teokselle syvyyden. Valmiissa elokuvassa teema on osa rakennetta sekä kohtaustasolla että kokonaisuutena. (Vacklin 2015, 241.)

Teemasta juontuu elokuvan päälause eli premissi, joka luo elokuvan maailmaan konfliktin. Ilman elokuvan ytimeen kirjoitettua suurta konfliktia elokuvalla ei ole yhtenäistä etenemisliikettä ja ilman etenemisliikettä ei ole tarinaa. Usein temaattinen konflikti on luonteeltaan ideologinen, mutta sen ei tarvitse olla mustavalkoinen. Se voi liittyä maailmankuvien välisiin eroihin, sukupuoleen, yhteiskunnallisiin jännitteisiin tai suuriin metaforallisiin kertomuksiin hyvän ja pahan taistelusta. Pohjimmiltaan teemassa on kyse ihmisen tarpeesta jäsentää ympärillään leviävää kaoottista ja epäorganisoitunutta maailmaa vastakohtien kautta. (Vacklin 2015, 241.)

Teema vastaa kysymyksiin kuten: "Miksi juuri tämä kohtaus, eikä jokin muu? Miksi juuri tämä hahmo, tämä paikka, tämä juonenkäännös, tämä musiikki, tämä tunnelma?" Elokuva koostuu rajallisesta määrästä aikaa, näin ollen myös rajallisesta määrästä kohtauksia, rajallisesta määrästä kuvia ja ääniraitoja. Teema on se, mikä nitoo kaikki nämä elementit yhteen, antaa niille merkityksen. Elokuvaohjaaja Andrey Tarkovsky on hyvin tarkkanäköisesti analysoinut elokuvan pohjimmaista olemusta nimenomaan sen kautta, kuinka siinä käsitellään aikaa täysin eri tavalla kuin missään muussa taiteenmuodossa. (Tarkovsky 1989, 90–91; Vacklin 2015, 241.)

Luulen, että elokuvankatsoja etsii elokuvissa yleensä aikaa – kadotettua, elettyä tai siihen asti kokemattomaa. Ihminen hakee sieltä elävää kokemusta, koska mikään muu taide ei sillä tavalla laajenna, rikasta ja tiivistä ihmisen tosiasiallista kokemusta kuin elokuva, eikä pelkästään rikasta vaan pidentää, pidentää huomattavasti. Tässä on elokuvan todellinen voima, ei "tähdissä", juonessa eikä viihteellisyydessä. (Tarkovsky 1989, 91.)

Kamera ja mikrofoni siis vangitsevat ennen kaikkea aikaa. Toki myös valoa ja väreilyä, joka heijastuu henkilöistä, paikoista ja esineistä, mutta ennen kaikkea aikaa, joka sitoo noita kaikkia elementtejä. Elokuvaohjaajan tehtävänä on siis muovata ajasta esiin ne kuvat, jotka ovat välttämättömiä hänen käsittelemänsä teeman esille tuomiseksi. (Tarkovsky 1989, 91.)

Samaan tapaan kuin kuvanveistäjä ottaa marmorilohkareen ja tuntien sisällään tulevan teoksen piirteet poistaa siitä kaiken ylimääräisen myös elokuvantekijä ottaa "aikalohkareen", joka kattaa elämän valtavan ja jäsentelemättömän tosiasioiden kokonaisuuden, leikkaa pois ja hylkää kaiken tarpeettoman jättäen jäljelle vain sen, mikä jää tulevan elokuvan osaksi, sen, mikä saa paikkansa elokuvallisen kuvan rakenneosana. (Tarkovsky 1989, 91.)

Teema usein implikoi myös sanomaa. Jotta teeman käsittely voisi välttää saarnaavan sävyn, on elokuvantekijän suhtauduttava aiheeseensa tyyneydellä. Hän ei saa asettua

elokuvansa teeman ulkopuolelle, vaan hänen on annettava sen kummuta itsestään, jopa satuttaa itseään, jos tarpeellista. Elokuvantekijän on myönnettävä oma rajallisuutensa ja paikkansa teeman sisällä. Taideteos on aina tekijäänsä suurempi ja merkityksellisempi, sillä tekijä on kuolevainen, teos sen sijaan kuolematon. (Tarkovsky 1989, 79, 93–94, 104.)

Tarina voi käsitellä useita eri asioita, mutta useimmiten jopa niitäkin lävistää jokin yläteema. Yläteema rajaa ja tarkentaa teemojen fokusta, se antaa niille hyvin yksityiskohdaisen sävyn. Charlie Kaufmanin 'Synecdoche, New York' käsittelee ihmisen halua saavuttaa elämässään jotain merkityksellistä. Siinä käsitellään kunnianhimoa, rehellisyyttä ja rakkautta, mutta elokuvan lävistävä yläteema on kuitenkin kuolema. Kuolema yläteemana sävyttää rakkauden, totuuden ja kunnioituksen tavoittelua, se tarkentaa elokuvan sanomaa: "Meillä on vain oma pieni rajallinen aikamme täällä tehdä jotain merkityksellistä." (Vacklin 2015, 241, Kaufman 2008.)

Kun elokuvan teema on ratkaistu, voidaan siitä päätellä millaisia hahmoja tarina tarvitsee. Kun hahmot on ratkaistu, syntyy juoni heidän tarpeidensa mukaan kuin itsestään. Tämä estää juonta rönsyilemästä sivupoluille, se karsii pois kaikki turhat sivuhenkilöt ja muut "darlingit", jotka kirjoittaja voi innostuksen tai muun harhavaikutteen alaisuudessa tarinaan kirjoittaa. (Vacklin 2015, 243–245.)

Kirjoittamalla käsikirjoituksen yhden yhtenäisen teeman ympärille elokuvantekijä saa katsojan heijastelemaan enemmän merkityksiä elokuvaan kuin jos elokuva koostuisi useista yhtä arvokkaista ideoista ja sivupoluista. Teema on peili, jonka kautta katsoja löytää elokuvasta yhtymäkohtia omaan elämäänsä riippumatta siitä missä, milloin tai kenelle elokuva tapahtuu. Teema tuottaa elokuvaan intuitiivisesti pohjarakenteen. Siihen nojaten voidaan jo kysyä: "Jos tämä on elokuvan teema, minkä on silloin oltava lähtötilanne ja mikä on tarinan lopputulos?" (McKee 1997, 115.)

Muodostaakseen elokuvaan merkityksiä on elokuvan pääteemalla oltava paitsi arvolataus myös syy. Syyt, jotka johtavat tuohon lopputulokseen pystyvät tuottamaan elokuvan teemaan harmaan sävyjä. 'Synecdoche, New York'in päähenkilö on teatteriohjaaja Cotard, joka pyrkii tuottamaan elämäänsä merkitystä luomalla megalomaanisen teatteriproduktion, jossa hän pyrkii toisintamaan omaa elämäänsä teatterin keinoin niin totuu-

denmukaisesti kuin mahdollista. Paradoksaalisesti tämä halu taltioida elämää vain ajaa hänet entistä kauemmas totuudesta, sillä yrittäessään replikoida elämäänsä hän ajautuu replikoimaan itseään replikoimassa itseään. Elämän ja teatterin välinen yhteensopimattomuus johtaa kierteeseen, joka voisi jatkua loputtomiin. Vasta kun teatteriproduktioon ilmestyy näyttelijä, joka alkaa ohjata näytelmää ja Cotard itse pistetään näyttelemään siivooja Elleniä (sivuhahmo tarinassa), kykenee Cotard vapautumaan. Elokuvan arvolaus on siis positiivinen: totuus voittaa, mutta sen syy on se, että totuus voittaa vain jos luovomme halustamme hallita sitä. Tämä nivoutuu yhteen elokuvan päälauseen kanssa, jonka uskon olevan: "Maailmassa on miljoonia ihmisiä, eikä yksikään heistä ole statisti." (McKee 1997, 116–117; Kaufman 2008.)

Elokuvan tematiikan jakaminen kahtia aiheuttaa etenemisen teesin ja antiteesin kautta kohti synteisiä. Tämä luo elokuvaan sen luontaisen rakenteen ja tuottaa draamaa. 'Synecdoche, New York':issa viitataan jatkuvasti ajatukseen siitä, ettei Cotard kykene saavuttamaan yhteyttä elämäänsä: hän on estynyt seksuaalisesti, hän ei uskalla puhua vaimolleen avoimesti, hän jopa sairastuu sairauteen joka estää häntä tuottamasta kyyneleitä, joten hän joutuu käyttämään erillisiä vesitippoja kohdatessaan jotain surullista. Elokuvan antiteesi heijastaa jotain negatiivista kokemusta elämästä, mutta se ei ole välttämättä essentialisesti pahaa. (McKee 1997, 118–120; Kaufman 2008.)

Teesin ja antiteesin välisessä dialogissa on tärkeää dynamiikka, eli muutokset valtaasetelmissa. Mikäli tarina olisi koko ajan vain selkeästi toisen osapuolen jatkuvaa voitonjuhlaa, katsojalle tulisi olo, että elokuva vain yksioikoisesti pyrkii propagoimaan sanomaansa. Se paljastaisi kirjoittajan tekstin takana ja vähentäisi tarinan omaäänisyyttä. (McKee 1997, 120.)

Käsikirjoittajakonsultti Robert McKee jakaa tarinan lopetukset temaattisesti kolmeen pääkategoriaan: idealistiseen, pessimistiseen ja ironiseen, eli harmaaseen lopetukseen. Idealistiset lopetukset ovat selkeitä "hyvä voittaa pahan" tyyppisiä lopetuksia. Taistelun kautta voittoon käyty matka tuottaa kathartisen kokemuksen ja hyvänolontunteen siitä, että elämä kantaa. Idealistisia lopetuksia voi kritisoida siitä, etteivät ne jätä katsojalle mitään käsiteltävää. Kaikki elokuvan konfliktit viedään onnellisesti loppuunsa, katsoja on kyllä tyytyväinen elokuvan henkilöhahmojen puolesta, muttei vie elokuvasta mitään omaan elämäänsä, vaan saattaa jopa jäädä lapsenomaisen eskapistiseen olotilaan: "Oli-

sipa oikeakin elämä tuollaista..." Suhde todellisuuteen ei syvenny, vaan typistyy. Ihminen ei tarinallistamisen lopputuloksena saavuta kirkkaampaa suhdetta itseensä ja elämäänsä vaan päinvastoin pyrkii kieltämään koko suhteen olemassaolon. Idealistinen lopetus voi olla vakuuttavampi, jos elokuvan paha on jotain, jota emme yksioikoisesti liitä pahuuteen tai jos se on jotain arkisemmalla tasolla tunnistettavampaa kuin esimerkiksi terroristijärjestö tai fantastinen pimeyden ruhtinas. Elokuva voi olla positiivissävytteinen olematta naiivi, kunhan sekä negatiivinen että positiivinen puoli kuvataan tarpeeksi moniulotteisesti ja rehellisesti. On kuitenkin myös totta, etteivät kaikki kirjoittajat alun alkaenkaan edes halua sanoa mitään tosissaan katsojilleen, vaan ainoastaan tienata kirjoittamalla elantonsa; tämä ei tosin muuta mitään siitä mitä olen tässä sanonut, vaan tekee siitä päinvastoin entistä riettaampaa. Tällöin myös kirjoittaja osoittaa katkaisseensa välinsä todellisuuden kanssa. (McKee 1997, 122–123.)

Pessimistisessä tarinassa on negatiivinen lopetus. Opettavainen pessimismi on sitä, kun kirjoittaja antaa pahan voittaa. Pessimismi puhuttelee haluamme vaikuttaa yhteiskuntaan, sen kathartisuus perustuu katsojan oikeudenmukaisuuden janon herättämiseen näyttämällä päinvastainen vaihtoehto. Sen taustalla on oivallus siitä, että jos elokuva liian yksioikoisesti näyttää "kuinka kaikki tehdään oikein", ei tällöin katsojalle jää mitään ajateltavaa. Elämä on myös usein liian monimutkaista jotta tällaiset "kuinka asiat tehdään oikein"- lopetukset voisivat olla erityisen uskottavia. Negatiivisten lopetusten pääpointtina onkin haastaa katsoja ajattelemaan itse. Negatiivisen lopetuksen ongelmana on sen raskaus. Hyvin harva ihminen on henkisesti niin vahva, että jaksaisi katsoa tällaisia elokuvia, eikä usea haluakaan sellaista nähdä, jos oma elämä tuntuu jo valmiiksi raskaalta. Toisaalta katsomalla raskaita elokuvia voi löytää omasta elämästään positiivisia puolia jotka normaalisti sivuutti itsestäänselvyyksinä. Hyvin toteutettu negatiivinen lopetus ei ole pelkkää provosointia, vaan se herättää meidät katsomaan elämää uudella tavalla. (McKee 1997, 124.)

Lisäksi on vielä kolmas, harmaan lopetuksen tematiikka, jota käsikirjoituskonsultti Robert McKee kutsuu 'ironiseksi lopetukseksi'. Harmaa lopetus syleilee elämää sen kaikessa ristiriitaisuudessaan; se ei suostu sokeriseen idealismiin, muttei myöskään nihilistiseen synkistelyyn. Tällaisten elokuvien sanomaa sävyttää usein vaatimattomuus, pyrkimys totuuteen ja syvälinen elämäkokemus. Tällaiset tarinat kieltäytyvät lyömästä elämää lukkoon ja sen sijaan syleilevät sitä sen kaikessa avoimuudessaan. Esimerkiksi

Richard Linklaterin ja Charlie Kaufmanin käsikirjoitukset käsittelevät toistuvasti harmaan lopetuksen tematiikkaa. (McKee 1997, 125–129; Linklater 2012, Kaufman 2008.)

Harmaa lopetus on kaikista haastavin lopetus, ei pelkästään koska se vaatii käsikirjoittajaltaan elämäkokemusta ja syvällisiä näkemyksiä joita ei pysty kopioimaan muilta, vaan myös rakenteellisista syistä. Se ei pääty negatiivisesti tai positiivisesti, mutta se ei vielä tarkoita etteikö lopetuksella olisi merkitystä. Lopetuksen antiteesi ja teesi eivät saa päätyä kumoamaan toisiaan, vaan niistä on synnyttävä jokin hyvin monisäikeinen synteesi. Sen dramaturgiassa kuljetetaan samanaikaisesti kahta eri näkökulmaa antaen niille molemmille yhtä paljon painoarvoa ja argumentteja. Käyttämällä useita eri päähenkilöitä, episodirakennetta tai muita rakenteellisesti kokeellisia ratkaisuja tarinankertoja voi päästä irti tarinan yksioikoisesta positiivisen ja negatiivisen välisestä dikotomiasta. Hyvin toteutettu harmaan lopetuksen elokuva ei ole missään nimessä tasapaksu ja kompromissinhakuinen, vaan päinvastoin täynnä elämänmakuisia ristiriitoja, ratkaisuja ja lopputuloksia. Harmaan lopetuksen päätteeksi henkilöhahmot ovat yleensä käyneet läpi jonkin muutoksen, mutta eivät välttämättä koko elämää lukkoon lyöväällä tavalla. Se jättää katsojalle tunteen siitä, että henkilön elämä ja ongelmat tulevat vielä jollain tapaa jatkumaan elokuvan päätyttyäkin, mutta kenties elokuvan konfliktien läpi käyminen antaa heille jonkin uuden ja merkityksellisen näkökulman jolla käydä noita konflikteja vastaan. Harmaan lopetuksen katharsis perustuu katsojan absoluuttiseen imeytymiseen elokuvan premissiin ja oivallukseen siitä, että "tällaista elämä on!" (McKee 1997, 125–129.)

Teema on linssi, joka ohjaajan täytyy asettaa silmiensä eteen voidakseen nähdä maailma elokuvana. Se pitää fokuksen selkeänä: ideoiden arviointiin syntyy standardi jonka mukaan eri ideoita voidaan pistää arvojärjestykseen. Aina kun syntyy uusi idea, voidaan sitä mitata kysymällä: "Miten se palvelee teemaa?" Kun yksi idea on hyväksytty, syntyy seuraavalle idealle taas lisää standardeja: paitsi että idean on viitattava teemaan, on sen myös oltava yhdenmukainen aiemmin hyväksytyyn idean kanssa. Emme kirjoita elokuvaan mitään sen pohjalta, kuinka "kivalta" se meistä tuntuu, vaan sen pohjalta, mitä elokuvassa täytyy väistämättä olla, jotta teeman mukainen teesi ja antiteesi saataisiin kuljetettua alkutilanteesta johdonmukaisesti kohti loppuratkaisua.

Puhun näyttelijälähtöisestä käsikirjoittamisesta erotuksena ryhmälähtöisyydestä ja yhteisöllisyydestä sen vuoksi, että siinä näyttelijät kuitenkin ovat lopulta näyttelijöitä. Heidän pääsääntöinen työnsä on toteuttaa rooli; käsikirjoitusprosessiin osallistuminen on tapa omaksua se. Sikäli kun olen ymmärtänyt, yhteisöllisessä käsikirjoitusmallissa pyritään demokraattisuuteen itseisarvona; prosessi korostuu lopputuloksen kustannuksella. Tällaisesta ei näyttelijälähtöisessä työskentelyssä ole kysymys. Tarkoitus on tuottaa nimenomaan mahdollisimman sisäisesti yhtenäinen elokuva, prosessin arvo on suoraan verrannollinen sen tuottamiin lopputuloksiin. Jotta tämä ideaali voi toteutua, tarvitaan sääntöjä jotka rajoittavat yksilöiden toimintaa ja arvottavat ideoita. On kuitenkin huomionarvoista, että teema on tiettyssä mielessä jopa ohjaajaakin suurempi auktoriteetti. Ohjaajalta vaaditaan vahvaa itsetietoisuutta ja kykyä reflektoida ideoita suhteessa teemaan. Ohjaajan työnä ei ole toteuttaa mielihalujaan, vaan rajoittaa käytettävissä olevaa materiaalia teeman palvelukseen. (Suhonen 2013, 6–7.)

Jos teoksen yläteema on autenttisuus, voivat alempia teemoja olla kunnianhimo ja rakkaus. Tematiikka on kolmijakoinen; yläteema lävistää kaksi alateemaa, jotka taas toimivat toistensa kontrapunkteina. Alamme huomata, minne tämä johtaa:

Taulukko 1. Teemat Projekti Panoptikonissa (Liite 1).

Teesi	Antiteesi
Lineaarisuus - elämä on kuin elokuva.	Syklisyys - elämä on kuin virtaus.
Ego - jokainen meistä on uniikki yksilö.	Egokuolema - yksilöllisyys on harha.
Suljettu dramaturgia - elämällä on päämäärä, joka täytyy saavuttaa yksilön valintojen kautta.	Avoin dramaturgia - elämä täytyy kokea tässä ja nyt, mitään päämäärää ei ole.
Imago on oleellinen osa yksilöä, sen kautta tarinallistetaan oma elämä, se auttaa saavuttamaan päämäärän.	Imago on vankila joka estää yksilöä kohtaamasta muut ihmiset aidosti.
Älyllisyys, analysointi, logiikka, hyöty ja haitta, ennakointi.	Impulsiivisyys, tunteet, irrationaalisuus, aitous, hetkellisyys, riski.

Elokuva kertoo siis päähenkilön matkan läntisestä ajattelutavasta kohti itämaisempää lähestymistapaa. Seuraavaksi voimme päättää, millaisen päätöksen haluamme tämän tematiikan ympärille rakentaa: idealistisen, pessimistisen vai harmaan? Todellisuus on,

että molempia ajattelumalleja tarvitaan; mutta koska elämme länsimaisessa kulttuurissa on mielekkäämpää käsitellä tätä tematiikkaa nimenomaan näin päin. Harmaa lopetus viittaisi siis ajatukseen, että elokuvan alussa täytyy esitellä tilanne, jossa päähenkilön ego käy kamppailuun yhteisön ennakoasenteita vastaan, mutta lopussa nuo kaksi saavuttavat synteisin: yksilö saavuttaa yhteyden ympäröivään maailmaan nimenomaan yksilöllisyytensä kautta, ei näkemällä itseään muiden silmin.

Ennen kuin käymme kuitenkaan liian innokkaasti lyömään lukkoon mitään dramaturgista muotoa, lienee tarpeen kuitenkin tarkastella niitä vaihtoehtoja, joita teeman käsitelyssä on tarjolla. Teema itsessään on jotain, joka jokaisella elokuvalla täytyy olla riippumatta sen rakenteesta, mutta rakenne voi muuttua hyvin oleellisesti sitä tapaa, jolla teemaa lopullisessa tuotoksessa käsitellään.

2.3 Klassinen vastaan eepinen dramaturgia

Kokonaisuudella on alku, keskikohta ja loppu. Alku on sellainen, joka ei itse välttämättä ole minkään seuraus, mutta jonka seurauksena toinen asia on luontevasti olemassa tai syntyy. Loppu sitä vastoin seuraa jostakin joko välttämättä tai yleisesti, eikä siitä seuraa mitään muuta. Keskiosa on sellainen, joka seuraa jostakin edeltävästä ja josta sen jälkeen seuraa jotakin. Hyvin muodostettujen juonten ei siis pidä alkaa mistä sattuu ja loppua minne sattuu, vaan noudattaa tässä esitettyjä perusteita. (Aristoteles 1450b, 190.)

Käsite 'dramaturgia' viittaa tapaan, jolla käytettävissä oleva materiaali organisoidaan yhtenäiseksi kokonaisuudeksi. Se vastaa kysymyksiin kuten, "Mitä on oleellista kertoa tässä kohtaa ja miten?" (Aristoteles, Kivimäki, Korhonen, Heinonen, Korhonen, & Reitala 2012, 1447–1450a, 97). Niin kauan kuin on kerrottu tarinoita, on ollut myös koulukuntia ja aatesuuntauksia, jotka ovat pyrkineet jollain tapaa rajoittamaan ja ohjaamaan tarinankerronnan virtauksia. Kun näitä rajoitteita aletaan systemaattisesti ylläpitämään, voidaan puhua perinteestä. Perinteet kuitenkin elävät ajassa ja näin ollen myös dramaturgia muuttuu yhteiskuntansa näköiseksi. On kuitenkin hyvä tiedostaa, mistä kaikki on lähtenyt liikkeelle, mitkä ajatukset ovat kaikesta huolimatta säilyneet tai kuinka noita ajatuksia tulkitaan nykyään. Jaotelllessani dramaturgiaa klassiseen ja eepiseen, pyrin sillä lähinnä avaamaan jonkinlaisen portin dramaturgian teorian analyysille, en niinkään kategorisoimaan koko dramaturgian kenttää näiden kahden peruskäsitteen alle. On selvää, että yksittäinen teos voi ammentaa hiukan molemmista, tai soveltaa jotain aivan omanlaistaan logiikkaansa tapahtumien sommittelemiseen.

Länsimaisen dramaturgian perinteen katsotaan lähteneen liikkeelle kreikkalaisen filosofi Aristoteleen Runousopista, jossa painotetaan kokonaisuuden yhtenäisyyttä. Tämän yhden teoksen alle ja sen taakse on pinottu kokonainen dramaturgiaopin maailma, josta kaikki ei tosiaankaan tee kunniaa alkuperäisteokselle. Myöhemmin tähän samaan perimään on liittynyt monenlaisia uusia ajatuksia, jollaisia Aristoteles ei olisi voinut kuvitellaakaan, eikä siksi olekaan enää ajankohtaista puhua "aristoteelisesta dramaturgiasta". Tämä ei kuitenkaan ole oleellista, vaan oleellista on se, että Aristoteles teki havainnon joka selvästi oli käyttökelpoinen ja siksi sitä lähdettiin uudistamaan ja soveltamaan. Tätä perinnettä, jonka Aristoteles pisti liikkeelle, kutsutaan nykyään yleispätevästi klassiseksi dramaturgiaksi. (Aristoteles, Kivimäki, Korhonen, Heinonen, Korhonen & Reitala 2012, 1447–1450a, 11–17.)

Klassisen dramaturgian premissi on se, että kertomuksen tapahtumien täytyy muodostaa yhtenäinen kokonaisuus, joka saa katsojan imeytymään tarinan maailmaan. Tämä saadaan aikaan valitsemalla tarinaan sellaisia tapahtumia, jotka ovat loogisessa syyseuraus-suhteessa toisiinsa. Tapahtumat sisältävät etenemisliikkeen, jossa yhdestä tapahtumasta voidaan jo odottaa seuraavaa ja näiden yhdistelmästä kolmatta. Tapahtumat ovat vääjäämättömiä seurauksia toisistaan: Aristoteles ei kunnioita yllättäviä käännteitä, ellei niitä ole istutettu tarinaan. Kerrontaa, jossa jokin tarinaan yllättävästi saapunut elementti "pelastaa päivän", kutsutaan 'deus ex machina'ksi eli 'jumalaksi koneessa'. Aristoteles piti tällaista kerrontaa kehnona ja sellaisena sitä usein pidetään vieläkin.

Tapahtumia ei kerrota, ne näytetään. Katsoja on ulkopuolinen, joku joka vain tirkistelee tapahtumia elokuvan ruudun kautta. Tästä huolimatta tai juuri siksi katsoja nimenomaan eläytyy tunteillaan teokseen, koska hänen ei tarvitse olla tietoinen omasta katsomisestaan. Klassinen draama sisältää uskon loikan elementin: katsojan on uskottava tapahtumiin tavalla tai toisella jotta immersio voisi tapahtua. (Aristoteles 1450b, 191; Vacklin 2015, 139.)

Aristoteleen mukaan dramaturgian päämääränä on katharsis, tunteiden puhdistautuminen pelon ja säälin kautta. Vaikka moni elokuvista vaikuttanut katsoja pystyy kyllä intuitiivisella tasolla varmasti ymmärtämään, mitä katharsis tarkoittaa, on käsite lopulta hyvin hämäräperäinen. Aristoteleen anti koko käsitteestä on seuraava:

Tragediassa kuvataan merkityksellisen toiminnan kokonaisuutta, joka on sopivan mittainen. Sen kullakin eri osalla on kielellisesti sulava muotonsa. Toimintaa ei kerrota, vaan esitetään. Myötätunnon ja kauhunsekaisen pelon myötä tragedia saavuttaa näiden tunnetilojen puhdistuksen. (Aristoteles, Kivimäki, Korhonen, Heinonen, Korhonen & Reitala 2012, 1447–1450a, 158.)

