



Dissonanssi käsikirjoittajan työkaluna

Elmo Kaartinen

OPINNÄYTETYÖ
Toukokuu 2022

Media-alan tutkinto
Käsikirjoittaminen, leikkaus

TIIVISTELMÄ
Tampereen ammattikorkeakoulu
Media-alan tutkinto
Käsikirjoittaminen, leikkaus

KAARTINEN, ELMO
Dissonanssi käsikirjoittajan työkaluna

Opinnäytetyö 40 sivua, joista liitteitä 1 sivua
Tammikuu 2022

Dissonanssi määritellään kahden tai useamman asian välisenä ristiriitana. Dissonanssi esiintyy monissa eri muodoissa, ja siihen sisältyy usein tunnereaktio. Käsikirjoittajalle tämä on arvokas ilmiö, sillä tunteiden näyttäminen on osa realistisia hahmoja, ja tunteiden aiheuttaminen yleisössä on osa mieleenpainuvan kokemuksen luomista.

Kognitiivinen dissonanssi on ristiriita yksilön uskomusten tai arvojen ja tämän toiminnan välillä. Tämä ilmiö tyypillisesti esiintyy niin fiktiivisten kuin todellisten hahmojen arkielämässä. Merkittävää käsikirjoittajalle kognitiivisesta dissonanssista on ymmärtää, millä tavoin sitä puretaan ja miten se näyttäytyy ulospäin. Ilmiötä voidaan hyödyntää monilla tavoin käsikirjoituksessa kuvaamaan muun muassa hahmon kehittymistä tarinan aikana muuttamalla hänen keinojaan purkaa kognitiivista dissonanssia.

Kun katsojalla on vahvat ennakko-oletukset nähtävästä materiaalista ja nämä oletukset todistuvat vääriksi heidän näkemänsä asioiden perusteella, siitä seuraa psykologinen epämiellyttävyyden tila, jota kutsutaan visuaaliseksi dissonanssiksi. Visuaalista dissonanssia hyödynnetään paljon nykypäivän mediassa erilaisiin käyttötarkoituksiin, kuten luomaan katsojille voimakkaita tunnereaktioita elokuvan avainkohtauksissa.

Audiovisuaalisessa dissonanssissa elokuvan tai muun mediatuotoksen äänimaailma ja kuvamateriaali ovat ristiriidassa keskenään. Jotkin elokuvat, kuten Quentin Tarantinon elokuva *Reservoir Dogs* (1992) käyttää tätä hyödykseen paljastaakseen kohtauksen näkökulmaa ja shokeeraamaan yleisöä. Suuri osa audiovisuaalista dissonanssia sisältävistä kohtauksista ovat kuitenkin huomaamattomia, mutta dissonanssilla voi siitä huolimatta olla huomattavia vaikutuksia katsojaan näissäkin kohtauksissa.

Asiasanat: dissonanssi, audiovisuaalinen, visuaalinen, kognitiivinen, käsikirjoittaminen

ABSTRACT

Tampere University of Applied Sciences
Degree programme in Culture and Arts
Film and Television Screenwriting, Editing

Elmo Kaartinen
Dissonance as a screenwriter's tool

Bachelor's thesis 40 pages, appendices 1 page
May 2022

Dissonance is a state of conflict between several different elements. Dissonance can be found in many different forms, and it usually contains an emotional reaction. For a screenwriter this is a valuable phenomenon. since portraying emotions are a part of realistic characters and causing emotions in their audience is a part of creating a memorable experience.

Cognitive Dissonance is defined as a conflict between one's actions and one's beliefs or values. The phenomenon is a common occurrence in the everyday lives of real and fictional people alike. What is important for a screenwriter to understand is how cognitive dissonance is reduced and how is it displayed. Cognitive dissonance can be used to reflect the development of a character during a story by displaying a change in their methods of reducing their dissonance.

When a viewer has strong expectations regarding something and those expectations are proven false by something they see, a psychological state of discomfort known as visual dissonance sets in. Visual dissonance is a widely used tool in modern media that is used for various purposes, such as causing strong emotions in the audience during the key scenes of the movie.

In audiovisual dissonance, the auditive and visual information provided by the product are in conflict. Certain movies, such as Quentin Tarantino's movie *Reservoir Dogs* (1992) use this for their advantage to reveal the perspective of the scene and to shock the audience. Most cases of audiovisual dissonance within a scene are far less noticeable, but dissonance in these scenes can have a strong impact on the viewer all the same.

Key words: dissonance, audiovisual, visual, cognitive, screenwriting

SISÄLLYS

1	JOHDANTO	6
2	Kognitiivinen dissonanssi.....	7
2.1	Dissonanssin psykologinen teoria	7
2.1.1	Kognitiivisen dissonanssin purkaminen	8
2.1.2	Kognitiivisen dissonanssin psykologia.....	9
2.2	Kognitiivinen dissonanssi käsikirjoituksessa	12
2.2.1	Hahmojen rakentaminen kognitiivisen dissonanssin avulla	13
2.2.2	Kognitiivisen dissonanssi elokuvassa Stand by Me.....	15
3	Visuaalinen dissonanssi.....	17
3.1	Visuaalinen dissonanssin määrittely	17
3.1.1	Visuaalisen dissonanssin kuvataiteellinen historia	17
3.2	Visuaalisen dissonanssin rakentaminen narratiiviin	19
3.2.1	Visuaalisen dissonanssin käytön asettamat riskit.....	23
4	Audiovisuaalinen dissonanssi	27
4.1	Audiovisuaalisen dissonanssin määrittely	27
4.1.1	Audiovisuaalinen kontrapunkti.....	28
4.1.2	Kontrapunkti symbolistisena työkaluna.....	29
4.1.3	Visuaalinen dissonanssi osana audiovisuaalista kontrapunktia	30
4.2	Dissonanssin harmonia.....	31
4.2.1	Näkökulman paljastaminen dissonanssisella harmonialla ..	32
4.2.2	Hienovarainen dissonanssin harmonian käyttö.....	33
5	POHDINTA	36
	LÄHTEET.....	38
	LIITTEET	40

ERITYISSANASTO

Dissonanssi	Kahden tai useamman asian välinen ristiriita
J-leikkaus	Siirtymä, jossa kuva leikkaantuu ennen ääntä
Kognitio	Mielen ilmiö, jota voi kuvata/selittää informaation prosessointina
Kontrapunkti	Kahden tai useamman melodian yhdistäminen yhtäkkäiseksi
Konsonanssi	Kahden tai useamman asian välinen harmonia
L-leikkaus	Siirtymä, jossa ääni leikkaantuu ennen kuvaa

1 JOHDANTO

Opinnäytetyössäni käsittelen dissonanssia ja sen ilmenemismuotoja. Käsitteenä dissonanssi harvoin liitetään tarinankerrontaan, mutta sillä on tärkeä rooli nykypäiväiselle tarinankerronnalle. Tämän vuoksi olen syventynyt aiheeseen ja tutkinut kognitiivista dissonanssia, visuaalista dissonanssia sekä audiovisuaalista dissonanssia opinnäytetyössäni erityisesti käsikirjoittajan näkökulmasta. Dissonanssin lopullinen toteuttaminen vaatii joissakin tilanteissa yhteistyötä muilta lopulliseen teokseen vaikuttavilta artisteilta, joten opinnäytetyöni sisällöstä hyötyvät muutkin kuin käsikirjoittajat.

Tutkimani dissonanssin muodot ovat luonteeltaan erilaisia ja käsittelen niitä omissa luvuissaan. Dissonanssista on kirjoitettu useita artikkeleita ja kirjoja, jotka käsittelevät aihetta tyypillisesti erilaisista näkökulmista. Tämän johdosta opinnäytetyöni sisältää erityyppisiä lähteitä, joissa on esitelty dissonanssin eri muotoja ja käytettyjä menetelmiä. Käyttämäni lähteet eivät välttämättä sisällä dissonanssia terminä, vaikka tarkasteltava ilmiö on sama. Opinnäytetyössäni sovellan dissonanssin teoriaa tekemiini havaintoihin elokuvissa, peleissä ja tv-sarjoissa. Muun muassa Jonathan Demmen ohjaama elokuva *Silence of the Lambs* (1991) käyttää visuaalista dissonanssia taidokkaasti hyödykseen luomaan kauhun ja epä-mukavuuden ilmapiiriä visuaalisen dissonanssin avulla, vaikka ohjaaja Jonathan Demme tai käsikirjoittaja Ted Tally eivät ole suoraan puhuneet visuaalisesta dissonanssista. Opinnäytetyöni sisältää syventävän analyysin elokuvan visuaalisesti dissonanssisista kohtauksista.

Tutkimukseni tavoitteena on tutkia dissonanssin käyttöön liittyviä hyötyjä, riskejä sekä historiallisesti hyödynnettyjä metodeja dissonanssin tuottamiseen audiovisuaalisessa mediassa.

2 Kognitiivinen dissonanssi

2.1 Dissonanssin psykologinen teoria

Termi dissonanssi tulee suoraan käännettynä englannin kielen sanasta ”Dissonance”. Termin merkitys riippuu paljon käytetystä kontekstista ja sitä käytetään harvoin puhekielessä. Musiikissa dissonanssilla tarkoitetaan usein riitasointua, psykologiassa kognitiivista tai emotionaalista ristiriitaa ja viihdeteollisuudessa käytetään sanaa konflikti usein kuvaamaan dissonanssia. Musiikillisissa piireissä dissonanssilla tarkoitetaan usein riitasointua, psykologiassa kognitiivista tai emotionaalista ristiriitaa, kun taas viihdeteollisuudessa sanaa konflikti käytetään kuvaamaan dissonanssia. Yhteistä jokaiselle eri kontekstille on harmonian puute, negatiivinen konnotaatio sekä kahden tai useamman asian välinen ristiriita. Ristiriita voi kontekstista riippuen olla mielen sisäistä, konkreettisesti aistien välistä, toimintojen välisiä tai näiden sekoitusta.

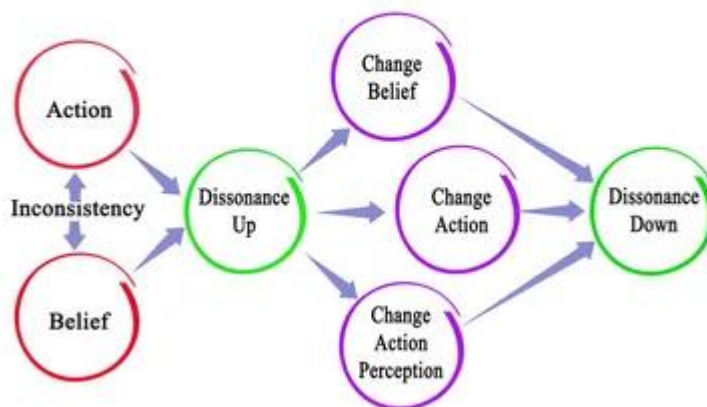
Termi kognitiivinen dissonanssi esiteltiin maailmalle vuonna 1957, kun amerikkalainen sosiaalipsykologi Leon Festinger julkaisi kirjan ”Cognitive Dissonance Theory”. Festinger tutkii teoksessaan ihmisen kognitiota ja syitä ihmisten rationaalisten ja irrationaalisten käytösmallien takana. Festinger määrittelee kognitiivisen dissonanssin epämiellyttävyyden tunnetta aiheuttavana psykologisena ristiriitana yksilön toiminnan ja uskomusten välillä (Festinger 1957, 5). Kognitiivista dissonanssia voi ilmetä myös tilanteissa, joissa yksilöllä on kahdenlaista informaatiota, jotka ovat keskenään yhteensopimattomia (Festinger 1957, 4). Tämä ilmiö on helposti havaittavissa esimerkiksi tupakoitsijassa, joka nauttii tupakan poltosta: tupakoitsija tietää, että tupakoiminen on nautinnollista (ensimmäinen kognitio), mutta tietää myös sen olevan epäterveellistä (toinen kognitio). Kahden eri kognition välinen ristiriita voi johtaa epämiellyttävyyden tunteeseen, eli kognitiiviseen dissonanssiin, kun kyseistä henkilöä muistutetaan tupakan vaarallisuudesta.

