

Diegesis

Fiktioin todellisuuden rakentaminen

Tampereen ammattikorkeakoulu
Viestinnän koulutusohjelman opinnäyte
Kuvaus 04
Kesäkuu 2010
Jani-Petteri Yläkangas

OPINNÄYTTEEN TIIVISTELMÄ

Jani-petteri Yläkangas

Diegesis-Fiktio todellisuuden rakentaminen.

Kesäkuu 2010

41 sivua + Monofobia DVD

Tampereen ammattikorkeakoulu

Viestinnän koulutusohjelma

Kuvauksen suuntautumisvaihtoehto

Lopputyön muoto: Kirjallinen+projekti

Lopputyön ohjaaja: Ilkka Järvinen

Avainsanat: diegesis, monofobia, narratologia.

Lopputyöni tarkoitus on avata elokuvan todellisuuden rakentumista käsikirjoittajan ja ohjaajan työssä.

Lopputyöni jakautuu kahteen osaan: projektiosioon, jossa ohjasin ja käsikirjoitin lyhytelokuvan Monofobia, ja kirjalliseen osaan, jossa pyrin ensin tutkimaan elokuvan todellisuuden rakenetta ja myöhemmässä vaiheessa vertailen omaa käytännön tekemistäni, kuinka suuresti se kulkee rinnan teorian kanssa.

THESIS SUMMARY

Jani-petteri Yläkangas

Diegesis - Building a fictional reality

June 2010

41 pages + Monofobia *DVD*

TAMK University of Applied Sciences

Media Programme

Area of specialisation: Video and Cinematography

Lopputyön muoto: Written and project

Thesis supervisor: : Ilkka Järvinen

Keywords: diegesis, monofobia, narratology

Abstract:

The purpose of this thesis is to present to the reader what is the diegesis and what it means for the fiction film.

The written part of the thesis is divided into two parts. The first part deals with the term diegesis of the film theory.

I will try to answer the question: what is meant by the term diegesis and what the elements of a fictional reality is built.

In the Second part i analyze my short film "Monofobia" and how the fictional world is built on the writing and production process in this short film.

I will try to show how the inner world of the film is formed using a number of example movies.

I deal with film theory perspective, which is a scriptwriter, but the analysis also applies to the work of film director.

Sisällys

1 Johdanto.....	5
2 Viitekehysten / tietoperustan rakentaminen.....	6
2.1 Diegesis teoriassa ja käytännössä.....	6
2.2 Lähdekirjallisuus.....	6
3 Diegesis elokuvatutkimuksen historiassa.....	7
4 Elokuvan todellisuuden komponentit.....	10
4.1 Tila	11
4.2 Aika	13
4.3 Kausaliteetti.....	16
4.4 Klassinen yksinkertainen diegesis. (single diegesis).....	19
4.5 Moninainen Diegesis. (multiple diegesis).....	20
5 Yksinäisyyden monumenttia rakentamassa.....	23
5.1 Tarina ja juonireferaatit Monofobiasta	23
5.2 Monofobian paralleeli diegesis	24
5.3 Tila Monofobiassa	26
5.4 Todellisuuksien erottaminen	29
5.5 Dialogin korvaaminen	30
5.6 Kuva ja visuaalisuus	32
5.7 Aika Monofobiassa	33
5 Pohdinta.....	34
Lähteet.....	37
Liitteet.....	41

1 Johdanto

Tutkintotyöni on saanut sysäyksensä Lauri Viidan sanoista: ”Kun luot, luo maailma.” Henkilökohtaisessa käsikirjoitus- ja ohjaustyössäni olen huomannut, että poikkeuksetta luomani tarinat kehittyvät henkilöiden suhteesta ympäristöönsä. Usein käsikirjoittaessani ensimmäisenä luon maailman, jolla tarkoitan ympäristöä ja kerronnan ajallisia kerroksia. Koen että juonen, tarinan ja henkilöhahmojen kehittäminen on helppoa, kun tuntee sen maailman maun, hajut, tavat ja arkkitehtuurin jonne henkilönsä sijoittaa. Yksinkertaistettuna luomani maailma luo henkilöt, ei toisin päin. Edellämainitusta syystä aiheekseni valitsin diegesiksen. Halusin selvittää mitä tuon termin taakse kätkeytyy, mistä komponenteista diegesis rakentuu.

Opintojeni aikana minulla oli hyvät mahdollisuudet toteuttaa lyhytelokuvia ja suurin osa ajasta meni käytännön töissä. Lopputyöelokuvani Monofobian valmistuttua kaipasin aikalisää, jotta voisin löytää usein intuitiivisesti tekemilleni asioille konkreettisen muodon. Aloin tutkia narratologiaa ja huomasin usein törmääväni sanaan diegesis hakiessani vastauksia elokuvan maailman lainalaisuuksista. Koin elokuvateorian mielenkiintoisena ja halusin selvittää itselleni tuon sanan diegesis merkityksen.

Lopputyönäni valmistunut elokuva Monofobia on esimerkki tavastani käsitellä aikaa ja tilaa. Elokuva ei pyri esittelemään meidän kaikkien tuntemaa Tamperetta, vaan päähenkilönsä taiteilija Joel Silverin Tampereen, joka muodostuu osaksi todellisesta ja osaksi Joelin mielikuvituksessaan luomasta ympäristöstä. Diegesis ja sen hallitseminen on oleellinen osa niin käsikirjoittajan, kuin ohjaajan työtä. Ennen kaikkea opiskelijoiden tekemissä fiktioissa toivoisi rohkeampia ratkaisuja tarinoiden maailman suhteen. Keittiödraamakin voi saada aivan uusia ulottuvuuksia, jos opiskelija uskaltaa käydä käsiksi elokuvan diegesikseen, maailmaan jossa kaikki tottelee vain jumalansa (lue tekijänsä) luomaa logiikkaa. Aina ei tarvitse onnistua (nimimerkillä kokemusta on), usein juuri epäonnistuminen opettaa pidemmässä juoksussa tekijäänsä. Ennen kaikkea, tämän hengentuoksen olen kasannut itseäni varten ja on enemmän ja vähemmän sattumaa, että se on saanut niinkin hienot kehukset kuin opinäytetyö.

2 Viitekehyksen / tietoperustan rakentaminen

2.1 Diegesis teoriassa ja käytännössä.

Näkökulma aiheeseen on puhtaasti teorioista kiinnostuneen elokuvantekijän, ei teoreetikon. Tutkintotyöni jakautuu kahteen osaan, joista ensimmäisessä puran diegesiksen sen käsityksen mukaan joka nykyelokuvassa vallitsee. Toisessa osassa analysoin diegesiksen muodostamista omassa tekemisessäni. Yritän analysoida oppimaani ja käydä lävitse onnistumisia ja epäonnistumisia.

2.2 Lähdekirjallisuus

Lähteinä olen käyttänyt varsin laaja kirjallista tuotantoa narratologian historiasta. Tärkeimmiksi lähteiksi osoittautuivat kuitenkin David Bordwellin ja Kristin Thompsonin Film Art - An Introduction(2001) sekä Anders Vacklinin, Janne Rosenvallin ja Are Nikkisen(2007) Elokuvan runousoppia - Käsikirjoittamisen syventävät tiedot. Lähdeaineiston etsimisessä sekä käännösten löytämisessä minua ovat suuresti auttaneet Emmi Itärannan Pro-Gradu-tutkielma "Rinnakkaistodellisuuksien tienristeyksessä"(2003) sekä Juha Oravalan tutkimukset "Kohti elokuvallista ajattelua"(2008) ja "Jean-Luc Godard ja modernin elokuvan kerronnallisuus" (2001)

3 Diegesis elokuvatutkimuksen historiassa

Elokvantutkimusta on kautta historian leimannut jonkin asteinen konsensuksen puute joka kertoo elokuvan tutkimisen vaikeudesta taiteellisena ilmaisumuotona.

”Elokuvan keskeinen taidefilosofinen ongelma on liittynyt pohdintaan sen paradoksaalisesta ongelmasta yhtäältä valokuvauksellisena, toisaalta kielellisenä mediana. Elokuvateorian historiassa jaottelu kielellisen ja valokuvallisen lähestymistavan välillä on kytkenyt elokuvan kahteen ilmaisuperinteeseen, formalismiin ja realismiin.”¹

1900-luvun alkupuolen venäläisiä formalisteja voidaan pitää elokuvan teoreettisen tutkimuksen uranuurtajina, huolimatta siitä, että he olivat kirjallisuuden teoretikkoja joiden elokuvan narraatiota koskevat teoriat eivät olleet täydellisiä, he kuitenkin näkivät kirjallisuuden ja elokuvan välisen analogian. Diegeettisen kerronnan vakiintumisen kannalta elokuvaan voidaan soveltaa Boris Eichenbaumin ajatusta elokuvasta . Hän ajatteli elokuvalla olevan oma sisäinen ääni (”internal speech.”). Eichenbaumin ajatuksen mukaan elokuva oli valokuva toiminnaksi muuttuneesta ”runoudesta” ja näin ollen elokuvallinen ilmaisu muodostui kuvien suhteesta tekstiin.

”Narratologien pyrkimyksenä oli luoda sellainen välineistö, jolla saattoi tutkia mitä tahansa kertomusta ja kaikenlaisia kertovia, myös ei-fiktiivisiä tekstejä. Tutkimuksessa on kuitenkin keskitytty ensisijaisesti fiktiivisten tekstien tutkimiseen.”²

¹ Oravala 2008, s.59

² <http://fi.wikipedia.org/wiki/Narratologia>

Elokuvantutkimus on aina nojannut vahvasti kirjallisuudentutkimukseen ja elokuvan narratologia on pitkälti kehittynyt käsi kädessä kirjallisuudentutkimuksen kanssa. Kirjallisuuden ja elokuvan vahvaa yhteyttä on vaikea kieltää, vaikkakin useat modernin-elokuvan tekijät haluavatkin tehdä pesäeroa muihin taiteisiin, ja ovat siinä onnistuneetkin enemmän tai vähemmän. Elokuva on hyvin nuori taiteenmuoto ja moderneimmatkin elokuvan narraatiota käsittelevät tutkimukset esittävät kaikuja narratologian historiasta. Tunteakseen elokuvankerronnan historiaa on tarpeellista tutustua kirjallisuudentutkimuksen historiaan.

Diegesis - termin merkitykselle ja sen käsitteelle narratologiassa oleellisen panoksensa antoi 1900-luvun puolessa välissä strukturalismia tutkimuksissaan soveltanut ranskalainen kirjallisuudentutkija Gerard Genette. Genetten ajatusten pohjana toimi venäläisten formalistien pohdinta kirjallisuuden syvimmästä olemuksesta, mutta hän tulkitsi jo Platonin Valtiossa esittämää ajatusta puheen esittämisen jakautumisesta mimesikseen ja diegesikseen rohkeasti. Käsitystä elokuvan diegeettisyydestä voidaankin pitää paljolti Genetten ajatuksiin perustuvana.