Aristoteleen katharsiksesta on kiistelty oppineiden keskuudessa pitkään, eikä tyhjentävään lopputulokseen ole päästy. Mielestäni on kuitenkin turhauttavaa yrittää päätellä useita vuosisatoja sitten kirjoittaneen filosofin motiiveja puutteellisesti säilyneiden tekstien perusteella. Paljon mielenkiintoisempaa on tarkastella niitä pelkästään ajatuksina, kertojastaan erillisinä ja jo itsessään arvokkaina. Oman tulkintani mukaan katharsis seuraa, kun kärsivä yksilö tai ihmisryhmä ylittää pelkonsa ja tekee sankarillisen teon, jonka seurauksena tarinan konflikti ratkeaa. Se, liittyykö tähän katharsikseen opetusta ja jos liittyy, niin millaista se on luonteeltaan, on jokaisen käsikirjoituksen yksilöllinen ominaisuus, mutta katharsis itsessään kuuluu mielestäni klassisen draaman pohjimmaiseen rakenteeseen. (Aristoteles, Kivimäki, Korhonen, Heinonen, Korhonen & Reitala 2012, 1447–1450a, 157–168.)

Aristoteleen opit toimivat pitkään dramaturgian perimmäisinä paradigmoina, joiden päälle kyllä rakennettiin uusia kerrostumia, mutta joiden pohjimmaisista taustaolettamuksista ei uskallettu rikkoa. Teatteriteoreetikko Bertolt Brechtä pidetään yhtenä ensimmäisenä dramaturgeista, joka systemaattisesti pyrki purkamaan ja vastustamaan klassisia oppeja. Toisin kuin Aristoteleen alulle pistämässä kertomisen perinteessä, Brechtin eepisessä dramaturgiassa katsoja pyritään tekemään tietoiseksi siitä, että hänen eteensä asemoitu esitys on keinotekoinen. Tämä saavutetaan ilmiöllä, jota Brecht kutsuu 'vieraannuttamiseksi' (V-efekti). Vieraannuttamiseksi voisi kutsua perinteisen draaman äärellä sitä, kun joku näyttelijöistä tekee virheen, lausuu väärän repliikin, tekee jotain toisin kuin käsikirjoituksessa oli tarkoitettu. Eepisessä draamassa tämä sama efekti valjastetaan tarkoituksenmukaiseksi osaksi teoksen dramaturgiaa. Neljäs seinä murretaan kokonaan: katsojan ja tekijän välinen suhde paljastetaan sen sijaan, että se pyrittäisiin naamioimaan fiktiivisen universumin muotoon. (Brecht 1991, 152–153.)

Vaikka Brecht esitteli vieraannuttamiseksi nimenomaan teatterin kontekstissa, on hyvä tehdä tähän väliin välihuomio, että sitä voidaan soveltaa lähestulkoon kaikkiin taiteenmuotoihin. Kirjallisuudessa se liitetään Joyceen, kuvataiteessa Dunchampiin,

elokuvassa Godardiin, vain muutamia mainitakseni. Kyse on mistä tahansa ilmaisun muodosta, jossa ilmaisu itsessään tehdään näkyväksi.

Vieraannuttamisefektiä on kritisoitu älyllisyydestä ja siitä, ettei sillä ole yhteyttä elämään. Vaikka onkin totta, että huonosti käytettynä vieraannuttamisefekti voi jäädä pelkäksi näsäviisaaksi vitsiksi joka kumooa katsomiskokemuksen arvon, voi se oikeissa käsissä tuottaa voimakkaitakin elämyksiä. Kaikessa on kyse siitä, kuinka efektiä käytetään: missä kontekstissa ja mihin tarkoitukseen. Brechtin tarkoituksena oli käyttää teatteria yhteiskunnallisen aktivoitumisen välineenä. Tekemällä teoksen keinotekoisuuden näkyväksi Brecht pyrki samalla purkamaan kirjailijan teokseen ujuttamat poliittiset diskurssit, jotka perinteisessä kerrontatavassa muuttuisivat harjaantumattomalle silmälle näkymättömiksi. (Brecht 1991, 161.)

Pohjalla vaikutti oivallus jonka mukaan dramaturgian muoto on jo itsessään poliittisesti latautunut konstruktio. Perinteinen dramaturginen malli, jossa katsoja pyritään tiettyssä mielessä hypnotisoimaan osaksi kirjoittajan sanelemaa todellisuutta, turruttaa katsojan kriittisen vaiston ja tekee hänet vaikutusalttiiksi. Tapahtumat seuraavat toisiaan absoluuttisella syy-seuraus- suhteilla, saaden aikaan vaikutelman maailmasta, joka ei olisi voinut olla mitään muuta kuin se on. Tätä vaikutelmaa vastaan Brechtin mukaan tulisi nimenomaan kamppailla. Eeppiseen dramaturgiaan liittyy myös ajatus siitä, että kohtaukset eivät noudata kohoavaa kaarta, vaan ne tulee asemoida vierekkäin samanarvoisina. Kronologia murennetaan: katsojalta poistetaan hänen mahdollisuutensa ennakoita tapahtumia, jolloin kaikki mitä hänelle näytetään ilmenee yllättävänä ja tuoreena. Tämä taas mahdollistaa teemojen ja aiheiden kriittisen havainnoin aivan eri tavalla kuin klassinen dramaturgia, joka vaatii juonellisuutta ja etenemisliikettä, toisin sanoen: viihdettä. Brechtin iskulause oman dramaturgiensa puolesta olikin, että myös "kriittinen asenne voi olla taiteellinen asenne". (Brecht 1991, 166.)

Taulukko 2. Draamallinen vastaan eeppinen (Brecht 1991, 84–85).

Draamallinen	Eeppinen
Näyttämö "ruumiillistaa" tapahtuman	Näyttämö kertoo sen
kietoo katsojan mukaansa toimintaan ja	tekee hänestä tarkastelijan mutta
kuluttaa loppuun hänen aktiviteettinsa	herättää hänen aktiviteettinsa

mahdollistaa hänelle tunteet	pakottaa hänet tekemään ratkaisuja
välittää hänelle elämyksiä	välittää hänelle tietoja
katsoja siirretään tapahtuman keskelle	hänet asetetaan vastakkain sen kanssa
työskennellään suggestion avulla	työskennellään argumentein
aistimukset tallennetaan	tehdään tiedostettaviksi
ihminen oletetaan tunnetuksi	ihminen on tutkimuskohde
muuttumaton ihminen	muuttuva ja muuttava ihminen
loppu jännittää	tapahtumien kulku jännittää
kohtaus toista kohtausta vasten	kukin kohtaus itsenäisenä
tapahtumat kulkevat lineaarisesti	mutkitellen
natura non facit saltus	facit saltus
maailma sellaisena kuin se on	maailma sellaisena mikä siitä tulee
mikä on ihmisen osa	mitä ihmisen on tehtävä
ihmisen vietit	hänen vaikuttimensa
ajattelu määrää olemista	yhteiskunnallinen oleminen määrää ajattelua

Eroa on voi myös hahmottaa sen kautta, millaisen vaikutuksen nämä kaksi kertomisen tapaa jättävät katsojaan:

Draamallisen teatterin katsoja sanoo: Juuri noin, tuolta minusta tuntuu. – Tuollainen minä olen. – Tuo on luonnollista. – Noin tulee aina olemaan. – Tuon ihmisen tuska järkyttää minua, koska hänellä ei ole keinoa päästä siitä. – Tämä on suurta taidetta: kaikki on itsestään selvää. – Itken itkevien kanssa, nauran nauravien kanssa.

Eepin teatterin katsoja sanoo: Tuota en olisi tullut ajatelleeksi. – Noin ei saa tehdä. – Tuo on aivan poikkeuksellista, voiko sitä uskoa todeksi. – Tuo on saatava loppumaan. – Tuon ihmisen tuska järkyttää minua, koska hänellä olisi keinot päästä siitä. – Tämä on suurta taidetta: mikään ei ole itsestään selvää. – Nauran itkeville, itken nauraville. (Brecht 1991, 113.)

Ongelma, jonka kanssa eepinen dramaturgia joutuu kamppailemaan, on ilmeinen. Jos katsojat tulkitsevat teoksen poliittiseksi saarnaksi, jo saarnan luonne itsessään aiheuttaa välittömän irtautumisen teoksesta ja sen kertojasta. Lähtökohtaisesti katsoja haluaa nimenomaan uppoutua elokuvan maailmaan, ei tarkastella sitä tietoisesti. Eepinen dramaturgia vaatiikin aivan erilaisia välineitä ollakseen mielenkiintoista, mutta se ei tietenkään tarkoita etteikö siinä voitaisi onnistua: tunteehan maailma useita klassisen dramaturgian piikkiin meneviä elokuvaikiä, jotka eivät ole saaneet vastakaikua. Brecht oli

kyllä hyvin tietoinen tästä ja toteaakin, etteivät poliittisuus ja viihteellisyys ole välttämättä ristiriidassa keskenään. Hänen mukaansa opiskelu voi ja sen tuleekin olla nautinnollista: "Teatteri pysyy teatterina myös silloin kun se on opetusteatteria, ja niin kauan kuin se on hyvää teatteria, se on myös hauskaa." (Brecht 1991, 114.)

Vaikka eepinen teatteri saattoi olla kulttuurishokki omana aikanaan, miettiessäni vieraannuttamisefektiä tänä päivänä, huomaan, että itse asiassa se on hyvin yleinen tehokeino. Voisi melkeinpä puhua trendistä tai vieraannuttamisefektin valtavirtaistumisesta. Informaation vapaa jakaminen, kulttuurillisten vaikutteiden nopea leviäminen ja elokuvien kansainvälinen jakelu on johtanut tilanteeseen, missä symbolien irrottaminen kontekstistaan on helpompaa kuin koskaan. Nykyään ei tarvita Brechtin kaltaisia avantgarde taiteilijoita vieraannuttamaan asioita niiden totutusta kontekstista: sitä tekevät aivan kaikki. Vieraannuttamisefekti sopii 2010-luvun informaatioyhteiskuntaan kuin piste i:n päälle. (Now You See It 2015.)

Nykyään neljännen seinän rikkominen on ennen kaikkea hauska vitsi, joka kertoo siitä, etteivät elokuvantekijät ota itseään turhan vakavissaan. Nykyaikaisessa elokuvakerronnassa neljännen seinän rikkominen ei ole itsessään erityisen innovatiivinen keksintö, eikä tyyllilajeilla leikkimisessäkään ole mitään uutta. Toisaalta nämä elokuvat saattavat noudattaa muutoin klassisen draaman kaavoja: neljännen seinän rikkomista käytetään yksittäisenä elementtinä viihteellisiin, ei poliittisiin tarkoitukseen. (Now You See It 2015.)

Siinä missä useat elokuvat käyttävät neljännen seinän rikkomista yksittäisenä vitsinä, täytyy se Projekti Panoptikonin tematiikassa tehdä sen keskeisimmäksi elementiksi, jonka kautta päästään käsiksi autenttisuuden teemaan. Koko Projekti Panoptikonin pääkonsepti syntyi tietystä mielessä vieraannuttamisefektin ansiosta. Otan suoran lainauksen päiväkirjasta, jota kirjoitin työpajojen jälkeen:

Viime kerralla pyysin näyttelijöitä havainnoimaan omaa elämäänsä neutraalista näkökulmasta ja kirjoittamaan sen pohjalta muistiinpanoja. Tänään näyttelijät toivat tekstinsä ja luimme ne ääneen. Tarkoituksena oli pysähtyä tarkastelemaan omaa elämää ja kirjoittaa siitä kuin ei tuntisi itseään. Kaikista mielenkiintoisin huomio oli erään näyttelijän kirjoittama teksti, jossa hän oli pyrkinyt ennakoimaan omaa elämäänsä ja kirjoittanut tekstin ennen kuin mitään oli edes tapahtunut. Lopulta oikean elämän tapahtumat eivät olleet menneet aivan niin samassa kaavassa kuin ennakoitua, mutta suurimmaksi osaksi näyttelijä oli osunut nappiin.

Kaikki tuntui napsahtavan kohdalleen. Täysin sama idea oli tullut minulle juuri tällä viikolla liittyen tähän projektiin! Siitähän tämä juuri kertoo: ihmisen sisällä on käsikirjoittaja, joka pyrkii sanelemaan hänelle kuinka hänen tulisi elää. Yritämme muovata elämäämme tämän käsikirjoittajan sanelemien kohtausten mukaisesti ja petymme (tai toisinaan yllätymme positiivisesti), kun kaikki ei menekään niin kuin kuviteltua. (Hakkarainen 2016.)

Vieraannuttamisefektin tarkoituksena ei ole siis vieraannuttaa katsojaa elämästä (jota kaikki teokset metaforisella tasolla tarkastelevat), vaan vieraannuttaa katsoja hänen omasta vieraantuneisuudestaan. Ihmiset eivät ole lähtökohtaisesti sidoksissa elämään, vaan pelkästään omaan kuvitelmaansa siitä. Läsnaolo ei ole normi, vaan jopa poikkeus-tila: itse asiassa se on nimenomaan se katharsis jota etsimme, syvin alitajuinen jännite joka vaivaa meitä jatkuvasti elämässämme. Olisi mielenkiintoista nähdä, kuinka vieraannuttamisefekti vaikuttaisi, mikäli se sulautettaisiin yhteen katharsiksen kanssa.

Entäpä jos rakentaisimme tarinan dramaturgian simultaanisesti sekä klassisessa että eeppisessä mitassa niin, että klassinen mitta vastaisi pintatasosta ja eeppinen mitta alatekstistä? Vieraannuttamisefekti-katharsis olisi vain lyhyt osa teosta, joka tuottaisi shokkiefektin katsojalle. Samalla tavalla kuin elämässäkkin on ainoastaan hyvin lyhyitä, mutta intensiivisiä hetkiä, jolloin voimme aidosti kokea olevamme läsnä nykyhetkessä ilman strukturoitua käsitystä menneestä ja tulevasta, samalla tavalla voi elokuvakin sisältää ainoastaan yhden hyvin voimallisen kliimaksin, johon tuo vieraannuttamisefekti tulee sijoittaa.

Se todellisuuden taso, josta Brecht puhuu, on kyllä todellinen, mutta kokemuksena harvinainen. Psykyemme on huomattavasti taipuvaisempi organisoimaan maailmaa klassisten mittojen mukaan. Se hahmottelee asioita tarinoina joilla on alku, keskikohta ja loppu saadakseen hetkellisen tyydytyksen tunteen siitä, että jokin asia saatiin valmiiksi, se organisoii asioita yksioikoisten syy-seuraus-suhteiden mukaan koska se ei kykene käsittelemään kaikkia niitä muuttujia jotka tapahtumiin vaikuttavat, se kategorisoi ihmisiä arkkityyppien kautta koska se ei tiedä näistä ihmisistä tarpeeksi. Mikäli meillä ei olisi tällaista hyvin organisoitunutta tapaa hahmottaa maailmaa, emme luultavasti pärjäisi päivääkään arkielämässämme. Massiiviset informaation määrät lamaannuttaisivat meidät tilaan, jossa jokainen teko voitaisiin osoittaa jostain näkökulmasta kyseenalaiseksi. (Gotschall 2013, 50, 54.)

Koska arkipäiväinen kokemuksemme on niin vahvasti linkittynyt tähän tapaan jäsentää maailmaa näin, tuntuvat siksi brechtiläisen dramaturgian esittämät vaihtoehdot shokeeraavilta, jopa vääriltä. Tämän vuoksi on parempi turvautua klassiseen dramaturgiaan kehitellessämme tarinan pintatasoa. Rakennamme ensin hyvin vakuuttavasti perustellun todellisuuden katsojan silmien eteen, kaikkine alustuksineen, loogisine syy-seuraussuhteineen ja kun katsoja on kaikista vaikutusalttiimmassa tilassa, kun hänet on onnistuneesti hypnotisoitu tähän harhaan, silloin me paljastamme todelliset korttimme.

Teoksen täytyy nimenomaan purkaa tietoinen ajattelu ja iskeä alitajuntaan, ajattelun pohjarakenteisiin, joita ihminen ei itsekään tiedosta prosessin aikana. Mikäli teos pyrkii vetoamaan heti alusta asti katsojan tietoiseen ajatteluun, katsojan alitajunta pistää heti vastaan. Kognitiivisessa neuropsykologiassa tätä prosessia kutsutaan 'alhaalta ylös' -prosessoinniksi. Se on aina aktiivista, automaattista ja tahdosta riippumatonta ja siksi primääristä: joskin sen tuottamat lopputulokset ovat yleistäviä ja epämääräisiä. Tietoinen ajattelu, joka etenee 'ylhäältä alas' on hitaampaa ja vaatii enemmän ponnisteluja, mutta tuottaa tarkempia lopputuloksia. Näyttäisi siltä, että klassinen draama puhuttelee nimenomaan näitä alitajuisia rakenteita, kun taas eepinen draama puhuttelee tietoisia ajattelun rakenteita. (Brecht 1991, 19, 22, Goleman 2013, 25–26.)

Oleellista kaikessa tässä on huomata, että sekä Aristoteles että Brecht osuivat johonkin hyvin perimmäiseen havaintoon elämästä, mikä lieneekin syy siihen, että suuri osa dramaturgian teoriasta on aina jollain tapaa viittausta näihin kahteen suuntaukseen. Kuitenkin molemmille oli olennaista tiukka systemaattisuus, ei niinkään rajojen rikkominen rikkomisen itsensä vuoksi. Pitäen tämän kaiken mielessä on hyvä lähteä tarkastelemaan käsikirjoituksen seuraavaa yksikköä, siis henkilöahmoa.

2.4 Henkilöhahmo, näyttelijä, ihminen?

Kirjoittaja ei keksi tarinoita kadulla näkemistään ihmisistä, sillä tarina on valmis: ihminen on hänen edessään. Riittää, että katsoo. (Vacklin 2015, 15.)

Niin kauan kuin on kirjoitettu, on myös pohdittu kirjoituksen suhdetta todellisuuteen. On sanottu, että käsikirjoittaja ei keksi henkilöahmoja, hän havainnoi. Kirjailija William Faulknerin on sanottu odottavan henkilöahmojensa palaavan mieleensä useamman kerran ennen kuin alkaa kirjoittamaan niistä tarinaa. Tänä aikana hän havainnoi heitä, tarkastelee ja pohtii miksi he ovat sellaisia kuin ovat. Tennessee Williamsin on

sanottu olevan väsynyt sosiaaliseen elämäänsä, koska kaikki energia meni fiktiivisten hahmojen kanssa seurusteluun. (Vacklin 2015, 15–16.)

On myös spekuloitu sillä, missä määrin kirjailijan tuottamat henkilöhahmot ovat osa hänen omaa identiteettiään. Kirjailija ei siis pelkästään havainnoi, hän projisoi ja eläytyy. Vaikka hän kirjoittaisi hahmoista, joilla ei päällisin puolin ole mitään tekemistä hänen oman arkisen identiteettinsä kanssa, voi noistakin hahmoista löytyä psykologisella tasolla yhteneväisiä puolia. Tietyssä mielessä käsikirjoitus edustaa eräänlaista fiktion muotoon jäsennehtyä tiivistelmää siitä, kuinka käsikirjoittaja kokee maailman. Kaikki hahmot edustavat enemmän tai vähemmän jotain hänen oman psyykeensä puolta. (Vacklin 2015, 25; Wilson 1997, 21.)

Pelkkä hajanainen matkinta ja luettelointi ei vielä riitä saamaan kunnollista tarinaa. Robert McKee kutsuu luettelointia ja oman elämän dokumentointia "totuudeksi pienellä t:llä" ja hyvin strukturoitua, isoihin oivalluksiin ja havaintoihin perustuvaa tarinaa "totuudeksi isolla T:llä." Koska tarina itsessään on elämän metafora, tarvitaan tarinalle rakenteita, jotka ylittävät todellisuuden fragmentaarisuuden ja saavat katsojan heijastelemaan elokuvan teemoja omaan elämäänsä. Tämä johtaa päätelmään, ettei elokuvan henkilöhahmo voi koskaan moniulotteisuudessaan vastata todellista ihmistä. Draaman ansio onkin nimenomaan sen todellisuutta tarkentavassa vaikutuksessa. Siinä missä eletty elämä on laajaa, pirstaleista ja sisäisesti ristiriitaista, vaaditaan kertovilta taiteilta yhtenäisyyttä ja johdonmukaisuutta. (Pirilä & Kivi, 2010, 44; McKee 1998, 22–25.)

Näyttelijälähtöisessä käsikirjoitusmallissa havainnointi kohdistuu suoraan näyttelijään. Tarkoituksena on kerätä pohjamateriaali suoraan näyttelijästä käyttäen näyttelijän persoonallisuuden piirteitä. Normaalisti näyttelijää verrataan käsikirjoituksessa rakennettuun henkilöhahmoon, joka saattaa olla heijastusta käsikirjoittajan omasta persoonallisuudesta, jonkun oikean henkilön omakuva, suora kopio elokuvaperinteessä kierrätetyistä arkkityypistä tai jonkinlainen yhdistelmä näiden väliltä. Näyttelijälähtöisessä käsikirjoitusmallissa ohjaajan määrittelemä teema on se linssi, jonka kautta katsottuna näyttelijän monimuotoinen persoona muuttuu elokuvahahmoksi. Ohjaaja valitsee sellaisia näyttelijöitä, joita hän tarvitsee teeman käsittelyyn, mutta tarkat rajat hahmojen käytökselle

määrittyvät vasta itse prosessin myötä. Näyttelijät luovat konkreettisesti omat hahmonsa, he eivät tulkitse jotain valmiiksi annettua.

Käsikirjoittaja John Vorhaus käyttää kirjoittaessaan kolmea eri kerrosta, joiden tarkoituksena on saada hahmo vaikuttamaan uskottavalta. Hän puhuu kontrolloivasta ideasta, jolla tarkoitetaan hahmon päämäärää. Judith Weston puhuu samasta ilmiöstä hahmon ytimenä. Päämäärä asettaa tarinan juonen kannalta oleellisen jännitteen, koska ilman selkeää päämäärää ei ole eteenpäin menevää dramaturgiaa. Tämän lisäksi elokuvan henkilöahmot yleensä rakennetaan jonkin yleisen arkkityypin ympärille, jotta ne olisivat katsojalle tunnistettavia ja toiseksi, jotta hahmot saataisiin erotettua selkeästi toisistaan. Arkkityyppi voi olla mikä tahansa määrittelevä piirre tai ominaisuus, jonka kautta hahmoa ensisijaisesti luetaan; esimerkiksi jos henkilön ammatti on oleellinen osa hänen identiteettiään elokuvan teemojen kannalta, silloin on oleellista tehdä ammattikunnasta hänen arkkityypinsä. Viimeisenä on hahmon sisäinen konflikti, tämän perimmäinen kysymys, jonka oletetaan ratkeavan tarinan edetessä. (Vacklin 2015, 33.)

Näyttelijälähtöisessä käsikirjoitusmallissa pyrin hahmojen rakennuksessa siihen, että ne syntyisivät sisältä ulospäin. Aloitan perimmäisestä kysymyksestä, etenen sieltä konkreettisiin päämääriin ja sieltä hahmojen välisiin suhteisiin. Tämä tapahtuu itse reflektoinnin kautta, johon pyrin rohkaisemaan näyttelijöitä kotitehtävien avulla. Pyysin näyttelijöitä tarkastelemaan viikon ajan omaa elämäänsä, kuin he olisivat joku ulkopuolinen ja sen jälkeen kirjoittamaan siitä tekstin kolmannessa persoonassa mahdollisimman objektiiviseen sävyyn. Kun näyttelijä oli näin saatu tarkastelemaan persoonaansa ulkopuolelta, pyysin näyttelijöitä antamaan tälle kertomuksen henkilölle nimen, päämäärän ja lukon. Siitä eteenpäin kohtelimme tätä henkilöä näyttelijästä itsestään erillisenä hahmona.

Nimen antaminen on tärkeää, koska se syventää vieraannuttamiseksi. Sen jälkeen voimme keskustella hahmosta hahmona, joka on jo näyttelijästä erillinen konstruktio. Pyysin aluksi nimeämään päämääräksi jotain henkistä, toisin sanoen jotain sellaista mitä näyttelijät omassakin elämässään kaipaisivat. Näin näyttelijät saatiin heijastelemaan jotain omaa henkilöhahmoon. Myös lukot olivat jotain todellista, sillä kukaan meistä ei ole sisäisesti täysin yhtenäinen. On aina olemassa joku puoli identiteettiä, joka kyseenalaistaa pääasiallisen suuntauksen.

Ei kuitenkaan vielä riitä, että hahmoilla on päämääriä. Heillä on oltava myös suhde toisiinsa. Jotta suhteiden dynamiikka pysyisi kokonaisteoksen kannalta yhtenäisenä, päätin käyttää orkestroinnissa voglerilaisia arkkityyppejä. Näitä ovat muun muassa Sankari, Opas, Liittolainen, Portinvartija, Varjo, Muodonmuuttaja ja Narri. Christopher Vogler popularisoi nämä arkkityypit elokuvakäsikirjoittajien käyttöön kulttuuriantropologi Joseph Campbellin tutkimuksien pohjalta, jotka taas nojasivat vahvasti jungilaiseen psyykoanalyysiin. Arkkityyppien tehokkuus perustuu niiden joustavuuteen. Ne edustavat ihmisten kollektiiviseen alitajuntaan periytyneitä hahmotelmia erilaisista perusjännitteistä, joita jokainen elämässään kokee ja siksi niiden kautta on helppo tehdä hahmoista ymmärrettäviä. (Vogler 2007, 23–77.)

