



Eliisa Peltola

## Lavastus henkilöhahmona

Tapahtumapaikan potentiaali käsikirjoituksessa

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Medianomi

Elokuva ja televisio

Opinnäytetyö

28.2.2024

## Tiivistelmä

Tekijä(t):	Eliisa Peltola
Otsikko:	Lavastus henkilöhahmona: Tapahtumapaikan potentiaali käsikirjoituksessa
Sivumäärä:	29
Aika:	28.2.2024
Tutkinto:	Medianomi (AMK)
Tutkinto-ohjelma:	Elokuva ja televisio
Suuntautumisvaihtoehto:	käsikirjoittaminen
Ohjaaja(t):	Lehtori Antti Pönni

---

Tämä opinnäytetyö käsittelee elokuvan tapahtumapaikkaa ja lavastusta käsikirjoittajan näkökulmasta. Opinnäytteessä tutkitaan, millä keinoin käsikirjoittaja voi hyödyntää lavastuksen täyttä potentiaalia käsikirjoituksessa. Tutkimuksen keskiössä on lavastuksen hahmollistaminen, jossa lavastusta tarkastellaan kuin yhtä elokuvan henkilöhahmoista. Opinnäytetyö on toiminnallinen ja se koostuu teososasta sekä kirjallisesta osasta. Opinnäytteen teososa on *Pitkät kynnet* -lyhytelokuva (2024), jossa opinnäytteen tekijä toimi toisena käsikirjoittajana ja lavastajana.

Kirjallinen työ on tutkimusmenetelmältään kvalitatiivinen. Teoriaosuudessa käytetään lähteinä käsikirjoittamista käsittelevää kirjallisuutta ja kerättyä tietoa havainnollistetaan elokuvaesimerkeillä. Työn empiirisessä osuudessa analysoidaan teososan käsikirjoituksen ja elokuvan toteutusta esitetyn teorian pohjalta. Yhteenvetona työssä reflektoidaan koko työprosessia sekä pohditaan esitettyjen käsikirjoitusmenetelmien hyötyjä.

Opinnäytetyössä käy ilmi, että tapahtumapaikan ja lavastuksen luomista tukevat käsikirjoitusmenetelmät edistävät elokuvan monikerroksellisuutta ja tehokkuutta. Lavastuksen hahmollistaminen tarjoaa erilaisia näkökulmia elokuvan ympäristön mahdollisuuksille ja merkityksille, mikä motivoi käsikirjoittajan työprosessia. Käsikirjoitus on elokuvatuotannon perustuksellinen työväline, minkä takia opinnäytetyön tulokset ovat merkityksellisiä koko tuotantoryhmälle niiden edistäessä ymmärrystä käsikirjoituksen tulkinnasta.

Avainsanat: Käsikirjoittaminen, Lavastus, Tapahtumapaikka, Henkilöhahmo, Hahmollistaminen

## Abstract

Author(s): Eliisa Peltola  
Title: Set Design as a Character: The Potential of Setting in a Screenplay  
Number of Pages: 29  
Date: 28 February 2024

Degree: Bachelor of Culture and Arts  
Degree Programme: Film and Television  
Specialisation option: Screenwriting  
Instructor(s): Antti Pönni, Senior Lecturer

---

The subject of this thesis is the screenwriter's perspective of film setting and set design. The thesis examines how a screenwriter can utilize the full potential of setting in a screenplay. The research focuses on the characterization of setting, where the setting is viewed as one of the film's characters. The thesis is functional and consists of a work part and a written part. The work part is the short film *Pitkät kynnet* (2024), which was co-written and set designed by the author.

The written work is qualitative in its research method. The theory part is based on literature about screenwriting and the collected information is demonstrated with film examples. Based on presented theory, the empirical part analyzes the script and implementation of the short film. In the summary, the author reflects the entire work process and considers the benefits of presented screenwriting methods.

The results show that the screenwriting methods supporting creation of setting and set design contribute to multi-layeredness and effectiveness of the film. The characterization of setting offers variable perspectives on the possibilities and meanings of the film's surroundings, which motivates the screenwriter's work process. The results of the thesis are relevant for the entire production team as they enhance understanding of interpretation of the script.

Keywords: Screenwriting, Set design, Setting, Character, Characterization

## Sisällys

1	Johdanto	1
2	Käsikirjoitus on elokuvan perusta	2
2.1	Käsikirjoittaja kirjoittaa silmälle ja korvalle	2
2.2	Käsikirjoitus on työväline	3
3	Tapahtumapaikka ja lavastus käsikirjoituksessa	3
3.1	Lavastus henkilöhahmona ja käsikirjoittajan työkaluna	4
3.2	Paikan viisi tuntomerkkiä	5
3.2	Metaforat ja symboliikka lavastuksessa	11
4	Hahmokehittelyn soveltaminen ympäristön rakentamiseen	12
5	Pitkät kynnet -analyysi	15
5.1	Mistä Pitkät kynnet -elokuvassa on kyse?	15
5.2	Tapahtumapaikan ominaisuudet käsikirjoituksessa	16
5.3	Käsikirjoituksesta elokuvaksi	20
5.4	Lavastuksen hahmollistamisen toteutuminen	25
6	Yhteenveto	25
	Lähteet	28
	Elokuvat	29

# 1 Johdanto

Elokuvan tapahtumapaikka ja lavastus rakentavat osaltaan draaman kulkua, mikä tekee niistä tärkeän osan elokuvan luomisprosessia. Lavastus tulisikin ottaa huomioon jo käsikirjoitusvaiheessa sen täyden potentiaalin hyödyntämiseksi. Etenkin näkökulma, jossa lavastusta käsitellään kuin yhtä tarinan henkilö-hahmoista, tukee vahvasti tätä ajattelutapaa. Aiheesta on kuitenkin kirjoitettu varsin vähän suomeksi, joten tavoitteenani on kasata havainnollistava tietopaketti siitä, kuinka käsikirjoittaja voi hyödyntää lavastuksen monikerroksista potentiaalia käsikirjoituksessa.