”Aristoteles ja Platon molemmat puhuivat kertomisesta (diegesis) ja jäljittelystä, imitoinnista (mimesis). Aristoteleen mukaan kerronta ja suora esittäminen yleisön edessä ovat kaksi poeettisen imitoinnin, eli mimesiksen lajia. Platon puolestaan tekee jaon imitaation, mimesiksen, ja yksinkertaisen kerronnan, diegesiksen, välille. Yksinkertaisella kerronnalla Platon tarkoittaa sitä, että runoilija puhuu omassa persoonassaan, eikä yritäkään olla mitään muuta. Molemmat arvostavat mimeettisyyden korkeammalle kuin diegeettisyyden. Gérard Genette korostaa, että myös suora puhe kerrotaan ja toistetaan. Kieli voi täydellisesti imitoida vain kieltä. Täydellinen imitaatio ei ole enää imitaatio, vaan itse asia. Näin ollen mimesis on aina diegesis.”³

Genetten ajatus yksinkertaistettuna: kaikki kerronta jossa koemme, joko alitajuisesti tai tiedostaen, olemassa olevan kertojan on diegeettistä. Elokuva on

³ Suominen, 2005 s.18 Teoksesta: Genette, Gérard, *Figures of Literary Discourse*. s.128-133

oma kielensä, tai paremminkin Christian Metz'iä lainaten, "kieli ilman kielijärjestelmää", jota käsikirjoittaja/ohjaaja käyttävät kertoakseen tarinansa pyrkimyksenä tehdä sellaisia teknisiä ja sisällöllisiä ratkaisuja, joilla he vaikuttaisivat katsojaan toivomallaan tavalla. Näistä päätöksistä syntyy elokuvalla kerronnallinen muoto, joskus klassinen toisin taas hyvinkin monikerroksinen ja metaforinen, mutta joka aina sisältää "äänettömän kertoja äänen" kuiskuttamassa katsojan korvaan merkityksiä asioille ja tapahtumille joista tarina muodostuu. Yhtäkaikki, johtopäätöksenä voidaan sanoa elokuvan jo tekniikkansa vuoksi olevan diegeettistä, huolimatta siitä olemmeko tekemisissä fiktiivisen tai dokumentaarisen elokuvan kanssa.

Lisäksi voidaan vielä todeta elokuvan diegeettisyydestä katsojan kokemuksen olevan kontekstissa moniin elokuvan ulkopuolisiin seikkoihin. Elokuvateollisuus markkinoi elokuvia ohjaajien nimellä. Katsoja on usein tietoinen tästä ja pitääkin elokuvaa juuri ohjaajansa kertomana tarinana.

Yhtäkaikki, ajan saatossa elokuvantutkimus jakautui useisiin eri suuntauksiin ja täydellistä konsensusta tuskin koskaan saadaan elokuvan syvimmästä olemuksesta, mutta lopullisesti diegesiksen määritelmä elokuva-alalle vakiintui amerikkalaisen elokuvakoulutuksen kautta, kun David Bordwell ja Kristin Thompson julkaisivat oppikirjansa *Film Art - An Introduction*, 1979. Kyseistä teosta käytettiin oppikirjana useissa elokuvakoulutusta antavissa jenkkikouluissa. Opuksen ja sen kirjoittajien ansioksi voidaan katsoa teorian ja käytännön yhdistämisen, jolloin diegesis ja sen synnyttämiseen vaikuttavat tuotannolliset tekijät konkretisoituvat.

4 Elokuvan todellisuuden komponentit

Diegesis vakiintui merkitsemään elokuvan tarinan maailmaa, kerronnalista aikaa ja tilaa, joka toteuttaa tekijän luomia lakeja ja logiikkaa. Henkilöt, tavarat, tapahtumat, myös kuvanrajauksen ulkopuolelle jäävä materiaali, kaikki tarinan maailmaan kuuluvat muodostavat Diegesiksen. Näitä komponentteja kutsutaan diegeettisiksi. Tarinan maailman ulkopuolisia elokuvakerronan keinoja kutsutaan ei-diegeettisiksi (extra-diegeettinen). Ei-diegeettiset elementit ovat tarinan henkilöiden havaitsemattomissa.

Käytännössä jokainen katsoja muodostaa mielessään diegesiksen tekijän antamien visuaalisten vihjeiden perusteella. Näin ollen diegesis muodostuu osaksi suorasta, selvästi esitetystä tapahtumista kuin myös oletetuista ja katsojalle näkymättömistä tapahtumista. Tarinan maailma on siis olemassa ilman juontakin.

”Tarina tarjoaa materiaalin, jonka kerronta esittää ja järjestää uudelleenjoidenkin rajausten mukaisesti. Toisin sanoen tarina on kertomuksen sisällön taso siinä missä kerronta on ilmaisun taso.”⁴

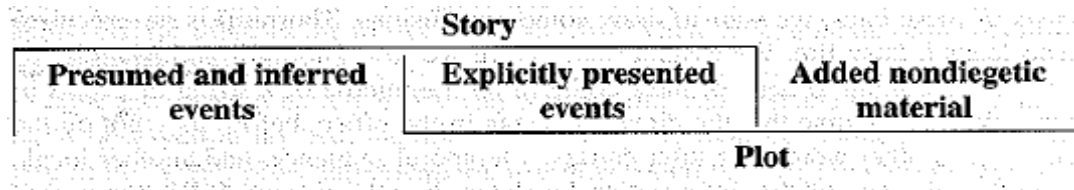
Juoni(Plot) syntyy tekijän ”poimiessa” diegesiksestä tapahtumat jotka haluaa suoraan katsojalle esittää. Juoni on siis tapa kertoa tarina. Tekijä voi myös rakentaa juonta vihjailemalla johonkin oletettuun tai jättää tapahtumia huomiotta. Narraatio, kerronnallinen muoto syntyy siis tarinan(Fabula) ja juonen(sjuzet) limittyessä.

”Using the distinction made by Russian formalists, the effects on the level of fabula (the story as a chronological chain of events) are caused by choices made on the level of sjuzet (the story as told). This distinction between fabula and sjuzet has seen many redefinitions - the most

⁴Ilkonen 2001, s.186

significant of which is the introduction of a third level, *narration*⁵

Juonen erottamisessa diegesiksestä käytetään myös ei- diegeettisiä keinoja mm. Hidastus, musiikki, voice-over. Edellä mainituilla keinoilla tekijä yleensä pyrkii ”alleviivamaan” tapahtumia, jotta juonen erottaminen diegesiksestä olisi katsojalle helpompaa.



Kuva: *Bordwell & Thompson* 2001, s.62

4.1 Tila

”Elokuvallisen tilan esittäminen sitoutuu kiinteäksi osaksi sitä, miten katsoja hahmottaa elokuvan sisäisen fiktiivisen todellisuuden, diegesiksen. Tämän kannalta on välttämätöntä erottaa toisistaan kuvan sisäinen ja ulkoinen tila. Kun kuvan sisäinen tila on näkyvillä, kuvan ulkopuolelle jäävä tila hahmotetaan muistikuvien, vihjeiden perusteella luotujen mielikuvien ja odotusten varassa.”⁶

Käsikirjoittaja rakentaa tilaa hyvin erilaisesta lähtökohdasta kuin käsikirjoitusta visualisoiva ohjaaja/ kuvausryhmä. Joskus käsikirjoitus saattaa sisältää hyvinkin tarkkoja ohjeita tilasta, mutta käsikirjoittaja ei voi sortua jatkuvaan kuvailuun ja kuvakokojen alinomainen viljely skriptissä tappaa hyvin pian kerronnan yhtenäisyyden. Käsikirjoittajan luovuutta on istuttaa mielikuvaa ympäröivästä maailmasta henkilöhahmoihin, dialogiin ja tapahtumiin suoran kuvailun lisäksi.

Kirjoittaja pyrkiikin usein sijoittamaan tarinan johonkin elokuvan draamallista sisältöä tukevaan ”tunnistettavaan” paikkaan, sairaalaan, avaruusalukselle,

⁵ Koskimaa 2000, <http://www.cc.jyu.fi/~koskimaa/thesis/chapter5.htm>

⁶ Bacon 2000, s.146

pankkiin ym. mutta paikan erityispiirteet avautuvat tarinan edetessä, diegesis täydentyy.

”Kaukaa katsoen kaupunki, maaseutu ovat kaupunki ja maaseutu; mutta mitä lähempää katsoo ne ovat taloja, puita, kattotiliä, lehtiä, ruohoa, muurahaisia, muurahaisen jalkoja, loppumattomiin.”

-Claude Pascal

Suurin osa tilasta avautuu henkilöiden näkökulman kautta. Periaatteessa kerronnallista tilaa ei ole ilman henkilöitä jotka kokevat sen. Tilan pääfunktio onkin konkreettisen tapahtuman paikkana.

Kun kirjoittaja tuntee luomansa maailman arkkitehtuurin jokaista yksityiskohtaa myöden, henkilöhahmot syntyvät omaan maailmaansa ja tiloille alkaa muodostua kerroksellisia merkityksiä jonkun kotina, työpaikkana ym. Katsoja ei näe tilaa vain tapahtumapaikkana, hän myös tulkitsee sen merkityksiä henkilön tunnetilan kuvaajana. Paikkojen sijainnilla, laadulla ja merkityksillä pyritään luomaan haluttua tunnelmaa. Henkilöhahmojen lisäksi katsojalla on tarve samaistua miljööseen (Identifikaatio) joten paikkojen merkitys, jotta katsoja voisi löytää emotionaalisen yhteyden tarinan henkilöihin, on merkityksellinen. Tilan tehokkaasta käytöstä esimerkkinä voidaan nähdä Wolfgang Petersenin *Das Boot* (1981) joka vangitsee katsojan toisen maailmansodan aikaisen sukellusveneen sisään, tuntemaan saman klaustrofobisen ahdistuksen kuin aluksen miehistö.

Tilallinen jatkuvuus on myös katsojan tarinan ymmärtämisen kannalta oleellista. Kuten aikaisemmin mainitsin, katsoja olettaa tilan jatkuvan kuvanrajauksen ulkopuolelle, hän rakentaa mielessään diegeettistä tilaa ja kokee myös tilojen vaihtumisen kohtausten myötä luontevana jos tilallista jatkuvuutta ei rikota. Katsoja ei odota tri Housen toimiston muistuttavan keskiaikaista selliä tai että kyseisen sarjan sairaalan ovien ulkopuolella avautuu infernaalinen maailma.

4.2 Aika

”Draama on elämää, josta on leikattu tylsät kohdat pois”. – Alfred Hitchcock

Bordwell jakaa teoksessa *Film art-An Introduction* (1979) elokuvan ajan kolmeen osaan: Aikajärjestykseen (temporal order), tiheyteen (Temporal frequency) ja keston (temporal duration).

4.2.1 Aikajärjestys (Temporal order)

Kirjoittajalla on aina tiedossa kertomansa tarinan kronologinen järjestys, mutta hän voi esittää, muodostaessaan juonta, tapahtumat haluamassaan järjestyksessä. Elokuvan tapahtumien ei tarvitse edetä kronologisesti, mutta kirjoittajan on muistettava katsojan pyrkivän asettamaan tapahtumat mielessään kronologiselle janalle ymmärtääkseen koko tarinan. Elokuvassa kaikki tapahtuu preesensissä ja rikkoessaan tarinan kronologiaa kirjoittaja joutuu käyttämään elokuvalla ominaisia keinoja, jotta katsojan kronologian hahmottaminen ei häiriinny. Kirjoittaja voi käyttää ei-diegeettisiä keinoja alleviivatakseen takaumia tai etiäisiä, mutta nykykatsoja pystyy lukemaan hyvinkin monimutkaisia aikarakenteita elokuvassa ja voi kokea liiallisen juonen yksinkertaistamisen mielenkiinnottomana. Bordwellin mukaan elokuvankerronta jakautuu neljään tapaan esittää aikajärjestystä.