2.1.1 Kognitiivisen dissonanssin purkaminen

ihminen luonnollisesti pyrkii pois epämiellyttäväksi kokemastaan tilasta, jonka vuoksi kognitiivinen dissonanssi joudutaan purkamaan jollakin tavalla. Koska kognitiivinen dissonanssi, kuten kaikki muutkin dissonanssin muodot johtuvat yhden tai useamman asian välisestä ristiriidasta, dissonanssi saadaan purettua muuttamalla dissonanssiset elementit konsonanssisiksi, eli harmoniallisiksi elementeiksi.

Lääketieteen tohtori Shreena Desai esittää kognitiivisen dissonanssin purkamisen menetelmät jakautuvan neljään eri päälohkoon. Ensimmäinen näistä menetelmistä on muuttaa dissonanssisia uskomuksia niin, että ristiriita elementtien välillä pienenee. Esimerkissä, jossa tupakoitsija kokee kognitiivista dissonanssia, hän pystyy käyttämään tätä metodia useammalla tavalla. Tupakoitsija voi vakuuttaa itselleen, että hän ei tosiasiansa edes tupakoi kauhean paljon, jolloin dissonanssi vähenee ristiriitaisten elementtien voimakkuutta pienentämällä. Vaihtoehtoisesti kognitiivisen dissonanssin tuottama epämiellyttävyyden tunne voi johtaa tupakoitsijan vähentämään tai kokonaan lopettamaan tupakoinnin, mikä poistaa toisen dissonanssisista elementeistä.

Cognitive Dissonance Resolution



KUVA 1. Kognitiivisen dissonanssin purkaminen. Kaavio havainnollistaa eri reitit dissonanssin laskemiseen (McLeod 2018).

Toinen metodi on trivialisoida dissonanssin elementti, eli vähentää toisen dissonanssin elementin merkitystä. Tupakoitsija voi vakuuttaa itselleen, että tupakoinnin vaarallisuudesta ei ole uskottavia todisteita. Vaihtoehtoisesti hän saattaa vähentää hengenvaarallisen elementin tärkeyttä trivialisoidulla hengenvaaran ajatuksen taakse, jossa kaikki kuolevat kuitenkin ja on parasta vain nauttia elämästä. Keinoja, joilla kognitiivista dissonanssia pystytään trivialisomaan, on lukuisia, mutta niille kaikille on keskeistä välttää häiritsevän kognition kohtaamista (Desai 2014).

Kolmas metodi, jota Desai käsittelee kognitiivista dissonanssia käsittelevässä internet-luennossaan (Desai 2014) on dissonanssin elementin kieltämiseen pohjautuva metodi. Tällä metodilla toinen dissonanssin elementti ja sen olemassaolo kielletään kokonaan. Tupakoitsija voi uskottelemaan itsellensä, että tupakoinnissa ei ole mitään vaarallista. Toinen hyvin tunnettu psykologinen ilmiö, vahvistusharha, jossa henkilö uskoo helpommin asioita, joita hän haluaa uskoa, kulkee käsi kädessä tämän metodin kanssa. Monella tavalla tämä metodi on vastakohtainen ensimmäisestä metodista, jossa dissonanssi puretaan muuttamalla toinen elementti konsonanssiseksi. Kieltämismetodissa konsonanssi saavutetaan poistamalla dissonanssin kognition kokonaan (Desai 2014).

Viimeinen metoda kutsutaan lisäämismetodiksi (Desai 2014). Kompensaatiometodissa kognitiivisen dissonanssin voimakkuutta vähennetään lisäämällä ristiriitaisia elementtejä, jotka eivät suoraan liity dissonanssin aiheuttajaan, mutta oikeuttavat haitallisen kognition olemassaoloa. Tupakoitsijan tapauksessa, jossa haitallinen kognition on terveysriskin tiedostaminen, hän pystyy muokkaamaan terveysriskistä turvallisemman kuuluisen kompensoimalla polttamisen aiheuttaman terveysriskin esimerkiksi liikkumalla portaita tai ajattelemalla, että hän ansaitsee polttaa jonkin vastoinkäymisen vuoksi.

2.1.2 Kognitiivisen dissonanssin psykologia

Käsitteenä dissonanssi on laajempi kuin tarinallinen henkilöiden välinen konflikti. Narratiivinen konflikti on myös dissonanssia, mutta dissonanssi on muutakin kuin

usean henkilöiden tavoitteiden ja aatteiden ristiriitaa. Samaan aikaan kun kognitiivista dissonanssia esiintyy valkokankaalla, sitä esiintyy myös elokuvaa katsovan henkilön mielessä valkokankaalla tapahtuvien asioiden seurauksena. Kun elokuvan antagonistin taustatarinasta paljastuu asioita ja hänet näytetään sympaattisemmassa valossa, ristiriita syntyy katsojan ennalta olemassa olevien kognitioiden ja hänen elokuvassa näkemänsä asian välillä. Tämän keinon käyttämisessä on riskinsä ja hyötynsä. Kognitiivisen dissonanssin purkamista varten katsojan täytyy havainnollistaa kaksi ristiriidassa olevaa kognitiota, joka puolestaan laittaa katsojan uudelleen käsittelemään näkemiänsä asioita ruudulla – joka puolestaan lisää katsojan osallistumista elokuvan seurantaan. Sen esiintymisellä on muitakin etuja, erityisesti medianmuodoissa, jotka pyrkivät vaikuttamaan katsojan käytökseen tai ajatteluun elokuvan jälkeen. Toisaalta, jos katsoja kokee liiallista kognitiivista dissonanssia, kokemus elokuvasta voi jäädä epämiellyttäväksi.

Elokuvaa katsoessa kognitiivinen dissonanssi on olemassa uskomusten ja toiminnan välisten ristiriidan vuoksi, mutta sen voimakkuus ei ole yhtä suurta kuin joissakin muissa median muodoissa, sillä katsoja ei ole suoraan vastuussa elokuvan tapahtumista. Narratiivisissa peleissä tai interaktiivisissa elokuvissa potentiaali on vielä suurempi, sillä joissakin tapauksissa katsoja on vastuussa tarinan tapahtumista. Kognitiivisen dissonanssin sisällyttäminen fiktiivisten hahmojen henkilökohtaisiin tarinoihin elokuvan sisällä on kuitenkin yhtä tehokasta elokuvissa kuin muussakin narratiivisessa mediassa, sillä heiden toiminnallaan ja uskomuksillansa voi olla voimakas ristiriita.

Dissonanssin luominen elokuvan avainkohdissa onkin tämän vuoksi tehokas työkalu saada hetket painautumaan katsojien mieleen. Dissonanssi suurimmassa osista tapauksissa johtaa epämukavuuden tunteen lisäksi myöhemmin mahdolliseen helpotukseen. Tämän lisäksi, jos katsoja joutuu tekemään itse työtä elokuvan sisällön miettimiseen, hän alitajunteisesti investoi itseänsä elokuvan maailmaan purkaakseen dissonanssin.

Yksilöille on epätavallista valita elää pysyvässä epämukavuuden tilassa, joten tyypillisesti sen kokija lähtee purkamaan sitä Desain esittelemien keinoin lieventääkseen dissonanssin vaikutusta. Dissonanssin purkaminen tapahtuu tyypilli-

sesti kolmea erilaista reittiä (McLeod 2018). Tarkastelen näitä eri keinoja kuvitteellisen esimerkin kautta, jossa elokuvan antagonistin lausuisi herkän monologin, mikä saisi katsojan kyseenalaistamaan negatiivista asennetta tätä kohtaan. Esimerkissä dissonanssi johtuu katsojan uskomusten ja hänen toimintansa välillä. Jos katsoja on asettanut itsensä elokuvan protagonistin asemaan ja protagonistista tai teosta ympäröivästä maailmasta paljastuisi asioita, jotka laittaisivat katsojan kyseenalaistamaan protagonistin toimintamalleja tai aatteita, katsoja voi kokea kognitiivista dissonanssia, vaikka hän ei olisikaan vastuussa elokuvan tapahtumista.

Ensimmäinen tapa vähentää dissonanssia on muuttaa dissonanssia aiheuttavat elementit konsonanssiksi. Kun yksi dissonanssisista elementeistä on käytöseen liittyvä, katsoja voi lievittää tai poistaa dissonanssin muuttamalla käytöstänsä (McLeod 2018). Elokuvaan katsoessa tämä metodi harvoin poistaa dissonanssia kokonaan, sillä elokuvassa on usein monia erilaisia dissonanssisia elementtejä. Näkökulman muuttaminen kuitenkin vähentää dissonanssia, sillä silloin katsojan omat arvot eivät ole enää yhtä suuressa konfliktissa tapahtumien kanssa.

Dissonanssi vähenee myös katsojan saadessa uutta informaatiota, joka on hänen mielestään tärkeämpää kuin dissonanssia aiheuttanut informaatio. Jos antagonistin päätyisi tekemään katsojan mielestä jotakin halveksuttavaa, katsojan moraalinen dilemma kahden elokuvan vastavoiman välillä muuttuisi.

Katsoja voi laskea dissonanssia vähätteleillä dissonanssisten elementtien tärkeyttä. Katsoja voi välttää filosofisen dilemman ratkaisemisen päättämällä, että hänen toimintansa ja uskomuksensa ei vaikuta yhtään mihinkään. Vaikka tämä tapa on yleisesti helpoiten toteutettava keino vähentää dissonanssia, se harvoin on palkitsevin pitkällä aikavälillä.

Olkon kyseessä peli, elokuva tai runo, on oletettavaa, että useimmissa tapauksissa tarinankertojat haluavat yleisönsä muistavan heidän tarinansa vielä sen loputtuakin. Jos tarinankertoja haluaa, että yleisö muuttaa toimintaansa tai aatemaailmaansa tarinan vuoksi, inspiroituu tarinasta, tarinan muistaminen on

tärkeä osa kaikkia näitä tavoitteita. Psykologiset tutkimukset (Tyng, C., Amin H., Saad, M., Malik, A. 2017) ovat päätyneet tulokseen, että yksilöt muistavat tapahtumat hyvin tarkasti, jos tapahtumaan liittyy vahvoja tunteita. Joissakin tapauksissa tunnemuistot ovat niin vahvoja, että henkilöt muistavat vielä aiheeseen liittyvät tunteet pidempää kuin itse tapauksen. Koska dissonanssi tyypillisesti esiintyy epämiellyttävyyden tunteena, se myös aiheuttaa katsojalle voimakkaamman muistijäljen elokuvasta.