Toimin opinnäytetyönä tuotetun Pitkät kynnet -lyhytelokuvan (2024) käsikirjoittajana ja lavastajana, mikä antaa minulle hyvän tilaisuuden tutkia lavastuksen huomioimista käsikirjoituksessa sekä sen saattamista käytännön toteutukseen. Elokuvasamme sisarukset Pinja ja Paju varastavat laiminlyödyn kissan muistisairaana Vaulan kodista. Elokuvan keskeinen miljöö, Vaulan retuperäinen talo, toimii sekä Vaulan holtittoman elon ilmentymänä, hänet ja hänen lemmikkinsä vangitsevana loukkuna että Pinjan ja Pajun kissanpelastusoperaation jännittävänä sekä synkkänä sijaintina. Tavoitteenani on elävöittää käsikirjoitusta käyttämällä lavastusta mahdollisimman monipuolisesti jo kirjoitusvaiheessa ja oppia käsittelemään lavastusta aktiivisena hahmona.

Tässä opinnäytetyöni kirjallisessa osassa kerron lyhyesti käsikirjoituksen merkityksestä ja avaan lavastuksen teoriaa käsikirjoittajan näkökulmasta. Tutkin myös, kuinka hahmokehittelyn perinteisiä malleja voi soveltaa ympäristön rakentamiseen ja niin ikään hahmollistamiseen, jossa lavastusta tarkastellaan kuin yhtä elokuvan henkilö-hahmoista. Käytän tietolähteenäni kirjallisia teoksia ja havainnollistavina esimerkkeinä useita eri elokuvia. Lopuksi analysoin Pitkät kynnet -käsikirjoituksen ja -elokuvan toteutusta lavastuksen kannalta sekä pohdin, mitä hyötyä lavastuksen hahmollistamisesta on.

## 2 Käsikirjoitus on elokuvan perusta

Ennen syventymistä tapahtumapaikan käsikirjoittamiseen on oleellista puhua käsikirjoittamisen lähtökohdista. Tässä luvussa kerron käsikirjoittamiselle ominaisista piirteistä ja käsikirjoituksen merkityksestä elokuvalla. Käsikirjoittaja sanoittaa nähtäviä ja kuultavia tilanteita, jotka yhdessä välittävät tarinaa. Näistä sanoista muodostuva käsikirjoitus toimii yhtenäistävänä työvälineenä elokuvan tekijöille.

### 2.1 Käsikirjoittaja kirjoittaa silmälle ja korvalle

Tove Idström (2003, 30) kuvailee artikkelissaan *Mitä käsikirjoittaminen on?* käsikirjoittajan työnkuvaa seuraavasti:

Käsikirjoittaja kirjoittaa liikkuvaa kuvaa, toimintaa, valotiloja, akustiikkaa, huoneita ja aavaa preeriaa. Jokainen käsikirjoituksen kuvallinen, äänellinen, tilallinen ja toiminnallinen yksityiskohta valitaan sen mukaan, miten hyvin ne välittävät sen sisällön, sen väittämän maailmasta, jonka käsikirjoittaja haluaa katsojalle kertoa.

Käsikirjoittajan työ eroaakin esimerkiksi kirjailijan työstä siten, että kirjailija kirjoittaa suoraan mielelle, käsikirjoittaja silmälle ja korvalle. Käsikirjoituksessa kuvat, toiminta ja tilanteet tulee ilmaista sanoin, jotka ovat konkreettisia, välttävät vertauksia, metaforia ja adjektiiveja, mutta välittävät katsojalle mielikuvan vertauksista, metaforista ja adjektiiveista. (Idström 2003, 30–47.) Metaforan käsitteeseen palataan luvussa 3.2 Metaforat ja symboliikka lavastuksessa.

Idström jakaa elokuvan syntyprosessin kolmeen vaiheeseen, joista ensimmäisen muodostavat käsikirjoituksen sanat. Toisessa vaiheessa sanat käännetään kuviksi, joiden on kolmannessa vaiheessa valmiina elokuvana välitettävä alkuperäinen ajatus. Ajatusta ei välitetä alkuperäisin sanoin, vaan katsojan kokemuksena, joka on kuvallinen ja äänellinen. Katsojaa siis kuljetetaan tunteen avulla, mutta pyrkimyksenä ei ole saada katsojaa ajattelemaan tekijän ajatuksia tai tuntemaan hänen tunteitaan vaan omiansa. (Idström 2003, 45–48.)

## 2.2 Käsikirjoitus on työväline

Anders Vacklin ja Janne Rosenvall (2015, 13) toteavat teoksessaan *Käsikirjoittamisen taito* käsikirjoituksen olevan elokuvan tekemisen lähtökohta, joka on kirjoitettu ensisijaisesti tuotantoryhmän, tuottajan, ohjaajan ja näyttelijöiden luettavaksi. Käsikirjoitus on siis koko tuotannon yhteinen työväline, jonka avulla navigoidaan läpi tuotantoprosessin. Rosenvall ja Vacklin (2015, 13) vertaavatkin käsikirjoitusta karttaan ja pohjapiirrokseen. Kun pohjapiirros on luotu osoittamaan, kuinka kaikki tarinan langat nivoutuvat toisiinsa, tuotantoryhmän ei kannata lähteä muuttamaan elokuvan sisältöä ja informaatiota toiseksi. Käsikirjoittajan on kuitenkin annettava tilaa työryhmän omalle tulkinalle ja ammattitaidolle: ”Samaan tapaan kuin kirjoittaja 'ohjaa', 'näyttelee' ja 'leikkaa', niin ohjaaja ja näyttelijät 'kirjoittavat' työllään käsikirjoituksen uudestaan” (Rosenvall & Vacklin 2015, 13).