Tarina	Juoni
A) Samanaikaiset tapahtumat	Samanaikainen esittäminen
B) Peräkkäiset tapahtumat	Samanaikainen esittäminen
C) samanaikaiset tapahtumat	Peräkkäinen esittäminen
D) Peräkkäiset tapahtumat	Peräkkäinen esittäminen

Esimerkki:

A) Kathryn Bigelowin *Point break* (Myrskyn ratsastajat -1991) esittelee kohtauksen jossa etualalla näemme päähenkilön toverinsa kanssa miettimässä mihin pankkiin heidän takaa-ajamansa ryöstäjät aikovat seuraavaksi iskeä, kuvan taka-alalla näemme kuinka naamioituneet ryöstäjät säntäävät pankkiin.

B) M. Night Shyamalanin Signs(2002) elokuvassa näemme päähenkilön perheensä kanssa katsomassa televisiosta videopätkää joka on kuvattu aikaisemmin, video pätkässä paljastuu ensimmäisen kerran maahan tunkeutuneiden vierailijoiden fyysinen muoto.

C) Ristileikkaus. Jonathan Demmen The Silence of the Lambs (Uhrilampaat 1991) sisältää kohtauksen jossa FBI agentit ovat rynnäköimässä sarjamurhaajaksi epäillyn taloon ja ovat ilmoittaneet toisaalla murhaajaa jäljittävälle ja omia johtolankojaan seuraavalle päähenkilölle Clarice Starlingille, että murhaaja on löytynyt. Näemme agenttien soittavan ovikelloa, jonka jälkeen näemme kuvan jossa murhaaja havahtuu ovikellon pirinään. Näemme hermostuneet agentit odottamassa ja jälleen murhaajan joka avaa oven. Ovella seisoo päähenkilö Clarice Starling. Kuva jossa agentit rynnäköivät tyhjään taloon.

D) Perinteisin ja käytetyin kerronnan muoto. Elokuvassa Yksi lensi yli käenpesän kaikki kohtaukset näytetään tarinan kronologisessa järjestyksessä

4.2.2 Kesto (Temporal duration)

Käsikirjoittajan työ on ainaista kamppailua aikaa vastaan tai ainakin kamppailua käytettävissä olevan todellisen keston (Screen duration) maksimaalisen hyväksi käytön toteutumisesta. Pitkän elokuvan todelliseksi kestoksi on Suomessa määritelty n.90-120 min. Todellinen kesto määrittää sen todellisen ajan, jossa juoni on esitettävä. Juonellinen kesto (Plot duration) merkitsee elokuvan tapahtumien (juonen) draamallista aikaa. Tarinan kesto (Story duration) merkitsee tarinan diegeetistä aikaa jonka katsoja luo juonessa esitetyistä vihjeistä menneeseen tai tulevaan. Esimerkiksi Uhrilampaiden Todellinen kesto on 112 min. Juonen kesto 6 päivää joka kuvaa sitä aikaa joka agentti Starlingilta kestää saada murhaaja kiinni. Tarinan kesto on vaikeampi määritellä, mutta vuosikymmeniä, Agentti Starlingin lapsuudesta siihen, kun hänet elokuvan lopussa palkitaan toiminnastaan FBI:ssa.

Edellä mainitussa esimerkissä tarinan kesto ylittää juonen keston, kun taas juonen kesto ylittää todellisen keston, mutta on vain käsikirjoittajan luovuudesta kiinni kuinka ajallisia rakenteita muokkaa. Muutaman sekunnin tai minuutin tapahtuma voidaan elokuvassa venyttää kestäväksi useita minuutteja tai vuosisatoja kestävä tarina voidaan kertoa tunneissa, kun taas esim.

huippusuositettu yhdysvaltalaisen FOX-televisiokanavan tv-sarja 24 perustuu siihen, että jokainen tunnin mittainen jakso kuvaa yhtä tuntia henkilöiden elämässä.

Tapahtumien kestosta muodostuu elokuvan rytmi, joka on myös oleellista elokuva tunnelman kannalta. Käsikirjoittaja työstää kohtauksia, jaksoja ja näytöksiä hakeakseen tasapainoista kokonaisuutta. Hän pyrkii pitämään yllä jännitettä ja mielenkiintoa, jonka voi tuhota liian pitkällä kohtauksella tai tapahtumien välinpitämättömällä, liian nopealla käsittelyllä. Itse kutsun huonoksi editoinniksi käsikirjoitusta, jossa on selviä rytmillisiä ongelmia. Huono editointi on usein juuri kokemattomien, myös allekirjoittaneen, yleinen ongelma, mutta pikainen vilkaisu world wide webissä julkaistuihin käsikirjotuksiin kertoo, ettei ongelma ole ihan tuntematon kokeneimmillekin kirjoittajille.

4.2.3 Tiheys/ toisto (Temporal frequency)

”Tuoli seisoo kolmella jalalla” on usein käytetty fraasi joka tarkoittaa sitä, että kirjoittajan pitää näyttää katsojalle kolmesti niitä oleellisia asioita elokuvassa jotka haluaa jäävän katsojan mieleen. Takauma (flashback) on yleinen keino toistaa katsojalle jotain jo aikaisemmin nähtyä, mutta elokuva voi toistaa teemaa, symboleja, henkilöitä ym. elementtejä monella tapaa. Elokuva Vantage Point (2008) toistaa samaa tapahtumaa, terrori-iskua väkijoukkoon, näyttäen tapahtumat viiden eri henkilön näkökulmasta. Jokainen näkökulma avaa katsojalle jotain uutta tapahtumista ja näin mielenkiinto säilyy huolimatta siitä, että sama tapahtuma toistuu useasti. Kun toistojen tiheys on suuri, vaarana on katsojan kyllästyminen, ja siksi kirjoittaja pyrkiikin pitämään toistettujen tapahtumien mielenkiintoa yllä näkökulman muutoksilla tai paljastamalla takaumien kontekstin vasta elokuvan lopussa.

Katsojan uskotaan ymmärtävän tai hyväksyvän flashbackit koska se perustuu ihmisen kykyyn muistella. Näin katsoja usein pitää tätä jonkun henkilön subjektiivisena kokemuksena ja näin katsoja uskoo, että takauma ei voi valehdella. Henkilö ei voi valehdella itselleen, ja siksi usein käytetäänkin näkökulman vaihtoa, jolloin katsoja voi hyväksyä takaumissa tapahtuvat muutokset.

The Usual Suspects (Epäillyt 1995) perustaa elokuvan hyvin paljon takaumien varaan niinkuin tv-sarja CSI. Molempia yhdistää takaumat, jotka ovat valheellisia. Epäillyissä valheelliset takaumat tekee hyväksyttäväksi lopun juonellinen yllätys, jossa takaumat paljastuvat rikollisen kertomaksi valheeksi tutkivalle poliisille. CSI taas on opettanut katsojat lukemaan flasbackeja rikostutkijoiden olettamuksena mitä on tapahtunut, katsoja tietää siis ennalta flashbackien logiikan katsoessaan sarjan jaksoa. Once upon time in the west (Huuliharppukostaja 1968) elokuvassa taas toistetaan yksinkertaista, täysin kontekstistaan irrallista kuvaa jossa mies kävelee autiomaassa. Elokuvan lopussa kuva saa kontekstinsa protagonistin ja antagonistin yhteisestä historiasta sen täydentyessä protagonistin näkökulmaksi.

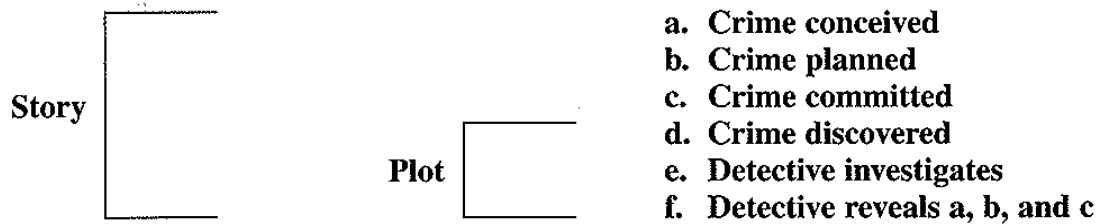
Elokuvan juonen ei tarvitse käyttää toistoa, mutta oikein käytettynä se on oiva tapa rakentaa sivujuonia ja syventää tarinan maailmaa.

4.3 Kausaliteetti

”Kausaliteetti (lat. causalitas < causa 'syy') on syy-seuraus-suhde eli kahden tapahtuman suhde, jossa toinen aiheuttaa toisen. Toinen tapahtuma on tällöin syy ja toinen seuraus.”⁷

Tarina ajatellaan kausaalisen maailmana jossa tapahtumat johtavat uusiin tapahtumiin. Tarina siis pyrkii lineaarisesti eteenpäin alusta kohti loppua. Juoni pyrkii edistämään tai vastustamaan tätä tarinan lineaarisuutta. Syy-seuraussuhde liittää niitä tapahtumia toisiinsa, jotka kirjoittaja on poiminut tarina-tasolta juoni-tasolle. Seuraava kaavio opuksesta Film art - An Introduction (Bordwell&Thompson 2001) kuvaa yleistä etsiväelokuvassa käytettyä kausaalista juonen muodostamista.

⁷<http://fi.wikipedia.org/wiki/Kausaliteetti>



Uhrilampaissa elokuva alkaa naisen ruumiin löytymisellä joesta. Agentti Clarice Starling tutkii vainajaa ja toteaa tämän tulleen murhatuksi raalla tavalla. Rikos on paljastunut, näemme seurauksen mutta emme tiedä siihen johtaneista syistä, emme tiedä murhaajaa, metodologiaa tai motiivia. Odotuksemme kohdistuvat ms. Starlingiin, haluamme hänen löytävän syyt, tuovan ne meidän nähtäväksi, eli etsivän tutkimus alkaa. Kausaliteetti synnyttää siis odotuksia katsojassa ja antaa näin mahdollisuuden hänelle tehdä omia hypoteeseja tapahtumista, jotka sitten elokuvan etsivä vahvistaa tai kumoo.

Syy-seuraussuhteet muodostavat elokuvan läpi kulkevia juoniketjuja, seurauksesta saattaa muodostua uusi syy. Esimerkiksi edellinen kuvailtu kohtaaminen Uhrilampaista on seuraus, mutta myös syy siihen, että agentti Starling alkaa tutkia murhia. Syy-seuraussuhteiden ketjut vaihtelevat elokuvan mukaan. Seuraus ei aina paljastu heti syyn jälkeen. Elokuva voi jo alussa esittää teon tai tiedon, jonka seuraukset vaikuttavat vasta myöhemmässä vaiheessa elokuvaa. Tällöin puhutaan "roikkuvasta syystä" (dangling cause), jonka tarkoitus on luoda odotusta ja sitoa kokonaisuutta yhtenäiseksi. Lyhyemmän kaaren syy-seuraussuhteilla, "koukuilla" (Hook) pyritään taas pitämään yllä jatkuvuutta ja selkeyttä kohtausten välillä, niin että, edellisessä kohtauksessa avoimeksi jäänyt asia ratkeaa vasta seuraavassa kohtauksessa.