2.2 Kognitiivinen dissonanssi käsikirjoituksessa

Venäläinen kirjailija Leo Tolstoi aloitti maailmankuulun kirjansa Anna Karenina kertomalla lukijalle, että kaikki onnelliset perheet ovat samanlaisia, mutta jokainen onneton perhe on onneton omalla uniikilla tavallansa (Tolstoi 1888, 1). Tolstoin aate pätee myös tarinoihin. Täysin konfliktittomassa ympäristössä, jossa hahmoilla ei ole heikkouksia, hahmot ovat samankaltaisempia kuin tilanteissa, joissa heidän inhimilliset heikkoutensa näkyvät (Vogler 2003, 2). Kaikkiin draamallisiin tarinoihin sisältyy konfliktia. Tyypillisesti tarina alkaa normaalitilanteesta, joka rikotaan esittelemällä sinne konflikti. Tarinan aikana konfliktia kasvatetaan, kunnes se lopulta hajotetaan tarinaan sopivalla tavalla. Joissakin tapauksissa konfliktin ratkaiseminen voi johtaa katarsikseen katsojan kohdalla, jonka vuoksi konfliktisten elementtien esittely tarinan kaaren aikana on merkityksellistä.

Vaikka tarinan suurin ristiriita selviäisi vasta sen lopussa, dissonanssisia elementtejä pystyy ratkaisemaan jo ennen tarinan loppua. Erityisesti TV-sarjoissa ja pitkissä elokuvissa hahmoilta voidaan odottaa jonkinlaista hahmokehitystä tarinalle keskeisiltä hahmoilta tarinan aikana. Kuitenkin katsojan kuuluisi olla protagonistin puolella tarinassa, jotta tämä olisi kiinnostunut seuraamaan elokuvan tapahtumia protagonistin näkökulmasta. Jotkin elokuvat, kuten Stanley Kubrikin *Clockwork Orange* (1971), leikittelevät ajatuksella, jossa päähenkilöstä maalaetaan mahdollisimman vaikeasti pidettävä, jotta elokuvan myöhemmät tapahtumat saisivat syvyyttä protagonistin persoonallisuuden vuoksi. *Clockwork Orange* on kuitenkin poikkeus tavallisesta monomyyttisestä sankarin matkaan perustuvasta tarinasta, jossa hahmo kehkeytyy sankariksi tarinan aikana ratkaistuaan omia sisäisiä konfliktejaan ja toiminnan alkaessa vastata hahmon aatteita. Monissa tapauksissa hahmoissa esiintyy kognitiivista dissonanssia ennen kuin heistä tulee

sankareita, ja heidän kehityksensä elokuvan sankareiksi näkyvät hahmojen keinoissa ratkoa kognitiivista dissonanssia. Esimerkiksi Peter Jacksonin *Hobitti (2012-2014)* -elokuvatrilogiassa Bilbo Reppuli esitetään alussa henkilönä, jonka toimintaa johtaa hänen kykenemättömyytensä sanoa ”Ei”. Hän antaa kääpiöiden syödä hänen ruokansa ja sotkea hänen kotinsa. Hänen toimintansa ja aatteiden välillä on ristiriita. Tarinan aikana Bilbo muuttuu itsevarmemmaksi, ja hänen kehityskaarensa huippu näkyy kohtauksessa, jossa hän sanoo ”Ei”. Tämän jälkeen Bilbo alkaa toimimaan tavalla, joka hänen mielestään on oikein muiden mielipiteistä huolimatta. Toisin sanoen, Bilbon kehityskaari sankariksi heijastuu hänen kyvyssään purkaa kognitiivista dissonanssia.

2.2.1 Hahmojen rakentaminen kognitiivisen dissonanssin avulla

Elokuvan hahmojen ollessa realistisia, heille kuvataan menneisyys ja omat motivaatiot. Näin ollen heillä todennäköisesti on hetkiä, joissa heidän uskomuksensa ja toimintansa kohtaavat ristiriitoja. Kognitiivisen dissonanssin kokemisen hetket ovat tärkeitä kohtia elokuvissa niin hahmoille kuin katsojillekin, sillä niihin pystytään kirjoittamaan sisään suuria määriä sanatonta informaatiota. Tapa, jolla hahmo reagoi konfliktiseen tilanteeseen on tilaisuus kirjoittajalle kertoa hahmon arvoista, menneisyydestä ja motiiveista.

Kaikki eivät pura aina kognitiivista dissonanssia samoilla keinoilla ja sen purkaminen voi näyttäytyä hyvin erilaisissa muodoissa yksilöiden väleillä (McCary 2021). Yksi tehokas keino välittää tietoa hahmon henkisestä kasvusta tarinan aikana on esittää hänet kahdesti tarinan aikana samankaltaisessa tilanteessa, joista hahmo lievittää kognitiivista dissonanssia aiemmasta poikkeavalla keinolla. Hyvin yleinen kognitiivisen dissonanssin purkamismalli elokuvissa on näyttää, kun hahmo lopettaa käyttämästä epäkypsiä keinoja kognitiivisen dissonanssin lievittämiseksi ja kohtaa dissonanssin lähteensä.

Katsojalle voidaan tehokkaasti välittää tietoa hahmon toimintamalleista esittämällä hahmon tapa lievittää dissonanssia ilman, että hahmo purkaa sen olemassaoloa kokonaan. Realistiset henkilöt eivät koskaan ole täysin pahoja tai hy-

viä, jonka vuoksi erityisesti elokuvien antagonisteilla on tärkeää olla omat metodinsa lievittää dissonanssia, joita heidän potentiaalisesti haitalliset toimensa tuottavat. Amerikkalainen kirjailija McCary kertoo blogissansa, että hänen antagonistinsa yleensä trivialisoivat heidän dissonanssinsa (McCary 2021). Tällä tarkoitetaan toimintoa, jolla he uskottelevat itselleen, että heidän asiansa eivät joko ole niin merkittäviä loppujen lopuksi, tai he vakuuttavat itsensä, että muiden tekojen takia heidän toimensa ovat oikeutettuja.

Protagonisteissaan McCary käyttää mielellään kieltämismetodia (McCary 2021). Kieltämisessä hahmo kieltäytyy uskomasta todellisuutta, vaikka kaikki aineellinen todistusaineisto olisi hänen saatavillaan. Todellisuuden kieltäminen kaiken todistusaineiston ollessa vastoin protagonistin väittämiä, on keino esittää hahmon sisäistä konfliktia tavalla, jota pystyy hyödyntämään moniin muihin tarkoituksiin. Protagonisteilta tyypillisesti odotetaan henkistä kasvua ja kehittymistä elokuvan aikana. Jos ongelman kieltäminen näyttäytyy voimakkaasti ruudulla, hetket, jolloin hahmo alkaa hyväksymään todellisuutta toimivat näyttävinä pisteinä protagonistin henkiselle kasvulle.

Joissakin tapauksissa tämä metodi johtaa toisenlaiseen metodiin nimeltään konversiometodiin, jossa hahmon keho ilmentää konfliktin mielen kieltäessä sen. McCary käyttää tästä esimerkkinä ongelmallisessa seurakunnassa työskentelevää rauhallista pastoria, joka saa aina mysteerisesti vatsakipua lauantaina, joka katoaa seuraavana maanantaina (McCary 2021). Esimerkissä pastorin huolet ja vastenmielisyys kirkkoon menemistä kohtaan näyttäytyy fyysisenä särkynä. Tällä keinolla kirjoittaja pystyy ilmaisemaan yleisölleen hyvin pienellä dialogilla, mitkä asiat painavat häntä. Yksittäinen maininta esimerkiksi päänsärystä ei ehkä riitä ilmaisemaan yhteyttä konversiometodiin, mutta jos hahmo saa jatkuvasti päänsärkyä tietyn aiheen parissa, hahmon sen hetkistä suhtatumista dissonanssiin aiheeseen pystytään kuvaamaan katsojalle fyysisen reaktion voimakkuudella tai sen puutteella. McCary mainitsee kuitenkin, että on tärkeää, että keskeisillä hahmoilla on useita eri metodeja käytössä (McCary 2021).

Huumoria pidetään myös yhtenä merkittävänä kognitiivisen dissonanssin lievittäjänä. Olen havainnut tutkiessani elokuvia, että epämukavuuden lievittäminen huumorilla on hyvin yleinen käytäntö fiktiivisillä hahmoilla. Tämä on yksi monista

syistä, jonka vuoksi huumori on suosittu metodi kognitiivisen dissonanssin lievittämiseksi hahmoissa, joista kirjoittaja haluaa tehdä pidettyjä. Paitsi että huumorilla vakavien asioiden lieventäminen on hyvin arkipäiväistä todellisessa maailmassa, elokuvissa huumorin avulla hahmoista pystytään tekemään karismaattisia.

2.2.2 Kognitiivisen dissonanssi elokuvassa *Stand by Me*

Rob Reinerin elokuva *Stand By Me* (1986) on kasvutarina neljästä pojasta, jotka ryhtyvät synkkään tehtävään löytää kadonneen pojan ruumis, jonka vain he (ja elokuvan antagonistit) tietävät olevan kuollut. *Stand By Me* on elokuvana hyvä tutkimuskohde kognitiivisen dissonanssin esiintymiselle, ja muun muassa University of Northern Arizona on julkaissut artikkelin (*Cognitive Dissonance Theory...2017*), missä kognitiivisen dissonanssin ilmentymistä on tutkittu kyseisessä elokuvassa.

Elokuvan poikaporukalla jokaisella on synkkiä traumoja tai muuten keho sen hetkinen elämäntilanne, mutta suurimman osan ajasta pojat suhtautuvat asioihin huumorilla ja pitävät aurinkoista asennetta yllä. He kuitenkin reagoivat voimakkaasti kohdissa, joissa sanallisesti tai teoilla viitataan heidän mieltään painaviin asioihin.

Elokuvan yksi keskeisimpiä teemoja on kognitiivisen dissonanssin kanssa eläminen ja henkinen kasvu. Kognitiivista dissonanssia käytetään ensimmäisen kerran hyödyksi elokuvan ensimmäisessä kohtauksessa, jossa yksi pojista, Vern, kertoo muille pojille, että hän sai salaa kuulla isoveljeltänsä, että he olivat löytäneet kuolleen pojan ruumiin kaupungin ulkopuolelta. Muut kuulijat reagoivat uutiseen innolla, pitäen uutista tilaisuutena nostattaa heidät sankareiksi, mutta tarinan kertoja ja päähenkilö Gordie reagoivat siihen apealla hyväksynnällä. Tähän hetkeen asti Gordie on esitetty yhtä innokkaana ja energisenä kuin muutkin pojat. Pian kohtauksen jälkeen katsojalle näytetään, että Gordien veli on kuollut kuusi kuukautta sitten.

Huumori ja välttely ovat hyvin yleisiä dissonanssin lievittämismenetelmiä. Elokuvassa pojat vitsailevat usein aiheista, jotka heitä häiritsevät, tehden näin niistä

kevyempiä käsitellä. Gordie ei ole käsitellyt veljensä kuolemaa puhumalla kenenkään kanssa siitä ennen elokuvan tapahtumia, mutta heidän porukkansa mennessä etsimään kuolleen pojan ruumiista Gordien on vaikeata etäännyttää itseänsä traumasta. Elokuvan aikana aikaisempi apatia tehtävää kohtaan muuttuu pakkomielteeksi, kun Gordie alkaa käsitellä veljensä kuolemaa ystävänsä Chrisin kanssa. Elokuvan lopussa, kun pojat ovat löytäneet ruumiin, he päätyvät toteamaan, että he ilmoittavat poliisille ruumiin löytämisestä nimettömästi kunnioituksesta poikaa kohtaan. Näin tehdessään he samalla luopuvat tavoittelemastaan tilaisuudesta päästä televisioon.