Arkkityypit ovat projisoinnin tuotosta, jonka päähenkilö heijastaa ulkopuolelleen. Erot yksilöiden välillä saavat yksilöt heijastelemaan omaa puutteellisuuttaan ja erilaisuuttaan muihin, joka aiheuttaa vaikutelman arkkityypistä. Tämän oivaltaminen on äärimmäisen tärkeää, sillä mikäli ohjaaja kuvailee arkkityyppejä kliseisesti, päätyvät näyttelijät myös näyttämään ne kliseisesti. Sen sijaan, että ajattelisi arkkityyppejä staattisina kuvaelminä hahmojen ytimestä ohjaajan tulisi nähdä ne monimutkaisena suhdeverkostona, jossa jokainen hahmoista kokee olevansa oman elämänsä päähenkilö. Judith Weston rohkaiseekin ohjaajia ajattelemaan hahmoja arkkityyppien sijaan "henkilöinä tilanteessa". (Vogler 2007; 23–26; Weston 1999, 120.)

Pyrin löytämään arkkityypit näyttelijöistä mahdollisimman suoraan sen perusteella, mitä olin heistä saanut tietää. Tämä tieto ei ole missään määrin tieteellistä, sillä se on puhdasta ohjaajan vaistoa. Sitä voisi kai kutsua tunneälyksi tai sosiaaliseksi älyksi. Tiesin, että Sankarin on oltava se, joka on vielä kaikista keskeneräisin omassa henkisessä kasvuprosessissaan. Eräs näyttelijöistä, porukan nuorin nainen, oli kirjoittanut hahmonsa päämääräksi "etsiä onnistumisen kokemuksia" ja lukoksi "epäilyn". Olin jo ensi tapaamisestamme asti tarkastellut tätä näyttelijää potentiaalisena Sankarina, koska hän oli kaikista hermostuneimman oloinen tapaamisen aikana. Tiesin myös, että hänellä oli näyttelijänä kaikista vähiten kokemusta verrattuna muihin. Jungilaisittain Sankari edustaa egoa, yksilöllistä identiteettiä. Sankarin matka kertoo tarinan egon sulautumisesta ja siitä kuinka yksilö löytää paikkansa osana kokonaisuutta. (Vogler 2007; 29.)

Kun Sankari on määritelty, on helppo etsiä isot sivuhenkilöt hänen ympärilleen. Ensemblissä oli eräs hiukan muita vanhempi nainen, jonka tiesin kokeneen nousuliidon ja laskun muusikon uralla. Hän oli tietysti mielessä taiteilijana meitä kaikkia kokenempi; oli siis loogista hahmottaa hänet Oppaan (Mentor) arkkityypin kautta. Opas on vanha Sankari, joka on jo kokenut oman matkansa ja selvinnyt sieltä takaisin. Hän auttaa yleensä tarinassa Sankaria selviytymään antamalla tälle viisaita neuvoja. Jungilaisittain Opas edustaa jumalallista läsnäoloa, isä ja äitihahmoja. Hän edustaa Itseä (The Self), siinä missä Sankari edustaa egoa, kokonaisuutta siinä missä Sankari edustaa yksilöllisyyttä. (Vogler 2007; 39–40.)

Joukossa oli miesnäyttelijä, joka sai kaikki aina hyvälle tuulelle läsnäolollaan. Tehdessämme läsnäoloharjoituksia häntä oli hankalaa katsoa silmiin, sillä kaikki alkoivat aina nauramaan. Siispä hänestä tehtiin Narri (Trickster). Narri on itsenäinen hahmo, joka kyseenalaistaa ja tekee naurunalaiseksi kaikki ympärillään. Hän lisää tarinaan epävarmuutta, koska ei voi olla koskaan aivan varma, kenen puolella hän on. Hän edustaa tarinan humoristista elementtiä, koomista helpotusta siinä missä Sankarin matka on sävyllään dramaattinen. (Vogler 2007, 77–78.)

Liittolainen on kiinnittynyt päähenkilöön tavalla tai toisella: hän tarvitsee, tukee ja ihaillee päähenkilöä. Jungilaisissa arkkityypeissä puhutaan toisinaan myös Rakastajan arkkityypistä: sensuellista miehestä, joka aistii ja kokee maailman vahvasti ympärillään. Rakastaja ei kuulu voglerilaisiin arkkityyppeihin, mutta esiintyy siitä huolimatta useissa elokuvissa. Yksi miesnäyttelijöistä oli kirjoittanut hahmonsa päämääräksi "saada rakastuttua". Olin miettinyt alusta asti, että tarinassa olisi oltava edes jonkinlainen romanttinen elementti ja nyt se ikään kuin käveli tarinaan itsestään. Rakastajan lukkona on pelko hylätyksi tulemisesta, joka sopi täydellisesti näyttelijän kirjoittamaan päämäärään. (Vogler 2007, 71; Brett 2011.)

Eräs näyttelijöistä, myös nuori nainen, oli todennut usein olevansa epäilevä luonne. Hän oli myös nimennyt roolihenkilönsä melkein samalla tavalla kuin päähenkilö. Koska epäily sopi päähenkilön lukon kanssa yhteen, nimesin tämän Portinvartijaksi. Portinvartija on se, joka kyseenalaistaa päähenkilön toiminnan. Jungilaisittain Portinvartija edustaa neuroosia ja sisäisiä lukkoja. Tehdessämme suuria päätöksiä elämässämme huo-

maamme usein, että läheisemme yrittävät pitää meidät paikoillamme tai yrittävät jopa estää meitä. Aina löytyy syitä epäillä itseään. (Vogler 2007, 50.)

Muodonmuuttaja on yleensä hahmo, joka vaihtaa tarinan aikana puolta päähenkilön ja antagonistin välillä tai hänen vakaumustaan on muuten hankala havaita. Muodonmuuttaja edustaa tapaamme projisoida tarpeitamme muihin ihmisiin: kun oletamme toiselta jotakin, mutta hän käyttäytyykin eri tavalla, syntyy vaikutelma, että hän "muuttaa muotoaan". Muodonmuuttajan rooli lankesi naiselle, jonka muistan painottaneen läsnäolo-harjoituksen aikana sitä, kuinka jokaista henkilöä katsoessaan oli aivan erilainen tunnelma. Lisäksi tiesin, että kyseinen nainen oli jättänyt jääkiekon intohimona sivuun ryhtyäkseen näyttelijäksi. (Vogler 2007, 60–62.)

Varjon (antagonisti) roolin langetin itselleni. Tajusin, ettei muuta vaihtoehtoa oikeastaan ole, jos ottaa huomioon koko sen tilanteen missä olimme. Ohjaajana edustin näyttelijöille Toiseutta. Minä olen se, joka haastaa näyttelijöitä. Jos teemana on kertoa tarina autenttisuudesta, on silloin ohjaaja se, joka haastaa näyttelijöiden autenttisuuden esittämällä näille määräyksiä ja ohjeita. Voglerilaisittain ohjaajaa voisi ajatella pahana velhona, joka on lumonnut näyttelijät uskomaan olevansa näyttelijöitä tässä tarinassa. Kaikki heidän muut muistonsa ja kokemuksensa on tukahdutettu ja jäljelle on jätetty ainoastaan elokuvan kannalta tarpeellinen kokemus. (Vogler 2007, 65–66.)

2.5 Elokuvan maailma - kuvasto, ympäristö, taustatarinat

Kaikki tähän saakka kirjoitettu ja ajateltu on ollut lopulta hyvin abstraktia. Puhutaan teemoista, arkkityypeistä, sisäisistä päämääristä ja lukoista. Kaikki tämä voisi tapahtua missä tahansa, milloin tahansa. Tämä abstrakti vaihe on oleellinen osa käsikirjoitusvaihetta, sillä nyt kaikki on ikään kuin virittäytynyt jo valmiiksi elokuvan maailmaa varten. Tarinan runko on jo olemassa pelkistetyllä tasolla vaikei yhtään kohtausta ole vielä edes kirjoitettu. Mutta koska elokuvia ei suinkaan tehdä tyhjiössä, on tarpeen alkaa tarkentamaan.

Elokuvan maailmaa kutsutaan myös aiheeksi. Sen voi tiivistää helposti yhteen sanaan kuten vaikkapa "nyrkkeileminen" tai "koulukiusaaminen". Itse hahmotan aiheen aina maailma-sanan kautta, koska esimerkiksi nyrkkeilemisen maailmaan liittyy niin paljon

muutakin kuin toisen ihmisen lyömisen akti kehän sisällä. Kun puhun elokuvan "maailmasta" tarkoitan sillä kaikkia niitä assosiaatioita, joita sen aiheen ympärille nivoutuu. Voisi myös puhua elokuvan kuvastosta, koska aihe hyvin pitkälti rajaa niitä kuvia joita elokuvassa on mahdollista käyttää. Jos elokuvan aiheena on näyttelemisen, jo kohta näemme mielessämme kuvasarjan: teatterin lava, esirippu, meikit, naamiot, puvut, rekvisiitta ja spottivalot. (Vacklin 2015, 231–232.)

Koska kirjoittaminen on havaintojen jäsentelyä, täytyy siis myös elokuvan maailman perustua jonkinlaiseen havaintoon. Siinä missä yksinäinen käsikirjoittaja on suhteellisen vapaa valitsemaan oman käsikirjoituksensa maailman omien tietotaitojensa mukaan, on näyttelijälähtöisessä käsikirjoitusmallissa ohjaajalla edessään ainoastaan rajallinen joukko vaihtoehtoja. Vaatimuksena nimittäin on, että näyttelijät ovat enemmän tai vähemmän aidosti osa tuollaista maailmaa. (Vacklin 2015, 232.)

Aluksi ajattelin, että olisi liian itsestään selvää tehdä elokuvaa näyttelijöistä. Alkuperäisessä ideassa tarkoituksena oli käyttää ei-näyttelijöitä jotka olisivat vain tarpeeksi mielenkiintoisia henkilöitä. Lopulta päädyin kuitenkin käyttämään näyttelijäopiskelijoita, joille näyttelemisen maailma tuntui kaikista luonnollisimmalta ympäristöltä. Sen kautta oli kuitenkin mielenkiintoista pohtia autenttisuuden teemaa ja se mahdollisti useita draamallisesti mielenkiintoisia asetelmia. Kun sijoitamme aiemmin kehittelemämme rakenteet tähän maailmaan, muuttuu kaikki konkreettisiksi. Tarina Teatterikorkeakoulun pääsykokeisiin harjoittelevasta nuoresta naisesta, joka haaveilee näyttelijänurasta mutta on jumissa kotipaikkakuntansa pikkusieluisessa ympäristössä oli pelkästään elokuvalliseen muotoon puettu havainto päähenkilön näyttelijästä.

Kun suhteutamme kaikki kehittelemämme hahmot tähän maailmaan, syntyi selkeitä kuvia siitä, millaisia nämä hahmot ovat ja millaiset ovat heidän välisensä suhteet. Nämä kaikki kysymykset pyrimme ratkaisemaan ennen varsinaisen tarinan kirjoittamista. On kysyttävä, "Kuinka kauan he ovat tunteneet? Millainen heidän suhteensa oli ennen elokuvan tapahtumia ja millainen se on nykyään?" Kaikenlaista pientä yksityiskohtaa joudutaan kaivamaan hahmojen taustoista jotta heidän elokuvassa nähty käytöksensä voisi tuntua johdonmukaiselta. Hahmokeskeisessä tarinassa henkilöhahmot eivät ole pelkästään juonen etenemisliikettä palvelevia pelinappuloita, vaan heidän karakterisointinsa kattaa myös tarinan ulkopuolisia elementtejä. Tarinan ulkopuoli on jotain, mikä ei suo-

raan näy katsojalle, mutta katsoja aistii sen hyvin käsitellystä hahmosta intuitiivisesti. Se on jotain, mikä saa hahmon tuntumaan "kuin oikealta ihmiseltä", sillä myöskään oikeat ihmiset eivät putkahda elämäämme tyhjiydestä, vaan heidät on johdattanut siihen jokin tapahtumien ketju. (Vacklin 2015, 24.)

Kipeät traumat ja muut henkilön käytökseen vaikuttavat tapahtumat ovat saattaneet tapahtua jossain itse varsinaisen käsikirjoituksen ulkopuolella, jolloin niiden vaikutus havaitaan ainoastaan kaikuna, samalla tavalla kuin me emme arkisessa elämässämme kään välttämättä tiedä kaikkia läheisimpiemme salaisuuksia, mutta saatamme kyllä aistia niiden jälkivaikutukset heistä. (Vacklin 2015, 24–26.)

Kun hahmo perustuu uskottaviin ja yhtenäisiin taustatarinoihin, hänen käytöksensä saa säännöt. Nämä säännöt ovat oleellisia paitsi itse kirjoitusprosessissa, myös henkilöohjauksen aikana kuvauksissa. Amatöörimäisen näyttelemisen näkee heti, jos hahmo on ikään kuin ilmaantunut tyhjästä kohtaukseen ilman, että hänellä näyttäisi olevan mitään muuta päämäärää kuin repliikkiensä ääneen lausuminen kameralle. Mikäli hahmon käytöksellä ei ole selkeitä tarinan sisäisten ehtojen mukaisia raameja, hän saattaa tehdä mitä tahansa. Käsikirjoitus voisi poukkoilla mihin tahansa suuntaan, eikä yhdelläkään valinnalla olisi toista enemmän painoarvoa. Tämä on paitsi epäuskottavaa, sillä ihmiset eivät oikeassakaan elämässä käyttäydy näin, myös huonoa käsikirjoittamista, koska siitä puuttuu dramaturginen johdonmukaisuus. Huonoa käsikirjoittamista on myös pistää hahmo toimimaan ytimensä vastaisesti vain koska juoni vaatii sitä. Juonen tulisi seurata henkilöhahmojen määrittelemiä päämääriä, ei toisin päin. Tämä ei tosin tarkoita, etteivät hahmot voisi olla sisäisesti ristiriitaisia, niin kuin ihmiset aidostikin ovat; hahmo voi kyllä kuvitella toimivansa päämääränsä mukaisesti, mutta saadakin aikaan päinvas-
taisia tuloksia esimerkiksi heikkouden tai tietämättömyyden vuoksi. (Vacklin 2015, 26.)

Työpajojen aikana käytimme paljon aikaa henkilöhahmojen taustatarinoiden selvittämiseen. Yleensä aloitin taustatarinasta keskustelun heittämällä pallon näyttelijöille. Arvioimme taustatarinoiden arvoa paitsi sen perusteella kuinka hyvin se sopii tarinan teemaan, mutta myös sen perusteella, kuinka luonnolliselta ja uskottavalta nämä tarinat tuntuivat. Heti, kun kävi ilmi, että tarinassa on parisuhdekriisi, seurasi tästä myös tarve kehittää tälle kriisille tausta. Täytyi päättää, kuinka kauan ollaan oltu yhdessä, millai-

nen on suhteen dynamiikka ja mikä on kriisin syy. Peilasimme kriisiä hahmojen päämäärien kautta ja tiivistimme kriisin näkökulmiksi ja konflikteiksi.

Ilkka ja Minka halusivat molemmat, että heidän parisuhteensa olisi rehellisempi, avoimempi ja että he molemmat voisivat olla itsenäisempiä yksilöitä suhteessa. Molemmat pelkäävät satuttavansa vastakkaista puolta. Tämä pelko kuitenkin aiheuttaa heidän käytöksessään väärintulkinnan kierteen, jossa vastapuolen toimintaa tulkitaan jatkuvasti väärin ja oman toiminnan autenttisuutta rajoitetaan pelkojen takia.

Tähän tilanteeseen päästiin muutaman hyvin yksinkertaisen kysymyksen avulla. Kysyin näyttelijöiltä, mitä tämä hahmo vastapuoleltaan haluaa ja mikä häntä estää sen saavuttamisen. Kun molemmat osapuolet antoivat vastauksensa, syntyi ilmiselvä dramaattinen tilanne. Huomattiin, että hahmoilla on yhteinen ongelma: heillä on molemmilla vääristynyt käsitys siitä, mitä heidän suhteensa kuuluisi olla. Molemmat tiedostavat kyllä ongelman, mutteivät sitä, että myös toinen osapuoli tiedostaa sen. Lisäksi molemmat ovat sokeita omalle halulleen miellyttää toista, joka taas nostaa jännitettä entisestään ja saa vastakkaisen osapuolen tulkitsemaan väärin toisen käytöstä. Seuraavaksi voidaan kysyä, mitä tarvitsisi tapahtua, jotta konflikti ratkeaisi. Joko Ilkan tai Minkan on siis luovuttava halustaan miellyttää toista ja puhuttava suunsa puhtaaksi silläkin uhalla, että se aikaansaisi konfliktin heidän suhteessaan. Alkutilanteen ja loppu tuleman välisestä kuljetuksesta syntyy meille draaman kaari, joka käytännössä kirjoittaa itse itsensä. Kun hahmot alkavat näyttää siltä, että heidän toimintansa kumpuaa heidän päämääristään, lukoistaan ja ihmissuhteistaan luonnollisesti, on aika siirtyä kohtausten kirjoittamisen pariin.

Kun elokuvan maailma on alkanut saada joitain reunaehdoja ja taustatarinoiden suhteen on tehty merkittäviä päätöksiä, seuraa näistä reunaehdoista suoria implikaatioita jotka määrittelevät sen kuinka juonen täytyy edetä jotta teema saadaan käsiteltyä. Tapahtumat ovat suoraa seurausta henkilöihahmojen päämääristä ja niiden eteen asetetuista konflikteista. Juoni taas on suoraa seurausta noista tapahtumista. Kun myös dramaturginen rakenne on määritelty etukäteen, ei jäljellä jää kuin hienosäätötyötä, jossa luovat valinnat rajoitetaan kattamaan kysymyksiä siitä, kuinka jokin tietty idea on mielekästä ilmaista.

2.6 Kohtauksen anatomia eli muutama sana juonesta

Jos tarina on puu, niin kaikki taustatutkimus on sitä multaa, josta tarinan siemenet kasvavat. Jos taustatutkimus on tehty oikein, syntyy puu tällöin itsestään. Kohtaukset ovat

puun oksien haarautumia, sen lehdet emotionaalisia tapahtumia, puhdistautumisia. Ja aivan puun huipulla on teema, jonne päästessään katsoja reflektoi tapahtumia omaan elämäänsä, sillä teemat ovat vain inhimillisiä havaintoja todellisuudesta.

Valitessaan kohtauksia elokuvaansa käsikirjoittajalla on oltava tarkka visio siitä, kuinka ne kuljettavat teemaa eteenpäin. On nähtävä kuinka kohtaus palvelee kokonaisuutta, mutta samanaikaisesti on myös nähtävä kuinka jokainen yksittäinen hahmo kulkee oman matkansa tarinassa ja linkitettävänä nämä yhteen. (Vacklin 2015, 85).

Paitsi että on tunnistettava kohtauksen etenemisliike, on myös tunnistettava sen sävy. Koko elokuvalla itsessään voi muodostaa sekä teemoista että hahmoista jo tietyn sävy-paletin, joka toimii tietyssä mielessä elokuvan kokonaisuuden reunaehtoina, samaan tapaan kuin maalarikin maalausta tehdessään rajoittaa käytettävissä olevien värien määrää. Jokaisella ihmisellä on erilainen preesens, aura, energia joka väreilee hänestä katsojaan. Kun näyttelijät on jo valittu ja heidän hahmonsävy orkestroitu, tiedetään tällöin tarkkaan millainen sävytaulu ohjaajalla on käytettävissään.

Henkilöhahmoa ja rakennetta ei voida erottaa toisistaan. Hahmo paljastuu ainoastaan kun henkilöhahmon kirjoittaa toiminnan keskelle. Usein hahmon kaari kirjoitetaankin juuri näin: esittely paljastaa hahmon alkutilanteen, mutta kun tarinaan ilmestyy konflikti, hahmo pakotetaan tekemään valintoja, jotka paljastavat hänestä jotain uutta, syvällisempää tietoa: hahmosta tehdään moraalinen toimija. Nimenomaan nämä valinnat ovat ne asiat, joista katsojat ovat kiinnostuneita. Ihmistä eivät määrittele hänen statuksensa, vaan hänen tekonsa. (McKee 1997, 101.)

Jokainen tilanne ja tapahtuma valottaa henkilöhahmoa eri tavalla. Kirjailija Henry James on kehittänyt tämän oivalluksen pohjalta teorian, jota voisi kutsua "valaisuteoriaksi". Päähenkilö on kuin pimeä pallo, jonka jokainen ihmissuhde on yhdestä suunnasta tuleva valonsäde. Valonsäde paljastaa kuitenkin meille ainoastaan osan tästä ihmisestä. Kuljettamalla tarinassaan useasta eri kulmasta tulevia näkökulmia päähenkilönsä kirjoittaja voi luoda inhimillisesti uskottavalta tuntuvia henkilöhahmoja. Myös tämä teoria tukee sitä ajatusta, että dramaturginen rakenne ja henkilöhahmo syntyvät ikään kuin yhdessä, toisiaan tukien. (Vacklin 2015, 65.)

Elokuvan ensimmäisen kohtauksen tulisi tiettyssä mielessä virittää katsoja koko teoksen katsomiskokemukseen tavalla, joka mahdollistaisi teeman lukemisen rivien välistä. Ensimmäinen kohtaus on siis teeman oleellisin istutus. Siinä on oltava jo siemenet kaikkiin niihin tulkintoihin joita katsoja pystyy tekemään myöhemmin, mutta ei vielä lainkaan vastauksia. Hyvä aloitus koukuttaa mukaansa. Se virittää katsojan emotionaalisesti ja saa hänet kiinnostumaan päähenkilön kohtalosta. (Vacklin 2015, 89.)

On siis rakennettava kaari, joka etenee alkutilanteesta A kohti lopputilannetta B niin, että tämä kaari sisältää temaattisen kehityksen kannalta oleellimmat tapahtumat. Käsikirjoittaja päättää ensin tilanteen B ja lähtee vasta sitten tarkastelemaan tilannetta A. Tämä siksi, että jos lopputulos on jo tiedossa, on siitä paljon helpompi tehdä johtopäätös kontrastille alkutilanteen suhteen kuin toisin päin. Otin tällaisen metodologian osaksi kirjoitusprosessia, koska se tuotti selkeyttä muuten niin ailahtelevaan kirjoitustilanteeseen. On tietysti huomionarvoista, että jokainen käsikirjoitus vaatii omanlaisensa tavan kirjoittaa, eikä käyttämäni metodi toimisi välttämättä kaikissa tilanteissa. Projekti Panoptikonin kanssa tunsin hyvin vahvasti, että oikea tapa kirjoittaa käsikirjoitus olisi päätellä sen tapahtumat takaperin, sillä silloin ryhmäideointi vältyisi sivuraiteille ek-symiseltä.

Olimme kirjoittaneet hahmolle monologin, joka toimisi tämän kehityskaaren mittarina tarinan aikana. Päähenkilön päämääränä on siis opetella puhumaan monologi niin, että se tuntuu todelta. Päätimme, että elokuva loppuu siihen, kun päähenkilö lopulta onnistuu puhumaan monologin. Hän tulee sinuiksi oman epätäydellisyytensä kanssa ja antaa vain palaa.

Jos siis mietimme tätä lopputulosta ajatellen tilannetta A, on meidän näin ollen aloitettava tilanteesta, jossa päähenkilö on ongelmansa ytimessä. Näyttelijälähtöisessä käsikirjoitusmallissa korostan taustatyön merkitystä. On kysyttävä, mitä päähenkilö elämässään tekee? Tarkoituksena on käyttää sellaisia ympäristöjä, tilanteita ja skeemoja, jotka olisivat näyttelijöille jo valmiiksi tuttuja ja siksi helposti eläydyttävissä. Näyttelijä, jonka olin valinnut tarinan päähenkilöksi, kertoi jo haastattelussa olevansa päivätöissä pizzeriassa. Mielestäni tämä oli mehukas kontrasti suhteessa näyttelijäntyöhön ja täydellinen tapa esitellä teema. Esittelypaikaksi määrittelimme pizzerian taukotilan, missä päähenkilö puhuisi monologia peilin edessä, mutta ei ole tyytyväinen tuloksiin. Kohtauksen

käänte on kohta, jossa työnantaja keskeyttää monologin lukemisen. (Liite: Käsikirjoitus.)

Tässä kohtauksessa Henry Jamesin valaisuteoria toteutuu yhden kohtauksen sisällä. Saamme aluksi nähdä päähenkilön vessassa yksin, puhumassa omalle peilikuvalleen. Tämä antaa meille kuvan kunnianhimoisesta, itseltään paljon vaativasta yksilöstä. Kun ovi aukeaa ja työnantaja astuu sisään, seuraa vieraannuttamiseksi. Päähenkilö asetetaan naurunalaiseksi, hänen tilanteensa arkisuus paljastetaan. Maailmaan astuu konflikti, joka toisaalta tuottaa koomisen helpotuksen alun dramaattiselle monologille ja lisää katsojan samaistumista päähenkilöön. Tämä kaikki – ja samaan aikaan teimme sen näyttelijöiden ehdoilla, niin, että tilanteet olisivat helposti näyteltävissä ja ohjattavissa, koska ne perustuivat edes jollain tasolla todellisuuteen. Annoimme kohtaukselle perinteisten käsikirjoitusoppaiden mukaiset raamit ja sen jälkeen vain yksinkertaisesti ongimme tarpeelliset elementit esille näyttelijöistä.

Draama on ongelmien kasaamista päähenkilön päämäärän eteen. Jokainen kohtaus näyttää yhden palan lisää päähenkilön ongelmista. Se voi joko toimia konfliktitilanteen esittelynä, sen kehitysvaiheena tai sen ratkaisuna. Käsikirjoittajaslangissa puhutaan 'pinoamisesta', ohjaajaslangissa taas samasta ilmiöstä puhutaan 'biitteinä' tai 'siirtyminä'. Stanislavski puhuu niistä 'paloina'. Näyttelijälle nämä haasteet ja niihin tarvittavat ratkaisut ilmenevät kohtauksen paloina, jotka rytmittävät hänen keskittymisensä kohteita. (Weston 1999, 165; Stanislavski 2010, 365).