Elokuva voi myös piilottaa syyn katsojalta tai päähenkilöltä. Kun katsoja tietää enemmän kuin päähenkilö syntyy jännite (suspense). Katsojalle on saatettu toistaa elokuvan aikana syitä, jotka selvästi ennakoivat jotain dramaattista tapahtuvaksi myöhemmin, päähenkilön kuitenkin kulkiessa kohti seurausta autuaan tietämättömänä siitä mitä katsoja tietää. Syyt voidaan salata myös katsojalta, vaikka ne olisivatkin selvästi katsojan havainnoitavissa. M. Night Shyamalanin *Singsissa* näemme pienen tytön jättävän vajaita vesilaseja ympärilleen elokuvan kuluessa, lopussa tytön eno eliminoi vesilasien avulla

heitä uhkaavan vierailijan avaruudesta. Tytön omituinen tapa on syy mutta myös seuraus. Elokuva paljastaa tytön jättävän lasejaan edesmenneen äitinsä viestien takia.

Pyrkiessään vahvaan syy-seuraussuhteeseen kirjoittaja voi toistaa tai alleviivata tapahtumaa niin, että katsoja ymmärtää tapahtuman olevan merkityksellinen ja odottaa näkevänsä tapahtuman syyn tai seurauksen.

”Toistettu tai korostettu tapahtuma tai tilanne on todennäköisin syy seuraukselle.”⁸

Syy-seuraussuhde muodostaa siis narraatiota ja kausliteettiin vahvasti perustavia elokuvia kutsutaan tarina-elokuviksi joita edustaa tyypillisimmillään Hollywoodin valtavirtaelokuva.

Elokuvan kausaliteetti voi olla myös heikko, jolloin syytä tai seurausta ei korosteta, tai se voi puuttua kokonaan, näitä elokuvia kutsutaan kuva-elokuviksi tai taide-elokuviksi.

“The weaker the causal connection, the stronger the purely chronological connection”⁹

Kuva-elokuva pyrkii hyödyntämään symboliikkaa eli allegoriaa, metaforia. Usein näissä elokuvissa kausalisuuteen perustuva kerronnallisuus loistaa poissaolollaan. Kuva-elokuva luottaa ihmisen kykyyn havainnoida asioita ja se ei pyrikään siihen dynamiikkaan mihin tarina-elokuva pyrkii. Kuva-elokuvaa voi ajatella kollaasina, kuvien sarjana jotka ajallinen jatkumo, kronologia linkittää toisiinsa. Kausaalisuuden nollataso vaikeuttaa katsojan rationaalista tarinan hahmottamista tai eliminoi sen kokonaan, mutta usein vahvistaa tunnepitoista kokemista. Kuva-elokuvan vahvuus on usein juuri tunnelman vahvuus ja tietynlainen tulkitsemisen vapaus. Vahvan kausaalisuuden omaava elokuva pyrkii ohjaamaan katsojan tulkitsemaan tarinan tekijän haluamalla tavalla kun kuva-elokuva antaa usein mahdollisuuden väljempiin ja moninaisempiin

⁸ Branigan 1992, s.39-40

Käännös: Emmi Itäranta.

⁹Tomashevsky 2002 s.164

tulkintoihin. Parhaimillaan kausaliteetti yhdistää eri juonia toisiinsa ja nivoo ne yhteen yllättävällä ja mielenkiintoisella tavalla.

4. 4 Klassinen yksinkertainen diegesis. (single diegesis)

”Fiktiivisessä elokuvassa yksi kerronnan moodi” on saavuttanut ylivallan. Siitä huolimatta kutsumme sitä valtavirtaelokuvaksi, valtaelokuvaksi vai klassiseksi elokuvaksi, tunnistamme intuitiivisesti tavallisen, helposti ymmärrettävän elokuvan nähdessämme sellaisen.”¹⁰

Valtavirtaelokuvan rakenne pyrkii yleensä toteuttamaan klassista yksinkertaista diegesistä jossa ajan, tilan ja kausaalisuuden suhde toisiinsa on rakennettu niin että juonen hahmottaminen on katsojalle mahdollisimman helppoa. Syy- ja seuraussuhde on looginen ja hahmottuu katsojille helposti koska elokuvan henkilöt kokevat maailman ja tapahtumat kutakuinkin samankaltaisina. Elokuvan ei tarvitse välttämättä edetä kronologisesti, mutta se ei myöskään tietoisesti pyri häiritsemään katsojan muodostamaa kronologiaa tapahtumista. Takaumat, unet, etiäiset, näyt ”alleiviivataan” niin, että katsoja pystyy asettamaan ne luomalleen kronologiselle aikajanalle. Jokaisella elokuvalla on oma diegesis, joka saattaa toteuttaa omaa logiikkaansa, siksi elokuvassa pyritään antamaan katsojalle heti alussa ”luku-ohjeet”, informaatio siitä mitä sääntöjä ja lakeja diegesis toteuttaa. Edellä mainittua informaatiota pyritään jakamaan katsojille luokittelemalla elokuvia genreihin eli lajityyppeihin.

”Genrellä on merkityksensä sekä elokuvan tuottajien, tekijöiden että katsojien kannalta. Genre voi toimia kaavana, joka ohjaa elokuvan teollista tuotantoa, ja tarjota mallin, jonka mukaan yksittäisiä elokuvia tehdään. Se on myös nimilappu, joka vaikuttaa elokuvan levittäjien ja katsojien valintoihin. Lisäksi genre toimii sopimuksena: jokainen genre-elokuva edellyttää lukijaltaan tietynlaista asennoitumista. Genre on

¹⁰Moodin käsitettä käytetään elokuvatutkimuksessa viitattaessa muodon kategorioihin.

¹⁰ Bordwell David(1985) s.156 Käännös: Emmi Itäranta,

katsojalle tulkintakehys, jota vasten hän tarkastelee elokuvaa.”¹¹

Tyypillisiä elokuva genrejä ovat mm. komedia, kauhu ja draama.

4.5 Moninainen Diegesis (multiple diegesis)

Elokuva voi myös pitää sisällään useita rinnakkaisia todellisuuksia, jotka toteuttavat keskenään erillaista logiikka. Moninaisesta diegesiksestä hyvinä esimerkkeinä toimivat Veera Häkkisen Turun yliopistossa tekemässään Progradussa käyttämä termi palapelielokuvat (puzzle films)¹²

Häkkinen on tutkimuksessaan lainannut termin David Bordwellin pitämältä luennolta joka käsitteli kyseistä elokuvan suuntausta.

Palapeli-elokuville luonteenomaista on niiden tavoite huijata katsoja rakentamaan diegesis joka lopulta romautetaan, paljastamalla fiktion sisäinen fiktiivinen maailma. Elokuva katsoessaan katsoja tiedostaa katsovansa fiktiivistä maailmaa, mutta hän myös olettaa näkemiensä tapahtumien olevan todellisia elokuvan todellisuudessa. Kaikki alkoi Adrian Lynen *Jacob`s Ladder* (Jaakobin painajainen 1990) elokuvasta. Hollywoodin uusilla ohjaajilla oli halu tehdä kokeellista, uudenlaista tapaa kertoa tarinaa. Lynen elokuva ei menestynyt niin hyvin kuin sitä seuraava aalto palapeli elokuvia, mutta voi sanoa että *Jacob`s Ladder* orientoi yleisön tyylilajin uudelle tulemiselle. Bryan Singerin *Usual Suspect* (Epäilyt 1995) menestyi hyvin ja sitä seurasi useita valheelliselle diegesikselle perustuvia elokuvia mm. *David Fincherin The Game (1997) ja Fight Club(1999), Alex Proyasin Dark City(1998), Peter Weirin Truman Show (1998), David Cronenbergin ExistenZ (1999), Christopher Nolanin Memento (2000), sekä Ron Howardin Kaunis mieli (2001).*¹³

Palapelielokuva termi viittaa katsojan mahdollisuuteen muodostaa looginen käsitys elokuvan juonesta ja tarinasta, huolimatta siitä, että tarina muotoutuu kahdesta tai useammasta rinnakaisesta todellisuudesta. Juoni liittyy eri

¹¹http://www.koulukino.fi/uploads/material/moulin_rouge.pdf

¹²Häkkinen 2005, s.7 http://media.utu.fi/gradut/veera_hakkinen.pdf

¹³Häkkinen 2005, s.7 http://media.utu.fi/gradut/veera_hakkinen.pdf

todellisuuksien tapahtumat toisiinsa kausaaliseksi kokonaisuudeksi. Näin katsoja pystyy kokoamaan ne palaset joista muodostaa rationaalisen tarinan. Elokuvasa Matrix (1999) päähenkilö Neo tulee tietoiseksi siitä, että on elänyt virtuaalimaailmassa jossa hän on lähes haavoittumaton ja jonka lainmukaisuudet ovat venytettävissä, kun taas todellisessa maailmassa hän on tavallinen kuolevainen ja sen maailman sääntöjen armoilla. Myös Matrix opettaa katsojansa lukemaan molempien todellisuuksien lakeja ja virtuaalimaailma tulee uskottavaksi katsojan oppiessa sen lakeja yhdessä päähenkilön kanssa.

Katsoja siis pystyy hahmottamaan rinnakkaiset todellisuudet ja tunnistaa ne tekijän antamien vihjeiden perusteella. Hän on tietoinen siitä missä todellisuudessa henkilöt kulloinkin toimivat ja analogia ajan, tilan ja kausaalisuuden välillä ei häiriinny. Matrixissa katsoja saatetaan tietoiseksi rinnakkaisesta todellisuudesta pian elokuvan alussa, mutta katsojaa voidaan huijata uskomaan valheelliseen diegesikseen elokuvan loppumetreille asti, kuten Epäilyissä. Kaikille edellä mainituille palapelielokuville yhteistä kuitenkin on niiden paljastavan katsojalle oman moninaisen diegesiksen.

Monimutkaisemmaksi tai haastavammaksi katsojalle elokuvan seuraaminen käy kun tekijä tietoisesti pyrkii häiritsemään tai rikkomaan katsojan analogian tilaan, aikaan tai kausaliteettiin.

Pisimmälle palapeli-elokuvia on jalostanut David Lynch, jonka arvoitukselliset elokuvat ovat synnyttäneet varsin mittavan arkiston graduja ja erilaisia tutkimuksia. David Roche kirjoittaa artikkelissaan The death of subject in David Lynch`Lost Higway and Mulholand Drive.

”So both films (Mulholan Drive, Lost Higway) frustrate the spectator`s need for a rational diegesis by playing on the spectator`s mistake that narration is synonymous with diegesis.”¹⁴

Lynchin nerokkuus konkretisoituu Rochen sanoihin. Lynch yhdistää elokuvissaan tarina- ja kuvaelokuvan ominaisuuksia pyrkiäkseen persoonalliseen kerrontaan. Juuri tapa kertoa on oleellista Lynchin tuotannossa.

¹⁴Roche 2004 <http://erevues.org/index432.html>..

Hän suorastaan tappaa katsojan mahdollisuuden muodostaa rationaalista diegesistä jättämällä syy-seuraussuhteet eri todellisuuksien välillä kertomatta, rikkomalla tapahtumien ajallisia yhteyksiä toisiinsa ja rikkomalla tilallista jatkuvuutta. Katsoja pyrkii muodostamaan rationaalisen juonen diegesiksessä, mutta turhautuu lopulta huomattaessaan että juoni saattaa kuolla pois tai johtaa uuteen rinnakkaiseen juoneen, syntyy mysteeri.