Northern Arizona Universityn julkaisema teksti elokuvasta huomauttaa, että poikien kokeman kognitiivisen dissonanssin merkitys on pakollinen osa heidän kehitystään ja kasvuaan kohti kypsää aikuisuutta (Cognitive Dissonance Theory...2017, 5). Matkan alussa kuollut ruumis ei ole muuta kuin väline saada huomiota. Vain työstämällä omaa kognitiivista dissonanssia useiden eri elokuvan tapahtumien aikana pojat pystyvät käsittelemään omaa tehtäväänsä ja pojan kuolemaa kypsemmästä näkökulmasta. Northern Arizona Universityn myös teksti huomauttaa, että katsojalle tämä on omalla tavallaan surullista, sillä lapset menettävät osan viattomuudestaan joutuessaan työstämään traumaansa (Cognitive Dissonance Theory... 2017, 5.) Loppujen lopuksi, pojat eivät ota kunniaa ruumiin löytämisestä, vaikka elokuvan premissi perustui sen löytämiseen. Surullisuutta tasapainottaa kuitenkin poikien henkinen kasvu. (Cognitive Dissonance Theory... 2017, 5).

Gordien käytös elokuvassa on ristiriitaista hänen toimintansa kanssa, ja samanaikaisesti hyvin ymmärrettävää ja samaistuttavaa. Gordien henkinen kasvu näkyy hänen menetelmissään käsitellä hänen omaa suruansa, joka havainnollistuu dissonanssin purkamismenetelmien kehittymisenä elokuvan aikana.

3 Visuaalinen dissonanssi

3.1 Visuaalinen dissonanssin määrittely

Visuaalisella dissonanssilla viitataan psykologisen jännitteen tilaan, joka on seurausta katsojan odotusten ja hänen näkemänsä kohteen välillä (Solsio 1994, 122-123). Käsitteenä visuaalinen dissonanssi on kuitenkin laajempi kuin yllättävä juonenkäännö, sillä visuaalisen dissonanssin syntymiselle olemassa olevan oletuksen merkitys on olennainen.

Olemassa oleva oletus, joka on ristiriidassa visuaalisen materiaalin kanssa voi perustua teoksen sisällä rakennettuihin elementteihin, jotka ovat luoneet odotuksen katsojalle. Se voi myös perustua oletuksiin, jotka katsojalle on syntynyt hänen omien subjektiivisten kokemuksiensa tai teosta ympäröivän kulttuurin pohjalta. Riippumatta siitä, mitä kautta oletus on syntynyt, sitä pystytään käyttämään tarinankerronnallisena työkaluna.

Ensimmäisessä kappaleessa käsiteltiin keinoja, joilla kognitiivista dissonanssia puretaan. Visuaaliselle dissonanssille on omat keinonsa, mutta ne eivät ole täysin erilaisia kognitiivisen dissonanssin purkamisen keinoista. Merkittävää on huomioida, että visuaalisen dissonanssinkin pystyy purkamaan sen olomassaolon kieltämisellä tai trivialisoinnilla. Tilanteissa, joissa käsikirjoittajan tai ohjaajan tavoitteena on käyttää visuaalista dissonanssia narratiivisena työkaluna, katsojan välitön visuaalisen dissonanssin purkaminen esimerkiksi trivialisoinnalla se merkityksettömäksi, voi johtaa kirjoittajan tarkoittaman elokuvallisen kokemuksen toteutumatta jättämiseen.

3.1.1 Visuaalisen dissonanssin kuvataiteellinen historia

Visuaalista dissonanssia on käytetty taiteessa hyväksi jo kauan ennen kuin termiä oli edes kehitetty. Näihin nimiin kuuluu muun muassa kuuluisa surrealistisen kuvataiteen pioneeri Salvador Dalí, joka kirjoitti Luis Buñuelin ohjaamaan elokuvan *Un Chien Andalou* (1928) sekä Man Ray, ranskalainen ohjaaja, kirjoittaja ja maalari, jonka teoksiin kuuluu muun muassa mykkäelokuva *L'Étoile de Mer*

(1929). Rayn ja Dalín kytkökset surrealistisen taiteen tuottajina ja visuaalisen dissonanssin hyödyntäjinä tuskin ovat sattumaa, sillä surrealismi määritellään taiteellisenä liikkeenä, jossa pyritään vapauttamaan ihmisen alitajuntaisen luovuuden potentiaali muun muassa irrationaalisen vastakkainasettelun avulla (Oxford Reference 2022). Jos visuaalinen dissonanssi perustuu olemalla oleviin oletuksiin muun muassa alitajuntaan painuneiden skeemojen pohjalta, voidaan johtaa päätelmä, että surrealismien skeemoja rikkovat epäloogiset elementit voivat tuottaa visuaalista dissonanssia teoksen tarkastelijassa.

Kirjassaan ”Cognition and the Visual Arts” kanadalainen professori Robert Solsio käyttää ranskalaisen maalarin René Magritten maalausta *Not to Be Reproduced* (1938) havainnollistamaan visuaalista dissonanssia (Solsio 1994, 123). Maalaus havainnollistaa visuaalista dissonanssia tehokkaasti, sillä *Not to Be Reproduced:in* visuaalisesti dissonanssiset elementit eivät perustu katsojan subjektiivisiin tulkintoihin, vaan universaaleihin ja totuttuihin havaintoihin, kuten siihen, millä tavalla peilin kuuluu heijastaa materiaalia.



KUVA 2. *Not to Be Reproduced*. Visuaalinen dissonanssi luodaan hyödyntämällä katsojan käsitystä peilin toiminnasta (Magritte 1937).

Maalauksen tuottama dissonanssi toimii osin sen vuoksi, että sen dissonanssiset elementit porrastuvat toisistaan. Katsoja saattaa havaita irrationaaliset elementit hitaasti yksi kerrallaan, kohdaten aina uuden irrationaalisen elementin yrittäessään purkaa dissonanssia edellisestä havainnosta (Solsio 1994, 123). Aluksi katsoja saattaa havaita, että peilistä pitäisi näkyä henkilön kasvot eikä tämän selkää. Tutkiessaan kuvaa tarkemmin, muitakin ristiriitaisia havaintoja tulee vastaan,

jotka esiintyivät aluksi pieninä dissonanssisina epäloogisuuksina, kuten peilikuvan kulma. Peili on vinossa, joten eikö peilin heijastama kuvajainenkin pitäisi näyttäytyä peilin mukaisessa muodossa? Jatkuva dissonanssisten havaintojen ketju pakottaa katsojan joko yrittää ratkaista dissonanssi kognitiivisin keinoin, tai hylätä se kokonaan (Solsio 1994, 123).

3.2 Visuaalisen dissonanssin rakentaminen narratiiviin

Hyvä tarinankertoja pystyy rakentamaan visuaalista dissonanssia tarinaansa ilman, että hänen täytyy luottaa yleisön ennakkokäsitysten olevan ristiriidassa kohtauksen tai mediateoksen sisällön kanssa. Hyvin toteutettuna, katsojan odotukset kumotaan ilman, että juoneen syntyy aukkoja tai, että katsoja kokisi itseänsä huijatuksi.

Jonathan Demmen ohjaamassa elokuvassa *The Silence of the Lambs* (1991) hyödynnetään aktiivisesti visuaalista dissonanssia elokuvan käsikirjoituksessa. Elokuva on voittanut useita arvostettuja palkintoja, mukaan lukien elokuvan käsikirjoittaja Ted Tally voitti käsikirjoittamisen Oscar palkinnon parhaasta sovitetusta käsikirjoituksesta. Tallyn tekemä käsikirjoitus eroaa pienissä määrin lopullisesta elokuvasta, mutta sitä analysoimalla pystytään näkemään, millä tavoin Tally on rakentanut kohtauksisiin dissonanssia.

Elokuvan alkuvaiheilla tarinan antagonistit esitellään varsin epätavallisella keinolla, jolla on hyvin voimakas vaikutus. Yksinkertaistettuna, tarinan päähenkilö ja FBI:n agentti Clarice Starling menee tapaamaan vangittua sarjamurhaajaa Hannibal Lecteriä vankilaan, jossa pidetään psyykkisesti häiriintyneitä vankeja. Sen sijaan, että Lecter esitettäisiin vaarallisen epävakana tai hirviönä, jonka ulkomuoto vieraannuttaisi katsojan välittömästi tavallisesta ihmisestä, Lecter on rauhallinen ja kohtelias iäkäs mies, joka toivottaa Starlingille hyvää huomenta hänen saapuessaan tapaamaan häntä.

Kohtaus voisi hyvinkin olla koominen tai mitäänsanomaton, jos kohtausta käsiteltäisiin tyhjiössä irrallaan muusta elokuvasta. Elokuvan kontekstissa kohtaus on yksi elokuvan intensiivisistä ja hyytävimmistä kohtauksista. Tally on rakentanut hienovaraisesti Lecterin kohtauksen ja myös sitä edeltävät kohtaukset tavalla,

joka voimistaa katsojan kokemaa visuaalista dissonanssia mahdollisimman paljon. Lecterin ensikohtaaminen tapahtuu jo elokuvan kuudennessa kohtauksessa, vain 12 minuuttia elokuvan alkamisesta. Näin ollen Tallylla on ollut hyvin rajoitettu aika ennako-oletusten luomiseen, mikä korostaa elokuvan taidokasta käsikirjoitusta entisestään.

Visuaalisen dissonanssin luominen käsikirjoituksessa alkaa jo elokuvan kolmannessa kohtauksessa, jossa Starlingin esimies Jack Crawford lähettää Starlingin haastattelemaan Lecteriä. Kohtauksessa koko Crawfordin toimeksianto ja sen motiivi on tiivistetty yhteen neljän rivin pituiseen repliikkiin. Kaikki muut repliikit tämän jälkeen vielä yli minuutin kestävästä kohtauksesta, käytetään elokuvassa alustamaan Lecterin vaarallisuutta. Crawford kuvastaa Lecteriä erityisen vaaralliseksi, ja useampaan kertaan muistuttaa Starlingia noudattamaan tarkasti kaikkia laitoksen turvallisuusohjeita. Lecterin lempinimi ”Hannibal the Cannibal” esitellään myös kohtauksessa Starlingin toimesta, joka ei ole vielä edes lukenut Lecterin tietoja (Tally 1991).

Kohtauksen draamallinen funktio on toimia elokuvan ensimmäisenä koukkuna, joka antaa suunnan protagonistin toiminnalle. Hienovaraisempi funktio kohtauksen sisällä, jonka pystyy osittain johtamaan kohtauksen kestosta ja sen rakenteesta, on luoda katsojalle odotuksia Lecteristä. Pelkkä maininta, että Lecter on vaarallinen, olisi voinut saavuttanut pelkän narratiivisen tarkoituksen. Tämä ei kuitenkaan erota vielä Lecteriä muista sarjamurhaajista, joiden kanssa FBI työskentelee tavallisesti. Crawfordin nouseva huoli ja äänensävyyn vakavoituminen luo syvyyttä varoitukselle; aika jonka Crawford käyttää luonnehtimaan Lecteriä antaa yleisölle aikaa luoda hirviömäisiä mielikuvia Lecteristä ennen tämän esittelyä.