Käsikirjoitus kiteyttää elokuvan hahmot, ympäristön, juonen, kohtaukset ja dialogin, jotka muodostavat elokuvan tilallisen, ajallisen ja tunnemaiseman. Se muuttaa ideat toteuttamiskelpoiseksi tuotantosuunnitelmaksi, josta jokainen työryhmän jäsen löytää työlleen olennaisen tiedon. (Screenwriter Tools 2003.) Idströmin (2003, 47) mukaan ajatuksella ei ole merkitystä, jos sitä ei voi kuvailla sanoin, eikä kuva ole ymmärrettävissä, jos se ei toimita sanallisesti ilmaistavissa olevaa tunnetta tai informaatiota. Tämän takia käsikirjoitus toimii elokuvan perustana, joka tiiviissä sanallisessa muodossaan auttaa tekijöitä yhtenäistämään toimintansa ja puhumaan samaa kieltä.

## 3 Tapahtumapaikka ja lavastus käsikirjoituksessa

Elokuvakontekstissa lavastuksesta voidaan käyttää englanninkielisiä termejä *set design* ja *setting*, joista jälkimmäinen suoraan suomennettuna tarkoittaa tapahtumapaikkaa ja miljöötä. Käytän opinnäytetyössäni näitä kaikkia suomenkielisiä ilmaisuja viitaten samaan asiaan: ympäristöön, johon käsikirjoitus sijoittuu, sekä irtaimistoon ja rekvisiittaan, joita ympäristö sisältää.

Tässä luvussa avaan lavastuksen teoriaa käsikirjoituksen näkökulmasta. Lavastus on käsikirjoittajan työkalu, jota voidaan tarkastella kuin yhtä elokuvan henkilöhahmoista. Eugene Valen erittelemät paikan viisi tuntomerkkiä auttavat rakentamaan lavastusta eri näkökulmista, joita voidaan täydentää symbolisella ajattelulla.

### 3.1 Lavastus henkilöhahmona ja käsikirjoittajan työkaluna

Rosenvallin ja Vacklinin (2015, 478) mukaan käsikirjoittaja kirjoittaa henkilöhahmonsa maailmaan, rakennuksiin, luontoon ja ympäristöön, joissa tapahtuu tarinan kannalta jotakin tärkeää. Elokuvassa miljöön ei siis tarvitse olla vain säiliö inhimillisille tapahtumille, vaan se voi dynaamisesti yhdistyä tarinankerrontaan. André Bazinin mukaan draama toimii elokuvassa myös ilman näyttelijöitä. Esimerkiksi pauskautuva ovi, tuulella lentävä lehti tai rantaan hakkaavat aallot voivat lisätä teoksen dramaattista vaikutusta. (Bordwell, Thompson & Smith 2020, 115.)

Lavastusta voidaankin tutkia samalla tavalla kuin elokuvan henkilöhahmoja. Käytän tästä menetelmästä termiä *hahmollistaminen*. Lavastus voi toimia hahmona itsessään tai olla vuorovaikutuksessa elokuvan henkilöiden kanssa. Tapahtumapaikalla on oma persoonallisuutensa ja suhde tarinan hahmoihin, teemoihin sekä tarkoitukseen, mikä kasvattaa tarinaa merkittävällä tavalla. (Industrial Scripts 2021.)

Asunnot, kaupungit ja maisemat ovat niin ikään kirjottajan työkaluja, joita hän hyödyntää käsikirjoituksessa omien tarkoitusperiensä mukaisesti. Näiden työkalujen avulla käsikirjoittaja tekee elokuvan kokonaismaailmasta ensimmäisen version, jonka pohjalta se lavastetaan, rajataan kameralla ja leikataan osiin kertomaan tarinaa. Elokuvan avulla katsoja voi käydä hänelle tuntemattomissa paikoissa, joita ei välttämättä ole olemassakaan. Elokuva voi myös näyttää katsojalle tutut paikat uudesta näkökulmasta ja esittää asioita, joita tottunut silmä ei enää huomaa. (Rosenvall & Vacklin 2015, 478–483.)



### 3.2 Paikan viisi tuntomerkkiä

Eugene Vale erittelee käsikirjoitusoppaassaan *Vale's Technique of Screen and Television Writing* (2013) paikan tuntomerkkejä, jotka voivat vaikuttaa elokuvan sävyihin ja toimintaan sekä luonnehtia elokuvan hahmoja. Paikan tuntomerkkejä voi tarkastella viidellä eri tavalla:

- tyyppi
- laatu
- tarkoitus
- hahmon suhde paikkaan
- sijainti

(Vale 2013, luku 4).

Paikan *tyyppi* luokittelee tapahtumapaikan tiettyyn kategoriaan, joka voi olla esimerkiksi sairaala. Rosenvallin ja Vacklinin (2015, 479) mukaan paikan tyyppi voi vaikuttaa elokuvan tematiikkaan; sairaalaan sijoituvissa teoksissa käsitellään tyyppillisesti elämää ja kuolemaa, oikeussalissa oikeaa ja väärää. Susanna Kaysenin muistelmiin perustuvan elokuvan *Vuosi nuoruudestani* (*Girl, Interrupted*, Yhdysvallat 1999) rajoitettu ja vartioitu mielisairaalaympäristö tukee elokuvassa käsiteltävää eristäytyneisyyden teemaa (ks. kuva 1). Paikoilla on tapana tuottaa tietynlaista toimintaa ja sosiaalisia hierarkioita, jotka kirjoittajan tulee tuntea luodakseen uskottavaa tarinaa. Tapahtumia ja juonta on myös helpompi kirjoittaa, jos tietää paikan mahdollisuudet. (Rosenvall & Vacklin 2015, 479–483.) Tätä vastoin paikalla voi olla myös dramaattinen vaikutus elokuvan toimintaan; Vale (2013, luku 4) käyttää esimerkkinään jalan amputoimista pienessä laivassa.



Kuva 1. Vuosi nuoruudestani -elokuvassa eristäytyneisyyden teema korostuu mielisairaalaympäristössä. Kuvakaappaus elokuvasta.