Aiemmin viittasin juonen pyrkimyksestä vastustaa tai edistää tarinan lineaarisuutta. Lynchin Mulholland Drive ja Lost Highway ovat hyviä esimerkkejä elokuvasta, jossa juoni vastustaa tarinan etenemistä likimain siihen pisteeseen, nollapisteeseen, missä tarina pysähtyy ja tärkeämmäksi tulee kuvallinen ilmaisu. Lynchin Mulholland Drive on ”inhottava” esimerkki edellä mainitun kaltaisista elokuvista. Se esittäytyy klassisena etsivä-elokuvana ja päättyy täydelliseen mysteeriin. Katsoja huomaa ettei kerronasta pysty hahmottamaan tarinaa. Tapahtumien asettaminen aikajanelle ja samaistuttavan henkilön(näkökulman) löytäminen käy mahdottomaksi. Yksinkertaistettuna, elokuva rikkoo, tai paremminkin muuntaa omaa logiikkaansa tarinan edetessä ja näin ollen voi puhua diegesiksen eräänlaisesta katoamisesta. Lynch on onnistunut tuomaan kuva- ja tarinaelokuvaa yhdistävän tyyliinsä valtavirtaan, mutta ymmärrettävän diegesiksen, klassisen tai moninaisen, merkitys tuskin katoaa niin kauan kun ihmiset haluavat kokea tarinan kokemiseen liittyviä ahaa-elämyksiä.

5 Yksinäisyyden monumenttia rakentamassa.

Seuraavassa osiossa pyrin analysoimaan diegesiksen rakentumista opinäytetyöelokuvassani Monofobia. Saatan viitata pohdintoissani muihin tekemiini lyhytelokuviin ja käsikirjoituksiin vertailukohtana tai analysoidessani omaa kehittymistä, jos tai kun sellaista on tapahtunut. Pyrin myös samalla hahmottamaan tilan, ajan ja kausaalisuuden rakentumiseen vaikuttavia elementtejä tekijän näkökulmasta.

5.1 Tarina ja juonireferaattit monofobiasta.

Tarina

Monofobia(Yksinäisyyden pelko) kertoo tarinan yksinäisyyttä potevasta valokuvataiteilijasta,Joel Silverista, joka etsii vastausta salaperäisiin parittomiin kenkiin teiden varsilla kuvaamalla näitä taideteoksiinsa. Kengät ovat sarjamurhaajan jättämiä voitonmerkkejä ja Joel löytää vastauksen joutuessaan itse murhaajan uhriksi.

Juoni

Joel katselee kehittämäänsä kuvaa, jossa yksinäinen punainen korko kenkä, gallerian seinillä kuvia parittomista kengistä. Seuraavana päivänä näyttelyssä on avajaiset.Joel näkee näyttelynsä avajaisissa kauniin, punaisiin pukeutuneen naisen ilman toista kenkää. Nainen katoaa Joelin yrittäessä ottaa kontaktia tähän. Seuraavana päivänä Joel näkee naisen uudestaan ja lähtee seuraamaan tätä, nyt hän näkee ympärillään muitakin ihmisiä vain toinen kenkä jalassaan, kaikki tuijottavat Joelia sanattomina. Joel seuraa mystistä naista läpi likaisen kujun punaiseen huoneeseen ja nainen viekoittelee Joelin sänkyyn. He rakastelevat, kunnes Joel huomaa naisen olevan kuollut. Joel pakenee peloissaan. Hän näkee lisää tuijottavia ihmisiä ilman toista kenkää ja pelkää näitä nyt koska tietää heidän olevan kuolleita. Joel pakenee galleriaansa peloissaan. Galleriaan saapuu mies. Joel huomaa tällä molemmat kengät ja helpottuu. Mies surmaa Joelin ja ottaa tältä toisen kengän jonka pudottaa tien varteen.

Teema

Yksinäisyyden pelko.

5.2 Monofobian paralleeli diegesis.

Tarina itsessään on hyvin yksinkertainen, mutta tapa kertoa tekee Monofobiasta kompleksisemmän. David Lynchin tuotanto oli kiinnostanut minua jo pitkään ja esikuvaa en halunnutkaan piilotella elokuvassani. Siitä kuinka hyvin onnistuin seuraamaan esikuvani viitoittamaa tietä voi olla montaa mieltä, mutta minulle se oli tärkeä matka elokuvan tekemisen monimutkaiseen yksinkertaisuuteen.

Monofobian kerronta yhdistäisi siis kuva-elokuvaa ja tarina-elokuvaa. Halusin käyttää allegoriaa ja metaforia, kuitenkin täysin hylkäämättä tarinaelokuvan kerronnallisuutta. Tasapainoilu edellämainittujen kahden tavan välillä kertoa ei kuitenkaan käytännössä ollut yksinkertaista pitkälti siitä syystä, että lyhytelokuva toteuttaa huomattavasti pitkää elokuvaa rouheampaa dynamiikkaa lyhyen keston vuoksi, jolloin katsojalle jää vähemmän aikaa tulkita symboliikkaa sisältävää kerrontaa. Vilpittömästi voin todeta tietäneeni varsin hyvin ongelmat ja haasteet mitä tuleman piti, vaikka sain matkan varrella ennen valmista elokuvaa yllättyä vielä useasti. Kuitenkin olin päättänyt hylätä jo kirjoitusvaiheessa pyrkimyksen rationaaliseen yksinkertaiseen diegesikseen. Suoraan sanottuna olin varsin kyllästynyt klassiseen tapaan kertoa, koska painopiste opetuksessa oli klassisessa kerronassa ja itse sitä olin jo toteuttanut kuuliaisesti edellisissä töissäni.

Käsikirjoitusvaiheessa huomasin nopeasti kuinka vahvana tarinaelokuvan kerronnallisuus dominoi minua. Tarina pyrki väkisin kertomaan itsensä ja koin omaksi tehtäväksi vain vastustella diegesiksen muodostumista yksinkertaiseksi. Huomasin myös, ehkä hieman yllättäen, että mitä voimakkaammin pyrin rikkomaan katsojan diegesiksen muodostamista ja luottamalla kuvaelokuvan metodeihin, sitä vahvemmin jouduin perustelemaan valintoja itselleni. Mitä enemmän katsojalle jätti tulkinnanvaraa omissa johtopäätöksissään sitä tarkempi piti olla oma käsitys kausaalisuudesta, tilasta ja ajasta. Jälkeenpäin ajateltuna, juuri edellämainitusta syystä, käsikirjoitusta olisi pitänyt työstää tarkemmaksi välttääkseeni turhan improvisaation kuvauksissa.

Monofobian moninainen diegesis rakentuu kahdesta todellisuudesta joista toinen on elokuvan todellinen, rationaali todellisuus ja toinen päähenkilön luoma fiktiivinen todellisuus (vaihtoehtoisesti yliluonnollinen todellisuus.) Elokuvan diegesiksen rakentuminen paraaleliseksi johtui halustani elokuvan olevan kokonaisuudessaan metafora yksinäisyydelle. Halusin kuvata päähenkilön mielentilaa, yksinäisyyden pelosta johtuvaa vajoamista mielipuolisuuteen. Katsojan piti kokea maailma samalla tavalla kuin päähenkilö joka ei osaa erottaa harhoja todellisuudesta. Päähenkilön uteliaisuus, kiinnostus mystiseen naiseen, kertoi yksinäisen miehen lihallisesta halusta mutta myös halusta saada selvyys häntä vainoaville näyille. Tarkoitukseni oli siis asettaa katsoja kokoamaan rationaalista diegesistä samoista palasista mistä päähenkilö yrittää saada vastauksen omaan kysymykseen ”Mitä helvettiä tapahtuu?” Elokuvan maailma rakentuu hyvin subjektiivisesti päähenkilön kokemuksen kautta, mutta pyrin jonkin asteiseen kertojan objektiivisuuteen, mitä tietysti voidaan pitää täysin mahdottomana ajatuksena, mutta pyrkimys oli kuitenkin antaa katsojalle tilaa tehdä omia hypoteesejaan jättämällä tarkoituksellisesti kerrontaa edistäviä tapahtumia tai tietoa pois katsojan ulottuvilta, koska ne eivät ole päähenkilönkään ulottuvissa.

Monofobian tarinaa pyrin kuljettamaan kahdella pääjuonella joista A pyrkii kertomaan miksi parittomia kenkiä lojuu teiden varsilla ja B pyrkii kertomaan miksi Joelille käy kuinka käy. A-juoneen elokuva antaa varsin konkreettisen vastauksen, mutta B-juoni jättää avoimia kysymyksiä ja paljon tulkinnan varaa. B-juoni ei pyrikkään vastaamaan suoraan siihen, mitä tuijottelevat ihmiset ovat? Aaveita? Hallusinaatioita? Elokuvaa ei myöskään vastaa suoraan siihen miksi Joel näkee kengättömiä ihmisiä? Ovatko ne ehkä varoittamassa Joelia vai uhkaavatko ne häntä? Kirjottaessani vastasin tietysti kysymyksiin itselleni, mutta koin, ettei lopputuloksen kannalta ollut kovinkaan tärkeää antaa katsojalle täydellistä kaiken selittävää vastausta, koska silloin olisin romuttanut päätavoitteeni saavuttaa mysteeri jonka tarkoitus oli luoda elokuvaan uhkaava ja perverssi tunnelma.

5.3 Tila monofobiassa

Ennen Monofobiaa kaikki aikaisemmat lyhytelokuvani olivat tapahtuneet yhdessä tilassa. Kilpajuoksu tapahtui yhdellä pellolla, Olipa kerran kuolema rautatieasemalla samoin kuin Nätyn opiskelijoiden kanssa harjoitustyönä tehty Enkelintekijä. Monofobia oli tilallisesti huomattavasti haasteellisempi useiden tapahtumapaikkojensa takia, mutta myös opettavainen projekti, joten useista henkilökohtaisista virheistäni huolimatta, tai pikemminkin niistä johtuen Monofobiasta tuli tärkein työni opiskeluaikanani. Käsikirjoitusvaiheessa oli jo selvää, että Monofobiasta tulisi visuaalinen elokuva. Minulla oli hyvin tarkka kuva tapahtuma paikoista. Halusin myös luoda tiloja jotka eivät olisi yhdistettävissä mihinkään tunnistettavaan paikkaan vaikka elokuva kuvattiinkin Tampereella. Tähän tunnistettavan paikan poissaoloon oli kaksi syytä. Enimmäiseksi uskoin kontekstin poistamisen reaalielämän suurempiin kokonaisuuksiin tekevän elokuvan diegesiksestä vielä enemmän päähenkilön näkökulman kautta rakentuvan, ikäänkuin pienemmän ja intiimimmän maailman. Toinen syy oli puhtaasti halu luoda salaperäistä tunnelmaa katkaisemalla linkit reaalityodellisuuteen, jotta katsojan oma mielikuvitus vapautuisi rakentamaan diegesistä puhtaasti elokuvan esittämän aineiston pohjalta.