Seuraavassa kohtauksessa laitoksen johtava psykiatri Chilton syventää tätä mielikuvaa entisestään. Chiltonin kommentti, jossa hän luonnehtii Lecteriä puhtaaksi hirviöksi ja psykopaatiksi, on kirjoitettu alkamaan voice-overina Crawfordin toimistoon. Tällä tavalla Crawfordin luoman synkän tunnelman ei anneta laskea edes siirtymäkuvan ajaksi. Usean minuutin kohtaaminen Chiltonin kanssa ei varsinaisesti anna mitään uutta juonen käännettä, mutta aika

käytetään antamaan Crawfordin varoituksille kontekstia. Matkalla tapaamaan Lecteriä, Chilton kertoo Starlingille hyvin kuvailevan tarinan siitä, mitä oli tapahtunut ennalta tuntemattomalle sairaanhoitajalle. Hän näyttää kuvan sairaanhoitajasta Starlingille mutta valonkuvan sisältöä ei katsojalle. Chilton kertoo, että sairaanhoitajan leuka ja yksi silmä onnistuttiin pelastamaan, ja että Lecter oli syönyt hänen kielensä osana prosessia, ja että koko tänä aikana edes hänen pulssinsa ei ollut noussut. Runneltuun sairaanhoitajaan ei palata lainkaan elokuvan aikana tämän jälkeen (Tally 1991).

Aika, jonka Tally käyttää Crawfordin ja Chiltonin kanssa ei ole pakollista elokuvan juonen toimimiselle. Jokainen repliikki sen sijaan luo odotuksia ja muokkaa katsojan käsitystä Lecteristä. Lecterin lopullinen olemus ei ole kuitenkaan ristiriidassa katsojalle annetun informaation kanssa, vaikka se on ristiriidassa käsikirjoituksen luomien mielikuvien kanssa. Crawfordin näyttämää kuvaa ei paljasteta katsojalle, ainoastaan sen järkyttävyyttä esitellään Starlingin ilmeiden kautta. Tällä tavalla, mitään mahdollisia odotuksia ei kumota, vaan Tally antaa katsojien luoda omat hirviömäiset mielikuvansa kuvan sisällöstä.

Käsikirjoitukseen Tally on poikkeuksellisesti kirjoittanut ohjeita koskien valaistusta, jonka pitäisi mennä sävyltään synkemmiksi Chiltonin ja Starlingin laskeutuessa selliosastolle (Tally 1991). Lopullisessa elokuvassa valot ovat pimeät ja kirkkaanpunaiset, jotka paitsi korostavat tunnelmaa myös tuovat helvetillistä symbolismia Lecterin persoonalle.

Kohtaus, jossa Lecter näytetään ensimmäistä kertaa yleisölle ei ala hänen sellistänsä. Tally on asettanut Lecterin sellin pitkän käytävän viimeiseksi ja hän käyttää aikaa kuvailemaan vankeja, joita Starling ohittaa mennessään tapaamaan Lecteriä. Jokainen vanki esitellään häiriintyneempänä kuin edeltäjänsä. Viimeinen vangeista ennen Lecteriä, Miggs, huutaa törkeyksiä ja hyppii pitkin kaltereita (Tally 1991).

Vankien esittely esittelee katsojille kaavan: Jos jokainen vanki on häiriintyneempi kuin edellinen, silloin se tarkoittaa, että viimeisessä sellissä oleva Lecter on vielä häiriintyneempi kuin Miggs. Katsojille myös näytetään, että Lecterin sellin on tehty

panssaroidusta lasista, toisin kuin muut sellit, joissa on vain kalterit. Tally painottaa käsikirjoituksessa sanaa ”hitaasti” isoilla kirjaimilla kirjoitettuna, kuvaamaan kameran siirtymistä viimeiseen selliin, antaen katsojille tilaa luoda vielä synkempi mielikuva Lecteristä vankien esittelyn pohjalta. Kun kuva viimein siirtyy panssaroituun selliin, Lecter esitellään käsikirjoituksessa lukemassa sivistyneesti aikakauslehteä taidokkaiden piirrosten ympäröimänä (Tally, 1991). Visuaalinen dissonanssi syntyy katsojan odotusten ja näkemänsä asian välisestä ristiriidasta, Hannibal Lecterin rauhallinen hyvän aamun toivotus Claricelle ehdottomasti voidaan ehdottomasti kuvata visuaalisesti dissonanssiseksi kohtaukseksi.

Amerikkalainen 1800-luvulla syntynyt kosmisen kauhugenren kirjailija H.P Lovecraft on tunnettu sanoneen, että pelko on vanhin ja voimakkain tunne mitä ihmis-kunta on kokenut, ja vanhin ja voimakkain pelko on tuntemattoman pelko (Lovecraft 1927, 3). Ilmiöstä on tehty myös useita muita psykologisia tutkimuksia, jotka viittaavat syvimpien pelkojen juurtuvan pelon kohteen tuntemattomuuteen (Carleton 2016).

Ilmiö esiintyy *Silence of the Lambs*issa näkyvästi, sillä vaikka Tally käyttää monta sivua tekstiä kertomaan asioita Lecteristä, hän ei yhteenkään repliikkiin sisällytä tietoa Hannibalista, joka voisi inhimillistää tätä katsojalle, kuten hänen motiivinsa tai ulkonäkönsä kuvailua. Häntä kuvaillaan ainoastaan hirviöksi, joka pystyy pysyvästi ruhjomaan ja vammauttamaan kenet tahansa ilman ymmärrettävää syytä tilanteen salliessa. Tämän johdosta katsojan visuaalinen kuvitelma Lecteristä on pitkälti heidän itsensä muodostama. Crawford ja Chilton olisivat voineet, että Lecterin olemus on hämäävä, mutta se taas olisi ohjeistanut katsojan mielikuvaa Lecteristä. Katsojalle kerrotaan, että hän teki jotain kauheata sairaanhoitajalle, mutta yksityiskohdat tekotavasta ja kuvat teon uhrista jätetään mielikuvituksen varaan.

Lopullisessa versiossa, Lecter ei istunut lukemassa aikakauslehteä kuten käsikirjoituksessa, vaan sen sijaan hän seisoo keskellä huonetta tyynesti ja toivottaa Starlingille ”Hyvää huomenta”.



KUVA 3. Lecter esitellään katsojalle ensimmäistä kertaa päinvastaisella tavalla kuin huolella luodut ennako-odotukset antavat olettaa (Fujimoto 1991).

Lecterin näyttelijä Anthony Hopkins kertoi vuonna 2010 tehdyssä haastattelussa (Hopkins 2010, 2:49-3:08), että idea hänen ensiesittelynsä oli hänen omansa. Hopkinsin mukaan hän ei pystynyt kuvittelemaan pelottavampaa tapaa kohdata itse pahuus kuin kohdata tämä toivottamassa hyvää huomenta. Hopkins kertoi myös toisessa haastattelussa, että niksi Lecterin kaltaisen hahmon esittämiseen, on näytellä tämä mahdollisimman selväjärkisenä ja antaa yleisön tehdä päätelmät Lecteristä itse (Hopkins 2020, 10:32-10:50).

Silence of the Lambs on vain yksi monista tapauksista, missä visuaalisen dissonanssi ohjaa tarinankerrontaa ja kohtauksien kulkua useissa käsikirjoituksen kohtauksissa. Erityisen taitavasti elokuvassa kasvatetaan visuaalista dissonanssia analysoimassani sarjassa kohtauksia, jotka johtivat Lecterin ensiesittelyyn.

3.2.1 Visuaalisen dissonanssin käytön asettamat riskit

Amerikkalainen kognitiivisen filosofian apulaisprofessorin Farid Masrouirin kirjassa *Space Perception, Visual Dissonance and the Fate of Standard Representationalism* (2016) Masrouir tarkastelee visuaalisen dissonanssin empiiristä luonnetta ja minkä takia visuaalisen dissonanssin luominen voi epäonnistua menetelmästä riippumatta (Masrouir 2016, 567). Empiiriset tutkimukset osoittavat, jopa ihanteellisessa ympäristössä ihmisten näköaivokuori systemaattisesti tuottaa ristiriitaisia kokemuksia tilanteissa, jossa useampi yksilö tarkastelee samaa asiaa (Masrouir 2016, 571). Hän havainnollistaa väitettä esimerkiksi, jossa kuvitteelliset henkilöt Jack ja Jill katsovat samanlaisessa valossa olevaa esinettä.

Jack kokee, että esine on väriltänsä samanlainen kuin raaka tomaatti, kun taas Jill kokee sen olevan kypsän kurkun värinen. Monella tapaa molemmat heistä voivat olla oikeassa, mutta heidän luomansa mielikuvat ovat yhteensopimattomia keskenään (Masrou 2016, 571).

Yksittäisen värin assosioiminen erilaiseen esineeseen ei kuitenkaan ole yhtä suuressa roolissa elokuvakokemuksen kanssa, mutta havaittavaa periaatetta pystyy helposti soveltamaan elokuvan tekemiseen ja käsikirjoittamiseen. *Silence of the Lambsin* kohtauksissa, joita analysoin edellisessä kappaleessa Tally on kirjoittanut ainakin yhden repliikin, jonka luomat assosiaatiot voisivat luoda hyvin laajan kirjon erilaisia ennakkokäsityksiä. Crawford mainitsee Starlingille, että Lecter on psykiatri. Assosiaatio psykiatreihin voi vaihdella hyvin laajasti yksilöiden välillä: Joillakin se voi tuoda mielikuvia psykologiaa hyväksikäyttävästä, häikäilemättömästä sosiopaatista, kun taas toiselle se pystyy luomaan mielikuvan rauhallisesta ja sivistyneestä miehestä, joka saattaisi hyvinkin olla väärin syytetty. Kokemukset ovat keskenään yhteensopimattomia, mutta samanaikaisesti kumpikaan niistä ei ole objektiivisesti väärin. Jälkimmäinen näistä kahdesta on kuitenkin kokemus, jonka mielikuva ei ole enää visuaalisesti dissonanssinen Lecterin ensipaljastuksen kanssa.

Katsojien mielikuvien muodostuminen on kuitenkin ilmiö, jota pystytään osittain hallitsemaan. Tally on karsinut ulos paljon kohtia, joissa realistisessa tilanteessa voisi olla luonnollista välittää Starlingille ja katsojalle suuntaa antavaa informaatiota Lecteristä. Kumpikaan Crawfordista tai Chiltonista ei anna varoitusta siitä, että Lecterin olemus on hämäävä. Tällainen repliikki olisi voinut olla luonnollista mainita katsoen, kuinka monta sivua käsikirjoitusta sisältää repliikkejä, joissa Starlingia varoitetaan Lecterin vaarallisuudesta. Empiiristä kokemusta voi myös muokata ylimääräisten virheellisten kuvitelmien luominen. Masrou käyttää kirjassaan ilmiötä havainnollistavaa esimerkkiä, jossa samainen kuvitteellinen Jill muistaa Jackin paidan olleen valkoinen tai sininen, kun taas Jack muistaa paidansa olleen punainen tai sininen. Todellisuudessa, paita on sininen, joten kumpikin heistä ovat oikeassa yhdessä, mutta heidän mielikuvansa paidasta olivat täysin erilaiset. (Masrou 2016, 581). Syntyneet mielikuvat paidasta ovat kuitenkin keskenään yhteensopimattomia, ja visuaalisesti hyvin erilaisia (Masrou 2016, 581).

Hannibal Lecterin esittelyyn johtavissa kohtauksissa kaksi erilaista mielikuvaa voivat myös syntyä osin päällekkäin, tai syntyneitä mielikuvia voi olla useita. Katsoja voi kokea saamansa tiedon perusteella, että Lecterin voi kuvitella joko villinä ja brutaalina ihmishirviönä, tai kuvitelma pystyy vastaamaan todellisuutta. Tällaisessa tapauksessa Lecterin paljastuminen voi olla edelleen kokemus, joka on edelleen yllätys, mutta visuaalisen dissonanssin voimakkuus tulee olemaan vähäinen, sillä katsoja ei tällöin joudu prosessoimaan ennakkokäsityksiänsä uudelleen.