Stanislavskin ajatus siitä, että käsikirjoitus tulisi jakaa paloihin juontaa juurensa jälleen siihen premissiin, että näyttelijä on saatava fokuksitumaan nykyhetkeen. Koska näyttelijä mitä useimmiten tietää ennalta, kuinka käsikirjoitus menee alusta loppuun saakka, voi hän alkaa huomaamattaankin jo ennakoimaan tulevia tapahtumia. Tässä seuraa kuitenkin ongelma, että näyttelijä ei eläydy, vaan ainoastaan muistelee: hän pyrkii ulkomuistista luettelemaan repliikkejä, jolloin niistä puuttuu kaikenlainen reaktiivisuus, tai kuten Stanislavski sanoisi "ihmiselämän tuntu". Tämä saa näyttelemisen näyttämään näyttelymäiseltä, se rikkoo illuusion henkilöahmosta ja murtaa tarinan immersiota. Tämän vuoksi on hyvä jakaa tarina paloihin; keskittyminen päämäärään on helpompaa pitää yllä, jos se on hyvin tarkasti määriteltyä. Johtoajatukset, palat ja siirtymät ovat siis välineitä, joilla näyttelijä saadaan kiinnittämään hetkeen. (Stanislavski 2010, 363–366.)

Weston nostaa esille oleellisen huomion siitä, ettemme me normaalissa elämässäkään oivalla yhtäkkiä kokevamme jotain muutosta. Tämä juuri tekee muutoksen näyttelimestä niin monimutkaista. Muutoksen tulisi tulla näyttelijälle kuin yllätyksenä, mutta tätä se ei tietenkään voi olla, ellei ohjaaja halua lähteä kokeelliselle linjalle ja päättää, ettei annakaan näyttelijöille kohtauksen koko käsikirjoitusta. Ortodoksisempi tapa ratkaista ongelma on määritellä kohtaus johtoajatuksien, biittien, emotionaalisen tapahtuman ja siirtymän kautta. (Weston 1999, 165.)

Johtoajatus tarkoittaa henkilöhahmon päämäärää kyseisen kohtauksen sisällä. Jotta kohtauksessa olisi jotain etenemisliikettä on hahmojen johtoajatusten oltava konfliktissa keskenään. Johtoajatus on paljon tarkempi kuin henkilöhahmon ydin (lopullinen päämäärä). Se voi liittyä johonkin tiettyyn yksittäiseen ongelmaan (lausu monologi oikein) tai toiseen henkilöön (voita tyttöystäväni luottamus). Biitit taas merkkäavat hahmojen välisiä reaktioita ja saattavat sisältää valtdynamiikan muutoksia tai tuoda uutta tietoa tilanteesta. Emotionaalinen tapahtuma on kohtauksen ydin, sen pääpointti, johon kaikki edelle pinotut biitit väistämättä johtavat. Siirtymällä tarkoitetaan henkilöhahmon tunnetilan siirtymää alkuesittelyn sanelemasta tilanteesta kohti emotionaalista tapahtumaa. (Weston 1999, 165–167.)

Emotionaalisella tapahtumalla voitaisiin tarkoittaa käytännössä sitä, mikä on kohtauksen tarkoitus. Oleellista on, että emotionaalinen tapahtuma tapahtuu aivan kohtauksen lopulla, se ei voi tapahtua sen keskellä tai alussa; se kuvastaa muutosta joka henkilössä tapahtuu yhden kohtauksen sisällä. Usein sen voi tiivistää johonkin yksittäiseen sanaan, kuten vaikkapa "nöyryytys". Tällöin kohtaus etenisi tilanteesta, jossa päähenkilö on oman tilansa herra, kohti tilannetta, jossa joku nöyryyttää hänet. Biitit ovat hitaasti kohtavia konfliktin asteita, jotka rakentuvat kohti emotionaalista tapahtumaa.

Kun kohtaus on rakennettu tällaisten voimakkaiden valtdynamiikan muutosten mukaan, näyttelijän ei tarvitse miettiä, mihin hän keskittyy. Hänen keskittymisensä on itsestään selvää. Hän vain yksinkertaisesti seuraa biittejä ja niiden sanelemia ehtoja. Biitti on vastaus kysymykseen: Mitä minun täytyy tehdä juuri nyt onnistuakseni päämääräsäni?

Tätä tarkoitan, kun puhun siitä, että ohjaaminen ja käsikirjoittaminen ovat yhtä. Hyvä käsikirjoitus säästää puolet ohjaajan ja näyttelijöiden työstä. Mikäli käsikirjoituksesta voi lukea johtoajatukset, biitit ja emotionaaliset tapahtumat, ei ohjaajan ja näyttelijän niitä tarvitse enää erikseen keksiä, ne on vain löydettävä ja tulkittava.

Huonon käsikirjoituksen kanssa työskenteleminen tekee ohjaamisesta tuskallista. On hankala yrittää kaivella substanssia esiin tekstistä, josta ei löydy niitä peruspalikoita joihin ohjaajan työ perustuu. Se on kuin yrittäisit rakentaa taloa rikkiäisistä laudoista. Sisäiset ristiriitaisuudet, etenemisliikkeen puute, keinotekoiset hahmojen motiivit, epämääräinen tematiikka, epäjohtonmukaiset siirtymät ja emotionaaliset tapahtumat, epäoleelliset koristekohtaukset, päämäärättömät dialogit, tyypittely, saarnaava kerronnan sävy, deus ex machina- tyyppiset juonenkäännteet, yksittäisillä elementeillä (esim. seksi, väkivalta, tekotaiteellisuus, vitsit) mässäily kokonaisuuden kustannuksella ja muut "darlingit" ovat kaikki yleisiä ongelmia, jotka hankaloittavat ohjaajan ja näyttelijöiden työskentelyä.

Näyttelijälähtöisessä käsikirjoitusmallissa käsikirjoittamista ja ohjaamista ei voi erottaa toisistaan. Tarina syntyy ohjaajan ja ensemblen välisessä yhteisessä tilassa, jota ohjaaja orkestroi, mutta johon ensemblen jäsenet tuovat jotain omaansa. Pelkoa merkitysketjun vääristymisestä ei ole samalla tavalla, koska merkitykset rakennetaan alusta asti yhdessä. Weston on kirjoittanut biitit, emotionaaliset tapahtumat ja johtoajatukset välineiksi joilla käsikirjoitusta tulkitaan, mutta näyttelijälähtöisessä käsikirjoitusmallissa ne ovat koko kohtauksen runko alusta asti. Kaikki rakennetaan näillä käsitteillä pelaten. Kun olemme määritelleet hahmon päämäärän, seuraa kohtausten annettujen olosuhteiden määrittely. Näistä olosuhteista kumpuaa hahmoille taustatarinoita, jotka taas peilautuvat suhteessa niihin päätöksiin joita on tehty hahmojen välisistä suhteista. Kun tiedämme missä hahmot ovat, miten he ovat sinne päätyneet ja mikä on heidän päämääränsä, me rajoitamme jokaiselle hahmolle yhden johtoajatuksen, joka ohjaa hänen käytöstään koko tuon kohtauksen ajan. Johtoajatus taas jaetaan biiteiksi, jotka vastaavat siitä, kuinka lähellä tai kaukana hän on päämääränsä saavuttamista.

Mitä pidemmälle näyttelijälähtöisessä käsikirjoitusmallin soveltamisessa mennään, sitä vähemmän yksittäisillä yksilöillä on lopulta sananvaltaa niistä ehdoista, jotka hahmojen käytöstä (ja sitä kautta tarinaa) määrittelevät. Kun reunaehdot (teema, aihe, faktat, hah-

mojen päämäärät, orkestrointi) on määritelty, seuraa niistä joukko päätelmiä, jotka syntyvät näiden reunaehtojen sisältämistä implikaatioista. Dramaturgisesti vääraltä tai muutoin epäuskottavilta kalskahtavat ratkaisut aistii helposti, jos ne ovat ristiriidassa alkuehtojen kanssa. Weston kutsuu tällaista työskentelyä faktojen kautta työskentelyksi. (Weston 1999, 226.)

Jos näyttelijä ehdottaa käsikirjoituksen tulkintaa, johon ei sisälly faktoja ja mielikuvia, ohjaaja voi vetää ne esiin ja siellä ne ovat mustana valkoisella. Tämä on erityisen tärkeää, kun halutaan estää näyttelijää tuomitsemasta tai ihannoimasta roolihenkilöitä. Ohjaaja voi sanoa: "Totta, mutta entä tämä tosiasia, että..." Tällainen lähestymistapa voi auttaa pitämään ohjaajan egon poissa keskustelusta. (Weston 199, 227–228.)

Näyttelijä ei ole ainoa osapuoli, joka voi hairautua keksimään käsikirjoitukseen alkuehtojen vastaisia päätöksiä. Myös ohjaaja voi tehdä tällaisia päätöksiä, ja siksi näyttelijälähtöisessä käsikirjoitusmalli toimiikin molempiin suuntiin. Siinä ensemblestä tulee tiettyssä mielessä itseään automaattisesti ohjaileva koneisto, joka tuottaa jatkuvasti uusia ideoita, mutta samalla se ei anna myöskään vääraltä kalskahtavien ideoiden edetä pitkälle, sillä jos ohjaaja tai yksikin näyttelijöistä kokee valinnan olevan epäjohdonmukainen, syntyy siitä keskustelua, jolloin sen epäjohdonmukaisuus luultavasti paljastuu. Ohjaajan on siis oltava avoin myös näyttelijöiden ideoille ja osattava tunnistaa ero alkuehtojen kanssa sopusoinnussa toimivien ideoiden ja ristiriitaisten ideoiden välillä. (Weston 1999, 228.)

3 Näyttelijän ohjaaminen

3.1 Ulkoa sisään vai sisältä ulos?

Elokuvaohjaaja Andrey Tarkovsky havainnoi hyvin osuvasti, että ohjaajan tehtävänä on vangita ajan virrasta ne kuvat, jotka hän tarvitsee elokuvansa teeman ilmaisemiseksi. Soveltaessa tätä samaa ajatusta näyttelijän ohjaamiseen voidaan ajan virran sijaan puhua mielen virtauksesta. Ihmisen mieli on jatkuvassa virtaamisen tilassa. Ajatukset vaeltelevat sinne tänne käyden läpi ajatuksia ja tunteita aina triviaaleista arkipäivän yksityiskohdista korkealentoiseen elämän pohdiskeluun. Päivittäisessä elämässämme me olemme suurimmaksi osaksi kaikkea muuta paitsi läsnä nykyhetkessä. Useimmiten olemme joko jossain täysin muualla tai edellä omaa aikaamme, ennakoiden ja suunnitellen tulevaa. Tämä virtauksen navigoiminen ja keskittäminen siihen, mikä on elokuvan kannalta tärkeää on ohjaajan tehtävä. Näyttelijän ohjaaminen on pääsääntöisesti koko-

elma erilaisia tekniikoita ja teorioita siitä, kuinka tähän tilaan päästään. (Tarkovsky 1989, 90–91; Goleman 2013, 40.)

Näyttelijäntyyön teorian voi jakaa pääasiassa kahteen vastakkaiseen tulokulmaan: työkentelyyn ulkoa sisään päin ja sisältä ulos. Kuten aina, kun taiteen kentällä syntyy teorioita siitä kuinka jotain työtä tulisi tehdä, myöskään näitä kahta tulokulmaa ei tulisi nähdä jähmeinä, toisilleen vastakkaisina leirikuntina, vaan ennemminkin teoreettisena vastakkainasetteluna, jonka kautta näyttelijäntyyötä on helpompi hahmottaa. Molemmat koulukunnat sisältävät myös sisäistä vaihtelevuutta, eivätkä kaikki ohjaajat ole välttämättä samaa mieltä kaikista asioista vaikka kokisivatkin edustavansa samaa koulukuntaa. Ulkoa sisään päin lähtevää ajattelutapaa on kutsuttu "tekniseksi koulukunnaksi", "esittävän taiteen koulukunnaksi" tai "ranskalaiseksi koulukunnaksi", sillä sen perusteet ovat vanhassa ranskalaisessa teatterissa. Sisältä ulospäin etenevää tulokulmaa taas on kutsuttu "eläytyväksi", "kokevan taiteen koulukunnaksi" ja lopulta "Metodiksi". Sen perusteet ovat Konstantin Stanislavskin perustaman Moskovan Taiteellisen Teatterin tekemissä kokeiluissa. (Wilson 1997, 67; Blum 1984, 3–5.)

Käsitteiden selventämiseksi käytän tässä opinnäytetyössä "ranskalaisesta koulukunnasta" nimitystä esittävä taide ja "stanislavskilaisesta koulukunnasta" nimitystä kokeva taide. Voisin yhtä hyvin kutsua niitä muillakin termeillä, mutta mielestäni tämä käsitepari kuvaa niiden olemusta huomattavasti paremmin kuin epämääräinen "tekninen-eläytyvä"-dikotomia, sillä myös kokeva taide sisältää tekniikoita ja myös esittävässä taiteessa eläydytään. Kokeva-esittävä-dikotomia sen sijaan kuvastaa hyvin sitä suhdetta, joka näillä kahdella ajattelutavalla on yleisöön. Sanaa 'esittävä taide' käytetään viittaamaan myös esimerkiksi musiikkiin, tanssiin ja oopperaan, mutta tässä kontekstissa käytän sitä ainoastaan kuvailemaan tiettyä näyttelemisen tapaa.

Psykologi Glenn D. Wilson analysoi kirjassaan "Esittävän taiteen psykologia" kokevan ja esittävän koulukunnan eroja psykologian näkökulmasta. Esittävän taiteen koulukunnassa huomio kiinnittyy siihen, kuinka hahmon olemus saadaan ilmaistua katsojille niin, että he sen ymmärtävät. Näkökulma on siis ulkoinen: se lähtee katsojan näkökulmasta. Tähän perustuvat tarkasti harkitut liikeradat, mallien kautta oppiminen, kehon kielen hallitseminen sen viimeisiä piirteitä myöten ja äänen käyttäminen yleisön huomion manipuloinniseksi. Esittävän taiteen perinteen lähtökohtana on huomion kiinnittäminen

näyttelijään, jonka täytyy puheen ja eleiden suurieisyyden kautta kiinnittää suuren ja laajalle levittäytyvän yleisön huomio itseensä. Se sopii klassisiin näytelmiin, oopperoihin ja eppisiin elokuvaan: formaatteihin, joidenka näyttämöä kuvastaa laajuus, avaruus ja mahtipontisuus. (Wilson 1997, 67.)

Kokevan taiteen koulukunta hylkää ajatuksen katsojan tietoisesta manipuloinnista ja pyrkii sen sijaan luomaan henkilöhahmon näytelmän sisäisten ehtojen kautta. Sen sijaan, että näyttelijä miettisi "Millaisia eleitä, äänenpainoja ja liikeratoja on tehtävä, jotta katsoja ymmärtää hahmon?" tulisikin miettiä "Miten minä tekisin jos olisin tällainen hahmo, tällaisessa tilanteessa?" Eläytyminen hahmoon tapahtuu mielikuvituksen, keskittymisen ja ennen kaikkea loogisten ja johdonmukaisten toimintojen kautta. Tarkoituksena on saada näyttelijä elämään hahmonsensa elämää niin aidon oloisesti kuin mahdollista. Esityksellisyys hälvennetään pois katsomisprosessista. Sen sijaan, että katsojalle tarjoiltaisiin show, katsoja saakin voyeristisen kokemuksen siitä, että hän kurkistaa jonkun hyvin aidolta tuntuvan hahmon elämään. (Wilson 1997, 68; Stanislavski 2010.)

Stanislavskin päämääränä oli uudistaa perinteistä teatteria, jonka hän koki olevan kliseiden ja tottumusten turmelemaa. Näyttelijät käyttivät hahmojensa tunteiden kuvittamiseen erilaisia suurieisisiä liikkeitä, kuten kasvojen hieromista ja otsalle nostettuja käsiä, joihin kukaan ei uskoisi todellisessa elämässä, mutta jotka oli ajan saatossa hyväksytyt osana teatteri-ilmaisun estetiikkaa. Vuonna 1897 perustettu Moskovan Taiteellinen Teatteri toimi Stanislavskin koelaboratoriona. Hän kehitti järjestelmää, jonka tarkoituksena oli viedä näyttelemisen pois sen teatraalisilta juurilta kohti psykologista realismia, suurieisyydestä kohti konstailemattomuutta, tähtijärjestelmästä kohti ensembleä. Stanislavskin ajatukset muuttivat pysyvästi paitsi teatteria, myös näyttelemistä ylipäätään ja ajan myötä hänen ajatuksiaan alettiinkin soveltaa elokuvan parissa. (Blum 1984, 2–3.)

On helppoa ymmärtää, miksi Stanislavskin opit löysivät myöhemmin kotinsa elokuvan puolelta. Teatteri- ja oopperaesityksen lavat ovat laaja-alaisia tiloja, joiden sisällä pienet eleet hukkuisivat ja vaikuttaisivat tarkoituksettomilta. Koska käytettävissä oleva tila on tämän luontoinen, on myös sen ympärille periytynyt ilmaisullinen perinne sen mukainen. Wilson huomauttaakin, että klassisessa näytelmässä saatikka sitten oopperassa, joka vaatii tarkkaa koreografiaa ja vahvaa äänenkäyttöä, olisivat "yksittäiset näyttelijät

kokemassa roolejaan" pelkkä riesa. Niiden käyttämät ilmaisukeinot ovat rytmillisesti täysin erilaisia kuin elokuvan, jossa jälkituotannolla on oleellinen osuus rytmin konkretisoimisessa. Psykologisesti tarkka ilmaisu saattaisi mennä hukkaan, mikäli katsoja ei ymmärtäisi hahmoa. (Wilson 1997, 71).

Elokuvan vangitsema audiovisuaalinen virtaus on sen sijaan äärimmäisen intiimi tila, jonka sisällä pieninkin ele näyttää suurelta. Kameran linssi ja mikrofoni pääsevät aivan näyttelijän viereen, eikä näyttelijän tarvitse kuin kuiskata ja hänen äänensä kulkeutuu mikrofoniin täyttäen ääniraidan ilmaisutilan. Päänkäänähdys tai katseen suunnan muutos lähikuvassa, joka suurennetaan koko elokuvateatterin seinämän täyttävälle valkokankaalle on ilmaisuvoimassaan tärisevä jo sellaisenaan. Kyse on etäisyyksien dynamiikasta, siitä yksinkertaisesta erosta, kuinka pitkä matka on signaalin lähettäjällä (näyttelijä) ja sen vastaanottajalla (elokuvassa kamera ja mikrofoni, näytelmässä katsoja).

Esittävä taide poikkeaa Stanislavskin mukaan kokevasta sikäli, että siinä näyttelijä näyttelemisen hetkellä näyttelee ainoastaan ulkoisesti. Hän omaksuu roolinsa perusperiaatteet yksityisyydessä, mutta esityksen hetkellä hänen näyttelemisensä on mekaanista ja rutiininomaista. Esittävässä taiteessa annetaan painoarvoa liikeradoille ja äänen intonaatiolle. Oleellinen ero on se, että esittävässä taiteessa esityksen muoto lyödään lukkoon ja sen jälkeen toistetaan mekaanisesti. (Stanislavski 2011, 105.) Stanislavski lainaa kirjassaan näyttelijä Benoît-Constant Coquelinia, joka kiteyttää hyvin esittävän taiteen olemuksen: "Näyttelijä ei elä vaan näyttelee. Hän suhtautuu esittämäänsä kylmästi, mutta hänen taiteensa tulee olla täydellistä." (Stanislavski 2011, 108).

Esittävän taiteen ja kokevan taiteen välillä hallitsee ontologinen ristiriita siitä, mitä itse asiassa on taide. Stanislavskin pääteesi on, että taiteen tulee kummuta luonnosta. Taide ei ole luonnon kopiointia tai sen uudelleenesittämistä, vaan se kumpuaa siitä orgaanisesti, yhtä spontaanisti kuin kasvit kasvavat maasta. Coquel artikuloi täysin päinvastaisen näkemyksen: "Taide ei ole samaa kuin todellinen elämä eikä edes sen heijastusta. Taide on itse luoja." (Stanislavski 2011, 108.)

Stanislavskin mielestä esittävä taide johtaa väistämättä kliseiseen näyttelemiseen, koska siinä näyttelijä toistaa vain eri toimintoja niin kuin on nähnyt muissa esityksissä tehtä-

vän. Näyttelemisen näyttää 'näyttelymäiseltä' eikä muistuta lainkaan oikeiden ihmisten käytöstä. Kokevan taiteen koulukunnassa painotetaan näyttelijän sisäistä päämäärää lopputuloksen näyttelemisen sijaan. Tämä päämäärä näyttelijän täytyy sisäistää henkilökohtaisella tasolla. Kun jokainen näyttelijä tekee näin omalta osaltaan, syntyy näyttelijöiden välille vuorovaikutusta sen sijaan, että näyttelemisen tehtäisiin vain katsojalle. (Stanislavski 2011, 103-104.)

Elokuva- ja teatteriohjaaja-käsikirjoittaja David Mamet suhtautuu kriittisesti Stanislavskin järjestelmään. Erityisesti hän hyökkää henkilöhahmoksi 'tulemisen' ajatusta vastaan teoksessaan "Tosi ja Epätosi - Arkijärkeä ja Harhaoppia näyttelijöille":

Näyttelijän ei tarvitse 'tulla' näytelmän henkilöksi. Ilmaisua ei itse asiassa merkitse mitään. Ei ole henkilöahmoa. On vain sanoja paperilla. On dialogia, joka on tarkoitettu näyttelijän puhuttavaksi. Kun hän puhuu yksinkertaisesti ja yrittää saavuttaa enemmän tai vähemmän kirjailijan hahmotelman kaltaisen päämäärän, yleisö näkee näyttämöllä illuusion henkilöstä. (Mamet 1989, 15.)

Mamet vastustaa ajatusta, että näyttelijöiden täytyisi etsiä itsestään tunteita. Näyttelijän tulee keskittää huomionsa itsensä ulkopuolelle voidakseen keskittyä näyttelemiseen. Mametin mukaan ajatus siitä, että näyttelijän tulisi itsetutkiskelun kautta löytää itsestään jotain tunteita ainoastaan häiritsee näyttelemistä ja tekee siitä itsetietoista. Mamet kiteyttää: "Suuri draama, niin näyttämöllä kuin sen ulkopuolellakin, ei ole tekoja suurten tunteiden kera, vaan suuria tekoja vailla minkäänlaisia tunteita." (Mamet 1989, 20.)

Kokevan taiteen terminologiaa onkin helppo ymmärtää väärin. Kun kokevan taiteen koulukunnassa puhutaan siitä, että "näyttelijä ja henkilöahmo ovat yhtä", se tarkoittaa sitä, että näyttelemisen hetkellä näyttelijän täytyy aistia omilla aisteillaan, eikä rasittaa itseään yrittämällä aistia minkään kuvitellun henkilöahmon aisteilla, koska siihen hän ei pysty. Hänen ei myöskään tarvitse kuvitella minkään kuvitteellisen hahmon tunteita, vaan riittää, että hän kokee omia tunteitaan. Hänen ei tarvitse muuttaa elämäntapojaan tai ajatusmaailmaansa henkilöahmoa vastaaviksi. Voisin hahmottaa vielä esittävän ja kokevan taiteen välistä ristiriitaa seuraavalla taulukolla:

Taulukko 3. Sisältä ulos ja ulkoa sisään (Wilson 1997, Weston 1999, Stanislavski 2010).

Sisältä ulospäin	Ulkoa sisäänpäin
Taide kumpuaa luonnosta.	Taide on itsenäinen luoja.

Näyttelijän on keskityttävä pääasiallisesti päämääräänsä.	Näyttelijän on keskityttävä luomaan mie-likuva henkilöahmosta.
Mitä itse tekisin ja ajattelisin, jos olisin tällainen henkilö tällaisissa olosuhteissa?	Mitä on tehtävä jotta katsoja ymmärtää tämän hahmon olevan tällainen henkilö tällaisissa olosuhteissa?
Teemojen ympärillä improvisointi lisää esityksen spontaaniutta.	Esityksen on oltava joka kerta samanlainen.
Henkilöhahmo ja näyttelijä ovat yhtä.	Henkilöhahmo on fiktiota, eikä sillä ole mitään tekemistä näyttelijän oman persoonan kanssa.
Stabiili identiteetti on harhaa. Ihmiset ovat yhtä kuin tekonsa.	Identiteetit ovat tunnistettavissa ja eroteltavissa.
Taiteen tarkoituksena on osallistua todellisuuden luomiseen.	Taiteen tarkoitus on antaa katsojalle enemmän kuin mitä todellisuus kykenisi antamaan.

Käytännössä elokuvaa tehdessä joutuu ammentamaan hiukan molemmista suuntauksista. Ohjaaja, joka ylipäättään pyrkii luomaan elokuvia joissa on uskottavia näyttelijäsuorituksia, löytää tällöin itsensä hyvin ristiriitaisesta tilanteesta. Toisaalta on olemassa ajatus siitä, että näyttelijäsuoritukset muuttuvat liian 'näyttelijämäisiksi' mikäli niitä alkaa suunnittelemaan lopputulokseen johtavan ohjauksen kautta, mutta toisaalta on olemassa myös tekniikan asettamat realiteetit, jotka vaativat tarinan jatkuvuuden sulavaa etenemistä leikkauksen kautta. Nämä realiteetit vaativat näyttelijöitä kulkemaan tiettyjä ratoja pitkin ja asettumaan tiettyihin kohtiin tiettyinä hetkinä. Ohjaaja voi taiteellisia ratkaisuja käyttämällä muuttaa näitä realiteetteja enemmän näyttelijäystävälliseksi, mutta niiden fundamentaalisia rajoituksia ei pystytä muuttamaan. Ohjaaminen on kokonaisuuden hallintaa; kykyä yhteen sovittaa useista täysin eri lähtökohdista tulevia luovia tekijöitä. On kunkin ohjaajan oma taiteellinen valinta, haluaako pistää elokuvan esteettisen muodon vai tuoreet näyttelijäsuoritukset etulinjalle.

Näyttelijälähtöisessä käsikirjoitusmallissa edetään sisältä ulospäin. Hahmoille etsitään ydin ensin ja vasta sitten annetaan näiden ytimien ympärille syntyä käsikirjoitus. Ei ole alun alkaenkaan mitään valmista henkilöahmoa, johon näyttelijä itsensä suhteuttaisi. Hän vain karsii itsestään esille eri puolia, jotka sitten muutetaan elokuvahahmon toi-

minnoiksi. Prosessin myötä näyttelijän hahmo rajoittuu osaksi ainoastaan tiettyjä olosuhteita ja tiettyjä toimintoja, jotka saavat aikaan vaikutelman erillisestä henkilöahmosta. Tarkoituksena on saada aikaan henkilöahmoin ilmavuutta rakentamalla niitä hiukan enemmän kuin on itse varsinaisen elokuvan tarinan suhteen tarpeellista. Ulkoinen käytös on helppo lyödä lukkoon, kun henkilöahmoilla on vahva, sisäänrakennettu tapa toimia, joka ei perustu pelkästään yksittäisen kohtauksen dramaturgisiin vaatimuksiin.