Paikkojen *laatu* kertoo, millaisia tilat ovat. Ne voivat olla esimerkiksi vanhoja tai uusia, värikkäitä tai valjuja. Paikkojen laadulla voi luonnehtia itse tarinan sävyä tai elokuvan hahmoja sekä heidän sielunmaisemaansa. (Rosenvall & Vacklin 2015, 480.) Bong Joon-hon luokkaeroja käsittelevässä elokuvassa *Parasite* (*Gisaengchung*, Etelä-Korea 2019) köyhä Kimin perhe asuu synkässä ja rojuisessa kellariasunnossa, joka konkreettisesti asettaa heidät yhteiskunnan pohjalle (ks. kuva 2). Ympäristön sävy heijastaa myös kerronnan tummaa sävyä. Rikkaan Parkin perheen moderni minimalistinen talo taas viestii korkeasta statuksesta, mutta rakennuksen alla sijaitseva bunkkeri kätkee sisäänsä inhottavan salaisuuden – symbolisestikin. Andrew Niccolin käsikirjoittamassa draamakomediasa *Truman Show* (*The Truman Show*, Yhdysvallat 1998) tavallinen ja teennäisen täydellinen pikkukaupunki korostaa vastakkainasettelullaan päähenkilön kasvavaa uteliaisuutta ja ahdistuneisuutta.



Kuva 2. Parasite-elokuvassa kahden perheen erilaiset kodit viestivät heidän yhteiskunnallisesta statuksestaan. Kuvakaappaukset elokuvasta.

Paikan *tarkoitus* kertoo, miksi paikka on olemassa ja mitä se edustaa. Sean Pennin tositapahtumiin perustuvassa elokuvassa *Erämaan armoille* (*Into the Wild*, Yhdysvallat 2007) Christopher McCandless matkaa Yhdysvaltojen halki Alaskan erämaahan irrottautuaan kapitalistisesta yhteiskunnasta. Erämaa on olemassa, koska asuttamattomana se on säilynyt luonnonmukaisena. Päähenkilölle alue edustaa hänen tavoittelemaansa vapautta ja autenttista elämää. Erämaan kääntöpuoli yksinäisyys ja eristäytyneisyys asettuvat kuitenkin häntä vastaan. Vacklinin ja Rosenvallin (2015, 479) mukaan paikan avulla voidaan myös käsitellä yhteiskunnan rakennetta ja moraalialueita sijoittamalla draamaa sitä edustavaan paikkaan ja instituutioon. Ana Lily Amirpourin kuvitteelliseen irani-laiskaupunkiin sijoittuvassa elokuvassa *A Girl Walks Home Alone at Night* (*Dokhtari dar šab tanhâ be xâne miravad*, Yhdysvallat 2014) mustaan huntuihin

pukeutunut vampyyrinainen saalistaa pahaan tekeviä miehiä yön pimeydessä. Asetelmallaan elokuva haastaa islamilaisen tasavallan ihanteita, joissa naisuus ja naisten seksuaalisuus ovat miesten hallinnassa (ks. kuva 3).



Kuva 3. *A Girl Walks Home Alone at Night* -elokuvassa käsitellään yhteiskunnan rakennetta ja moraalista sijoittamalla miehiä saalistava vampyyrinainen iranilaiskaupunkiin. Kuvakaappaus elokuvasta.

Neljäs vaikuttava tekijä on henkilöiden *suhde* paikkaan. Paikka voi merkitä eri henkilöille eri asioita, jotka yhteen törmätessään aiheuttavat draamaa. Jokaisella hahmolla tulisi olla tapahtumapaikkaan jokin suhde, jotta elokuvan maailma synnyttäisi heissä motiiveja, joista syntyy tarina ja juoni. (Rosenvall & Vacklin 2015, 479.) Vuosi nuoruudestani -elokuvassa 18-vuotias hermoromahduksen saanut Susanna joutuu vasten tahtoaan mielisairaalaan. Susannan vastentahtoisuus ja osaston henkilökunnan pyrkimykset tehdä työnsä saavat aikaan vaikeasti etenevän hoitosuhteen. Susanna tutustuu osastolla muihin potilaisiin, jotka jokainen omalla tavallaan jakavat raskaat kokemuksensa mielisairaalassa ja elämässä yleensäkin. Näistä ystävyssuhteista hän saa vertaistukea kapiintiin, mutta lopulta myös tahtoon voida paremmin. Rosenvallin ja Vacklinin (2015, 480) mukaan katastrofielokuvissa, joissa on usein ”ihminen vastaan luonto” -tyyppinen konflikti, luonto esittää päävastustajaa. Tällöin ympäristö ja tila saavat elokuvassa keskeisen roolin. James Cameronin historialliseen merionnettomuuteen perustuvassa elokuvassa *Titanic* (*Titanic*, Yhdysvallat 1997)

suuri matkustajalaiva törmää jäävuoreen ja upotessaan luo painajaismaisen loukun, josta matkustajat ja miehistö yrittävät pelastautua (ks. kuva 4).



Kuva 4. Titanic-elokuvan uppoavalla laivalla ja ympäröivällä merellä on tarinassa keskeinen rooli, jonka kanssa hahmot ovat vuorovaikutuksessa. Kuvakaappaus elokuvasta.

Viides tekijä on paikkojen *sijainti*. Käsikirjoittajan tulisi ottaa huomioon, mikä on elokuvan kannalta dramaattisin tai toimivin järjestys, jossa paikat esitellään katsojalle. Esimerkiksi trillereissä on tärkeää, että tilat paljastuvat yleensä samaa tahtia juonen kanssa. (Rosenvall & Vacklin 2015, 480.) Jonathan ja Christopher Nolanin käsikirjoittamassa scifi-elokuvassa *Interstellar* (*Interstellar*, Yhdysvallat 2014) avaruuslennolle lähtevän päähenkilön tytär Murph alkaa havainnoida huoneensa hyllystä putoilevia kirjoja ja selvittää niiden välittämää viestiä. Vasta myöhemmin elokuvassa selviää, että kirjojen putoaminen on saatu aikaan aivan toisesta sijainnista (ks. kuva 5). Zorian Fellerin psykologisessa draamassa *Isä* (*The Father*, Yhdysvallat 2020) muistisairas Anthony yrittää saada selkoa asuntonsa tapahtumista eikä katsojakaan voi olla ennen loppuratkaisua varma, mikä on totuus päähenkilön asunnon takana.