Katsojan empiirinen kokemus on kuitenkin jotain, mihin elokuvaproduktion on mahdotonta saada täydellistä kontrollia. Katsojan mielikuvat ovat kuitenkin vain toinen osa dissonoivasta parista elementtejä, toinen elementti on materiaali, jota katsoja tarkastelee ruudulla. Visuaalinen materiaali ei kuitenkaan aina luo samanlaisia ennakkokäsityksiä kuin kirjoittaja on olettanut niiden luovan.

Tallyn käsikirjoituksesta pystytään havaitsemaan, että Lecteriä alustaviin kohtauksiin on lisätty epätavallisesti selviä teknisiä ohjeita (Tally 1991). Hän määrittelee kameran nopeuden kuvan siirtyessä Lecteriin, ja hän mainitsee myös, että punaisiin valoihin Starlingin katsoessa kuvaa tulisi laittaa gridit. Kohtausten intensiivisyyttä lisää myös tiukat kamerakoot, leikkaukselliset siirtymät ja Hopkinsin näyttelijäsuoritus ja hänen muutosehdotuksensa Lecterin hahmoon.

Poikkeuksellista visuaalisen dissonanssin muodostamisessa *Silence of the Lambsissa* on myös tuotannollisen ja markkinointipuolen yhteistyö visuaalisen dissonanssin säilyttämiseen. Kun elokuva julkaistiin vuonna 1991, Hopkins oli jo tunnettu Emmy -palkittu näyttelijä, jolla oli keskeinen rooli esittämässä hyvin ikonista hahmoa. Kuitenkaan elokuvan julisteissa tai fyysisissä kansissa Anthony Hopkins ei esiinny muuna kuin nimenä tekijöissä, vaikka hänen esiintymisensä olisi saattanut lisätä yleistä kiinnostusta elokuvasta. Hänen näyttämisenä mainoksissa olisi kuitenkin voinut ohjata suuresti katsojien odotuksia Lecterin olemuksesta.



KUVA 4. Julisteessa näytetään ainoastaan Jodie Fosterin näyttelemä Clarice Starling (Demme 1991).

Analyysini pohjalta voidaan koostaa, että visuaalisesti dissonoivan elokuvakokemuksen muodostaminen on paljon monimutkaisempaa kuin alkujaan voisi luulla. Sitä ei pysty täydellisesti luomaan pelkästään käsikirjoitusta tehdessä, vaan se vaatii myös kommunikaatiota muun produktion ja erityisesti ohjaajan kanssa. Yksittäiset pienetkin tekniset päätökset voivat vaikuttaa suurestikin katsojan mielikuviin, joten hyvinkin kirjoitetussa käsikirjoituksessa pienetkin viattomalta vaikuttavat tekniset muutokset voivat laskea dissonanssin voimakkuutta.

Mahdolliset seuraukset tahattomasta tai epäonnistuneesta yrityksestä luoda visuaalista dissonanssia voivat ulottua pidemmälle, kuin vain puutteelliseen elokuva kokemukseen. Kaikissa tapauksissa katsojat eivät pidä siitä, että heidän mielikuvansa visuaalisesta materiaalista ovat ristiriidassa visuaalisen materiaalin kanssa. Tämä on erityisen havaittavaa tilanteissa, joissa elokuvasta tai muusta visuaalisen median työstä on jo olemassa materiaalia kirjan, pelin, tv-sarjan tai vastaavan lähteen myötä, ja katsoja on jo tykästynyt hänen luomaansa ennakkokäsitykseen. Näyttelijävalintoihin käsikirjoittaja harvoin pystyy vaikuttamaan vahvasti, mutta hahmon käytökseen mediatyön sisällä käsikirjoittaja pystyy vaikuttamaan.

4 Audiovisuaalinen dissonanssi

4.1 Audiovisuaalisen dissonanssin määrittely

Audiovisuaalisella dissonanssilla tarkoitetaan ristiriitaa kuultavan ja nähtävän materiaalin välillä. Audiovisuaaliselle dissonanssi eroaa luonteeltaan kognitiivisesta dissonanssista ja visuaalisesta dissonanssista muutamalla erityisellä tavalla, nimittäin audiovisuaalisen dissonanssin kokeminen katsojassa ei välity aina epämiellyttävyyden tunteella, vaikka se voi esiintyä myös siinä muodossa.

Monella tapaa audiovisuaalisen dissonanssin luominen on helpompaa käsikirjoittaa, sillä kun kaksi ristiriidassa olevaa elementtiä eivät perustu yhtä vahvasti katsojan tunteisiin tai uskomuksiin, kontrolli dissonanssin vahvuudesta on enemmän käsikirjoittajan ja muun työryhmän käsissä. Tästä huolimatta visuaalinen dissonanssi ja audiovisuaalinen dissonanssi voivat esiintyä samanaikaisesti kohtauksessa, ja visuaalinen dissonanssi voi olla seurausta audiovisuaalisesta dissonanssista.

On myös mahdollista, että audiovisuaalista dissonanssia kirjoitetaan elokuvaan ilman, että kukaan produktion osallinen tiedostaa materiaalin sisältävän audiovisuaalista dissonanssia. Tästä hyvänä esimerkkinä on kaikki kohtaukset, joissa joko leikkaaja tekee J-leikkauksen tai L-leikkauksen, tai käsikirjoittaja kirjoittaa vähänkään irrallisen voice-over repliikin seuraavan kohtauksen alusta edellisen kohtauksen loppuun. Tällaisella tekniikalla ei ole välttämättä suurta tunteellista vaikutusta katsojaan, mutta tällainenkin tarinankerronta täyttää audiovisuaalisen dissonanssin määritelmän ja sillä voi olla narratiivisia merkityksiä.

Ranskalainen säveltäjä ja elokuvateoreetikko Michel Chion on rajannut audiovisuaalisen dissonanssin kahteen erilaiseen lajityyppiin: Dissonanssiseen harmoniaan ja aidosti vapaaseen kontrapunktiin (Chion 1993, 38), joista kumpiakin käsittelemisen erikseen seuraavissa luvuissa.

4.1.1 Audiovisuaalinen kontrapunkti

1920-luvun lopulla, kun äänen yleistyminen elokuvissa siirtyi suosioon, ihmisille oli tyypillistä verrata elokuvateollisuutta musiikin kanssa, jonka seurauksena kehitettiin termi ”audiovisuaalinen kontrapunkti” (Chion 1993, 36). Termi ”kontrapunkti” on yleisempi musiikissa, jossa termiä käytetään havainnollistamaan tilannetta, jossa uusi melodia lisätään vanhaan olemassa olevaan melodiaan. Elokuvallinen konteksti termille johtaa samankaltaista logiikkaa, jossa sitä käytetään haavainnollistamaan ihanteellista ja kaikesta tarpeettomasta vapaata elokuvan muotoa, jossa ääni ja kuva kertovat erillistä, heikosti linkitettyä tarinaa, joista kumpikaan osa ei ole riippuvaisia toistansa (Chion 1993, 36).

Määritelmä saattaa vaikuttaa hyvin omituiselta, mutta audiovisuaalisen kontrapunktin esiintyminen elokuvissa ja muissa audiovisuaalisen median muodoissa on hyvin yleistä. Kaikista tyypillisimmän esimerkin audiovisuaalisesta kontrapunktista pystyy löytämään urheilutoimituksista. Kun selostaja kertoo, mitä jalkapallo-ottelussa tapahtuu, mutta kamera kuvaa katsomossa olevien fanien reaktioita tai maassa makaavaa toista pelaajaa, kuvan ja äänen välillä syntyy ristiriita (Chion 1993, 38). Tällainen audiovisuaalisen dissonanssin tuottaminen on käsikirjoittajan toiminnan ulkopuolista sisältöä, mutta ilmiön merkitys on silti hyvä tiedostaa käsikirjoittajana. Koska audiovisuaalisen dissonanssin esiintyminen pienissä määrin on niin yleistä kuin jalkapallo -esimerkissä, voidaan olettaa, että katsojat ovat luontaisesti oppineet kokemaan pienikokoisen määrän audiovisuaalista dissonanssia normaalina osana audiovisuaalisen materiaalin katsomista.

Kontrapunkti voi myös palvella narratiivista sisältöä, ja sen pystyy myös suoraan lisäämään käsikirjoitukseen. *Silence of the Lambsin* käsikirjoitusta käsittelevässä luvussa analysoin syitä leikkaukseen psykiatrisen laitoksen ja Crawfordin toimiston välillä. Chiltonin repliikki oli kirjoitettu voice-overiksi jo Crawfordin toimistoon, jolloin kuvan ja äänen välille syntyy pieneksi hetkeksi ristiriita, jossa elokuvan kuva ja ääni kertovat toisistaan erillistä tarinaa.

Audiovisuaalinen kontrapunktilla ja visuaalisella dissonanssilla on paljon yhteisiä elementtejä, ja nämä kaksi ilmiötä pystyvät esiintymään samanaikaisesti. Chion käyttää kirjassaan esimerkkiä Jean-Luc Goradin elokuvasta *First Name Carmen*

(1983), jossa ruudulla näytetään Pariisin metroasema, mutta taustäänissä kuuluu lokkien ääntelyä. Kriitikoiden havainnollistivat tämän audiovisuaaliseksi kontrapunktiksi, sillä lokeilla yleensä kuvastetaan merellistä ympäristöä (Chion 1993, 38).

Kriitikoiden tekemä assosiaatio lokkeihin ei ollut kuitenkaan käsikirjoittajan tai ohjaajan tekemä. Tyhjiössä tarkasteltuna, lokkien äänien kuuleminen metroaseman läheisyydessä ei ole millään tavalla ristiriitainen ilmiö. Ristiriitaisuus syntyy kuitenkin assosiaatioista, joita katsojalla on valmiiksi. Tätä ilmiötä voidaan käyttää ovelana käsikirjoituksellisena työkaluna istuttamaan hienovaraisia dissonanssisia elementtejä kohtaukseen. Jos tarinan hahmo on kulkemassa esimerkiksi junalla paikasta toiseen, mutta hän onkin oikeasti väärässä junassa, tästä voidaan istuttaa katsojalle vihjeitä jo etukäteen audiovisuaalisella kontrapunktilla. Pienet ristiriitaiset taustäännet kuten lokkien ääntely ei yksinään kiistä mahdollisuutta, että henkilö olisi oikeassa junassa, mutta se saattaa kiinnittää tarkkaavaisen katsojan huomion. Tarinalliset käännekohdat ja twistit tuntuvat katsojassa silloin suurimmalta, kun niitä on jollakin tapaa alustettu, sillä muuten katsojat saattavat ärsyntyä heille epäloogisesta käänteestä (Gaiman 2021).

4.1.2 Kontrapunkti symbolistisena työkaluna

Kontrapunktille on ominaista, että kaksi erillistä äänen ja kuvan kertomaa tarinaa ovat toisistaan riippumattomia, löyhästi toisiinsa kiinnittyneitä tarinoita, jotka eivät ole riippuvaisia toisistaan. Koska ne eivät kuitenkaan ole täysin irrallisia, ne hetket, joissa niiden yhteyttä havainnollistetaan ovat tärkeitä.