Uskottavia roolisuorituksia haluavalle elokuvaohjaajalle esittävän näyttelemisen koulukunta tarjoaa arvokkaita oppeja korkeintaan sikäli, kuin ne liittyvät kokonaisuuden orkestrointiin toimivalla tavalla, siis toisin sanoen koreografiaan ja jatkuvuusperiaatteen. Uskon kuitenkin, että jopa nämä asiat voidaan sisäistää osaksi kokevan näyttelemisen koulukuntaa, eivätkä ne millään tapaa sulje pois niitä fundamentaalisia oivalluksia, joita sisältä ulospäin etenevään metodologiaan kuuluu. Esittävän koulukunnan pääperiaatteet jättävät huomiotta hyvin useita keskeisiä näyttelemisen uskottavuuteen liittyviä ongelmia, eivätkä ne siksi sovellu mihinkään sellaiseen näyttelijänohjaamiseen, jossa on vähäisintäkään pyrkimystä realismiin. Esittävä suhde katsojaan tekee kaikesta näyttelijän toiminnasta enemmän toiminnan ikonin kuin toimintaa itsessään: se tekee naurusta kuminaurua, itkusta huulien vääntelyä, raivosta puhisemista ja kauhusta älähtelyä. Immersion sijaan katsoja etäännyy teoksen maailmasta.

Taidetta ei voi kuitenkaan koskaan mitata ilman paradigmoja ja jokainen tekijä asettaa nuo paradigmat työlleen itse. Ohjaajan työ on asettaa teokselleen standardi, jonka hän muilta työryhmänsä jäseniltä vaatii. Puhuttaessa näyttelijänohjaamisesta on siis ehdottoman olennaista, että ohjaaja tekee taiteellisen päätöksen siitä, missä määrin hän haluaa näyttelijöidensä aidosti kuvastavan realistista ihmiskäytöstä. Tämä päätös rajoittaa niitä työkaluja, mitä ohjaajalla ja näyttelijöillä on käytettävänä. Se fokusoii työskentelytapaa ja tekee työskentelystä johdonmukaista. Siinä päätetään siitä mikä on olennaista ja mihin ei kannata tuhlaa energiaa. Ohjaajan näkemys mitataan sillä vastauksella jonka hän antaa, kun otoksen kuvaamisen jälkeen kaikki kääntyvät katsomaan ohjaajaa ja kysyvät: "Oliko se hyvä?"

3.2 Näyttelijän ohjaaminen ja toiseus

Kokevan näyttelemisen koulukunnassa hyvä näyttelemine perustuu näyttelijän kykyyn luopua itsetietoisuudesta ja antautua hetken vietäväksi. Ymmärtääksemme sitä, kuinka tähän tilanteeseen päästään, on ensin määriteltävä ne estot, joita näyttelijä kohtaa päämääränsä saavuttamiseksi. Näistä estoista kenties mielenkiintoisin liittyy toiseuteen.

Toiseuden käsite toistuu muodossa tai toisessa kaikkien näyttelijäteoreetikkojen teoksissa, mutta sillä on myös pitkälliset juuret eksistentiaalisessa filosofiassa ja psykoanalyysissä. Luultavasti kaikista profiloitunein kirjoittaja, joka on käsitellyt toiseutta, on ranskalainen filosofi Jean-Paul Sartre, jonka eksistentiaalista sosiaaliteoriaa voidaan soveltaa myös näyttelijäntyön olosuhteiden ymmärtämiseen.

Esa Saarinen tiivistää Sartren ajatuksia sosiaalisista suhteista teoksessaan 'Sartre - Pelon, inhon ja valinnan filosofi'. Sartren filosofissa katse tarkoittaa sitä rajoittavaa tapaa olla, jonka jokainen yksilö kohdistaa muihin yksilöihin. Tietoisuus siitä, että toinen katsoo minua ja odottaa minulta tiettyjä asioita, muuttaa käytöstäni ja saa minut ajattelemaan itseäni toisen silmin. Kun molemmat osapuolet tekevät näin, syntyy projisointia, jossa ulkoisen käytöksen perusteella tehdään päätelmiä jostain fundamentaalisesta subjektista toimintojen takana. Taustavirikkeenä toimii meidän kykenemättömyytemme saada varmaa otetta itsemme ulkopuolisen subjektin ajatuksista. Kykenemättömyytemme saada otetta toisen ajatuksista aiheuttaa tuntemattoman pelkoa, toiseuttamista, joka saa vastapuolen vaikuttamaan arvaamattomalta. (Saarinen 1989, 275.)

Weston käsittelee toiseuden vaikutusta näyttelijänohjaamisen kannalta tavalla, joka tuo Sartren filosofian hyvin käytännöllisellä tasolla osaksi elokuvantekoprosessia:

Ohjaaja on katsoja ja näyttelijä on se, jota katsotaan. Näyttelijä on esillä, turvattomana. Hänen suorituksensa menestys riippuu siitä, pystyykö hän ja haluaako hän mennä katseltavaksi, vaikka ei voi itse nähdä. Hänen on toisin sanoen antauduttava täydellisesti tunteille, impulsseille ja yksinkertaisille valinnoille tietämättä toimivatko ne vai eivät. (Weston 1999, 24).

Jotta jännittynyt tilanne saataisiin purettua, täytyy sekä ohjaajan että näyttelijän antautua avoimeen keskustelusuhteeseen hahmosta, käsikirjoituksesta ja mahdollisesti myös omista tunteistaan niitä käsitellessään. Mikäli näyttelijä ei tiedä, mitä ohjaaja haluaa, hän päätyy tekemään itsenäisiä päätelmiä, joista ohjaaja taas ei voi tietää, sopivatko ne hänen asettamaansa visioon. Ja toisaalta, näyttelijän on myös itse aktivoituttava ja työs-

tettävä hahmoaan, sillä ohjaaja ei voi koskaan päästä näyttelijän pään sisälle. Hän voi ainoastaan pyytää näyttelijää toimimaan eri tavalla.

Ohjaajalta vaaditaan aina vahvaa itseluottamusta ja itsetuntemusta, sillä hänen on pysyttävä tarjoamaan näyttelijälle jokin yhtenäinen visio, johon näyttelijä pyrkii suhteuttamaan oman osaamisensa. (Weston 1999, 25). Vahvankin ohjaajan kohdalla on ongelmana se, että silloin näyttelijä saattaa pyrkiä näkemään itsensä ohjaajan silmin. Tällöin näyttelijä luopuu aidoista impulsseistaan ja tunteistaan ja yrittää väkisin tuntea niitä tunteita, joita kuvittelee ohjaajan häneltä haluavan. Tätä ilmiötä Sartre kutsuu huonoksi uskoksi. Huonossa uskossa yksilö luopuu omasta autonomiastaan ja pyrkii mielistelemään muita. Se on luonnollinen seuraus toiseutta sävyttävästä tuntemattoman pelosta, joka voidaan ylittää ainoastaan keskustelulla. (Saarinen 1989, 277; Weston 1999, 26.)

Ongelma ratkeaa, kun ohjaaja ja näyttelijä kohtaavat toisensa samalla tasolla, pyrkien synteesiin. Ohjaajan ei tulisi lyödä mielikuvaansa henkilöahmosta sellaisella tavalla lukkoon, joka ei sovi näyttelijän ominaispiirteisiin, sillä näyttelijöistä ei voi saada irti mitään sellaista, mitä heissä ei jo valmiiksi ole. Näyttelijöiden täytyy kokea, että he ovat ohjaajan kanssa samassa veneessä. Voidakseen vaatia näyttelijöiltä riskejä, on ohjaajan myös itse oltava valmis samaan. (Weston 1999, 26 - 27.)

Toisinaan kuulee ohjaamisesta puhuttavan sävyyn, jossa hyvä ohjaaja saa näyttelijän tekemään juuri niin kuin hän haluaa tehtävän. Tällaista ei ole ainakaan minulle koskaan käynyt. Todellisuudessa kyse on enemmän kykeneväisyydestä kuunnella toista. Hyvä näyttelijä ei ole pelkästään ohjaajan tai pelkästään näyttelijän aikaansaannosta: se on jotain joka syntyy ohjaajan ja näyttelijöiden välisessä dialogissa. Hyvä näyttelijä saa hyvän ohjauksen alaisuudessa aikaan parempi asioita kuin mistä ohjaaja osasi edes kuvitella. Ohjauksen tarkoituksena ei ole manipuloida näyttelijästä ulos tiettyjä reaktioita, vaan tarjota näyttelijälle turvallinen pohjarakenne ja mielikuvituksellisia virikkeitä, joihin nojaten näyttelijä omalla aktiivisuudellaan luo vaikuttavia esityksiä. Ohjaaja on aina tekemisissä aitojen ihmisten, ei välineiden kanssa. Siksi kaikki tekniikat tulee aina soveltaa humanistisen näkökulman lävitse:

Howard Hawksilta kysyttiin aikanaan, mikä on näyttelijäntyön tärkein elementti. Hän vastasi: "Luottamus." Koko harjoitusten ajan kysymys on tavallaan ollut juuri tästä: näyttelijät keräävät luottamusta sisimpänsä paljastamiseen. (Lumet 2005, 80.)

Näyttelijälähtöisen käsikirjoittamisen mallissa kaikki lähtee rakentumaan tämän perustilanteen ympärille: näyttelijät ja ohjaaja on saatava samaan veneeseen, luottamuksen on oltava ehdotonta molemmin puolin. Työpajaprosessi ei ole pelkästään vaihtoehtoinen käsikirjoitusmalli, vaan se on työkalu, joka rakentaa pohjaa voimallisemmille näyttelijäsuorituksille. Sen tarkoituksena on totuttaa näyttelijät katseen alaisuudessa olemiseen, paitsi ohjaajan, myös toistensa ja kameran osalta.

Stanislavski puhuu näyttämön mustasta aukosta, siitä kuinka näyttelijän olettamukset ja pelot katsojien suhteen imevät heidän huomionsa itse näyttelemisestä. Elokuvan kontekstissa ei ole näyttämöä, mutta sen sijaan voitaisiin puhua kameran mustasta aukosta. Kyseessä on jälleen uusi ilmentymä sartrelaisesta huonosta uskosta. Näyttelijää hallitsevat jatkuvasti alitajuiset paineet joko miellyttää kameran tuolle puolen oletettua yleisöä tai vaihtoehtoisesti halu kieltää kameran olemassaolo kokonaan. (Stanislavski 2011, 238.)

Kameran käydessä näyttelijän täytyy keskittyä vain henkilöhahmonsa toimintaan. Voidakseen päästä tähän mielentilaan on oleellista, että näyttelijä hyväksyy kameran (ja kuvausryhmän) läsnäolon. Kamera itsessään on tietysti neutraali, mutta se, kuinka näyttelijä suhtautuu kameraan, heijastuu välittömästi hänen näyttelemiseensä, joka taas taltioituu kameralle. (Caine 1987.)

Työpajojen aikana olen paitsi taltioinut keskusteluja, myös harjoituksia. Tämän uskon auttavan näyttelijöitä tottumaan kameran läsnäoloon vähä kerrassaan. Päiväkirjassa käsitellen asiaa seuraavasti:

Olen jokaisen työpajan alussa pistänyt kameran taltioimaan kaiken, mutta olen pitänyt sitä sivussa. Tänään toin kameran rinkiin ja annoin näyttelijöiden tarkastella sitä lähietäisyydeltä. Näin tehdään kamera tutuksi. Kamera voi olla joko näyttelijän paras ystävä tai hänen pahin vihollisensa. Meidän tavoitteenamme on saada kamera tuntumaan ystävälliseltä, helpolta hyväksyä.

Harjoituksista tehdyt taltioinnit jäivät muistoiksi, joita tutkimalla pystyin tunnustelemaan kohtauksen atmosfääriä viikkotolkulla niin, ettei se ole pelkästään pääni sisällä. Videopätkissä keskityin pelkästään näyttelijänilmaisun oleellisimpien kohtien kuvaamiseen vähät välittäen kuvauksen teknisestä laadusta. Tällä tavalla pystyin näkemään selkeämmin, mikä näyttelijänilmaisussa vielä vaati kehittelyä ja mikä kohtauksissa toimi.

Lisäksi ne toimivat tiettyssä mielessä jonkinlaisena todisteena siitä, onko koko näyttelijälähtöisen käsikirjoittamisen mallissa alun alkaenkaan mitään perää.

3.3 Näyttelijän ohjaaminen ja flow

Saadaksemme näyttelijän tilaan, jossa häntä eivät häiriköi mitkään ylimääräiset ärsykkeet, on meidän hyvä hetkeksi tarkastella sitä, mitä itse asiassa on tietoinen ajattelu. Teoksessaan 'Flow: Elämän virta' Mihaly Csikzentmihalyi määrittelee tietoisien ajattelun 'tietoisesti säädeltyinä informaationa'. Hänen mukaansa ihmisen ajattelua ei voi tyhjentävästi selittää pelkillä geneettisillä ohjelmilla. Ihminen on evoluution aikana kehittänyt tietoisuuden tasolle, jossa tietoisuus tulee tietoiseksi itsestään ja pystyy näin ollen vaikuttamaan itseensä sisärakenteisesti. Tästä johtuu se, että ihminen voi esimerkiksi pahoittaa mielensä tai päinvastoin tulla onnelliseksi pelkästään muuttamalla ajattelutapaansa riippumatta siitä, mitä ulkoisessa todellisuudessa tapahtuu. (Csikzentmihalyi 1990, 47.)

Emme ota vastaan ulkoista todellisuutta sellaisenaan, vaan organisoimme sen tietoisuutemme avulla johdonmukaisiksi kokonaisuuksiksi. Organisointi tapahtuu kulloistenkin aikomustemme pohjalta. Esimerkiksi kun olen nälkäinen, organisoin ympärilläni tapahtuvaa tietoa tuon aikomuksen valossa. Nämä aikomukset muodostavat tietoisuudessa tärkeysjärjestyksen, jonka mukaan ennakoimme toimintaamme. (Csikzentmihalyi 1990, 50–51.)

Tarkkaavaisuus on siis sitä, kun ihminen tietoisesti organisoii aikomuksensa niin, että hän asettaa jonkin asian muiden edelle. Tärkeää on myös oivaltaa, että tarkkaavaisuus on energiaa, jota kulutetaan: toisin sanoen se on siis työntekoa. Näin ollen tuota energiaa on käytettävä säästeliäästi ja tehokkaasti, mikäli haluaa saada aikaan kunnollisia lopputuloksia. Tulemalla tietoiseksi omasta tietoisuudestaan ihminen voi oppia hallitsemaan omaa tarkkaavaisuuttaan ja näin ollen saavuttaa flow-tilan. (Csikzentmihalyi 1990, 60.)

Kaikki tämä tietysti kuulostaa paljon helpommalta teoriassa kuin mitä se on käytännössä. Ihmiset joutuvat kohtaamaan päivittäin useita eri haasteita, niin sisältä kuin ulkoa, jotka estävät meitä pääsemästä flow-tilaan:

Yksi merkittävimmistä tietoisuuteen haitallisesti vaikuttavista voimista on psyykinen epäjärjestys, toisin sanoen informaatio joka on ristiriidassa aikomusten kanssa tai estää toteuttamasta niitä. Nimitämme tätä olotilaa monin eri nimin riippuen siitä, miten sen koemme: tuska, pelko, raivo, levottomuus tai mustasukkaisuus. Kaikki nämä epäjärjestyksen muodot pakottavat tarkkaavaisuuden suuntautumaan vääriin kohteisiin, niin ettemme ole enää vapaita käyttämään sitä oman valintamme mukaan. (Csikzentmihalyi 1990, 64.)

Elokuva-ala on projektiluontoista työskentelyä, jossa voi päätyä tekemään töitä itselleen täysin tuntemattomien ihmisten kanssa vain kyseisen projektin ajaksi. Näissä projekteissa tuskin on aikaa syväterapialle, mutta siitä huolimatta henkiseen epäjärjestykseen liittyvät ongelmat ovat näyttelijän ohjaamisen kannalta olennaisia kysymyksiä. Jos näyttelijä setissä setvii mielessään parisuhdeongelmiaan sen sijaan, että keskittyisi rooliinsa, näkyy se roolisuorituksessa mitä luultavimmin pidättyväisyytenä, jäykkyytenä tai ärsyyntyneisyytenä. Tapahtumat, jotka ovat ristiriidassa yksilön aikomusten kanssa aiheuttavat rikkoutuman flow-tilassa. (Csikzentmihalyi 1990, 64–66.)

Ei ole sattumaa, että meditaatiolla on omat linkkinsä näyttelijäntyön teoriaan. Olemme jo oivaltaneet, että tietoinen tarkkaavaisuus on työtä, ja aivan kuten mitä tahansa muutakin työn tekemisen muotoa, myös tietoista tarkkaavaisuutta voi kehittää. Meditaatio on tarkkaavaisuuden säätelämisen harjoittelua. Meditoinnin tarkoitus on pitää huomiopiste yhdessä yksinkertaisessa asiassa mahdollisimman kauan. Useimmiten meditoinnin huomiopisteenä pidetään hengitystä. Aina, kun meditoijan ajatukset ajautuvat pois hengityksestä, hän neutraalisti havainnoi häiritsevän ajatuksen ja siirtää sen jälkeen keskittymisensä takaisin hengitykseen. (Haft 2015.)

Työpajavaiheessa omaksuin meditoinnin osaksi työskentelyn arkea. Jokainen työpaja alkaa ja päättyy meditoiden, tuottaen näin jokaisesta työpajasta suljetun tapahtuman. Kaikki mitä tapahtuu työpajan ulkopuolella jätetään sen ulkopuolelle. Näyttelijöillä ja ohjaajalla ei ole mitään muuta edessään kuin tämä hetki, nämä ihmiset, tämä projekti. Päiväkirjassa käyn läpi meditoinnin hyötyä näyttelijäntyölle seuraavasti:

Meditointi on yksinkertaista ja hyödyllistä; liian usein sitä tarkastellaan turhan mystisyyden linssin lävitse. Kyse on keskittymiskyvyn treenaamisesta, taidosta jolle luulisi olevan nykyaikana yhä vain suurempaa kysyntää. Se on oleellista kaikille ihmisille ammatista riippumatta, mutta näyttelijöille se on erityisen olennaista, sillä näyttelijän pitäisi pystyä keskittymään jopa täysin kuvitteellisiin asioihin, jotka vaativat huomattavasti enemmän tietoista ponnistelua.

Sen sijaan, että kieltäisimme itseltämme tietyt ajatukset, meidän täytyy vain havainnoida, että tällainen ajatus ilmeni ja sen jälkeen siirtää huomiomme siihen mitä olemme päättäneet tehdä. Tämä on oleellinen huomio myös näyttelijänohjauksen kannalta. Ohjaajan tulisi pystyä ilmaisemaan kaikki aina positiivisen kautta, sen sijaan, että osoittelisi sitä mitä ei saa tehdä. Voimakkaat kiellot saavat myös näyttelijän muuttumaan itsetietoiseksi, koska silloin hänen huomionsa kiinnittyy siihen, että hän ei tee virhettä. Tämän vuoksi tarvitaan sellaisia ärsykeitä, jotka saavat näyttelijän huomion palaamaan tarinan maailmaan. Stanislavski käyttää hurmaavaa vertausta lapsesta ja äidistä kuvatakseen näyttelijän suhdetta omaan työhönsä: "Tiedättekö, miten äiti suuntaa lapsen huomion toisaalle leikkikalulla? Samalla lailla täytyy näyttelijän osata houkuttaa itseään leluilla, jotka vievät hänen huomionsa pois katsomosta." (Stanislavski 2011, 250-251).

Ajatus ei ole yksinomaan pedagogien ja mindfulness ohjaajien suosima, vaan sille on myös tieteellisiä perusteita. Aivotutkimukset ovat osoittaneet, että varmin tapa epäonnistua jossain tietyssä toiminnassa on alkaa tekemisen hetkellä pohtimaan, kuinka toiminta tehdään tai vielä pahempaa: kuinka ei saisi tehdä. Tämä johtuu siitä, että fyysisiä toimintoja ohjaavat täysin eri aivojen osat kuin analyyttistä ajattelua. Kun ihminen alkaa kyseenalaistamaan tai analysoimaan omaa toimintaansa, hänen otsalohkonsa (joka on vastuussa itsetietoisesta analyysistä) aktivoituu, jolloin motorinen järjestelmä (vastuussa fyysisistä toiminnoista) taas deaktivoituu. Tutkimuksia tehtiin pääasiassa urheilijoilla, mutta analogiaa näyttelijäntyöhön ei ole kovin hankalaa hahmottaa. (Goleman 2013, 30.)

Tämä mentaliteetti johtaa johtopäätökseen, ettei myöskään identiteettimme ole niin stabiili, kuin mitä tarinankerrontaan taipuvainen psyykeemme kenties haluaa uskotella. Sen sijaan, että pyrkisimme määrittelemään henkilöahmon yleispätevien arkkityyppien kautta, tulisi meidän kiinnittää huomiomme siihen, kuinka tämä henkilö käyttäytyy. Käyttämällä käsikirjoituksen hahmoista lauselmia kuten "hän on tuhma tyttö", "hän on sosiopaatti" tai "hän on sankarillinen" jne. me väritämme näyttelijän ilmaisua tavalla, joka saa näyttelijän muuttumaan itsetietoiseksi. Tällainen on esittävän taiteen ohjaamista. Kokevassa taiteessa on vain henkilöitä ja tilanteita ja on henkilöitä toimimassa päämääriensä mukaan tilanteissa. Se riittää. Mitään ulkokohtaista kuvausta hahmon imagoista ei tarvita. (Weston 1999, 55; Yakubovskaya, 2014.)

Eräs ohjaajien perisyntejä on adjektiivien ja adverbien käyttö ohjaamisessa. Siis lausemat kuten: "Olet vihainen / surullinen / onnellinen jne." Myös tämä liittyy mindfulness-jatteluun. Adjektiivithan kuvaavat sitä, millainen joku tai jokin asia on. Ne tulevat ulkopuolelta. Mutta esimerkiksi vihaisesti käyttäytyvä henkilö ei siinä hetkessä ole tietoinen vihastaan vaan ainoastaan vihansa kohteesta. Ei hän enää vihan päätyttyä muista miltä tuntui "olla vihainen". Sen sijaan, jos häntä muistutettaisiin siitä asiasta, joka sai hänet suuttumaan, saattaisi hän taas päästä käsiksi tähän tunnetilaan.

Tästä seuraa kuitenkin ongelma, kuinka saamme aikaan näyttelijässä juuri ne reaktiot, jotka ovat linjassa tarinan kanssa. Jos en voi sanoa näyttelijöille, "te olette onnellisia" silloin kun ohjaan onnellista kohtausta, kuinka sen sitten teen? Emme voi pakottaa näyttelijöitä tuntemaan mitään, mutta voimme vaikuttaa heidän toimintaansa ja toivoa, että tietynlaiset toimintamallit saavat aikaan tarpeelliset tunnereaktiot tai vähintään tarpeeksi aidon vaikutelman tunnereaktiosta. Judith Weston määrittelee joukon ohjenuoria, jotka auttavat näyttelijää pääsemään sisälle roolihahmoonsa. (Weston 1999, 50-68).

Verbit kohdistavat huomion toimintaan. Weston käyttää sanaa 'toimintaverbi' kuvaamaan sellaista verbiä, joka sisältää tekijän ja kohteen. Näyteltävissä oleva toiminta vaatii aina siis jonkun jolle teko tehdään, ja jonkin aktiivisen päämäärän johon tuolla teolla pyritään:

"Älä neuvo näyttelijää "näyttelemään seksikkäästi" (adjektiivi), vaan káske hänen "flirttailla" (verbi); älä neuvo näyttelijää "olemaan vihaisempi" (adjektiivi), vaan "syyttämään" tai "rankaisemaan" (verbi). Tämä suunnanmuutos rohkaisee näyttelijää kuuntelemaan ja saamaan kontaktin vastaanäyttelijään." (Weston 1999, 53-54.)

Myös näyttelemisen intensiteettiä voidaan hallita verbien avulla. Esimerkiksi on eri asia pyytää näyttelijää "syyttämään" kuin "torumaan", vaikka molemmista voidaan periaatteessa kaivaa esille sama päämäärä. Tällaiset ohjeet ovat huomattavasti enemmän immersiota herättäviä kuin "tee pienemmin" tai "tee suuremmin", koska nämä ohjeet saavat näyttelijän taas tulemaan tietoiseksi omasta näyttelemisestään. (Weston 1999, 54).

Käsikirjoitukset koostuvat kohtauksista. Ja kohtausten ulkopuolelle jää aina väistämättä jotain, mitä ei näytetä. Tämä herättää usein näyttelijöissä paljon erilaisia kysymyksiä. Mitä on tapahtunut ennen tätä kohtausta? Mitä tapahtui tämän ja tuon kohtauksen välissä? Tätä varten voidaan käyttää taustatarinoita, joita ei ole varsinaisessa käsikirjoituk-

sessä, mutta jotka ovat siitä huolimatta oleellista tietoa näyttelijöille. On saatava aikaan immersio, jonka mukaan henkilöhahmot ovat olemassa myös käsikirjoituksen ulkopuolella, omassa maailmassaan jota hallitsevat sen omat lainalaisuudet. (Weston 1999, 57-59.)

Stanislavski käyttää kirjassaan käsitettä 'annetut olosuhteet'. Annetut olosuhteet ovat sarja faktoja, jotka muodostavat yhtenäisen tarinan. Näiden tarinoiden avulla jopa hyvin arkisista ja sinänsä mitättömistä toiminnoista voidaan tehdä näyttelijöille mielenkiintoisia:

Otetaan vaikkapa tavallinen oven avaaminen ja sulkeminen. Mikä olisi tyhempää kuin tuollainen mekaaninen tehtävä? Mutta kuvitelkaa, että tässä asunnossa, jossa tänään juhlietaan Marian tupaantuliaisia, on aikaisemmin asunut mies, josta on tullut raivohullu. Hänet on viety mielisairaalaan... Entä jos kävisi ilmi, että hän on karannut sieltä ja seisoo parhaillaan oven takana, mitä te tekisitte? (Stanislavski 2011, 153.)