Kuva 5. Interstellar-elokuvassa luodaan dramatiikkaa paljastamalla hyllystä putoaville kirjoille merkityksen tuova sijainti vasta elokuvan loppupuolella. Kuvakaappaukset elokuvasta.

Paikkojen sijainnit vaikuttavat myös draaman uskottavuuteen, joten niiden valinnan tulisi olla tarinan kannalta perusteltua (Rosenvall & Vacklin 2015, 480). Eric Rothin käsikirjoittamassa draamakomediaeelokuvassa *Forrest Gump* (*Forrest Gump*, Yhdysvallat 1994) hidasylyisen mutta hyväsydämisen päähenkilön tapahtumarikas elämäntarina sijoittuu lukuisiin eri paikkoihin Alabaman maaseudulta Vietnamin sotaan ja Kiinan diplomatiaa ajavasta pöytätennistapahtumasta miljoonatuottoiselle ravustusalueelle Meksikonlahdella. Fiktiivisen elokuvan tapahtumapaikat ovat vahvasti yhteydessä oikeisiin historiallisiin tapahtumiin ja on nivottu yhteen tarinan syy-seuraussuhteilla. Tämän perusteella katsojan on helppo muodostaa kartta ja aikajana tapahtumien kulusta, joka on samaan aikaan uskomaton, mutta elokuvan maailman kontekstissa täysin looginen.

### 3.2 Metaforat ja symboliikka lavastuksessa

Hyvin valittu paikka tukee elokuvan tapahtumia ja lisäulottuvuuksia, kun taas yhdentekevällä paikalla ei ole suhdetta tapahtumiin. Käsikirjoittajan kannattaa siis toiminnan mahdollistamisen lisäksi hyödyntää paikan tuottamia merkityksiä. Yksi ja sama tapahtuma saa eri merkityksen riippuen sen paikasta ja olosuhteista; suudelma auringonpaiseessa ja kaatosateessa välittävät aivan eri sanomaa. Myös elokuvan ensimmäinen paikka voi kertoa symbolisesti, mistä koko elokuvassa on kysymys. (Rosenvall & Vacklin 2015, 480–481.) Esimerkiksi Interstellar-elokuvan avauskuvana toimii lähiotos Murphin kirjahyllystä, joka elokuvan edetessä osoittautuu perustavaksi osaksi tarinaa.

Ollakseen tehokas työväline metaforan eli kielikuvan on oltava tarkka ja teoskohtainen (Idström 2003, 46). Jennifer van Sijll jakaa käsikirjoituksessa käytetyt metaforat kahteen ryhmään: staattisiin ja dynaamisiin. Staattisen metaforan merkitys on itsestään selvä, ja se symboloi koko elokuvan ajan samaa asiaa, kuten punaisella kuvastetaan usein seksuaalisuutta. (Van Sijll i.a.) Dokumentissa *David Lynch ja Ihmemaa Oz (Lynch/Oz, Yhdysvallat 2022, 15:04–16:40)* kerrotaan Lynchin käyttävän teoksissaan verhoja kuvastamaan porttia todellisuuden ja fantasian välillä. Staattisella metaforalla reflektoidaan yleensä vain yhtä hahmoa, asiaa tai olemusta, jolloin sen dramaattinen arvo on rajallinen. Dynaaminen metafora taas on rakennettu juonilinjan tavoin, ja sen merkitys muuttuu tarinan edetessä. Se voi symboloida yhden hahmon muutosta tai paljastaa usean hahmon erilaiset sisäiset maailmat. (Van Sijll i.a.) Titanic-elokuvan matkaan lähtevän ja lopulta uppoavan laivan voidaan nähdä kuvaavan päähenkilö Rosen salaisuutta orastavasta rakkaustarinasta ja hänen hautaamaansa entistä identiteettiään, jotka hän vuosikymmeniä myöhemmin paljastaa laivaa tutkivalle tutkimusryhmälle. David Lynch esittelee tyypillisesti teostensa ympäristöt täydellisinä amerikkalaisen unelman esikuvina. Tarinan edetessä Lynch kaivautuu pinnan alle paljastaen todellisuuden synkän ytimen, mikä muodostaa yleisölle viestin, etteivät asiat ole koskaan vain sitä, miltä ne ensin näyttävät. (David Lynch ja Ihmemaa Oz 2022, 11:25–11:45, 1:16:08–1:17:46.)

Robert McKeen mukaan katsoja reagoi kaikkiin elokuvan osatekijöihin symbolisesti; jokaisella elementillä odotetaan olevan itseisarvonsa lisäksi jokin sivumerkitys, joka lisää elokuvan syvyyttä, kerroksellisuutta ja runollisuutta. McKee nimeää symboliset osatekijät kuvasysteemeiksi (image systems), jotka ovat elokuvassa toistuvia kuva- ja äänielementtejä. Vaikuttaakseen katsojaan kuvasysteemiä on varioitava ja toistettava, sillä yksittäinen symboli jää helposti huomioimatta. McKee kuitenkin painottaa, että ”elokuvan runollisuutta tulisi käsitellä virtuaalisella näkymättömyydellä ja tietoisesti tunnistamattomana”. Usein kirjoittaja alkaakin luoda kuvasysteemiä tiedostamattaan, ja sen oivaltaessaan hän voi jatkojalostaa kuvasysteemiä vahvistaakseen sen vaikutusta. Koska käsikirjoittaja on ensimmäinen, joka hahmottelee tarinan fyysisen ja sosiaalisen maailman perustan, tulisi kirjoittajan aloittaa elokuvan kuvajärjestelmän rakentaminen, jonka ohjaaja ja lavastaja lopulta viimeistelevät. (McKee 1997, 401–408.)