Michel Chion käyttää kirjassaan Andrei Tarkovskin elokuvaa *Solaris* (1992) havainnollistamaan audiovisuaalisen kontrapunktin käyttöä (Chion 1993, 39). Päähenkilön vaimo on tehnyt itsemurhan, mutta mysteerinen avaruudessa oleva voima tuo tämän takaisin eloon. Päähenkilön tajutessa, että hän ei ole oikeasti elävä olento, hän tekee itsemurhan uudelleen juomalla nestemäistä typpeä. Tämän jälkeen jäänyt ruumis tuodaan takaisin eloon kerta toisensa jälkeen, päähenkilön joutuessa näin kohtaamaan vaimonsa kuolema kerta toisensa jälkeen. Elokuvan äänet eivät kuitenkaan vastaa tilaa, jossa tapahtumat tapahtuvat, vaan

Tarkovski käyttää hajoavan lasin ääntä kuvaamaan vaimon kuollessa uudelleen ja uudelleen. Hajoavan lasin ääni ei kuulu tilanteeseen, mutta se ei myöskään kuulosta väärältä, sillä se luo metaforan vaimon hauraudesta katsojalle (Chion 1993, 39). Toisin sanoen, tilanteeseen täysin liittymätön äänellinen tarina rakentaa jotain uutta visuaaliselle materiaalille hyvin samalla tavalla, kun musiikissa olemassa olevaan melodiaan lisätään sitä tukeva uusi melodia.

4.1.3 Visuaalinen dissonanssi osana audiovisuaalista kontrapunktia

Dissonanssi harvemmin on huumorin tehokeino, sillä sekä kognitiivista -että visuaalista dissonanssia kuvataan epämiellyttävyyden tunteena. Audiovisuaalinen kontrapunktia on kuitenkin luonteeltaan hyvin monikäyttöinen työkalu, jota pystyy soveltamaan myös huumorin luomiseen.

Toisin kuin Tarkovskin *Solaris* esimerkissä, jossa kontrapunktia käytetään tekemään kohtauksesta entistä häiritsevempi, Bryan Singerin elokuvassa *Bohemian Rhapsody* (2018) kontrapunktia käytetään antamaan täydellinen konteksti osittain vajaalle visuaaliselle materiaalille.

Kohtaus, jossa Queen nauhoittaa uutta kappalettaan alkaa kuvalla kukosta kävelemässä aidalla. Kukkoa ei aikaisemmin olla näytetty elokuvassa tai kukaan elokuvan hahmoista ei ole ollut sen kanssa samassa tilassa. Kuvalla ei ole aluksi ilmiselvää kontekstia elokuvan juoneen, kunnes kukko avaa suunsa ja kirkaisee ”Galileo!” Ben Hardyn näyttelemän Robert Taylorin äänellä.



KUVA 5. Kukko kävelee aidalla ennen leikkausta studioon (Sigel 2018).

Kuva leikkaantuu tämän jälkeen studioon, jossa Taylor laulaa kappaleen korkeimpia nuotteja. Seuraavan kohtauksen äänimaailman alkaminen ennen sen kuvaa ei ole epätavallista elokuvissa, mutta tässä tapauksessa seuraavan kohtauksen äänimaailma on myös selvä osa ulkona kuvatun kukkokohtauksen äänimaailmaa.

Tämänlaisella tarinankerronnallisella valinnalla on useampi vaikutus. Ympäristön selittämätön vaihtaminen laittaa uudelleen herättää huomiota ja asettaa katsojan samanlaiseen tilanteeseen kuin visuaalisesti dissonanssista maalausta tutkiessa, jossa katsoja joutuu työstämään selitystä näkemälleen asialle. Kuvan leikkaantuessa studioon, dissonanssi purkaantuu katsojan saadessa selityksen kuvalle.

4.2 Dissonanssinen harmonia

Dissonanssinen harmonia on toinen audiovisuaalisen dissonanssin lajityyppi. Termin ristiriitainen nimi johtuu siitä, että dissonanssisessa harmoniassa äänen ja kuvan ristiriita on täysin kontrastinen toisiinsa nähden, jolloin yhden dissonanssin elementin luonne myös määrittää sen dissonanssin parinsa luonteen.

Dissonanssinen harmonian löytäminen elokuvista ei ole helppoa, sillä Chionin väite täydellisestä kontrastisesta musiikista kuvaan on jälleen riippuvainen katsojan näkemyksestä siitä, miten katsoja kokee kuvamateriaalin ja sen kautta määrittelee sille vastakohtan (Rogers 2017, 188). Tästä huolimatta, koska dissonanssisella harmonialla pyritään vastakkaisuuksiin, sen havaitseminen valkokankaalla on suhteellisesti helpompaa kuin kontrapunktin havaitseminen, jossa äänen ja kuvan välinen suhde tekee osittain yhteistyötä.

Dissonanssinen harmonia on tyypillisesti luonteeltaan shokeeraavaa, joka irrottaa katsojan hänen sen hetkisestä tunnetilastaan esittämällä äänellisen tai kuvalisen elementin, joka on vastakkainen muuhun informaatioon. Tämä on yksi useammasta seikasta, jonka vuoksi dissonanssinen harmonian esiintyminen on suhteessa harvinaisempaa, kuin esimerkiksi visuaalisen dissonanssin esiintyminen

tai audiovisuaalisen kontrapunktin esiintyminen.

4.2.1 Näkökulman paljastaminen dissonanssisella harmonialla

Elokuviissa ja tv-sarjoissa kohtaukset tyypillisesti esitetään yhden henkilön näkökulmasta, sillä näkökulman muuttaminen voi helposti rikkoa katsojan immersion. Jos henkilö kokee empatiaa hahmoa kohtaan, mutta kohtaus muuttuukin odottamattomasti antagonistin näkökulmaan, katsojan kokemat tunteet eivät enää vastaa seuraamaansa henkilöä. Hyvä dissonanssisen harmonian käyttö ottaa hyödyn irti näistä yleisesti negatiivisista tilanteista rikkomalla katsojan immersion tavalla, joka herättää muita tilanteeseen sopivia tunteita. Huonosti toteutettuna, se taas voi vain korvata katsojan immersion tarpeettomalla hämmennyksellä.

Quentin Tarantinon ohjaamassa elokuvassa *Reservoir Dogs* (1992) dissonanssista harmoniaa käytetään shokeeraavalla ja taidokkaalla tavalla, kidutuskohtauksessa. Yksi elokuvan vähemmän sympaattisista gangstereista, Mr. Blonde, leikkaa vangitulta poliisilta Marvin Nashilta korvan irti. Kohtaus on hyvin brutaali visuaalisesti, mutta erityisen siitä tekee Tarantinon musiikkivalinta kohtaukseen.

Kohtauksen tapahtuessa Mr. Blonde laittaa Stealer's Wheelin kappaleen "Im Stuck in the Middle With You" soimaan radiosta ja alkaa tanssimaan kappaleen rytmissä. Kappale on pirteä ja positiivinen, mikä on täydessä kontrastissa kohtauksen narratiiviseen todellisuuteen. Musiikkivalinta on silti toimiva, sillä se kertoo katsojalle kohtauksen narratiivin Mr. Blonden näkökulmasta. Pirteä musiikki ei lievennä katsojan ahdinkoa, sillä se paljastaa kuinka vähän ihmisyyttä kohtauksen antagonistilla on jäljellä.

Audiovisuaalista dissonanssia tutkinut musiikin tohtori Holly Rogers on myös analysoinut kirjassaan Quentin Tarantinon kohtausta toisesta näkökulmasta (Rogers 2019, 188). Kohtaus on hyvin tunnettu audiovisuaalisesta dissonanssista, kuten myös kohtauksen ohjannut Quentin Tarantino on sen käyttämisestä. Jatkuvalle dissonanssisen harmonian kirjoittamisella on kuitenkin laskeva vaikutus ajan myötä. Quentin Tarantino tunnetaan ilmiön käyttämisestä, joten osa kat-

sojista pystyvät odottamaan tämän kaltaista kohtausta hänen elokuviltansa, jolloin dissonanssi ei enää välity katsojalle yhtä voimakkaasti (Rogers 2017, 188-189). Vaikka käsikirjoittaja ei olisi etukäteen tunnettu dissonanssisen harmonian käyttämisestä, ilmiön shokeeraavuus laskeutuu kerta kerralta, jonka vuoksi ilmiön liikkakäyttö voi johtaa epätoivottuihin tuloksiin.

4.2.2 Hienovarainen dissonanssisen harmonian käyttö

Dissonanssinen harmonia tyypillisesti näkyy voimakkaasti ruudulla, sillä täysin päinvastainen musiikki ja kuva herättää huomiota katsojissa, vaikka he eivät olisi kiinnittäneet edes huomiota juoneen. Siitä huolimatta dissonanssista harmoniaa pystyy luomaan myös hienovaraisena ja pahaa enteilevänä tehokeinona. Tarantinon esimerkissä kuvan välittämä tuottama kokemus oli brutaali ja kauhistuttava, kun taas musiikki kuvasi hilpeyttä. Toisin päin käännettynä, eli miellyttävän kuvan yhdistäminen, kauhistuttavaan äänimaailmaan antaa mahdollisuuksia paitsi tunteiden herättämiseen, niin myös yleisön odotuksien johdatteluun.

Audiovisuaalisen dissonanssin käyttö ei ole rajoitettu ainoastaan elokuvaan ja tv-sarjoihin. Viimeisten vuosikymmenien aikana tarinankerrontaan keskittyvien pelien suosio on noussut. Vaikka kaikki elokuvan tekemistä koskevat säännöt eivät päde videopelisiin, monia narratiivisia työkaluja pystyy soveltamaan formaattien välillä. Videopeliyhtiö CD Projekt Redin tekemän pelin *The Witcher 3: The Wild Hunt* (2015) lisäosassa *The Hearts of Stone* (2015) audiovisuaalista dissonanssia käytetään paljon pelin lisäosan antagonistin, Gaunter O'Dimmin yhteydessä.



KUVA 6. O'Dimm on puettu helposti lähestyttävään asuun. (CD Projekt Red 2018).

Eryityisesti yksi O'Dimmin kohtaaminen on hyvin mieleenpainuva dissonanssisten elementtensä vuoksi. Gaunter O'Dimm on ulkoisesti monella tapaa hyvin miellyttävän oloinen henkilö. Hän omien sanojensa mukaan on työkseen peilikauppias, hänellä on rennot ja hymyilevät kasvat, hän ei kanna näkyvästi mitään vaarallista mukanaan ja hän ei ole erityisen lihaksikas ja pukeutuu rentoihin, keltaisiin vaatteisiin. Pelaaja on myös kohdannut hänet aivan pelin alussa lyhyesti tavernassa, jolloin hän avusti pelin protagonistia, Geraltia. Myöhemmin tarinassa Geralt on vankina laivassa, jonka määränpäässä hänet on tarkoitettu tuomita kuolemaan. O'Dimm ilmestyy kuitenkin paikalle laivan varjoista, vaikka häntä ei ole aikaisemmin näytetty olevan laivassa, eikä hänellä oikeastaan ole ilmiselvää syytä olla siellä. O'Dimmin kävellessä laivan varjoista, hänelle ominainen teemamusiikkinsa lähtee soimaan ensimmäistä kertaa. Musiikki on hyvin mysteerinen, synkkä ja pelottava, vaikka kohtauksessa O'Dimm tarjoutuu pelastamaan protagonistin hengen. Dialogissa O'Dimm lupaa vapauttaa Geraltin vastapalvelusta vastaan ja tapaamaan hänet keskiyöllä tienristeyksessä (CD Projekt Red 2018).