Weston määrittelee myös erään annettujen olosuhteiden erityiskategorian, salaiset sopimukset. Jos ohjaaja haluaisi esimerkiksi normaaliin ruokapöytäkeskusteluun hyytävän tunnelman, hän voisi pyytää näyttelijöitä kuvittelemaan, että pöydän alla on pommia, joka räjähtää mikäli yksikin näyttelijöistä puhuu liian lujaa. Mitään pommia ei tietenkään tarvitse olla itse käsikirjoituksessa, mutta tällainen mielikuva muuttaa koko kohtauksen tunnelman. Salainen sopimus on jotain, jonka lopputulos kyllä näkyy elokuvassa, mutta joka ei itsessään välttämättä liity millään tapaa itse käsikirjoitukseen tai tarinaan. (Weston 1999, 60.)

Kaikista hienovaraisimpaan ohjaustyöhön vaaditaan mielikuvia. Esimerkiksi jos kohtauksessa on jokin todella voimakas repliikki, voi näyttelijä helposti sortua lausumaan sen kliseisesti, niin kuin on nähnyt elokuvissa tehtävän. Tällöin ohjaaja voi syöttää näyttelijälle mielikuvia: "Puhu kuin puhuisit entiselle poikaystävällesi", "Puhu kuin isäsi katselisi teitä vierestä", "Sano tämä kuin hän olisi työnantajasi." Jotta mielikuvat voisivat aiheuttaa oikean reaktion, on niiden perustuttava näyttelijän aitoihin elämäkokemuksiin. Et voi puhua "kuin puhuisit entiselle poikaystävällesi", ellei sinulla ole koskaan ollut poikaystävää. (Weston 1999, 60–63.)

Lopuksi ovat tietysti fyysiset toiminnot. Tekojen avulla näyttelijälle saadaan immersio aikaiseksi välittömästi, koska ei ole eroa näyttelijän ja roolihahmon fyysisen toiminnan

välillä. Niistä ei voi syntyä erityisen syvällisiä väittelyitä tai hankalia älyllisiä ongelmia. Ne vain suoritetaan alta ja sillä siisti. Ne aiheuttavat fokuksen suppenemisen ja välittömän flow'n, kunhan ne ovat tarpeeksi mielenkiintoisia. (Weston 1999, 65–66.)

Normaalissa elokuvatuotannossa ohjeiden tulisi tulla nopeasti, tarkemmin sanottuna heti seuraavan otoksen jälkeen. Niiden tulisi olla paitsi toteutettavissa olevia, helposti ymmärrettäviä ja myös äärimmäisen oleellisia elokuvan sisällön kannalta. Ohjaaja työskentelee aina nykyhetkessä: jos sanot, että tällä mennään, on parempi sanoa se vasta kun olet jo sielusi silmin kuvitellut kohtauksen leikkauspöydälle. Mikään ei ole hirveämpää kuin todeta jälkikäteen tyytyneensä kompromissiin. Kuvausryhmä odottaa ohjaajalta seuraavaa komentoa, josta riippuu, pystytäänkö menemään eteenpäin vai jatketaanko saman kohtauksen parissa. Ohjaajan antamilla ohjeilla on aina merkitystä muillekin kuin näyttelijöille. Jokainen uusi otos pitkittää kuvauspäivää, joka taas heijastuu aikatauluihin ja kuvausolosuhteista riippuen myös budjettiin. Tämä on ohjaajan työtä, eikä kukaan koskaan sanonut, että sen tulisikaan olla helppoa. Kyse on kovista vaatimuksista, joissa ei voi kehittyä ilman suunnatonta määrää toistoja ja variaatioita.

Näyttelijälähtöisessä käsikirjoitusmalli on tietysti mielessä paljon armollisempi ohjauksen suhteen, sillä siinä ohjaamiselle ja harjoittelulle annetaan enemmän aikaa. Kun harjoitusprosessi on aloitettu samaan aikaan käsikirjoittamisen kanssa jää ohjaajalle paljon enemmän aikaa ajatella kohtauksia näyttelijänohjaamisen näkökulmasta. Tasoja voi rakentaa rauhassa. Jokainen palaveri näyttelijöiden kanssa luo näyttelemiseen enemmän kerroksia ja jokainen viikko palaverien välissä antaa ohjaajalle aikaa pohtia seuraavaa siirtoaan. On tietysti täysin spekulatiivista, millä tavalla tällainen malli toimisi oikeissa tuotanto-olosuhteissa, joissa olisi rahaa mukana määrittelemässä tuotantorakenteita. Uskoisin, että se vaatisi jonkin täysin omanlaisensa rahoituskuvion, joka olisi suhteutettu sen sisäisiin rakenteisiin.

Normaalissa elokuvatuotannossa ohjaajan osuus on kyllä merkittävä, mutta lopulta se tuntuu menevän ohi liian nopeasti. Hienot teoriat unohtuvat kuvauspaikalla, kun käytännön olosuhteet piiskaavat ohjaajan ajattelemaan tehokkaammin ja nopeammin. Joudutaan tekemään kompromisseja, tyydytään huonompaan kuin mihin oltaisiin pystytty. Toisinaan kyse on myös tekniikan vaatimuksista. Ohjaaminen on holistin työtä: siinä

kaikki vaikuttaa kaikkeen. Siksi käsittelenkin seuraavaksi hiukan tekniikkaa, mutta ainoastaan siltä osin kuin sillä on yhteyksiä näyttelijänohjaamiseen.

3.4 Näyttelijä tekniikan alaisuudessa

Ihmisen kuva todellisuudesta muodostuu häntä ympäröivästä maailmasta saadun informaation perusteella. Näin tapahtuu myös elokuvaa katsoessa, jolloin illuusio kasvaa otoksista – tunteen ja tiedon fragmenteista. Otosten väliin jäävä tyhjä tila täytyy samaan tapaan katsojan omilla mielikuvilla, kokemuksilla ja uskomuksilla. (Pirilä & Kivi 2005, 18.)

Elokuvaa kerrotaan kuvilla ja äänillä, siis kameralla ja mikrofonilla. Myös tekniikan käyttöä hallinnoivat samat kerronnan lainalaisuudet jotka hallitsevat käsikirjoittamista ja näyttelijänohjaamista. Pyrinkin tässä sivuamaan kuvaan, ääneen ja valoon liittyviä asioita ainoastaan siltä osin, kuin ne liittyvät elokuvaohjaajan työnkuvaan, siis kokonaisuuden orkestrointiin. Linkitämme teknisen puolen osaksi kaikkea sitä teoriaa, joka meillä on jo käsikirjoittamisesta ja näyttelijänohjaamisesta.

Jotta elokuva muodostaisi yhtenäisen kokonaisuuden, täytyy kuvauksen kohteita sekä kuvaamisen tapaa rajoittaa niin, että se kattaa ainoastaan sellaiset kuvien ja äänien fragmentit, jotka ovat oleellisia tarinan ytimen kannalta. Leikkaamalla näitä olennaisia paloja yhteen elokuvantekijä synnyttää kokonaisuuden, joka tuottaa järjestystä muutoin niin epäjärjestyneeseen todellisuuteen. Montaasiteorian mukaan yhden ja toisen kuvan välinen leikkaus ei ole yhtä kuin kaksi peräkkäistä kuvaa, vaan katsoja luo niiden väliin kolmannen merkityksen tulkitsemalla audiovisuaalista virtausta aktiivisesti. Tyhjä tila kuvien välissä synnyttää immersion elokuvan sisäisestä maailmasta, joka toimii omien lainalaisuuksiensa mukaan. (Pirilä & Kivi 2005, 17–18.)

Merkityksien luomista ei kuitenkaan tapahdu pelkästään leikkauskohdissa, eikä leikkauksista ole välttämätöntä nähdä elokuvakerronnan ytimenä. Pitkiin yhtenäisiin otoksiin voidaan rakentaa sisäinen jännite ja rakenne esimerkiksi tapahtumien tai kameran liikkeen avulla. Elokuvaohjaaja Tarkovskyn mukaan jokaiselle otokselle täytyy rakentaa sisäinen rakenne, joka jo itsessään määrittelee sen, mistä kohdasta se täytyy leikata. Jos elokuva rakentuu tällaisille otoksille, leikkaukset toimivat ikään kuin ajan virtauksen liimapisteinä. Pitkät yhtenäiset otokset ovat psykologisesti lähempänä sitä tapaa, jolla arkielämässämme koemme aikaa. Pitkässä otoksessa aika on tiiviimpää, kun taas mon-

taasin rytmittämä aika on laajaa. Pitkä otos tuo katsojan lähelle, tapahtumien keskelle. Montaasitekniikka etäännyttää, saa katsomaan tilannetta analyytisesti. (Tarkovsky 1989, 153.)

Altistaessaan todellisuutta kameran ja mikrofonin tallentavalle katseelle elokuvantekijä muuttaa kaiken tallentamansa informaation ikoneiksi. Kuvauksen kohteet ikonisoituvat toiston myötä. Niistä tulee yksinkertaistettuja ja typistettyjä merkkejä, jotka viittaavat elokuvan ulkopuoliseen todellisuuteen. Tämän lisäksi ikonien merkitys on sidoksissa myös elokuvan sisäisiin rakenteisiin. Ikonit voivat muuttua symboleiksi tai metaforiksi, jos ne elokuvan sisällä asemoidaan sellaisiin dramaturgisiin liitoskohtiin, missä niiden arkipäiväinen (ulkopuoliseen arkitodellisuuteen viittaava) merkitys ylitetään. Symbolisuus on liitoksissa paitsi kerronnan tapaan myös siihen, mikä on elokuvan todellisuuden sisällä mahdollista. (Pirilä & Kivi 2005, 22.)

Kuva ei ole koskaan pelkästään merkitys itsessään, vaan se viittaa myös siihen, mitä on kuvan ulkopuolella. Kerrontatapaa jossa tietoisesti käytetään kuvan ulkopuolisia elementtejä tuottamaan kuvalle uusia merkityksiä kutsutaan elliptiseksi kerronnaksi. Tämä kerronta voi näyttää kuvassa vain rajatun osan tapahtumista, mutta viitata tapahtumiin esimerkiksi äänien avulla tai rajaamalla jostain isosta kokonaisuudesta kuvaan ainoastaan pienen alueen. Myös siinä nojataan katsojan kykyyn täyttää tyhjät kohdat mielikuvituksellaan: kuva suljetusta ovesta jonka takaa kuuluu tuskanhuutoja voi olla ilmaisullisesti paljon voimakkaampi kuin kuva joka heittää kidutuskuvaston suoraan katsojan kasvoille. Elliptinen kerronta lisää immersiota elokuvan autonomisesta todellisuudesta, jossa asioita tapahtuu riippumatta siitä, missä elokuvantekijä tuota maailmaa taltioi. (Pirilä & Kivi 2005, 27.)

Kuvien ja äänien pistäminen peräkkäin ei kuitenkaan vielä itsessään riitä tuottamaan tehokasta kerrontaa, ei edes silloin kun niiden sisältö olisi tarinalle olennaista. Kerronta syntyy kontrastista, elementtien välisestä dynamiikan muutoksista. Eri kuvakokojen välillä leikkaaminen, kuvakulman muuntelu, näyttelijöiden liikkeen ja kameran liikkeen välinen rytmi ja dynamiikka, värien, valojen ja varjojen väliset kontrastit, syväterävyyden vaihtelut ja erikoislinssien käyttö, sommittelu, ei-diegeettisen ja diegeettisen äänen välinen kontrasti sekä niiden suhde kuvaan, äänentaajuuden manipulointi. Kaikki nämä ovat ilmaisun keinoja jotka toimivat ainoastaan suhteessa teemaan, hahmoihin, tarinaan

ja toimintaan. Ohjaajan tulisi olla tietoinen niistä kerronnan keinoista mitä hänellä on käytettävissään ja osattava suhteuttaa ne teeman vaatimiin tarpeisiin. (Pirilä & Kivi 2005, 21.)

Teoksen rytmin tarkoituksena on pitää yllä katsojan mielenkiintoa ja pitää hänet kiinni audiovisuaalisessa virtauksessa. Tämä tapahtuu useilla eri keinoilla, joista mikään ei yksinään riitä, vaan kaikkien tehokeinojen voima perustuu siihen mitä ne jättävät käyttämättä. Oikeastaan yhden kohtauksen rytmin tarkoitus voidaan määritellä ainoastaan suhteessa sitä edeltäneeseen ja sitä seuraavaan kohtaukseen.

Teoksen rytmin tulisi vaihdella ja muuntua kuin virtaava joki: joissakin kohdissa hitaasti soljuen silmänkantamattomana laajana virtana. Ja seuraavassa hetkessä rosoisten kallioiden puristuksessa ryöppyävänä putouksena, joka rauhoittuu jälleen idylliseksi suvannoksi. (Pirilä & Kivi 2005, 35.)

Määritellessämme kuva- ja ääni-ilmaisun keinoja joudumme kuitenkin aina palaamaan kysymykseen siitä, mitä tapahtuu. Koska näyttelijät ovat elokuvan pääasiallinen kuvauksen kohde, tulisi rytmin olla siis lähtöisin näyttelijöistä. Kaikki tekniikkaan liittyvät ratkaisut tulisi siis nittoa osaksi paitsi teemaa, myös kunkin kohtauksen emotionaalista tapahtumaa ja siihen johtavia biittejä ja niistä määräytyvää fyysistä toimintaa. Tekniikalla pystytään ainoastaan rajaamaan ja korostamaan sitä ilmaisua, jonka näyttelijät synnyttävät teoilla ja repliikeillään. (Pirilä & Kivi 2005, 34–35; Weston 1999, 165–167.)

Se, missä määrin kuvakerronta nojaa leikkaukseen ja missä määrin pitkiin yhtenäisiin otoksiin vaikuttaa huomattavasti näyttelijänohjaamiseen. Pirstaleisten, sieltä täältä kohtausta otettujen hetkien näyttelemine sopii kyllä puhuttaessa yksinkertaisesta fyysisestä toiminnasta mutta mitä enemmän mennään hiomaan kontekstistaan irrotettuja repliikkejä tai dialoginpätkiä, sitä hankalampaa on näyttelijä ohjata tilaan, jossa aito reaktiivinen suhde vastaanäyttelijään olisi saavutettavissa. Pitkässä otoksessa näyttelijällä on aikaa uppoutua rooliinsa, jolloin keskittyminen ei kohdistu pelkästään yksittäisiin toimintoihin tai repliikkeihin, vaan tilanteessa läsnä olemiseen itsessään. Tämä tuottaa näyttelemiseen nyansseja; näyttelijästä tulee muutakin kuin kameran eteen asemoitu repliikkikone. Hän on ihminen, jonka toiminnassa korostuvat yksityiskohdat.

Tunnettu ranskalainen elokuvakriitikko ja teoretikko André Bazin puolusti pitkän otoksen ja syvyyskomposition voimaa. Leikkaus vaikuttaa katsojan tapaan suhtautua

kohtauksen tapahtumiin. Nopeat leikkaukset edustavat ohjaajan tekemiä valintoja. Siispä kahden eri otoksen välissä tehty synteesi ei itse asiassa olekaan niin omaehtoinen valinta katsojan puolelta kuin hän kenties kuvittelee, sillä itse kuvat oli valittu tietoisesti ja näin ollen tulkinnan mahdollisuudet rajattu.

- 1) Kuvakentän syvyys asettaa katsojan läheisempään suhteeseen kuvaan kuin todellisuuteen. Voi oikeutetusti sanoa, että riippumatta itse kuvan sisällöstä sen rakenne on realistisempi.
- 2) Vastaavasti se edellyttää katsojalta henkisesti aktiivisempaa asennetta ja jopa positiivista, luovaa suhdetta ohjaukseen. Analyttisessä montaaissa taas ei tarvitse kuin seurata opasta, katsoja havaitsee sen minkä ohjaaja on valinnut, katsojan henkilökohtaisia valintoja vaaditaan minimaalisen vähän. Hänen tarkkaavaisuudestaan ja tahdostaan riippuu osaksi se tosiasia, että kuvalla yleensä on jokin merkitys. (Bazin 1958, 20.)

Montaasi on merkittävä elokuvallinen ilmaisukeino, mutta on oleellista ymmärtää myös sen rajoitukset. Kuvan sisällä voi olla useita liikkuvia elementtejä ja se, mitä niistä pyrkii käyttämään elokuvan temaattisena kerronnan keinona, on yksi ohjaajan suurimpia valintoja. André Bazin on kiteyttänyt montaasin olemuksen kuuluisaan fraasiinsa: "Jos tapahtumassa on olennaista kahden tai useamman tekijän yhtäaikainen esiintyminen kuvassa, montaasi kielletään." (Bazin 1958, 9.)

Leikkaus herättää aina kysymyksen jatkuvuudesta. Jotta elokuvan sisäinen todellisuus säilyisi yhtenäisenä, on kaikkien kuvattujen elementtien jatkuttava leikkauksen jälkeen tavalla, joka on yhdenmukainen kerronnan kanssa. Näyttelijänilmaisun pitäisi siis jatkua samanlaisena otoksesta toiseen. Usein kun kohtausta tehdään useaan kertaan peräkkäin, jotkin pienet nyanssierot ilmestyvät näyttelemiseen väistämättä. Myös tämän vuoksi vastustan sellaista tekemisen tapaa, jossa kohtauksesta otetaan ainoastaan pieniä sekvenssejä sieltä täältä. Siirtymän tekeminen niin, että se olisi samaan aikaan uskottavaa näyttelemistä ja toimisi leikkauksellisesti on yksinkertaisesti tuskallista. Ennemmin otetaan pitkiä yhtenäisiä ottoja yksittäisistä suorituksista ja sen jälkeen leikataan niitä rishtiin keskenään. Pitkien yhtenäisten ottojen vahvuus on siinä, että näyttelijänilmaisu pysyy koko kohtauksen ajan samanlaisena ja lisäksi näyttelemisestä usein tulee dynamisempää ja rennompaa. (Pirilä & Kivi 2005, 50–51.)

Perinteisesti kuva-, valo- ja äänisuunnitelma tehdään käsikirjoituksen pohjalta piirtäen ja hahmotellen sitä, millaisia kuvia elokuvaan tarvitaan. Nämä suunnitelmat vastaavat kysymyksiin kuten: "Mihin kamera asemoidaan? Mihin silloin tarvitaan valoa ja mistä

silloin saadaan sähkö? Mitä tarvitsee äänittää kentällä ja mitä studiossa, mitä kautta pystytään äänittämään niin ettei mikrofoni näy kamerassa ja ettei puomin varjo ilmesty kuvaan?" Ikonit asemoidaan valmiiksi järjestykseen ideointivaiheessa, jotta kerronnan yhdenmukaisuus säilyisi koko teoksen mitan ajan ja jotta editoijalla olisi jokin konkreettinen pohja johon nojata leikkausvaiheessa. Syntyy suunnitelma, joka ennakoi tulevaisuutta ja tuottaa elokuvantekijöille tarpeita. (Pirilä & Kivi 2005, 24.)

Ongelmaksi tässä mallissa näyttelijänohjaamisen kannalta muodostuu se, että tällöin kuvaaja, äänittäjä ja valaisija kaikki omalla suunnitelmallisuudellaan vaikuttavat toivottuihin suorituksiin näyttelijältä. Kuvaaja ja valaisija saattavat haluta näyttelijän pään kääntyvän aina tietyssä kulmassa, että hänen kasvoilleen lankeaisi juuri oikea määrä valoa ja että kuvasommitelma säilyttäisi sen esteettisen rakenteen. Äänittäjää taas harmittaa se, että näyttelijä puhui joko liian lujaa tai liian hiljaa tai hiukan mikrofonista ohi, jolloin äänipatsas jää mikrofonin tallennusalueen ulkopuolelle.

Jos näyttelijöiden toiminta pyritään ensisijaisesti määrittelemään kuvaussuunnitelman ehdoilla, tämä kuormittaa näyttelijän keskittymiskykyä ylimääräisillä ärsykeillä ja asettaa hänelle joukon kieltoja, jotka saavat näyttelijän ennakoimaan omaa näyttelemistään. Puhuaaksemme psykologian termein näyttelijällä on tällöin kaksi täysin eri ehdoilla artikuloitua aikomusta: aikomus asettua kuvaan kameralle otollisella tavalla ja toisaalta aikomus tehdä se toiminto joka hänen hahmonsa täytyy suorittaa päästäkseen päämääräänsä. Syntyy psyykkistä entropiaa. Hetkessä elämisen flow rikkoutuu. Tästä taas syntyy painetta tehdä asiat virheettömästi ja virheiden välttelyyn kohdistettu energia on pois näyttelysuoritukseen käytettävästä energiasta. (Csikzentmihalyi 1990, 64; Goleman 2013, 30; Stanislavski 2011, 250–251.)

Kuvan, valon ja äänen suunnitelmien tulisi syntyä konkreettisesti havainnoimalla ja aistimalla kuvauspaikkaa ja näyttelijänsuorituksia itse paikan päällä. Ensin ohjaaja käy yksin paikan päällä, jotta voi tuntea paikan atmosfäärin ja päättää, onko se sopiva kuvauksille, mutta lisäksi on käytävä siellä kuvausryhmän ja näyttelijöiden kanssa, jotta voi jakaa ajatuksiaan paikan atmosfääristä ja testata erilaisia ideoita. Myös Tarkovsky on samoilla linjoilla:

Aikaisemmin ohjauksikirjoituksia tehdessäni yritin hahmotella itselleni tulevan elokuvan suhteellisen tarkasti aina *mise-en-scène*ä myöten. Mutta nyt olen enemmän taipuvainen vain pääpiirteisessään kuvittelemaan tulevan kohtauksen

ja otokset, jotta ne syntyisivät kuvauksissa välittömällä tavalla. Sillä tapahtumapaikan todelliset olosuhteet, kuvaustilanteen ilmapiiri ja näyttelijöiden mielialat voivat tuottaa uusia, osuvia ja siksi odottamattomia ratkaisuja. Elämä on mielikuvitusta rikkaampaa. (Tarkovsky 1989, 164.)

Käytännön kokemus on osoittanut, että mikään ei koskaan näytä samalta suunnitelmaessa, kuin mitä se näyttää kuvauspaikalla. On oleellista, että otokset suunnitellaan etukäteen, mutta ei ole yhdentekevää, kuinka tämä suunnittelu tapahtuu. Ohjaajan kuuluisi avata aistinsa ja altistaa itsensä kuvauspaikan ärsykeille ja arvioida niitä realistisesti, tunnustaen kaikkien noiden aistimuksien läsnäolon. Vain näin hän voi ymmärtää, millaista materiaalia hänellä alun alkaenkaan on käytettävissään.

Mitä suurempi on ero taiteellisen suunnitelman ja todellisuuden välillä, sitä suurempi todennäköisyys on sille, että tekijät joutuvat tekemään kompromisseja saavuttaakseen suunnitelmien vaatiman lopputuloksen. Näyttelijälähtöisessä käsikirjoitusmallissa kuva- ja äänisuunnittelu poikkeaa perinteisestä siten, että näyttelijänsuorituksia on jo harjoiteltu ennen kuin kuvaajaa ja äänittäjää on edes kutsuttu paikalle. Hahmojen liikeratoja on jo testattu, puheenpainoa ja muita ilmaisullisia elementtejä on jo kokeiltu. Näyttelijän ei tarvitse asemoitua kuvaan: kuva asemoituu osaksi näyttelijää.

Kun kuvauspaikka päätetään, omistetaan paljon aikaa sille, että käydään näyttelijöiden kanssa kohtauksia läpi ilman tekniikkaa, ikään kuin tapahtumat tapahtuisivat oikeasti. Kaikki tapahtuu hyvin fyysisesti ja konkreettisesti, ilman paperille kirjoitettujen suunnitelmien väliin tulevaa elementtiä. Tällöin tekniikan ei tarvitse "tulkita" kuvakäsikirjoitusta olosuhteiden mukaan. He ainoastaan havainnoivat suoraan, mitä näyttelijät tekevät ja asemoituvat sitten sellaiseen paikkaan, mistä he pystyvät taltioimaan näyttelijänilmaisun parhaalla mahdollisella tavalla. Kuvaajan ei tarvitse "keksiä" kuvaan etualoja tai syvyyttä: kuvaaja havainnoi, mistä pystyisi saamaan hyvän kuvan. Äänittäjän ei tarvitse "keksiä" millainen äänimaisema on kohtauksessa, kun riittää, että on paikalla ja kuuntelee. Tavoite flow-tilasta ei koske pelkästään näyttelijöitä. Se koskee koko työryhmää.

3.5 Harjoitukset

Harjoitus ei ole esitys. Harjoituksen tarkoituksena ei ole "naulita roolia", vaan kokeilla, mikä toimisi kameran edessä. Harjoituksissa ohjaaja etsii tietoa, ei esitystä. Harjoituksen tavoite ei ole täydellisyys. Ainoa tapa saada harjoitus

tuottavaksi on ymmärtää se prosessina ja suhtautua siihen kuin prosessiin. (Weston 1999, 287.)

Harjoitukset eivät ole elokuva-alalla mikään itsestäänselvyys. Se, kuinka paljon näyttelyä pystytään harjoittelemaan ennen kuvauksia, riippuu useista tekijöistä, ei pelkästään ohjaajan taiteellisesta visiosta. Usein kyse on budjetista. Mikäli joku näyttelijöistä on esimerkiksi poikkeuksellisen kallis, on selvää, että häntä halutaan pitää setissä niin vähän kuin mahdollista. Näyttelijöitä saatetaan tuoda paikalle projektia varten kaukaa, jolloin jokainen päivä maksaa. Tästä huolimatta kyse on aina rakenteista, jotka perustuvat sopimuksiin.