## 4 Hahmokehittelyn soveltaminen ympäristön rakentamiseen

Jotta elokuvan ympäristöä voitaisiin hahmollistaa eli tutkia ja rakentaa kuin elokuvan henkilöitä, tulisi sen luomisprosessissa ymmärtää hahmokehittelyn menetelmiä. Tämä voi avata uusia ajatuksia elokuvan maailman mahdollisuuksille ja juonen kululle. Olen valinnut tarkasteltavaksi hahmon rakentamisen viisi peruspilaria, jotka taipuvat myös tapahtumapaikan luomiseen:

- päämäärä
- konflikti
- kaari
- taustatarina
- ulkoinen olemus

Hahmolla on elokuvassa keskeinen *päämäärä*, johon viitataan usein käsitteellä tahdonsuunta: ”hahmo tahtoo jotakin ja pyrkii saavuttamaan sen tarinan aikana” (Rosenvall & Vacklin 2015, 38). Vaikka paikalla ei näennäisesti olisikaan omaa



tahtoa, voidaan tarinan luomisen kannalta ajatella niin – kunhan tapahtumat pysyvät elokuvan maailmalle uskottavissa puitteissa. Valen viiteen paikan tunto-merkkiin lukeutuva paikan tarkoitus rinnastuu hahmon päämäärään. Esimerkiksi Titanic-elokuvassa laivan tarkoitus on kuljettaa matkustajat Englannista Atlantin yli Amerikkaan, mikä voidaan nähdä myös laivan päämääränä, joka tässä tapauksessa epäonnistuu. Elokuvassa Erämaan armoille erämaa on olemassa, koska asuttamattomana se on säilynyt luonnonmukaisena. Erämaan päämäärä on siis pysyä asuttamattomana; päähenkilön asettuessa erämaahan ympäristön olosuhteet kääntyvät häntä vastaan.

Elokuvan draama syntyy esteistä eli *konflikteista*, joita henkilöihahmon päämäärän saavuttamiselle asetetaan (Rosenvall & Vacklin 2015, 41). Konflikti on mikä tahansa elokuvan hahmoa vastustava henkinen tai fyysinen haaste, kuten kamppailu, riita, taistelu, takaa-ajo, kuoleman pelko tai epäonnistumisen pelko. Syd Field tiivistää konfliktin tärkeyden seuraavasti: ”Ilman konfliktia ei ole toimintaa, ilman toimintaa ei ole hahmoa, ilman hahmoa ei ole tarinaa ja ilman tarinaa ei ole käsikirjoitusta”. (Syd Field 2005, 246). Titanic-elokuvassa laivan konflikti on tietysti törmäyskurssilla oleva jäävuori, johon koko elokuvan draama perustuu. Erämaan armoille -elokuvassa erämaan vastus on ihminen, joka uhmaa erämaan asuttamattomuutta. Erämaan ja Christopherin välinen konflikti muuttaa päähenkilön alun perin matkaan motivoitunutta ajattelutapaa ja on näin ollen olennainen osa päähenkilön kaarta sekä elokuvan sanomaa.

Rosenvallin ja Vacklinin (2015, 42) mukaan muutosta voidaan pitää tarinan synonyminä. Jotakin henkilöihahmossa muuttuu tarinan aikana, mikä muodostaa hahmon *kaaren*. Kaaren avulla lisätään hahmon kiinnostavuutta hahmon paljastaessa itsestään jotakin tarinan eri vaiheissa. (Rosenvall & Vacklin 2015, 42–44.) Syd Field (2005, 68) näkee muutoksen olennaisena osana elämää. Näin ollen kaari tuo hahmon käytökseen luonnollisuutta ja uskottavuutta. Luvussa 3.2 käsiteltiin Jennifer Van Sijllin määritelmää dynaamisesta metaforasta, jossa metaforan lähde – esimerkiksi muuttuva tapahtumapaikka – voi symboloida hahmon muutosta. Tapahtumapaikan muutosta voidaan tarkastella myös itseisarvoisena juoneen vaikuttavana elementtinä. Esimerkiksi Elokuvan Isä lopussa

muistisairaan Anthonyn asunto paljastaa todellisen olomuotonsa antaen vastauksen elokuvan aiempien vaiheiden herättämiin kysymyksiin. Elokuvan *Parasite* alussa Parkin perheen talo on Kimin perheen tavoittelema hulppea idylli, joka tarinan edetessä ajaa hahmot ahtaalle groteskina salaisuuksien kätkönä. Vaikka ympäristön ulkomuoto pysyy samana, sen olosuhteet muuttuvat merkittävästi.

*Taustatarina* sisältää ne tapahtumat, jotka henkilöahmo on kokenut ennen elokuvan alkamishetkeä. Taustatarina ohjaa henkilön käytöstä sekä avaa ja syventää hahmoa. Katsojalle valotetaan tarvittavaa informaatiota henkilöahmon menneisyydestä draamallisesti oikealla hetkellä. (Rosenvall & Vacklin 2015, 24–25.) Elokuvissa tapahtumapaikka, erityisesti hahmon koti tai muu hahmolle tyypillinen ympäristö on tehokas keino välittää tietoa eletystä elämästä. *Titanic*-elokuvakäsikirjoituksen alkupuolella kuvaillaan Rosen kotia, joka on täynnä koko eliniän aikana kerättyä keramiikkaa, patsaita, kansantaidetta, piirustuksia ja maalauksia. Sen lisäksi, että Rosen koti kertoo jotain hänen iästään, se saa pohtimaan tavaroiden alkuperää. Ehkä Rose on matkustellut paljon, tehnyt työtä taiteen parissa tai yksinkertaisesti nauttii esteettisistä asioista. Tämä rakentaa heti alussa kuvaa Rosesta uteliaana ja elämästä nauttivana seikkailijana, mikä luo uskottavuutta hänen päätökselleen matkata helikopterilla *Titanicin* tutkimusalukselle vielä 100-vuotiaana. Elokuvan lopussa Rosen tutkimustukikohtaan mukaan ottamat valokuvat näyttävät palasia Rosen menneisyydestä laivaonnettomuuden ja nykyhetken välillä. Kuvat kertovat hänen eläneen tapahtumarikasta ja onnellista elämää traumaattisista kokemuksista huolimatta. Erämaan armoille -elokuvassa Christopher löytää Alaskan erämaasta asumukseksi muokatun bussin, jota kuvaillaan käsikirjoituksessa ruosteiseksi, sotkuiseksi ja osittain ikkunattomaksi. Kuvailulla bussista tulee osa erämaan historiaa; joku muukin on uhmannut erämaata asumalla siellä, mutta ei enää pitkään aikaan.