Ympäröivän todellisuuden tunnelman piti olla uhkaava. Kaupungin äänimaailma rakentui absurdeista ja mielikuvia synnyttävistä äänistä. Ambianssi sisälsi laivojen sumutorvia, hälytysajoneuvoja, tivolimusiikkia ja liikenteen melua. Voimme kuulla hälytysajoneuvojen äänen juuri ennen kuin päähenkilö näkee häntä tuijottavan henkilön, kun taas lopussa päähenkilö sekavaa mielentilaa tuetaan liikenteen hälinällä. Tapahtumapaikat ja niiden arkkitehtuuri sisälsivät hyvin paljon symboliikkaa. Alussa nähty tie, useat porttikongit, punainen huone, galleria, kehittämö, kaikki olivat tarkoituksellisia teemaa, päähenkilön yksinäisyyttä tukevia tiloja tai voimakkaan symbolisen arvon omaavia tiloja kerronnan historiassa. Kaiken tarkoituksena oli David Rochea mukaillakseni ”sekoittaa katsoja uskomaan diegesiksen olevan yhtä kuin kerronta” Voimakkaat symboliikkaa ja metaforaa sisältävät kuvat herättävät katsojassa assosiatioita, joskus tiedostamattomasti ja katsoja tulkitsee tunnetta niin, että

uskoo tilalla tai esineellä olevan merkitystä kausaalisuuden suhteen. Monofobiassa käytimme kuvaa kaatuneesta viinipullosta joka hitaasti pulputtaa punaviiniä lattialle, samaan aikaan päähenkilö rakastelee ”femme fatalen” kanssa. Kaatuneen pullon irrottaminen omaksi kuvaksi muutti kerronnan näkökulman hetkeksi pois tiiviistä päähenkilön näkökulmasta, näkymättömän kertojan, tekijän näkökulmaksi, jolloin katsoja on taipuvainen tulkitsemaan kuvan olevan avain johonkin merkitykselliseen. Kaatunut punaviinipullo josta valuu punaviiniä lattialle on hyvin metaforinen. Punaviini kuvaa kristinuskossa verta ja on visuaalisesti veren näköistä. Monofobiassa kyseisellä kuvan voi nähdä entenä tulevasta, mutta toisaalta se voi olla pelkkä kaatunut viinipullo. Oli katsojan tulkinta kumpi tahansa se ei vaikuta millään tavoin tapahtumien kulkuun tai lopputulokseen.

Monofobian sisältämiä tilaan liittyviä symboleja.

Tie: Elokuviissa yleisesti käytetty symboli. Monofobiassa symboloi matkaa Joel Silverin mieleen.

Porttikongit: Monofobiassa usein toistuva elementti symboloi porttia toiseen maailmaan, johonkin tuntemattomaan.

Pimeys/Pilvinen sää: Symboloi päähenkilön mielentilaa.

Punainen huone: Symboloi päähenkilön lihallista halua.

Tyhjät, askeettiset tilat: Päähenkilön yksinäisyyden kuvaajia.

Kuvat parittomista kengistä: Päähenkilön yksinäisyyden kuvaajia.

Portti: Elokuvan loppumetreillä portti erottaa päähenkilön ja häntä koskettamaan pyrkivän ”aaveen” toisistaan. Portin symboliikka liittyi ajatukseen, että ”aaveet” olisivat varoittamassa päähenkilöä murhaajasta joten portti symboloi estettä päähenkilön ja aaveiden kommunikaation välillä.

Peili: Yleisesti tarinan kerronnassa käytetty symboli joka symboloi toista maailma ja toimii usein porttina toiseen todellisuuteen. Monofobiassa peili on tarkoituksella halkinainen jotta peili antoi vääristyneen kuvan. Rikkoutunut peili siis symboloi pirstoutunutta todellisuutta.

Vaikka pidin Monofobiaa tilallisesti varsin onnistuneena, hyvin pieni virhe muistutti minua siitä tosiasiaista, että ymmärrettävän diegesiksen muodostaminen vaatii ohjausvaiheessa tarkkaa keskittymistä jokaiseen kuvaan. Niin kauan kun kuvien antamat vihjeet ovat perusteltuja ja tarkoituksenmukaisia voi uskoa olevansa oikealla tiellä. Monofobian suurin virhe tapahtui elokuvan tiloja käsitellessäni, mutta sen vaikutus tuntui eniten elokuvan ajallisessa jatkumossa. Virhe oli hyvä muistutus myös siitä, että tila ja aika elokuvassa linkittyvät toisiinsa vain tekijöiden valitsemien oikeiden ja onnistuneiden esittämistapojen kautta. Palataan kuitenkin virheeseen. Monofobian alussa näemme kohtausten jossa päähenkilö kuvaa paritonta kenkää tien varressa. Kohtausten tarkoitus oli esitellä päähenkilö ja tämän kiinnostus tienvarsilla lojuviin kenkiin. Tahatonta katsojan hämmentämistä syntyi elokuvan lopussa, jossa näemme murhaajan pudottavan päähenkilön kengän tielle. Ongelmana oli tilojen samankaltaisuus, suora pimeä tie ja huonoksi onneksi molempien kohtausten kenkäkin muistutti toisiaan. Kaikesta edellämämainitusta syntyi tilanne, että katsoja koki näiden kahden eri kohtausten tilan samana ja syntyi ajallinen ympyrä, missä näemme päähenkilön kuvaavan alussa omaa kenkäänsä jonka murhaaja oli tielle pudottanut elokuvan lopussa, hänen kuolemansa jälkeen.

Kaikki katsojat eivät yhdistäneet näitä kahta kohtausta toisiinsa, mutta aivan liian moni ja heille edes jonkin asteisen rationaalisen diegesiksen muodostaminen kävi ymmärrettävästi mahdottomaksi. Tavallaan tuo tilaa koskeva virhe, romutti vaivalla luodun diegesiksen ja kaikki muu muuttui elokuvassa merkityksettömäksi. Se huomattavasti pienempi ryhmä joka ei yhdistänyt kohtauksia toisiinsa tulkitsi elokuvaa kutakuinkin samalla tavalla kuin olin sen ajatellut. Joka tapauksessa, elokuvan suurin mysteeri syntyi tahattomasti, minkä suurin henkilökohtainen oppi oli kokonaisuuden hallitsemisessa. Riippumatta siitä, oliko kyseessä kuvaelokuva tai tarinaelokuva kokonaisuuden pitäisi pyrkiä tarinalliseen tai tunnelmalliseen ehyteen, jossa sattumanvaraisuudelle ei ole sijaa. Tapahtuma-paikkojen lisääntyessä kokonaisuus kasvaa ja sen hallitseminen käy hankalimmaksi ohjaajan energian

kuluessa kaikkeen muuhun kuin oleelliseen. Diegesiksen kasvamisen lähelle kriittistä massaa olisin voinut välttää paneutumalla tarkemmin käsikirjoitukseen jolloin tarinasta olisi voinut luoda tilallisesti ekonomisemman.

5.4 Todellisuuksien erottaminen.

Palattaessa analysoimaan Monofobian kahdesta todellisuudesta muodostuvaa diegesistä oleellista on niiden toisistaan erottaminen. Pyrkimykseni ei ollut hämärtää täysin näiden kahden todellisuuden välistä rajapintaa. Pyrin erottamaan todellisuuksia toisistaan diegeettisillä kuin myös extra-diegeettisillä keinoilla. Halusin kuitenkin olla mahdollisimman hienovarainen käyttäessäni elokuvan kerrontaa edistäviä keinoja. Extra-diegeettisiä ratkaisuja halusin pystyä perustelemaan muulla tavalla kuin, että ne edustaisivat jotain tekijän visuaalista tai auditiivista tyylitajua.

Päähenkilön mielen maisemaa eli elokuvan sisältämää fiktiivistä maailmaa kuvattaessa teemaksi muodostui ajan pysähtyneisyys, tietyn asteinen unenomaisuus. Tätä teema toteutimme ei-diegeettisesti hidastuskuvalla ja äänimaailmalla joita käytimme päähenkilön nähdessä ”aaveita” ympärillään. Jälkeenpäin tarkasteltuna extra-diegeettisten elementtien käyttö saattoi hieman karata käsistä, varmasti sen toteuttamisen helppouden takia, mutta tämän yli innokkaan kikkailun annan itselleni anteeksi.

Mielenkiintoisempaa ja haastavampaa oli diegeettisten keinojen käyttö epätodellisen ja todellisen erottamiseksi. Unenomaista tunnelmaa pyrittiin luomaan myös tiloilla. Esimerkiksi Joelin seuratessa ”femme fatalea” hän pysähtyy pimeään porttikongin eteen ja empii pitäisikö käydä sisään. Joel on astumassa toiseen todellisuuteen. Kun hän astuu kongiin avautuu toinen todellisuus kujalla, joka tarkoituksella eroaa aikaisemmasta maailmasta visuaalisesti merkittävästi. Kuvauksissa muistan joidenkin työryhmäläisten katsoneen minua epäilevästi kun pyysin pääosan esittäjää Reidar Palmgrenia kompuroimaan sisään kujalle. Tämän tarkoitus oli luoda tunnetta, että päähenkilö ikään kuin repäistään tähän toiseen todellisuuteen. Kujaa seuraavat tilat, pimeä rappukäytävä ja punainen huone pyrittiin erottamaan visuaalisesti elokuvan aiemmin esittämästä maailmasta mahdollisimman epätodellisen

kuvan luomiseksi. Tässä täytyy tietysti mainita kuinka tärkeää on näyttelijän reagoiminen tilaan, kuten aiemmin mainitsin kerronnallista tilaa on vaikea ajatella ilman siellä toimivia henkilöitä. Tilan ja henkilön toiminnan yhdistämisestä esimerkkinä päähenkilön siirtyminen ovesta kujalta rappukäytävään. Päähenkilö joutuu repimään ovea kaikin voimin jotta saa tämän auki. Tavoite tällä tapahtumalla oli luoda epätodellisuuden tuntua, herättää katsojassa kysymys ”Miten femme fatale ennätti kulkea ovesta niin nopeasti, jos mies päähenkilökin joutuu pinnistelemaan sen avaamisessa?”

5.5 Dialogin korvaaminen

Nuorena olin aina vaikuttunut Chaplinin mykän kauden elokuvista. Dialogittomuus niissä korosti Chaplinista kaikkien mieliin piirtynyttä kuvaa ”Yksinäisenä kulkurina”. Tätä mielikuvaa pyrin toteuttamaan myös monofobiassa.

Dialogi sitoutuu vahvasti tarina-elokuvan perinteeseen. Dialogin päätarkoituksena nähdään tarinan edistäminen, sen informaation välittäminen joka edesauttaa katsojaa tarinan hahmottamisessa. Monofobiasta päätin jättää dialogin ja kielellisen ilmaisun pois sen edellä mainitun käyttötarkoituksen takia. Halusin haastaa itseni pysymään valitsemallani tiellä siirtää visuaalisin keinoin samaa informaatiota. Koin dialogin monofobiaan liian informatiivisena. Halusin käyttää ympäröivää tilaa, ympäristöä ikäänkuin dialogin vastineena.

*”Parasta dialogin käyttöä voi olla puhumattomuus. Screencraft-Screenwriting-teoksessa todetaan, että sanojen ja kielen puute voivat olla mieleenpainuvaa henkilökuvausta. Kaneto Shindon käsikirjoittamassa elokuvassa Alaston Saari ei ole lainkaan dialogia. Shindo välittää meren ja tuulen äänillä maanviljelijöiden sisäistä hiljaisuutta heidän taistellessa maata vastaan.”*¹⁵

Dialogittomuus sopi myös hyvin Monofobian yksinäisyyden teemaan ja kuten Shinidon elokuvassa tilojen symboliikasta tuli vahvemmin kertova elementti. Niin kuin yleisesti tiedetään, jonkin asian tärkeyden huomaa vasta tämän

¹⁵ Vacklin, Rosenvall, Nikkinen 2007, s.131

puuttuessa, mistä syystä ei voi pitää kovin yllättävänä, että opin dialogin kirjoittamisesta hyvin paljon tehdessäni Monofobiaa. En kaivannut dialogia työkaluna juonen muodostamisessa, mutta sitäkin enemmän henkilöiden tunteiden kuvaamisessa.