Toiset ohjaajat eivät välitä harjoituksista vaikka niihin olisikin mahdollisuus. Kyse on metodologiasta. Halutaanko ottaa paikalla useita erilaisia ottoja vai yritetäänkö ottaa kaikki juuri kuten oli suunniteltu? Entä antaako aikataulu tähän mahdollisuuden? Ongelmaksi voi muodostua, että mikäli kuvauspaikalla ilmenee vielä oleellisia ongelmia näyttelijänilmaisussa, ei paikalta voida yleensä poistua, ennen kuin kohtaaminen on saatu kunnialla loppuun. Tämä taas voi johtaa hyvinkin tiukkoihin tilanteisiin, joissa tekijät puristetaan aikataulun toimesta tekemään kompromisseja. (Weston 1999, 286.)

Harjoitusten tarkoituksena on tuoda käsikirjoitus lihaksi. Siinä aletaan huomata, kuinka paljon käsikirjoituksesta saattaa puuttua sellaisia huomioita, jotka täytyy vielä ratkaista. Näyttelijä voi sanoa repliikit miljoonalla eri tavalla, hän voi liittää toimintoihin nyansseja, jollaisia käsikirjoittaja ei olisi voinut edes kuvitella. Syntyy keskustelua. Näyttelijöillä on kysymyksiä ja niihin tarvitaan vastauksia. Joudutaan tekemään erilaisia ratkaisuja aina henkilöihän päämäärien analysoinnista fyysisiin yksityiskohtiin. (Weston 1999, 288.)

Weston kutsuu useita ottoja kuvauspaikalla ottavaa ohjausta "filminteoksi uuvuttamalla". Siinä ei harjoitella, vaan ottoja otetaan kuvauspaikalla niin paljon, että näyttelijä lopulta uupuu rooliinsa ja menettää halunsa näyttellä hyvin. Parhaassa tapauksessa näyttelijästä purskahtaa esille kaikista tuorein suoritus, koska hän on autenttisessa tilassa. Tällainen metodi vaatii tietysti tietynlaiset olosuhteet ja budjetin. Pahimmillaan tällainen ratkaisu voi tulla elokuvantekijöille hyvin kalliiksi ja kuvausryhmää joudutaan seisottamaan paikalla vain, koska ohjaaja ja näyttelijät eivät ole tehneet ennakkotyötään.

Tekijät voivat myös sokeutua väsymyksestä ja päätyä ottamaan huonompaa kuin mihin olisivat kyenneet. (Weston 1999, 288.)

Harjoitukset tuovat näyttelijänsuoritukseen lihasmuistia ja itsevarmuutta. Ne myös voivat herättää uusia kysymyksiä käsikirjoituksesta, joiden ratkaisemiseen kuvauspaikalla ei olisi enää aikaa. Elokuvaohjaaja Sidney Lumet kuvailee kirjassaan 'Elokuvan tekemisestä' omaa harjoitusprosessiaan:

Tavallisesti pidän harjoituksia kaksi viikkoa. Henkilöhahmojen monimutkaisuudesta riippuen työskentelemme joskus pidempään...

Ensimmäiset kaksi tai kolme päivää kuluvat tavallisesti pöydän ympärillä käsikirjoituksesta keskustellen. Ensimmäiseksi pitää tietenkin selvittää teema. Sitten paneudumme jokaiseen henkilöhahmoon, jokaiseen kohtaukseen, jokaiseen repliikkiin....

Luemme käsikirjoituksen ensin pysähtymättä läpi, sitten käytämme seuraavat kaksi päivää purkamalla sen osatekijöihinsä ja lopuksi luemme sen uudelleen pysähtymättä läpi kolmantena päivänä. (Lumet 2005, 78.)

Lumetin metodissa on se hyvä puoli, että siinä uusille kysymyksille ja tulkinnoille annetaan mahdollisuus pompata esiin. Ohjaajalle saattaa valjeta aivan uusia puolia henkilö-hahmoista ja repliikeistä. Käsikirjoitukseen saatetaan joutua tekemään muutoksia. Jos tällaisia oivalluksia alettaisiin tekemään kuvauspaikalla, olisi jo liian myöhäistä. Kaikki on jo suunniteltu, jolloin muutokset saattaisivat heijastua koko muuhun tuotantoon saaden aikaan kaaosta. (Lumet 2005, 79.)

Tämän jälkeen Lumet aloittaa prosessin, jossa elokuva "nostetaan jaloilleen". Se tarkoittaa käytännössä kohtausten näyttelemistä läpi ilman kuvausryhmää. Lavasteita voidaan hahmotella esimerkiksi teippaamalla lattiaan viivoja jotka kuvastavat seiniä, ovia, milloin mitään. Hahmojen käytöstä voidaan käydä läpi yksityiskohtaisella tasolla, jolloin kaikki liikeradat on helppo siirtää lopulliseen kuvaustilanteeseen. Kohtaukset käydään läpi kronologisesti, jotta hahmojen kaari hahmottuu näyttelijälle. Kaikki tämä antaa näyttelijöille selkeyttä ja itsevarmuutta kuvaustilannetta varten. (Lumet 2005, 79–80.)

Harjoitustapoja on niin useita ja niiden mahdollisuuksiin vaikuttavat niin useat asiat, että on hankala käydä läpi mitään yleistä normia, joka hallitsisi alalla. Weston antaa kuitenkin hyvän listan ohjeita asioista, joita harjoituksissa kannattaisi pohtia tehtiin ne sitten viikon mittaisessa harjoitusperiodeissa tai pieninä paloina ennen kutakin kuvauspäivää:

- 1) idea siitä, mistä elokuva kertoo, mitä se merkitsee itsellesi
- 2) kaikkien roolihenkilöiden ytimet ja perustavaa laatua olevat muutokset
- 3) jokaisen kohtauksen faktat, mielikuvat ja kysymykset
- 4) se, mistä kohtaus kertoo, sen emotionaalinen tapahtuma ja se, miten kohtaus istuu käsikirjoituksen kaareen tai tarinaan
- 5) mahdolliset johtoajatukset, ehdotukset jokaisen roolihenkilön päämääräksi, ideoita kuviteltuja taustakertomusta koskevia salaisia sopimuksia varten
- 6) kohtauksen biitit ja pääjaksot (alkujakso, keski- ja loppujakso, joissa kussakin on yksi tai useampi biitti), jokaisen pääjakson aihe ja tapahtuma sekä idea siitä, miten aiot työstää kutakin pääjaksoa (toimintaverbit, salaiset sopimukset)
- 7) kohtauksen fyysinen maailma ja sen arkiset tapahtumat
- 8) tehty ja tekemätön tutkimustyö
- 9) "hyökkäyssuunnitelmasi", se, mitä haluat saavuttaa harjoituksissa ja mitä menetelmiä sinulla on mielessäsi
- 10) piirroksiset asemien määrittelyistä. (Weston 1999, 289–290.)

Harjoitusten tarkoituksena ei ole tuottaa vielä valmista roolisuoritusta. Jokainen näyttelykerta on uniikki, ohimenevä hetki, jota ei voi toisintaa tismalleen samanlaisena. Harjoitusten tarkoituksena on ennemminkin saada näyttelijät ensinnäkin reagoimaan toisiinsa ja toisekseen tuoda näkyväksi kohtauksien pohjarakenne. Toisin sanoen: emotionaalinen tapahtuma, johtoajatukset, biitit, taustatarinat ja faktat. "Kun näyttelijä luottaa kohtauksen rakenteeseen, hän ei tunne olevansa kahleissa, vaan vapaa täyttämään kohtauksen spontaanilla elämällä tässä ja nyt." (Weston 1999, 294.)

Ohjaajan tulisi havainnoida näyttelijöitä harjoitusten aikana ja säästää tehokkaimmat ohjeensa vasta kuvaushetkelle. Jokainen näyttelijä on yksilö ja ottaa siksi ohjeet vastaan omalla yksilöllisellä tavallaan. Ohjaajan vastuulla on ottaa tuo havainto vastaan ja pohdita, millaisella ohjeella juuri tämän näyttelijän suoritus paranee. Tietyssä mielessä harjoituksia voi pitää eräänlaisena jousen viritysvaiheena, jonka nuoli päästetään ilmoille vasta kuvauksissa. Jos ohjaaja on tehnyt havaintonsa ja osaa antaa oikean ohjeen oikeassa kohdassa, saa hän näyttelijän osumaan maaliin. (Lumet 2005, 81.)

Näyttelijälähtöisessä käsikirjoitusmallin työpajavaihe on siis käytännössä kuin fuusio perinteisen mallin käsikirjoitusvaiheesta ja harjoitusvaiheesta, jossa ohjaaminen ja näyttelemineen on integroitu suoraan osaksi käsikirjoittamista. Koin Westonin käyttämät konseptit niin käyttökelpoisiksi, että omaksuin ne suoraan osaksi järjestelmää. Mutta siinä missä Westonin käsitteet on kirjoitettu käsikirjoituksen ja repliikkien tulkinnan välineeksi, näyttelijälähtöisessä käsikirjoitusmallissa niitä käytetään itse varsinaisen käsikirjoituksen luomiseen.

Kaikki päätökset aina annetuista olosuhteista taustatarinoihin, päämääriin, johtoajatukseen ja biitteihin luodaan yhdessä ensemblen kanssa. Kohtaukset luodaan harjoittelemalla; niistä poistetaan ja niihin lisätään kevyesti ja vaivattomasti erilaisia osia ja ajatuksia sitä mukaa, kun jokin ratkaisu osoittautuu toimimattomaksi. Koska käsikirjoitus käytännössä luodaan harjoittelemalla, syntyy tätä kautta pitkä, tässä tapauksessa kolme kuukautta kestävä harjoittelu-käsikirjoitusjakso, jonka aikana näyttelijöillä on aikaa totuttautua hahmoihin ja kohtausten taustarakenteisiin.

Kun saimme aikaan ensimmäisen version käsikirjoituksesta kokonaisuutena, näyttelimme sen läpi ilman keskeytyksiä, kuin olisimme käyneet läpi teatteriesityksen. Keskustelimme hankalista kohdista ja siirryimme hiomaan yksittäisiä kohtauksia. Kirjoitimme ylös osan repliikeistä, mutta jätimme muutamiin kohtiin hiukan tulkintavaraa repliikin tarkassa muotoilussa. Vielä läpikäynnin jälkeenkin tuli näyttelijöillä ideoita repliikkeihin ja toimintoihin. Tämän jälkeen menimme näyttelijöiden kanssa käymään kuvauspaikoilla sikäli kuin se oli mahdollista organisoida ja kävimme läpi tarkat koreografiat siitä, missä näyttelijä kulloinkin liikkuu. Heti, kun pääsimme oikeisiin kuvauspaikkoihin, ideointi syttyi aivan uudella tavalla.

Uskon, että käsikirjoitus on nyt niin valmis kuin se voi olla tällaisessa prosessissa. Jätämme kuitenkin tarkoituksella käsikirjoitukseen paljon ilmavuutta, jotta kuvauspaikoille jäisi mahdollisuuksia tehdä spontaaneja päätöksiä. Perusrunko on nyt kunnossa ja voimme edetä kohti kuvauksia.

4 Tulokset

Lopputuloksena syntyi valmis käsikirjoitus, joka sisällöltään vastaa lyhytelokuvakäsikirjoituksen standardeja. Sen lisäksi syntyi huomattava määrä video- ja kuvamateriaalia, joihin on taltioitu kohtausharjoituksia ja alustava tuotantosuunnitelma itse varsinaiselle produktiolle. Keskustelujen pohjalta syntyi myös kirjoituksia hahmojen taustatarinoista. Jokaisesta työpajasta on pidetty päiväkirjaa, jonka kautta voi seurata itse prosessin etenemistä. Lisäksi kenties oleellisimpana osana lopputuloksia on tässä opinnäytetyössä artikuloitu teoria näyttölemisen, ohjaamisen ja käsikirjoittamisen yhteensovittamisesta.

Lopuksi toteamme, että näyttelijälähtöinen käsikirjoitusmalli voi olla hyödyllinen lähestymistapa sellaisille työryhmille, joidenka pyrkimyksenä on saada näyttelemisen tuntumaan mahdollisimman realistiselta.

Uskon, että se muuttaa oleellisella tavalla näyttelijän suhdetta käsikirjoituksen henkilö-hahmoon ja näin ollen poistaa useita ongelmallisia muureja näyttelemisen tieltä. Oikeanlaisen ohjauksen alaisuudessa se fokusoii näyttelijää keskittymään päämääriinsä repliikkien muistelemisen sijaan ja saa toiminnan tuntumaan johdonmukaiselta. Reaktiivisuudelle, testaamiselle ja keskustelulle annetaan tilaa.

Kirjoittamisen näkökulmasta malli estää kirjoittajia vaipumasta epäolennaisuuksiin. Se pitää tekstin rakenteen napakkana, mutta samaan aikaan se mahdollistaa realistisen dialogin synnyn ja jättää tekstiin juuri tarpeeksi ilmavuutta, jotta se tuntuu helpolta näytellä. Teksti ei kuulosta paperimaiselta, vaan näyttelemistä varten tehdyttä.

Ohjaajan näkökulmasta näyttelijälähtöinen kirjoittaminen taas auttaa ohjaajaa rakentamaan elokuvaan erilaisia tasoja rauhassa. Se auttaa ohjaajaa näkemään kaiken konkreettisina tapahtumina sen sijaan, että visualisoisi kaiken mielikuvituksensa kautta. Se auttaa ohjaajaa ymmärtämään hahmojen kontekstin ja taustatarinat, joka taas auttaa mielikuvien ja salaisten sopimusten kehittelyä. Tekniikan kannalta se auttaa tekniikkaa tekemään päätöksiä spontaanimmalla tavalla.

Prosessilla on myös opetuksellista arvoa sellaisille tekijöille, jotka ovat vielä kriittisessä vaiheessa omaa ammatillista profiloitumistaan.

5 Pohdinta

Oppimisprosessina näyttelijälähtöisen käsikirjoitusmallin kehittäminen on luultavasti vienyt minua eteenpäin enemmän ohjaajana kuin yhdenkään muun yksittäisen tuotannon ohjaaminen tähän mennessä. Vaikka itse varsinaiset elokuvan kuvaukset eivät olekaan edes tämän opinnäytetyön kohteena, on jo pelkkä työpajaprosessi antanut todella paljon enemmän lihaksia ohjaamiseen, koska ohjausprosessista on tehty viikoittaista. Käytännönläheinen jatkuva toiminta pakottaa pitämään vireänä ja yhdistelemään teoriaa luo-

valla tavalla käytäntöön. Teorian ja käytännön välinen yhteensopivuus muuttuu koko ajan selkeämmäksi, kun teoria on vielä kirkkaana mielessä prosessin aikana.

Projekti on ollut minulle juurikin sitä, mitä sen halusinkin olevan: itsenäisesti organisoitu kurssi ohjaamisesta, jossa jouduin itse toimimaan itseni opettajana. Prosessi on tehnyt myös tietoiseksi omista heikkouksistani ohjaajana, sillä kun työskentelyä levennettiin tällä tavalla pidemmälle aikavälille, oli enemmän aikaa prosessoida sitä, ohjasinko nyt hyvin. Kohdat, joissa poikkesin itselleni asettamista vaatimuksista, oli helppo havaita. Virheitä ei voinut säilyttää hektisen aikataulun niskoille eikä unohtaa hetken huumassa. Käytän edelleen aivan liiaksi epäselviä ilmaisuja ohjaamisessa ja toisinaan sorrun jopa antamaan lopputulokseen johtavia ohjeita. Kaiken joutui kohtaamaan, uudelleen arvioimaan ja toteuttamaan uudestaan.

Lähdin tietoisesti haastamaan itseäni ohjaajana ja kirjoittajana. Ei ollut mitään varmuutta siitä, toimiiko malli laisinkaan ja jos toimiikin, niin millä tavalla. Kehitellessäni näyttelijälähtöisen käsikirjoitusmallin teoriaa oli olemassa hetkiä, jolloin aloin miettiä, onko tekemisissäni mitään järkeä, mutta lopulta keskellä prosessia tällainen kyseenalaistaminen ainoastaan vääristää prosessia. Mitä pidemmälle etenimme, sitä enemmän aloin saada konkreettista vahvistusta sille, että mallissa on kuin onkin jotain järkeä. Tähän auttoivat paljon näyttelijät, joidenka innostus motivoi menemään koko ajan pidemmälle.

Tämän opinnäytetyön puitteissa tutkin ainoastaan, kuinka käsikirjoitus toteutuu näyttelijälähtöisessä käsikirjoitusmallissa, mutta itse elokuva on vielä kuvaamatta. Ei liene liioittelua sanoa, että Projekti Panoptikon on käännteentekevä työ omassa kehityksessäni elokuvantekijänä. Täysin riippumatta siitä, millaisen vastaanoton se tulee saamaan, se on jo nyt vaikuttanut ajatteluuni tavalla, joka saa minut katsomaan käsikirjoituksia huomattavasti syväluotaavammalla tavalla. Uskoisin, että Projekti Panoptikonin jälkeen tulen kuitenkin vielä palaamaan perinteiseen soolotyöskentelyyn käsikirjoittamisen parissa, enkä olisi ihan heti ottamassa näyttelijälähtöistä käsikirjoitusmallia vakituiseksi työskentelytavaksi. Ehkä palaan siihen vielä joskus ja toteutan sen kunnollisella budjetilla, kuka tietää. Toistaiseksi en tiedä tulevaisuudesta sen enempää, kuin että elokuva on tehtävä loppuun. Siihen asti minulla ei ole mitään muita unelmia ja sekin etenee päivä kerrallaan.

Lähteet

- Aristoteles, Kivimäki, A., Korhonen, T., Heinonen, T., Korhonen, K. & Reitala, H. 2012, 1447–1450a. Aristoteleen Runousoppi. Runousopin suomennos: Kalle Korhonen ja Tua Korhonen. Helsinki: Teos.
- Bazin, A. 1958. Elokuviens ilmaisukielen kehitys. Suomentanut Hilikka Mäki. Teoksessa von Bagh, P. (toim.) Uuteen elokuvaan. Porvoo: WSOY, 9–24.
- Brecht, B. 1991. Kirjoituksia teatterista. Suomentaneet Anja Kolehmainen, Rauni Paalonen ja Outi Valle. Helsinki: VAPK-kustannus.
- Brett. 5.10.2011. The Four Archetypes of the Mature Masculine: The Lover
<http://www.artofmanliness.com/2011/10/04/the-four-archetypes-of-the-mature-masculine-the-lover/>. 22.3.2016.
- Csikszentmihalyi, M. 1990. Flow. Suomentanut Ritva Hellsten. Helsinki: Rasalas Kustannus.
- Foucault, M. 1980. Tarkkailla ja rangaista. Suomentanut Eevi Nivanka. Helsinki: Otava.
- Goleman, D. 2013. Focus. New York: Harper Collins.
- Gotschall, J. 2013. The Storytelling Animal. New York: Mariner Books.
- Groft, D. 2012. Acting in Film; A Master Class - Acting in Film Master Class - By Michael Caine
<https://www.youtube.com/watch?v=L8Zw3TopDWE>. 28.1.2016.
- Haft, S. 2015. Mindfulness for Actors.
<http://www.stagemilk.com/mindfulness-for-actors/>. 27.1.2016.
- Kaufman, C. 2008. Synecdoche, New York. USA: Sidney Kimmel Entertainment.
- Linklater, R. 2012. Boyhood. USA: IFC Productions.
- Lumet, S. 2004. Elokuviens tekemisestä. Suomentanut Petri Stenman. Jyväskylä: Gummerus.
- McKee, R. 1997. Story. Lontoo: Methuen Publishing Limited.
- Mamet, D. 1999. Tosi ja Epätosi. Suomentanut Vuokko Kellomäki. Helsinki: Terra Cognita oy.
- Now You See It. 2015. Breaking The Fourth Wall.
<https://www.youtube.com/watch?v=JLAaUvsKljc> 22.3.2016.
- Pirilä, K. & Kivi, E. 2010. Teos. Helsinki: Like.
- Pirilä, K. & Kivi, E. 2005. Otos. Helsinki: Like.

- Saarinen, E. 1989. Sartre. Tampere: Fanzine Oy.
- Stanislavski, K. 2011. Näyttelijän työ. Suomentanut Kristiina Repo. Helsinki: Tammi.
- Suhonen, J. 2013. Ryhmälähtöisen käsikirjoittamisen ohjaaminen.
https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/59098/Suhonen_Jarkko.pdf?sequence=1 3.5.2016.
- Tarkovsky, A. 1989. Vangittu aika. Suomentaneet Risto Mäenpää, Veli-Pekka Makkonen ja Antti Alanen. Runot suomentanut Risto Mäenpää. Jyväskylä: Gummerus.
- Vacklin, A. & Rosenvall, J. 2015. Käsikirjoittamisen taito. Helsinki: Like.
- Vogler, C. 2007. The Writer's Journey. USA: Michael Wiese Productions.
- Weston, J. 1999. Näyttelijän ohjaaminen. Suomentanut Päivi Hartzell. Helsinki: Nemo.
- Wilson, G. D. 1997. Esittävän taiteen psykologia. Suomentanut A. Toppi. Kuopio: Puijo.
- Yakubovskaya, I. 2014. Demystifying Emotions: The Flow State in Acting.
<https://sites.tufts.edu/emotiononthebrain/2014/10/24/demystifying-emotions-the-flow-state-in-acting/>. 27.1.2016.

LIITE 1 - KÄSIKIRJOITUS

PROJEKTI PANOPTIKON

Käsikirjoitus

S.A. Hakkarainen

Toni Riihiluoma

Jasmin Takkula

Nea Lustila

Tiia Lyijynen

Jasu Parviainen

Emilia Asikainen

Sami Hakkarainen

Nahkurinkatu 5 as 4, 80100 Joensuu

sami.hakkarainen@edu.karelia.fi

0449724321

0. INTRO

INT ELOKUVATEATTERI - PROJEKTORI KÄYNNISTYY

Kuva liukuu pimeässä elokuvateatterissa kohti projektorია. Kameran tullessaan projektorin linssin kohdalle projektori lähtee päälle. Valo tulvii kameraan.

HÄIVYTYS VALKOISEEN:

TEKSTIPLANSSI: PROJEKTI PANOPTIKON

RISTIHÄIVYTYS

1. INT PUKUHUONE TÖISSÄ ILTA - MINKAN MONOLOGI OSA I

Abstrakteja valoilmiöitä. Kuulemme monologipuheen taustalla ummehtuneena äänenä. Vähitellen kuva tarkentuu. Linssi asettuu paikoilleen. Äänet selkenevät.

MINKA harjoittelee monologia peilin edessä ahtaassa taukotilassa. Oven takaa kuuluu keittiön melua. Puhuessaan Minka kävelee ympäri tilassa, haroo hiuksiaan, katsoo itseään välillä peilistä, kääntyy taas lukemaan tekstiä, kokeilee erilaisia äänensävyjä ja tekee peilille eleitä. (HYPPYLEIKKAUKSIA).

MINKA

"Luuletteko te että mä pelkään? Joo, mä tiedän että te ootte siellä. Tähän asti te ootte saaneet pysyy piilossa, mutta nyt se on ohi. Mä olen kyllästynyt tähän paskaan... Mä olen kyllästynyt tähän paskaan (puoliääneen)... Mä olen kyllästynyt tähän paskaan! (huutaen). MÄ olen kyllästynyt... Ei... Mä olen KYLLÄSTYNYT... Ei se noinkaan toimi... Mä olen kyllästynyt tähän PASKAAN...

(mutisten)

Ovi aukeaa. TYÖNANTAJA astuu sisään.

TYÖNANTAJA

Minka, tauko loppui jo viis minuuttia sitten. Asiakkaat ei odota. Hopihopi.

MINKA

Anteeks!

Minka heittää monologin pöydälle ja menee töihin.

Kamera jää huoneeseen. Minkan poistuttua kamera liukuu hitaasti kohti paperia.

RISTIHÄIVTYS.

2. INT ARMAKSEN ASUNTO ILTA - ARMAKSEN BILEET

(KAIKKI KUVATTU YHTENÄ YHTENÄISENÄ OTOKSENA, TARKAT REPLIIKIT IMPROVISOIDAAN.)

KÄYTÄVÄ

Minka kävelee ovelle ja soittaa ovikelloa. Oven takaa kuuluu bassomusiikkia.

ETEINEN

MILENA ja MINNA aukaisevat oven ja tervehtivät Minkaa innoissaan. Minna halaa Minkaa. Bassomusiikki voimistuu.

He keskustelevat Minnan ja Milenan uusista vaatteista.

Kävelevät syvemmälle asuntoon. Paljon ihmisiä. Väriään vaihtavia bilevaloja.

OLOHUONE

ILKKA tulee Minkan luokse ja tervehtii häntä. Minka ja Ilkka syleilevät. Minka kysyy onko juotavaa. Milena ja Minka kävelevät keittiöön. Minna kysyy Ilkkaa tanssimaan. Ilkka ja Minna menevät tanssimaan.

Ilkka vilkuilee Minkan perään.

KEITTIÖ

Milena kaataa juomaa. Milena kertoo bileiden sujuneen todella mukavasti. Milena hehkuttaa kuinka Armas saa kaiken näyttämään niin siistiltä.

Minka kertoo riidelleensä Ilkan kanssa. Hän tunnustaa olevansa epävarma suhteen jatkumisen suhteen. Milena vaikenee ja kuuntelee nyökkäillen. Milena toteaa eron olevan harmillista, ovathan he sentään seurustelleet jo neljä vuotta.

Humalainen Armas tulee ja syleilee Minkaa: kysyy mitä kuuluu, vieläkö sisko on siellä pizzeriassa töissä. Minka vastailee karhunhalauksen lomasta.

Milena nauraa, irrottaa Armaksen Minkasta. Armas ottaa Milenan kainaloon ja lähtee, toteaa Minkalle että ota mitä vaan.

TERASSI

Minka menee terassille. Katselee maisemia, sytyttää tupakan. Ilkka tulee terassille. Ilkka syleilee Minkaa, haluaa tehdä sovinnon eilisen riidan suhteen. Minka sanoo että on ollut turhaan kireänä, mutta ei kuitenkaan katso Ilkkaa silmiin.

Ilkka köhii tupakan savussa, sanoo pitäisikö mennä sisälle. Minka sanoo että haluaa vielä polttaa tämän loppuun.

Ilkka menee takaisin sisälle.