Dissonanssinen musiikki kohtauksessa lisää kontekstia useammalla tavalla. Sopimuksen tekemisellä tienristeyksessä on uskonnollinen viittaus, sillä länsimaisessa kansantarustossa pahlolainen tekee sopimuksensa tienristeyksessä. Kohtauksessa O'Dimm myös esittelee itsensä ensimmäistä kertaa koko nimellä, ja tarkkaavainen katsoja saattaa havaita, että Gaunter O'Dimmin nimikirjaimet muodostavat sanan G.O.D (Jumala englannin kielellä). Kohtaaminen on täytetty dissonanssilla elementeillä: Pahaenteinen musiikki lähtee soimaan, kun miellyttävän oloinen pelastaja esitellään. Henkilö, joka on aikaisemmin jo tarinassa esitelty ulkomuodoltaan ja luonteeltaan täysin harmittomana peilikauppiasena, ilmestyy paikkaan, mihin tavallisen peilikauppias ei pitäisi olla mahdollista päästä. Kaiken lisäksi, katsojalle annetaan vihjeitä, että hänen voimansa ja identiteettinsä ovat jotakin paljon suurempaa kuin mitä katsojalle on annettu olettaa, kunnes hän mystisesti katoaa paikalta katkaistuaan lusikkansa. Kohtaaminen kertoo pelaajalle, että Gaunter O'Dimm on jotakin paljon suurempaa ja voimakkaampaa kuin mitä he luulivat. Kohtaaminen ei kuitenkaan anna tarpeeksi tarkkaa tietoa hänen luonteestaan, jotta Geralt tai itse pelaaja voisivat tutkia keinoja löytää tältä heikkouksia. H.P Lovecraftin aate tuntemattoman pelon voimakkuudesta lisätään kohtaukseen, joka on valmiiksi jo visuaalisesti dissonanssinen katsojalle.

Vaikka kohtaaus on pelistä, mikään kohtaauksessa tapahtuvista dissonanssisista elementeistä ei ole riippuvainen sen audiovisuaalisesta median muodosta. Kohtausta pystyttäisiin tarkastelemaan keskellä elokuvaa, jossa Geralt ja O'Dimm olisivat elokuvan hahmoja. Jos kohtausta tarkasteltaisiin hypoteettisesta näkökulmasta, jossa kohtaaus olisi osana elokuvaa tai tv-sarjaa, käsikirjoittajalle jäisi suuri vastuu audiovisuaalisen dissonanssin toteuttamisesta. Valaisulla, ohjauksella, näyttelijäntyöllä, äänisuunnittelulla sekä puvustuksella on luonnollisesti myös kriittinen rooli, mutta O'Dimmin esittämä dialogi on kirjoitettu muotoon, jossa hänen repliikkinsä eivät anna suoraa vastausta muihin mysteereihin, mutta samalla antavat pieniä vihjeitä tämän todellisesta luonteesta.

5 POHDINTA

Tutkimukseni johtopäätöksenä voidaan todeta, että dissonanssin merkitys sekä nykyaikaiselle medialle että lähimenneisyyden medialle on merkittävä. Monet klassikkoteokset nojaava onnistumistaan dissonanssiin menetelmiin. Mitä enemmän aloin ymmärtämään ilmiötä, sitä enemmän aloin havaitsemaan kuinka monissa teoksissa sitä on tarkoituksellisesti tai tarkoituksettomasti hyödynnetty.

Negatiivisesta luonteestaan huolimatta, käsikirjoituksessa ja yleisessä tarinankerronnassa dissonanssi ei ole vain negatiivinen voima, jonka kestäminen johtaisi hyvään kokemukseen vain lopullisella poissaolollaan. Yleensä se esiintyy epä-mukavuuden tunteena, mutta se voi olla myös keino piristää katsojaa ja välittää informaatiota yleisölle. Dissonanssin ymmärtäminen voi auttaa myös oivaltamaan asioita omasta päätöksenteosta ja avustaa tunnistamaan haitallisia toimintamalleja ja ajattelumalleja fiktiivisissä ja todellisissa hahmoissa.

Huomasin etsiessäni informaatiota työhön, että moniin dissonanssiin liittyviin tapauksiin sisältyi suuria määriä valmisteluja ja että dissonanssin muodostuminen katsojassa voi tapahtua vasta paljon sen jälkeen, kun käsikirjoituksessa ilmiön syntymistä on valmisteltu. Joissakin tapauksissa tarinankertoja käsikirjoittaja ei edes pysty olemaan täydessä kontrollissa dissonanssin muodostumisesta. Vaikka dissonanssi olisi aseteltu hyvin, katsojan tekemät havainnot, päätelmät, tunteet ja niiden pohjalta muodostuneet oletukset ovat yksi pakollisista ristiriitaisista elementeistä monissa dissonanssin muodoissa. Tämä tekee dissonanssin käyttämisestä haastavaa.

Tästä huolimatta en koe, että ilmiön hyödyntämisen riskit olisivat tarpeeksi hyvä syy välttää dissonanssin käyttämistä kokonaan työkaluna. Osin siitä syystä, että sitä voi ilmaantua tahattomastikin, mutta näissä tapauksissa tapahtunutta dissonanssia on vaikea purkaa, jos tekijä itse ei ole tietoinen siitä. Tärkeämpi syy on toki se, että ilman dissonanssia monet korkeimman laadun teokset olisivat jääneet tekemättä kokonaan.

Koen, että lisätutkimukset dissonanssin tutkimiseen mediassa niin käsikirjoituksissa kuin muissakin rooleissa ja muodoissa voisivat johtaa parempaan tarinankerrontaan. Dissonanssia hyödynnetään jatkuvasti, vaikka sen käyttäjä ei sitä itse tiedostaisi. Ilmiön syvämpi ymmärtäminen mahdollistaisi ilmiön tehokkaampaa hyödyntämistä.

LÄHTEET

Carleton, N. 2016. Fear of the unknown: One fear to rule them all?. Pdf-dokumentti. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0887618516300469#:~:text=Recent%20research%20comparing%20responses%20to,neurological%20responses%20subsequent%20to%20the>. Luettu 10.4.2022.

Chion, M. 1994. Audio-Vision: Sound on Screen. Pdf-dokumentti. https://moskop.org/images/6/6d/Chion_Michel_Audio-Vision.pdf. Luettu 8.12.2021.

Desai, S. 2014. Cognitive Dissonance. <https://www.youtube.com/watch?v=ICOPnaDbtiE>. Youtube-video. Julkaisija Shreena Desai. Katsottu 31.3.2022.

Festinger, L. 1957. Cognitive Dissonance Theory. Kirja. Stanford, CA. Stanford University Press. Luettu 1.4.2022.

Festinger, L. 1957. Cognitive Dissonance Theory. Kirja. Stanford, CA. Stanford University Press. Luettu 1.4.2022.

Gaiman, N. 2016. Screenwriting Master Class. Artikkel. <https://www.masterclass.com/classes/neil-gaiman-teaches-the-art-of-storytelling>. Luettu 5.3.2022.

Hopkins, A. 2010. Jim Ferguson Interviews Anthony Hopkins for Silence of the Lambs. Haastattelu. YouTube video. <https://www.youtube.com/watch?v=fIIOPmLdR14&>. Julkaisija reelrave. Katsottu 8.12.2021.

Hopkins, A. 2020. Anthony Hopkins Pretends To Be Hannibal Lecter in Public Friday Night With Jonathan Ross. YouTube video <https://www.youtube.com/watch?v=PyVqgaSjQ0&t=925s>. Julkaisija Friday Night With Jonathan Ross. Katsottu 8.12.2021.

Lovecraft, H. 1927. Supernatural Horror in Literature. E-kirja. Saatavilla <https://freeditorial.com/en/books/supernatural-horror-in-literature>. Luettu 28.4.2022.

Masrouf, F. 2017. Space Perception, Visual Dissonance and the Fate of standard Representationalism. Pdf-dokumentti. Luettu 5.4.2022.

McCary, L. 2020. Writing Technique: Using psychology to craft realistic characters. <https://www.lgmccary.com/blog/2020/4/22/writing-technique-using-psychology-to-craft-realistic-characters>. Blogi. Luettu 8.12.2021.

McLeod, S. A. 2018. Cognitive Dissonance. Simply Psychology. Artikkel. www.simplypsychology.org/cognitive-dissonance.html. Luettu 8.12.2021.

Rogers, H. 2017. Audiovisual dissonance in found-footage film. Artikkel. https://www.researchgate.net/publication/330887319_Audiovisual_dissonance_in_found-footage_film. Luettu 8.12.2021

Solsio, R. 1994. Cognition and the Visual Arts. Kirja. MIT press. Luettu 8.12.2021.

Surrealism. 2022. Oxford References. <https://www.oxfordreference.com/view/10.1093/oi/authority.20110803100543634#:~:text=Quick%20Reference,the%20irrational%20juxtaposition%20of%20images>. Luettu 25.4.2022.

Tally, T. 1991. Silence of the Lambs. Käsikirjoitus. <https://imsdb.com/scripts/Silence-of-the-Lambs.html>. Luettu 31.3.2022.

The Witcher 3: Hearts of Stone. 2015. Tietokonepeli. CD Projekt Red. Warsaw.

Tolstoi, L. 1877. Anna Karenina. E-kirja. Saatavilla <https://www.fulltextarchive.com/pdfs/Anna-Karenina.pdf>. Luettu 8.12.2021

Tyng, C., Amin, H., Saad, M., Malik, A. 2017. The Influences of emotion on learning and memory. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC5573739/>. Artikkel. Luettu 8.12.2021.

Vogler, C. 2003. Excerpts from Myth and the Movies, Stuart Voytilla. Pdf-dokumentti. <https://studylib.net/doc/25423395/excerpts-from-myth-and-movies--stuart-voytilla---1->. Luettu 15.4.2022

Tuntematon. 2017. Cognitive Dissonance Theory Applied to Stand By Me Film. Artikkel. <https://www.studocu.com/en-us/document/northern-arizona-university/basic-communication-theory/cognitive-dissonance-theory-applied-to-stand-by-me-film/1926442>. Northern Arizona University.

LIITTEET

KUVA 1. McLeod, S.2018. Cognitive Dissonance Resolution. <https://www.simp-lypsychology.org/cognitive-dissonance.html>.

KUVA 2. Magritte, R. 1939. Not to be Reproduced. Maalaus. <https://www.moma.org/d/assets/W1siZiIsIjIwMTQvMTAvMzEvMnkzOXFvdGN-heV85MTk2OC5qcGciXSxbInAiLCJjb252ZXJ0IiwilXF1YWxpdiHkgO-TAgLXJlc2I6ZSAyM-DAweDIwMDBcdTAwM2UiXV0/91968.jpg?sha=05e2fc3bb98b6deb>.

KUVA 3. Fujimoto, T. 1991. Silence of the Lambs. Kuvakaappaus.

KUVA 4. Demme, J. 1991. Silence of the Lambs -elokuvan juliste. Juliste. https://cdn.shopify.com/s/files/1/1057/4964/products/silence-of-the-lambs-vintage-movie-poster-original-1-sheet-27x41-238_2026x.jpg?v=1603508570.

KUVA 5. Sigel, N. 2018. Bohemian Rhapsody. Kuvakaappaus.

KUVA 6. CD Projekt Red. 2015. The Witcher 3: Hearts of Stone. Peli.