Dialogi olisi helpottanut päähenkilön kulloisenkin mielentilan kuvaamista ja tämän suhdetta ympäröiviin fyysisiin tiloihin. Kaikki vaikeudet saattavat kuulostaa absurdeilta katsottaessa valmista elokuvaa johon olisi vaikea edes kuvitella kielellistä ilmaisua. Puhumattomuudesta tulee hyvinkin määräävä tekijä elokuvan kerrontatavassa ja rakenteessa. Ajatellaan miimikkoa jonka pitäisi kuvata sanaa yksinäisyys elein ja ilmein. Tehtävää voidaan pitää lähes mahdottomana. Miimikko näyttelisi ehkä surullista, mutta yksinäisyys sanana ilmaisee henkilön suhdetta ympäristöönsä, muihin ihmisiin, sen näyttelemisen onkin hankalampaa. Jos elokuva olisi pelkkää näyttelijöiden ilmaisun tallentamista, verbaalisen ilmaisun hylkääminen leikkaisi pois tunteiden syntyyn vaikuttavia tekijöitä. Jouko Turkan Seitsemän veljestä-dramatisointi televisiolle ärsytti katsojia juuri siitä syystä, että se esitti henkilöiden voimakkaita tunteita ilman kontekstia tunteiden alkuperään. Katsoja saattaa tuntea myötätuntoa, iloa, sääliä henkilöä kohtaan tämän ilmaistessa tunteitaan, mutta samaistumisen, voimakkaan kokemisen tunne vaatii tunteiden syiden, jos ei suoraa esittämistä, niin ainakin niiden läsnäoloa.

Monofobiassa yksinäisyys siis piti luoda läsnäolevaksi, korvata dialogi tilallisella monologilla. Päämäärä oli siis kunnianhimoinen siltäkin osin. Monofobia sisältää useita kohtauksia, jossa päähenkilö on yksin. Puhumattomuus tuntuu silloin luonnolliselta, mutta kun puhumattomuus jatkuu tilanteisiin, missä päähenkilöä ympäröi muita ihmisiä, alkaa syntyä mielikuvia henkilöstä jolla on vaikeuksia kommunikoinnissa. Galleria muodostui tärkeäksi osaksi päähenkilön sielunmaisemaa. Alussa näemme päähenkilön vieraita täynnä olevassa galleriassa. Hän on omalla territoriollaan, mutta ei keskustele kenenkään kanssa vaan seuraa sivusta muita ihmisiä. Hän jopa kokee muiden lähestymisyriytykset kiusallisina ja torjuu ne, kuten vanhan herran pyrkiessä samaan kuvaan. Elokuvan lopussa päähenkilö pakenee galleriaansa, ainoaan tuttuun ja turvalliseen paikkaan. Hämärä, tyhjä ja askeettinen galleria jossa

päähenkilö istuu yksin peloissaan on hyvin metaforinen ja tiivistää koko yksinäisyyden teeman. Halusin henkilön näyttävän pieneltä tilassa jota toteutimme kuvan kompositioilla ja onnistuimme luomaan kutakuinkin tunnelman joka tuki päähenkilön lopullista romahdusta. Myös A-juoni täydentyy elokuvan viimeisessä kohtauksessa varsin ironisesti, kun päähenkilö saavuttaa kontaktin ensimmäiseen todelliseen henkilöön, murhaa tämä hänet. Pyrkimys korvata dialogia paikkojen luomalla tunnelmalla ei onnistunut täydellisesti, mutta antoi hyvän läksyn siitä mitä dialogin kirjoittaminen parhaillaan on. Jos Monofobia olisi sisältänyt dialogia, se olisi sisältänyt liikaa informaatiota. Sama ongelma koskee Monofobian paikkojen symboliikkaa ja metaforia.

5.6 Kuva ja visuaalisuus

Tuotannon eri vaiheissa huomasin, että kuva tai kuvauksellisuus ei merkitse samaa kuin visuaalisuus. Kuvan ja kuvauksellisen määritän elokuvan kerrontatapaa koskeviksi termeiksi, kun taas visuaalisuus kumpuaa elokuvan diegesiksestä. Hyvä kuva, tai hyvien kuvien sarja ei takaa elokuvan visuaalisuutta. Tämä on mielestäni asia joka sekoittuu usein alaa opiskelevien työskennellessä elokuvan parissa. Pyritään tekemään hyviä kuvia, ”money-shotteja” ymmärtämättä täysin miksi näin toimitaan. Kuvauksellisen tyyliin pitää kantaa läpi elokuvan, jos päädytään käyttämään esim. kraana-ajoa vaikutetaan elokuvan kerronan tyyliin, mikä tarkoittaa yksinkertaistettuna sitä, että muutamat ”money-shotit” saattavat pompata liian rajusti elokuvan muusta kerronasta tyylin osalta. Visuaalisuus ilmaisee aikaa ja tilaa eli diegesistä. Visuaalisuuden synnyttäminen ei vaadi monimutkaisia teknisiä ratkaisuja. Valo, varjo, arkkitehtuuri, muodot, puvut ja värit muodostavat visuaalisuutta. Yksinäinen puu maisemassa saattaa olla hyvinkin visuaalinen elementti ja ennen kaikkea symbolinen. Tarinan sijoittaminen rokokoo-aikaan, jossa näyttävät puvut kuuluvat osana elokuvan diegesikseen, luo visuaalisuutta. Käytännössä kaikki edellämainittu tarkoittaa taloudellisia valintoja tuotannossa ja ohjaajan on valittava käyttääkö pientä budjettia diegesiksen visuaalisuuden muodostamiseen vai teknisiin, kuvauksen tyylillisiin ratkaisuihin. Henkilökohtaisesti olen aina suosinut diegesiksen visuaalista rakentamista, niin myös Monofobiassa. Puuttumatta tämän enempää tekniisiin ratkaisuihin, totean

vain, että opiskelija-elokuvassa yhden kraanapäivän hinnalla pystytään antamaan visuaalisuudesta vastaaville ihmisille paremmat mahdollisuudet keskittyä tärkeimpään eli elokuvan maailman luomiseen.

Monofobiassa pyrimme keskittymään oleelliseen ja loimme visuaalisuutta lavastetuilla ja tarkkaan harkituilla lokaatioilla, valaisulla ja puvustuksella. Kuvaajan kanssa olimme päätyneet siihen tulokseen, että kerronnan kuvauksellinen tyyli ei sisällä monimutkaisia kameran liikkeitä, tyyli olisi enemmän kompositionaalinen. Sitä työmäärää minkä visuaalisuudesta vastaava porukka teki, lokaatioiden skauttauksesta asti, en halua edes yrittää kirjallisesti selvittää. Paljon asiaa valoittaa se että käytimme Art Directoria joka valvoi visuaalisen ilmeen toteuttamista kaikilla siihen liittyvillä osa-alueilla lavastuksesta puvustukseen aina kampausten malliin asti. Kerronnan kuvauksellisen tyylin ja visuaalisuuden koin onnistuneen Monofobiassa hyvin. Elokuvan suurin saavutus onkin diegesiksen visuaalinen eheys.

5.7 Aika monofobiassa

Monofobian juonellinen aika on 3 päivää joka esitetään 15 minuutissa. Tapahtumat etenevät kronologisesti, lukuunottamatta takaumaa jonka päähenkilö kokee kahvilassa. Kuten aiemmin totesin, tarkoitus oli leikitellä diegesiksen sisällään pitämien esineiden ja tilojen merkityksillä, ojentaa ikäänkuin kättä kuvaelokuvalle, mutta nopeasti huomasin kuinka voimakas tarve minulla oli kertoa tarina kokonaisuudessaan. Käytännössä Monofobian diegesis on valtava, tai pikemminkin sen tarina. Sen tarinallinen aika juontaa vuosien päähän ja dialogittomassa elokuvassa henkilöiden historian esittämättäminen ei ole ongelmaton, vähintäänkin haastavaa.

Monofobian kerronnassa, ja lopulta sen ymmärtämisen kannalta oleellista on linkki murhaajan ja päähenkilön välillä. Kyseisenä linkkinä toimivat valokuvat, joita näemme päähenkilön gallerian seinillä. Valokuva on aina linkki menneeseen sisällöstään huolimatta ja se kertoo jotain historiasta. Monofobiassa kenkäkuvat itseasiassa kertovat niin päähenkilön tarinan kuin murhaajankin. Päähenkilön Joel Silverin voimme ymmärtää historiassaan kuvanneen yksinäisiä kenkiä teiden varsilla. Kenkäkuvia toistetaan usein

elokuvan aikana, kun taas murhaaja linkittyy kenkäkuviin elokuvan viimeisessä kohtauksessa, pudottaessaan surmaamansa päähenkilön kengän tielle. Viimeisen kohtauksen tarkoitus oli synnyttää katsojassa oivallus siitä, että kengät joita päähenkilö on kuvannut ovat murhaajan jättämiä, jolloin avautuu linkki murhaajan historiaan, henkilön johon juuri tutustuimme, mutta jonka jälkiä olemme seuranneet koko elokuvan ajan ja päädymme tekemään johtopäätöksiä ajasta jota elokuva ei suoraan katsojalle esitä, ”Nuo kengäthän ovat murhaajan jättämiä, se on siis murhannut ennenkin.” Edellä kuvailemani oivalluksen syntyminen on koko elokuvan ymmärtämisen kannalta oleellista koska se avain koko elokuvan kokonaisuuden hahmottamiseen, kuten ajatukseen että ilman toista kenkää tuijottelevat ihmiset voisivat olla murhaajan uhreja, eli toisesta todellisuudesta. Katsojalle siis esitetään kolme päivää henkilöiden elämästä, mutta diegesis on täynnä viitteitä siihen, että tarina on alkanut jo kauan ennen kyseisiä kolmea päivää. Oivalluksen jättäminen täysin katsojan oman tulkinnan varaan sisältää tietysti vaaran, ettei oivallusta synny, mutta juuri siksi Monofobian kaltaisia elokuvia kutsutaan mysteerielokuviksi. Tarinan syy-seuraussuhde on siis verhoiltu tämän ajallisen kikan taakse. Koko juonen kertomiseen vievä aika kuvaillaan seurauksia, parittomia kenkiä, kummittelevia ihmisiä, päähenkilön murhan, mutta lopussa saamme avaimet syyn toteamiseen, mutta kuten sanottu se vaatii oivaltamisen, johtopäätöksen joka löytyy juonen esittelemien asioiden ulkopuolelta, tarinasta, diegesiksestä, jonka lopullisen muodon jokainen katsoja luo omassa mielikuvituksessaan ja jonka kiehtovuus riippuu täysin siitä kuinka valmis on omaa mielikuvitusta käyttämään.