Elokuvan henkilö paljastaa itsensä ulkonäöllään ja ulkoisilla piirteillään eli *ulkoisella olemuksellaan*. Kirjoittajan välittäessä käsikirjoituksessa vain oleellista informaatiota voi ulkonäöllisiä piirteitä hyödyntää henkilöahmoa symboloivina määreinä. (Rosenvall & Vacklin 2015, 15–16.) Valen viiteen paikan tuntomer-

kiin määrittelemä paikan laatu vastaa ulkoista olemusta. Tarinan sävyn tai elokuvan hahmojen sekä heidän sielunmaisemansa luonnehtimisen lisäksi paikan ulkoisella olemuksella voidaan viestiä, minkälaisia mahdollisuuksia paikka elokuvalla tarjoaa ja mitä tarinassa voi tulla vielä tapahtumaan. Esimerkiksi Erämaan armoille -elokuvan ränsistynyt bussi kertoo erämaan voimista ihmistä vastaan.

## 5 Pitkät kynnet -analyysi

Tässä luvussa analysoin Pitkät kynnet -käsikirjoituksen ja -elokuvan toteutusta edellä käsitellyn teorian pohjalta. Koska Vaulan talo on elokuvan keskeisin miljöö, painottuu analyysi enimmäkseen tähän ympäristöön. Käsitelen myös muihin paikkoihin sijoittuvia tarinalle olennaisia elementtejä.

### 5.1 Mistä Pitkät kynnet -elokuvassa on kyse?

Pitkät kynnet on 11 minuutin pituinen psykologinen draama, jossa teini-ikäinen Pinja passittaa pikkusiskonsa Pajun varastamaan laiminlyödyn kissan muistisairaana Vaulan saastaisesta talosta. Eläinrakas Vaula on hamstrannut kotiinsa läjäpäin lemmikkejä eikä kykene enää kunnolla huolehtimaan niistä – saati itsestään. Pajun toteuttaessa operaatiota vaivalloisesti liikkuva Vaula putoaa portaat alas ja kuolee. Paju ei kerro asiasta pakoautolla kaahaavalle siskolleen, ja he vievät takkuisen kissan kotiinsa parturoitavaksi. Pelokas ja vauhkoontunut kissa tekee toimenpiteestä vaikean. Painostava tilanne äityy sisarusten väliseksi tappeluksi, jonka aikana kissa livistää karkuun avonaisesta ikkunasta. Ahdistunut Paju murtuu viimein ja kertoo siskolleen, mitä Vaulan talossa tapahtui. Paju ja Pinja kiirehtivät Vaulan talolle, mutta ensihoitajat ovat jo kärräämässä ruumista ambulanssiin. Talosta jolkottaa ulos koira, joka tiputtaa heidän jalkojensa juureen Vaulan sormen.

Käsikirjoitimme lyhytelokuvan yhdessä ohjaaja Ella Laineen kanssa. Halusimme tuoda käsikirjoituksen tyyliä esiin kahden maailman ja mielentilan erot; vanhan Vaulan maailmassa aika on pysähtynyt, kun taas sisarusten hektisessä

maailmassa on koko ajan kiire. Nuoret päähenkilömme haluavat pelastaa sen, jonka kokevat olevan pelastettavissa. Elokvassa eläinten ja vanhusten hyvinvoinnin rinnakkain asettaminen herättää kysymyksen siitä, kenelle vastuu kuuluu. Päämääränämme ei ole esittää vastauksia, vaan aloittaa keskustelu.

Olemme molemmat todistaneet elämässämme vanhustenhoidon kriisiytyneen tilan, joka ilmentyy Vaulan hahmossa sekä elinympäristössä. Ihminen, joka ei kykene huolehtimaan itsestään, jää toisten vaikutusvallan alaiseksi kuin eläin, joka ei ole koskaan saanut päättää asemastaan.

## 5.2 Tapahtumapaikan ominaisuudet käsikirjoituksessa

Elokuvan keskeisten tapahtumapaikkojen *tyyppi* on koti, joka yksityisenä ympäristönä paljastaa hahmoista jotakin henkilökohtaista. Voimme näyttää, minkälaista Vaulan elämä yksin asuvana muistisairaana on ja minkälaisia haasteita hänen terveydentilansa aiheuttaa ympäristössä, jossa avunsaanti on jäänyt rajalliseksi. Kissaa pelastava Paju tunkeutuu toisen ihmisen kotiin ajatellen tekevänsä hyvän teon, mikä asettaa tilanteelle moraalisen ristiriidan. Osa elokuvan kohtauksista tapahtuu Pinjan ajamassa autossa, joka mahdollistaa tarinalle kirjaimellisesti vauhtia ja vaarallisia tilanteita Pinjan melkein törmätessä kotihoitajaan ja kaasuttaessa sitten tiehensä. Vauhdikkaalla autokohtauksella kasvatetaan eroavaisuutta sisarusten hektisen maailman ja Vaulan pysähtyneen maailman välillä. Auton kuskina toimiminen tuo myös Pinjan hahmolle lisää auktoriteettia hänen määrällissään hyväuskoista pikkusiskoaan, joka istuu takapenkillä asetelman korostamiseksi. Pinja ja Paju vievät kissan omaan kotiinsa, jossa ylimpänä auktoriteettina toimivat heidän vanhempansa. Vaikka vanhempia ei elokuvassa nähdä tai kuulla, on tämä auktoriteetti silti läsnä ja kasvattaa kieroksia sisarusten välillä. Kotiympäristössä Pajun omaatuntoa alkaa kolkuttaa ja hän pohtii, pitäisikö kissasta kertoa heidän äidilleen, mikä saa paineen alla toimivan Pinjan hermostumaan yhä enemmän. Paikan olosuhteet synnyttävät sisarusten välille tappelun, jonka seurauksena kissa pelästyy ja karkaa avonaisesta ikkunasta.