OLOHUONE

Milena ja Minna keskusteleivat sisällä. Minna uskoo, että Minka ja Ilkka ovat eroamassa pian. Milena vahvistaa uskon.

Armas kutsuu kaikki juomaan shottilasilliset. Minka palaa teras-silta. Armas, Minka, Minna, Milena ja Ilkka kerääntyvät kaikki ringiksi shottilasien ympärille. Ilkka kieltäytyy, koska on kus-kina. Kaikki muut juovat. Armas juo Ilkan juoman. Tanssiminen jatkuu.

KÄYTÄVÄ / MAKUUHUONE / MUU SYRJÄINEN PAIKKA ASUNNOSSA

Minna vinkkaa Minkalle katseellaan ja kutsuu tämän etäämmäs muista. Minna paljastaa Minkalle, että uskoo Ilkan pettäneen Minkaa. Minnan mukaan Ilkka oli yrittänyt lähennellä häntä viime bileissä.

OLOHUONE

Armas sanoo, että pitäisi lähteä keskustaan. Ilkka voi toimia kuskina. Ihmiset alkavat valua ulko-ovelle.

Lopussa kameralla nosto suoraan bilevaloihin.

MONTAASI ALKAA.

3. INT AUTO YÖ - BILEET AUTOSSA

Välähdyksiä yöllisistä kaupunkivaloista.

Minka istuu pelkääjän paikalla ja katselee ulos ikkunasta. Minka juo kossua. Ilkka ajaa, vilkuilee välillä Minkaan päin.

Armas, Minna ja Milena laulavat yhteislaulua takapenkillä. Nau-rua.

4. EXT VAPAUDEN PUISTO / TORI - YÖ - YÖLLISTÄ HAAHUILUA

Koko porukka kävelee pitkin Joensuun keskustan katuja.

Armas oksentaa puistossa, Milena yrittää nostaa Armasta seisomaan. Minna nauraa.

Ilkka kuljettaa Armasta autoon. Ilkka juttelee Minkan kanssa.

Auto lähtee. Minna vetää Minkan mukaansa.

Minna, Minka ja Milena horjuvat pitkin toria kierrättäen kossupulloa.

Välähdyksiä katuvaloista.

MONTAASI PÄÄTTYY.

5. EXT HASANIEMEN KESÄTEATTERI METSÄ YÖ - MAAGINEN TEATTERI OSA I

Minka kävelee kännissä pitkin metsää.

Hän näkee keskellä tietä oven, joka ei johda mihinkään. Oven edessä on pahvikyltti jossa lukee: "Maaginen teatteri - vain hulluille ja uhkarohkeille."

6. INT MINKAN ASUNTO AAMU - MINKA SAA KÄSIKIRJOITUKSEN

ETEINEN

Mustiin pukeutunut ELOKUVAOHJAAJA kävelee oven luokse ja pudottaa postiluukusta paketin. Kuvassa ei näy ohjaajan kasvoja.

MAKUHUONE

Minka herää. Tukka on sekaisin. Minka nousee ja kietoo peiton ympärilleen viitaksi. Kävelee käytävää pitkin. Kuuluu kahvin porinaa.

KEITTIÖ

Minka kävelee keittiöön. Ilkka on tehnyt aamiaista.

ILKKA

Huomenta.

MINKA

Huomenta.

ILKKA

Kuulosti ihan kuin postiluukusta ois pudonnu jotain äsken.

MINKA

Ai. En kattonut.

ILKKA(tulee lähelle, syleilee Minkaa)

No, minä käyn hakemassa. Tossa on kahvia jos haluat.

MINKA

Kiitos.

Minka hakee kahvia ja istuu pöytään. Pöydällä on paahtoleipiä ja appelsiinimehua. Ilkka poistuu hakemaan postilaatikosta pudonneen paketin ja tulee sitten takaisin.

ILKKA (tarkastelee pakettia, ojentaa Minkalle).

Sulle tuli joku paketti.

Minka ottaa paketin vastaan, tarkastelee, alkaa repiä auki. Ilkka hakee itselleenkin kahvia ja istuu Minkaa vastapäätä. Sisältä löytyy KÄSIKIRJOITUS jonka otsikkona on 'Projekti Panoptikon'.

ILKKA

Onko tämä nyt niitä näyttelyhommia?

MINKA (lukee kässäriä)

Ei mulle oo kerrottu mistään Panoptikonista.

ILKKA

Mistä se käsikirjoitus kertoo?

MINKA (lukee käsikirjoitusta)

Tää on joku kliseinen draamapläjäys.

ILKKA

Okei. No tuota noin. Jos sä haluat lukee sitä rauhassa niin mä taidan mennä tästä häiritsemästä.

Minka nyökkäilee, selaa käsikirjoituksen sivuja. Ilkka poistuu olohuoneeseen katsomaan televisiota.

LÄHIKUVA käsikirjoituksesta: Käsikirjoituksen lopusta löytyy kohta, jossa toistuvat Ilkan juuri sanomat repliikit.

7. INT KUVATAITEILIJAN ATELJEE PÄIVÄ - MINKAN OMAKUVA OSA I

Minka istuu korkealla penkillä. Hänellä on yllään maalauksellinen mekko, kasvoilla runsaasti meikkiä. Hän hakee erilaisia ylväitä asentoja (kolme kertaa). KUVATAITEILIJA KERTTU katsoo vierestä ja pudistelee päätään.

KERTTU

Tuota Minka... jos vaan ottasit sellasen asennon missä sulla on itelläs mukava olla? Käviskö sellanen?

MINKA

Jooh.

Minka ottaa asennon jossa hän istuu ryhdittömästi penkillä.

KERTTU (alkaa piirtää)

Onkos se sun monologin harjoittelu edistynyt?

MINKA

No... oon mä sitä harjotellut mutta ei se varsinaisesti ole edistynyt.

KERTTU

Ai. Mikäs siinä on vaikeeta?

MINKA

Tuntuu että se tulee niin lähelle se teksti siinä. Sitä on jotenkin vaikea tehdä.

KERTTU

Musta taas kuulostaa että sen pitäis olla helppoa jos se on lähellä sua itteäs.

MINKA

Niin sen kai pitäis olla... Ehkä mä en tunne itteäni.

KERTTU (hiljaa hetken).

Onks sulla joku joka saa sut tuntemaan niin?

MINKA (hiljaa hetken).

No on.

KERTTU

Älä anna niiden sotkea. Keskityt vaan siihen omaan juttuun.

8. INT VESSA/KAHVILA PÄIVÄ - TYTÖT HAASTAVAT MINKAN

Minka on julkisessa vessassa peilin edessä. Hän lukee käsikirjoitusta. Siinä lukee (LÄHIKUVA!):

"MINNA:

Mitäs sulle kuuluu nykyään?

MINKA:

Ihan hyvää. Oon harjotellu tällasta monologia.

MINNA:

Ai, mihin?

MINKA:

Teakii varten. Pääsykokeet ens viikolla.

Minka ottaa monologin esille ja näyttää.

Minna ja Milena lukevat.

MILENA:

Ootsä pitkään jo harjotellu?

MINKA:

Oon mä ainakin kuukauden jo harjotellu totta. Se on hankalaa, tuntuu, että toi teksti tulee niin lähelle.."

Minka hengittää syvään, taittelee käsikirjoituksen ja laittaa sen laukkuunsa. Hän kävelee ulos vessasta ja saapuu kahvioon. Minna ja Milena istuvat keskustelemassa Minkasta. Minka tulee heidän luokseen. Keskustelu vaimenee, kun Minka tulee lähemmäs.

MILENA

Hei onks sul paha olo? Vai miten sul kesti niin pitkää?

MINKA

Ei... Tai siis vähän mutta niin on varmaa teilläkin.

MINNA

Joo pitää vähän kahvia ottaa. Mutta mitäs sulle kuuluu nykyään?

MINKA

Ihan hyvää. Oon harjotellu tällasta monologia. (ojentaa monologin).

MINNA (lukee monologia)

Aa, mihin?

MINKA

Se on Teakkii varten. Pääsykokeet ens viikolla.

MILENA

Oot sä pitkään harjotellu tätä?

MINKA

Oon mä varmaan kuukauden ainakin. Se on jotenkin hankala teksti. Tai tuntuu että se tulee niin lähelle, niin tosi outoo...

MINNA (pidättelee naurua).

Nii... 'Jokainen päivä mun elämästä on so-
taa'... Ai siellä pizzeriassa?

Milena ja Minna nauravat. Minka katsoo naama peruslukemilla.

MILENA (nauraa)

Ei mut tää on ihan hyvä... Ihan hyvä.

MINNA

Joo vähän levoton olo ollu nyt.

MILENA

Hyvä monologi on joo.

9. EXT HASANIEMEN KESÄTEATTERIMETSÄ ILTA - MAAGINEN TEATTERI OSA
II

Minka kävelee ulkona. Armas loikkaa hänen kimppuunsa nurkan ta-
kaa; hänellä on kasvoillaan valkoinen naamio. Armas ottaa Minkan
otteeseensa ja kiusoittelee.

ARMAS (kuiskaa äänekkäästi)

Ootko sä hereillä?

MINKA (rimpuilee)

Päästä irti.

Armas ottaa etäisyyttä, vetää naamion kasvoiltaan. Minka katsoo
pitkään.

MINKA

Armas? Ootko sä pilvessä?

ARMAS

Ootko sä pilvessä?

MINKA

Miks sulla on toi naamio?

ARMAS

Miks sulla on toi naamio?

MINKA (lähtee kävelemään)

Armas, mä en nyt millään jaksais.

ARMAS

Tiiätkö Minka; sun ongelmas on se että sä otat ittes ihan liian vakavasti.

MINKA (pysähtyy)

Ai kuinka niin?

ARMAS (repeää nauramaan)

Etkö sä tajua että tää kaikki on vaan elokuvaa? Ei sua oo edes oikeesti olemassa. (ääni hajoaa, repliikit kuuluvat ainoastaan osittain).

MINKA (ei saa selvää Armaksen puheesta)

Ai mitä?

ARMAS (laittaa nappimikkiä paremmin kiinni).

Luuletsä Minka että susta tulee joskus stara?

MINKA (jatkaa taas kävelyä)

No susta ei tule ainakaan mitään.

ARMAS (tulee Minkan naaman eteen, Minka pysähtyy)

Maaailmassa on miljoonia ihmisiä, jotka kaikki haluais olla staroja. Miks just susta tulis sellanen?

MINKA

Armas. Mee nukkumaan.

ARMAS

Mietihän, Minka. Avaruudessa on loputon määrä tähtiä, eikä yksikään niistä oo maailmankaikkeuden keskipiste. Jonain päivänä ne sammuu ja sinä päivänä avaruuteen ei jää jäljelle muuta kuin tyhjyyttä. Eikä sinä päivänä enää muistele kuka oli stara ja kuka ei. Ei lopputekstejä. Ei palkinnonjakoa. Ei mitään. Sitä me ollaan. Ei vittu yhtään mitään.

He ovat saapuneet Maagisen teatterin ovelle. Minka pyöräyttää silmiään ja jatkaa matkaa Maagisen teatterin oven ohi. Armas laittaa naamion takaisin kasvoilleen ja astuu sisään Maagisen teatterin ovesta. Minka vilkaisee taakseen. Armas on kadonnut.

10. INT VESSA ILTA - MINKA LUKEE MONOLOGIN OSA II

Minka lukee monologia peilin edessä:

MINKA

Luuletteko te että mä pelkään? Joo, mä tiedän kyllä että te ootte siellä. Tähän asti te ootte saaneet pysyä piilossa mutta nyt se saa riittää. Mä olen kyllästynyt tähän paskaan.

Keskellä puhetta Minkan ääni alkaa säröillä.

(CONT'D)

Jokainen päivä mun elämästä on sotaa. Siinä eilisen ja nykyhetken minä käy kamppailuun siitä kumpi tätä nukketeatteria oi-

kein johtaa. Mä en ole tullut tänne pyytelemään anteeksi. Mä olen tullut tänne tavoittelemaan ketään enkä mitään... Mä en ole mitä te musta ajattelette. Mä en ole mitä mä musta ajattelen. Mä en ole ajatus... (ei pysty jatkamaan loppuun asti).

Minkan ääni murtuu. Minka hengittää kiiivaasti. Minka painaa päänsä peiliä vasten ja alkaa itkeä. Monologi putoaa hänen kädestään.

11. INT ATELJEE AAMU - MINKAN OMAKUVA OSA II

Minka istuu mallin puvussaan. Kerttu piirtää.

KERTTU

Ootkos sä jo miettinyt minne päin Helsinkiä sä sitten muuttaisit asumaan?

MINKA

En mä varmaan muuta sinne Helsinkiin.

KERTTU

Ai. Etkös sä aiemmin puhunut siitä että muuttaisit?

MINKA

En mä oikein tiedä onko tässä mun näyttelijäunelmassa mitään järkeä.

KERTTU

Hei nostasitko leukaa vähän ylemmäs? Kiitos.

MINKA

En mä edes osaa näyttellä. Mä en saa sitä monologiakaan puhuttua.

KERTTU

Mutta tulithan sä tännekin.

MINKA

Kaikki haluaa olla näyttelijöitä. Ehkä mun ois vaan parempi tyytyä siihen mitä mulla jo on. Onhan mulla jo aika paljonkin.

KERTTU (lopettaa piirtämisen, katsoo Minkaa).

Hei mä en voi piirtää tällasta kuvaa susta.

MINKA (kääntyy katsomaan Kerttua).

Ai. Miten niin?

KERTTU

"Ai miten niin"... Musta tuntuu kuin siinä olis joku aivan toinen Minka kuin viime kerralla.

MINKA

Ai jaa.

KERTTU (repii piirroksen).

Nyt me tehdään niin, että mä jatkan vastastitten, kun se aikaisempi Minka on taas täällä.

Kerttu poistuu. Minka jää yksin.

12. INT MINKAN ASUNTO ILTA - ILKKA SAA TARPEEKSEEN

Minka istuu sohvalla ja lukee käsikirjoitusta. Käsikirjoituksessa lukee kaikki mitä tässäkin käsikirjoituksessa lukee. (LÄHIKUVA).

Kuuluu oven aukeamisen ja sulkeutumisen ääni.

ILKKA

Moi!

MINKA

Moi.

Ilkka kävelee eteisestä Minkan luo. Minka laittaa käsikirjoituksen sivuun.

ILKKA (halaa Minkaa sohvan takaa)

Mites täällä menee?

MINKA

Ihan hyvin. Mites itelläs?

ILKKA

Olihan tuota ihan mukava työpäivä.

Ilkka kiertää sohvan. Minka nousee seisomaan. Ilkka halaa Minkaa. Minka vastaa halaukseen. Ilkka suutelee Minkaa, työntää tätä seinää vasten. Minka välttelee suudelmaa.

ILKKA

No...? Mikä on?

Pitkä hiljaisuus. Minka välttelee katsekontaktia. Ilkka ottaa Minkaa leuasta ja pakottaa tämän katsomaan itseään. Minka katsoo Ilkkaa silmiin.

MINKA

Ootsä pettänyt mua?

ILKKA

Siis... mis... miten niin? Tai...

MINKA

Vastaa vaan kyllä tai ei.

Ilkka ottaa etäisyyttä. Hengittää syvään, katsoo muualle.

MINKA

Minna sano että sä olit yrittänyt sitä.

Pitkä hiljaisuus.

ILKKA (pidättelee kyyneleitä).

Voi nyt vittu sun kanssas.

Ilkka kävelee eteiseen. Minka seuraa.

MINKA

Ilkka, odota!

ILKKA

Usko vaan sitä vitun Minnaa. Kuka tahansa muu voi todistaa toista, mutta ilmeisesti sä vaan kuulet mitä sä haluatkin kuulla.

Ilkka pukee kengät ja laittaa takin niskaan. Minka seuraa perässä.

MINKA

Ilkka, anteeks.

Ilkka lähtee ulos. Ovi pamahtaa perässä.

13. INT MINKAN ASUNTO ILTA - MINKA LUKEE KÄSIKIRJOITUSTA

Minka kävelee takaisin käsikirjoituksen luo. Minka lukee käsikirjoitusta. Käsikirjoitukseen ilmestyy tekstiä:

"MONTAASI ALKAA.

Minka sytyttää monologin tuleen.

Minka soittaa Ilkalle ja ilmoittaa jättävänsä tämän.

Minka leipoo taikinaa ravintolassa. Minka alkaa itkeä.

Minka syö masennuslääkkeitä.

Minka on vanhainkodissa.

Minka kuolee.

MONTAASI PÄÄTTYY."

Minka katsoo ulos ikkunasta. Ulkona hän näkee Armaksen ja Elokuvaohjaajan joka kävelee pitkin katua. Hän katsoo uudelleen käsikirjoitusta:

"THE END."

Hän juoksee ulos asunnostaan.

14. EXT HASANIEMEN KESÄTEATTERIMETSÄ ILTA - MINKA MENEET TEATTERIIN

Minka kävelee kohti Maagista teatteria. Hän näkee Armaksen ja Elokuvaohjaajan astuvan sisään Maagiseen teatteriin. Hän seuraa perässä.

15. INT MAAGINEN TEATTERI ILTA - MAAGINEN TEATTERI OSA III

Minka astuu sisään pimeään teatteriin. Teatterissa ei ole lainkaan katsojia. Ruudulla pyörii elokuva 'Projeki Panoptikon'. Hän näkee itsensä käymässä Ilkan kanssa keskustelun, jonka kävi vähän aikaa sitten. Minka kävelee lähemmäs, tuijottaen ruutua.

Hän näkee itsensä astumassa sisään teatteriin. Hän näkee itsensä katsomassa itseään katsomassa itseään...

Minka kääntyy katsomaan kameraa. Minka tajuaa olevansa elokuvassa. Hän ottaa kameran omiin käsiinsä ja kääntää sen kohti valkokangasta. Valkokankaalle ilmestyy ruutu joka kuvaa ruutua joka kuvaa ruutua joka...

Filmi katkeaa.

MONTAASI ALKAA

Äänet hajoavat. Nopeita välähdyksiä elokuvasta, käyttäen kaikkea aiempaa materiaalia. Minka puhumassa monologia. Minka bileissä. Minkan omakuva. Keskusteluja Armaksen kanssa. Avainrepliikkejä Kertun ja Minkan keskusteluista. Minka itkemässä.

MONTAASI PÄÄTTYY

16. INT VALKOINEN TYHJYYS (STUDIO) AJATTOMUUS

Minka ja Ohjaaja istuvat penkeillä valkoisessa tyhjyydessä. Ohjaajalla on kädessään käsikirjoitus.

OHJAAJA

Sä olet pilannut mun elokuvan.

MINKA

Kuka sä olet?

OHJAAJA

Eikö se ole näyttelijän velvollisuus noudattaa käsikirjoitusta?

MINKA

Ai sinäkö sen kässärin lähetit?

OHJAAJA (selaa käsikirjoitusta)

Täällä lukee että sun pitäis olla jo kuollut.

MINKA (itseksensä)

Mä en ole mikään helvetin henkilöahmo.

OHJAAJA (nauraa, nousee ja kävelee Minkan ympärillä)

Oivoivoi... Vai että et mikään henkilöahmo. Tiedätkö Minka, kuka enää nykyään jaksaa katsella näitä ruma ankanpoikanen tarinoita? Elokuvia, joissa päähenkilö käy taisteluun vastoinkäymisiä vastaan ja löytää yhteyden totuuteen? Nykyaika ei tarvitse onnellisia lopetuksia ja vielä vähemmän se tarvitsee yksilöitä.

Mutta Minka tässä (katsoo kameraan) on huono henkilöahmo. Hän ei suostu uskomaan, että hänen persoonallisuutensa ei ole muuta kuin sarja kuvia leikattuna peräkkäin, pelkkä halpa konstruktio, yhtä aito kuin lelukaupan nuket. Ja siksi Minka... (ottaa esille kaukosäätimen) onkin poistettava elokuvasta.

Minka nousee pystyyn, työntää Ohjaajan käden sivuun ja riuhtaisee käsikirjoituksen itselleen.

MINKA (repii käsikirjoituksen)

Mä olen ihminen enkä mikään helvetin henkilöahmo!

MONTAASI ALKAA

Valtava repeytymisen ääni. Kuva hajoaa. Abstrakteja kosmisia kuvia. Aika vääntyy taaksepäin. Ruutu joka kuvaa ruutua joka

kuvaa ruutua. Välähdyksiä kohtauksista takaperin, kun Minka kävelee teatterille. Minka palaa hetkeen, jossa hän on Ilkan kanssa.

MONTAASI PÄÄTTY

17. INT MINKAN ASUNTO ILTA - MINKA PUHUU SUUNSA PUHTAAKSI

Minka ja Ilkka halaavat toisiaan. Minka vetäytyy halauksesta.

MINKA

Ilkka... mä lähen Helsinkiin.

(Pitkä hiljaisuus).

ILKKA

Oliko tää sitten tässä?

MINKA

Kai sä tajuat että mun on mentävä.

ILKKA

Joo. Kyllä mä tajuan.

MINKA

Kerro nyt mulle mitä sä haluat. Mä en halua että sä teet päätöksiä elämässäs vaan mun takia.

ILKKA

Mä haluan olla sun kanssas, mutta ensin sun pitää olla mulle rehellinen. Sä olet tiennyt jo pitkään että sä olet lähössä mutta silti sä et ole puhunut mulle mistään ja nyt sä vaan ilmoitat että sä oot lähössä. En mä tietenkään halua että sä elät täällä vaan koko elämäsi töissä jos-

sain pizzeriassa. Mä haluan nyt tietää haluatko sä olla yhdessä vai et.

Minka hymyilee, pidättelee kyyneleitä, tulee lähemmäs Ilkkaa ja halaa.

MINKA (kuiskaa)

Kyllä mä haluan olla sun kanssa.

Ilkka ja Minka suutelevat.

18. INT ATELJEE AAMU - MINKAN OMAKUVA OSA III

Minka saapuu taiteilijan ateljeehen, mutta paikalla ei ole kehtään. Penkillä, jossa hän normaalisti istuisi, on tyhjä taulu johon on kiinnitetty lappu, jossa lukee: "Minkan omakuva". Minka katsoo tyhjää taulua, hymyilee ja ottaa sen mukaansa.

19. EXT JUNA-ASEMA PÄIVÄ - MINKA LÄHTEE

Minka ja Ilkka seisovat aseman edessä ja suutelevat. Katsovat toisiaan, hymyilevät.

ILKKA

Soita sitten heti kun saat tietää miten meni.

MINKA

Joo, totta kai.

Suutelevat vielä kerran, sitten Minka erkanee Ilkasta ja lähtee kävelemään kohti junaa. Ilkka jää katsomaan hetkeksi perään ja astuu sitten takaisin autoon.

(CONT'D)

Minna ja Milena seisovat Minkaa vastassa juna-aseamalla. Minna tulee Minkan luokse ja halaa tätä. Minka katsoo molempia kasvot peruslukemilla.

MINNA

Minka, sori mä olen pahoillani siitä mitä mä sanoin siitä monologista. Kyllä sä varmasti pääset sinne.

MILENA

Joo, me katotaan sit sun leffoja kun susta tulee tähti!

MINKA (nauraa)

Poikki, poikki, poikki. Ei nyt vittu oikeesti.

Minka tulee Minnan luokse ja puhuu tälle neutraalilla äänensävyllä.

MINKA (Minnalle)

Noniin. Tässä kohtaa sä myönnät mulle, että sä valehtelit Ilkasta mulle koska sä itse halusit olla Ilkan kanssa. Osoita nyt nainen edes jonkinlaista selkärankaa. En mä sua aio teloittaa sen takia että sulla on omia haluja. Ja sinä (osoittaa Milenaa ja antaa tälle omakuvan): ota tästä tämä ja katso sitä. Se voi olla nyt tästä lähtien sun omakuvan. Koeta nyt herranjestas päättää kenen takana sä tässä elämässä oikein seisot. Noniin, molemmat on nyt ymmärtäneet miten tää kohta menee? Otetaan uudestaan.

Milena katsoo omakuvaa. Minna ja Milena vaihtavat katseita ja katsovat sitten taas Minkaa. Minna ja Milena halaavat Minkaa.

MINNA

Voitko sä antaa anteeks?

Minka erkanee halauksesta, katsoo molempia hetken hiljaa, sitten hymyilee.

MINKA

Kyllä mä annan teille anteeks.

Halaavat vielä kerran. Minka nousee junaan.

20. INT TEAKIN PÄÄSYKOETILAT PÄIVÄ - MINKAN MONOLOGI OSA III

Ovi, jossa lappu 'Teatterikorkeakoulun pääsykoetilaisuus.'

OPETTAJA 1 (oven tuolta puolen).

Noniin ja seuraava sisään.

Minka astuu sisään. Kävelee huoneeseen, jossa on KAKSI OPETTAJAA.

OPETTAJA 2

Moi.

MINKA

Moi.

OPETTAJA 1

Voit aloittaa heti kun olet valmis.

Minka katsoo suoraan kameraan.

MINKA (puhuu suoraan katsojille).

Luuletteko te että mä pelkään?

Joo, mä tiedän kyllä että te ootte siellä.

Tähän asti te ootte saaneet olla piilossa,
mutta nyt se saa riittää.

Mä olen kyllästynyt tähän paskaan.

Jokainen päivä mun elämästäni on sotaa.

Siinä sodassa eilisen ja nykyhetken minä
käy kamppailuun siitä kumpi tätä nukketee-
atteria oikein ohjaa.

Mä en ole tullut tänne pyytelemään anteek-
si.

Mä en ole tullut tänne tavoittelemaan mi-
tään enkä ketään.

Mä en ole mitä te musta ajattelette.

Mä en ole mitä mä musta ajattelen.

Mä en ole ajatus, mä en ole mikään vitun
abstraktio.

Ei ole mitään henkilöhahmoa.

Mä olen sana, mä olen teko.

Mä olen toiminta ja kokemus.

Mä olen enemmän kuin yhteenkään tällaseen
monologiin mahtuu sanoja, enemmän kuin yh-
teenkään elokuvaan mahtuu kuvia.

Mä olen ilmiö. Mä olen loputon.

Mä olen... vapaa.

Minka näyttää kieltä kameralle ja hymyilee.