6. Yhteenveto

Jos kiteyttäisin yhteenvetoni yhteen lauseeseen se kuuluisi kutakuinkin näin ”Diegesiksen ja sen komponenttien ymmärtäminen on yhtä kuin näkemys.” Sana ”näkemys”, sen olin kuullut opiskelujeni aikana lukemattomia kertoja, mutta harva osasi sille mitään konkreettista merkitystä antaa. Samalla tavoin sana diegesis kaihersi mieltä ja oli tämän urakan anti muille mitä vain, niin henkilökohtaisesti se vahvisti omaa elokuvantekijän identiteettiäni, joka on tietysti paras eväs minkä mikään koulu voi uusille alan ihmisille matkaan suureen maailmaan antaa. Ironista on, kuinka hyvin tämä opinäytetyö kuvastaa

diegesiksen rakentumista osin suoraan esitetystä ja osin näkymättömästä materiaalista. Jossain vaiheessa epätoivo oli vallata mielen, sen valtavan narratologiaa käsittelevän aineiston edessä. Kuitenkin elokuvantekijöiden on tunnettava se rakennusmateriaali mistä hän maailmansa rakentaa ja juuri siitä on kyse diegesiksessä. Monofobiasta saamani palaute, niin positiivinen kuin negatiivinenkin vahvisti käsitystäni siitä, että suomalainen elokuva on jämähtänyt klassisen-elokuvan (lue valtavirtaelokuvan) formaattiin. Varman päälle ottaminen ja tuttuun ja turvalliseen luottaminen on edes hieman hyväksyttävää pitkässä teatterielokuvassa, mutta koska lyhytelokuvista on tullut opiskelijoille tietynlaisia näyttötöitä mahdollisuuteen edetä tekemään sitä kuuluisaa ensimmäistä pitkää, on selvää, että lyhytelokuvien tekijöiden tekemisen motiiveihin saattaa vaikuttaa muut kuin luovat arvot ja pyrkimys omaperäisyyteen.

*”Lopputuloksena suomalaista elokuvaa vaivaa sinällään
harmiton, mutta taiteen kannalta myrkyllinen
keskinkertaisuus – kaikki on kliinistä ja turvallista.
Tunteet ovat etäisiä, samoin ihmiset. Rajoja ei rikota.”¹⁶*

Moninainen elokuva on rikkaus koko elokuvankulttuurille ja omaperäisempien elokuvien syntyminen vaatii yhä enemmän tekijöiltä perehtymistä elokuvan syvimpään olemukseen. Vastaväittäjiä tietysti on, mutta tällä hetkellä ei voida väittää, että suomalaisen elokuvan kenttä olisi moninainen ja rohkea. Kuinka monta esim. useamman diegesiksen sisältämää elokuvaa suomessa on tehty? Kuitenkin vaikka tekijöiltä vaaditaan keskinkertaisuutta ja varman päälle laskelmointia, se ei saa johtaa henkiseen laiskuuteen ja käytäntöön, että mennään siitä missä aita on matalin. Itsensä kehittämisen ja ennen kaikkea rahoittajien haastaminen omaperäisillä ja valtavirtaelokuvaa haastavilla hengentuoksilla on ainoa tie kehittää suomalaista elokuvaa.

¹⁶ Mustonen Jari 2010 Maa ilman tarinaa, Kolumni Elitisti-verkkoyhteisö, <http://www.elitisti.org/2010/03/17/maa-ilman-tarinaa/>

”Juuri diegesis tekee tarinasta fiktiota, täsmällisen ja omaperäisen.”¹⁷

Elokuvan tekemiseen liittyy paljon intuitiota ja intuition varassa voi onnistua tekemään kelpo elokuvankin, kuitenkin kaikki perustuu kykyyn toistaa onnistuminen. Elokuvan todellisuuden rakentaminen, sen luominen yhä uudelleen ja uudelleen vaati lopulta työkaluja. Käsikirjoittajan työkaluina toimivat ne osat joista diegesis muodostuu ja ennen kaikkea niiden ymmärtäminen. Intuition muodostuminen konkreettisiksi käsitteiksi, mitä voi pitää ammattimaisuuden tunnusmerkkinä, laajentaa näkökulmaa ja avaa uusia lähestymistapoja omaan tekemiseen. Käsikirjoittajalle se antaa mahdollisuuden saavuttaa tuoreuden ja omaperäisyyden toistuvasti omiin hengentuotoksiin. Elokuvamaailma arvostaa suuresti tekemisen meininkiä ja tekninen kikkailu on yliarvostettua. On selvää, että opiskelevan elokuvantekijän pitää päästä tekemään elokuvia, mutta fakta on myös, että se on kallista harjoittelua. Narratologiaan perehtyminen onnistuu kuitenkin pelkällä kirjastokortilla.

”Mielestäni mikään opiskelu ei ole turhaa, ei sanskritin, ei eksegetiikan, ei astrologian, ei estetiikan. Kaikki inhimillinen ja epäinhimillinen tieto ja taide lisäävät ymmärrystä, myös väärä tieto ja fiktio. Näin ollen myös luovan kirjoittamisen, jopa käsikirjoittamisen, opiskelu on hyödyllistä, jopa käsikirjoittajille itselleen.”¹⁸

¹⁷ Vacklin, Rosenvall, Nikkinen 2007. s.268

¹⁸ Halonen 2002 s.1 <http://www2.teak.fi/tayk/KasikirjoittajanParatiisi.htm>

Lähteet

Bacon, Henry. 2000. Audiovisuaalisen kerronan teoria. 1.painos Helsinki: SKS.

Bordwell, David. 1985. *Narration in the fiction film.* London: Methuen

Bordwell, David; Thompson, Kristin. 2001. *Film Art, An introduction.* 6th edit. New York: The McGraw-Hill companies, Inc.

Branigan, Edward. 1992. *Narrative comprehension and film.* London: Routledge.

Genette, Gérard. 1982. *Figures of Literary Discourse.* New York: Columbia University Press

Halonen Pentti. 2002. Käsikirjoittajan paratiisi. Artikkelit Avek-lehdessä 2002 <http://www2.teak.fi/tayk/KasikirjoittajanParatiisi.htm> (katsottu 26.5.2010)

Hautaniemi, Minna Moulin Rouge, USA 2001. Koulukinon oppimateriaali. http://www.koulukino.fi/uploads/material/moulin_rouge.pdf (katsottu 26.5.2010)

Häkkinen, Veera. 2005. Ihmisen jälkiä todellisuudessa. Pro Gradu-tutkielma. Turun Yliopisto. http://media.utu.fi/gradut/veera_hakkinen.pdf (katsottu 26.5.2010)

Ikonen, Teemu. 2001: Tarina ja juoni. – Alanko, Outi & Käkelä-Puumala, Tiina(toim.), Kirjallisuudentutkimuksen peruskäsitteitä. Tietolipas 174. Helsinki: SKS.

Itäranta, Emmi . 2003. *Rinnakkaistodellisuuksien tienristeyksessä.* Pro-gradututkielma Tampereen yliopisto.

Koskimaa, Raine. 2000. *Digital Literature From Text to Hypertext and Beyond.* <http://www.cc.jyu.fi/~koskimaa/thesis/chapter5.htm> (katsottu 26.5.2010)

Mustonen, Jari. 2010 Maa ilman tarinaa, Kolumni Elitisti-verkkójulkaisu, <http://www.elitisti.org/2010/03/17/maa-ilman-tarinaa/> (katsottu 26.5.2010)

Nikkinen, Are; Rosenvall, Janne; Vacklin, Anders. 2007. *Elokuvan runousoppia –Käsikirjoittamisen syventävät tiedot*. 1. painos. Suomi: Like.

Oravala, Juha. 2008. *Kohti elokuvallista ajattelua. Tutkimus Jyväskylän Yliopisto.*
<https://jyx.jyu.fi/dspace/bitstream/handle/123456789/18543/9789513932220.pdf?sequence=1> (katsottu 26.5.2010)

Oravala, Juha. 2001. *Jean_Luc Godard ja modernin taide-elokuvan kerronnallisuus.Lisensiaatintutkimus.*
 URL:<https://jyx.jyu.fi/dspace/bitstream/handle/123456789/12200/joravala.pdf?sequence=1> (katsottu 26.5.2010)

Roche, David. 2004 *The Death of the Subject in David Lynch's Lost Highway and Mulholland Drive.* <http://erea.revues.org/index432.html>

Suominen, Johanna. 2005 *Moninkertainen Mies. Pro-Gradu-tutkielma.*
https://jyx.jyu.fi/dspace/bitstream/handle/123456789/9003/URN_NBN_fi_jyu-2005102.pdf;jsessionid=9FF1CDA711808D158198090F46980860?sequence=1 (katsottu 26.5.2010)

Tomashevsky, Boris. 2002 . *Narrative dynamics: Essays on time, plot, closure, and frames*, The Ohio State University

Elokuvat:

Bigelow, Kathryn. 1991. *Point Break-Myrskyn Ratsastajat*. USA/Japan: JVC Entertainment Networks.

Cronenberg, David. 1999. *eXistenZ*. Canada/UK: Alliance Atlantis Communications.

Demme, Jonathan .1991. *The silence of the lambs-Uhrilampaat*. USA: Orion Pictures Corporation.

Forman, Milos. 1975. *One flew over the cuckoo`s nest-Yksi lensi yli käen pesän*. USA: Fantasy Films.

Fincher, David. 1999. *Fight club*. USA/Germany: Fox 2000 Pictures.

Fincher, David. 1997. *The Game*. USA: Polygram Filmed Entertainment.

Howard, Ron. 2001. *A Beautiful Mind*-Kaunis mieli. USA: Universal Pictures.

Leone, Sergio. 1968. *C'era una volta il wes*-Huuliharppukostaja. Italia/USA: Finanzia San Marco.

Lynch, David. 2001. *Mulholland Dr.* Ranska/USA: Les films Alain Sarde.

Lynch, David. 1997. *Lost Highway*. Ranska/USA: October Films.

Lyne, Adrian. 1990. *Jacob`s Ladder*-Jaakobin painajainen. USA: Carolco Pictures.

Nolan, Christopher. 2000. *Memento*. USA: Newmarket Capital Group.

Petersen, Wolfgang. 1981. *Das Boot*. Saksa: Bavaria Film GmbH.

Proyas, Alex. 1998. *Dark City*. Australia/USA: Mystery Clock Cinema.

Shyamalan, M. Night. 2002. *Signs*. USA: Touchstone Pictures.

Singer, Bryan. 1995. *The Usual Suspects*-Epäillyt. USA/Germany: PolyGram Filmed Entertainment.

Wachowski, Andy; Wachowski, Lana. 1999. *Matrix*. USA: Groucho 2 Film Partnership.

Weir, Peter. 1998. *The Truman Show*. USA: Paramount Pictures.

TV-sarjat:

Shore, David. 2004. *House M.D.* USA: Heel & Toe Films.

Surnow, Joel; Cochran, Robert. 2001. *24*. USA: Imagine Pictures.

Turkka, Jouko. 1989. *Seitsemän veljestä*. Suomi: YLE TV 2.

Zuiker, Anthony; Donahue, Ann. 2000. CSI. USA/Canada: Alliance Atlantis Communications.

Muut:

<http://fi.wikipedia.org/wiki/Kausaliteetti>

<http://fi.wikipedia.org/wiki/Narratologia>

Omat elokuvat:

MONOFOBIA 2008

KILPAJUOKSU 2006

OLIPA KERRAN KUOLEMA 2006

ENKELINTEKIJÄ 2006

Liitteet

Monofobia DVD.