Vaulan kodin sotkuinen *laatu* ilmentää hänen sairautensa tilaa ja vaikeuksia huolehtia itsestään tai lemmikeistään. Talo on näin ollen arveluttava elinympäristö lemmikkieläimille, mikä tukee Pinjan ja Pajun motivaatiota pelastaa heitä huolestuttava kissa. Sotkuisuudessaan ja tavarapaljoudessaan Vaulan koti on Pajun silmissä pelottava sekä hieman kiehtova, mikä tuo jännitystä hänen operaatiolleen. Talon sotkuisuus kuvastaa myös Vaulan mielentilaa. Esimerkiksi katsoessaan jääkaappiin Vaula ikään kuin kurkistaa oman päänsä sisään: asiat ovat hautautuneet väärin paikkoihin, ja tavarapaljouden keskellä mistään on vaikeaa saada otetta (ks. kuva 6). Pinjan ja Pajun kotona tapahtuva kohtaaminen sijoittuu kylpyhuoneeseen, joka kylmällä ja kovalla olemuksellaan korostaa tilanteen kaoottisuutta ja rajuutta. Nurkassa kyhjöttävä kissa kertoo ahtaalla sijainnilaan tilanteen kärjistyneen umpikujaan; pian on tapahduttava jotain käänteentekevää, jotta tilanteesta päästään eteenpäin. Äänisuunnittelijalla on kohtauksessa selkeitä tunnelmaa tukevia mahdollisuuksia, sillä kylpyhuoneessa äänet voivat kaikua kolkkoina ja rikkinäisen karvaleikkurin pörinällä voi luoda päällekkäyvä ja hektisen atmosfääriin. Rikkinäinen leikkuri itsessään hidastaa operaatiota sekä ärsyttää Pinjaa, mutta myös kuvastaa hänen hermostuneisuuttaan, jonka vaikutuksen alla hän yrittää väkisin toimia. Samaa tunnelmaa ja mielentilaa ennakoidaan hienovaraisesti ensimmäisessä autokohtauksessa, jossa Pinja yrittää sytyttää tupakan, mutta sytytin ei toimi.

## 2. INT. VAULAN KOTI - KEITTIÖ - PÄIVÄ

Vaula töpöttelee nuhruiseen keittiöön, jossa homssuinen kissa odottaa ruokakupilla ja maukaisee.

Vaula avaa jääkaapin oven, jonka sisältä paljastuu lompakko, kenkä sekä kahvipannu homeeseen ja saastaan hautautuneena. Vaula tuijottaa mädäntyneitä ruoantähteitä jääkaapin kelmeässä valossa unohtaen mitä oli tekemässä. Jääkaapin oveen on liimattu lappu: "VAULA, MUISTA SYÖDÄ JA OTTAA LÄÄKKEET!"

Kuva 6. Ympäristöllä voidaan kuvastaa hahmon mielentilaa. Kuvakaappaus Pitkät kynnet -käsikirjoituksesta.

Kodin *tarkoitus* on olla paikka, jossa asutaan, jolloin siihen tyypillisesti liitetään muistoihin, identiteettiin, turvallisuuteen ja hyvinvointiin liittyviä merkityksiä (Muistiliitto i.a.). Vaulalle koti edustaa kaikkea edellä mainittua, joka on myös kodin *päämäärä*. Päämäärän *konflikteja* ovat Vaulan muistisairaus ja vanhustenhoidon hupenevat resurssit, jotka vaikeuttavat etenkin turvallisuutta ja hyvinvointia, joita kodin on tarkoitus Vaulalle ja hänen lemmikkieläimilleen tarjota. Pinja ja Paju näkevät ulkopuolisina ja eläinrakkaudeltaan vain konfliktin tuloksen eli huonosti voivan kissan arveluttavissa olosuhteissa, jolloin konfliktin syyt jäävät huomiotta. Pajun tunkeutuessa Vaulan kotiin konflikti kasvaa. Pinjan ja Pajun *suhde* Vaulan taloon on siis hyvin erilainen kuin Vaulalla, jonka suhde on muistisairauden myötä rajoittunut. Näiden kahden erilaisen suhteen yhteentörmäyksessä syntyy elokuvan draama, tarina ja juoni. Vaula ei ymmärrä kotiympäristön olevan haasteellinen itselleen sekä lemmikeilleen ja näkee ympärillään vain tutun ja turvallisen paikan. Vaulan suhdetta kotiinsa ilmennetään tavalla, jolla hän siellä toimii: Vaula kulkee sotkuisessa kodissaan kaikessa rauhassa hyräillen ja pölyjä pyyhkien, mutta käyttää välineenään hiusharjaa. Kissalle hän syöttää sitä, mitä eteen sattuu – tässä tapauksessa riisimuroja. Vaula siis toimii kodissaan sekavasti huomaamatta itse minkään olevan vialla.

Vaulan kodin nykytila ja *taustatarina* luovat kerroksellisuutta eletystä elämästä. Talo on täynnä maalauksia, koriste-esineitä ja matkamuittoja, jotka kertovat Vaulan eläneen tapahtumarikasta ja hulppeaa elämää. Talon sotkuinen nykytila peittää alleen kauniit tavarat, mikä ilmentää elämänkaarta ja sen hiipumista. Etenkin talossa olevat lukuisat valokuvat viestivät Vaulan elämän eri vaiheista. Valokuvien tarkoituksena on osoittaa, että Vaula on paljon muutakin kuin olemus, jonka hänestä tällä hetkellä näemme. Pajun astuessa taloon hän näkee liudan valokuvia, joissa nuori Vaula seikkailee maailmalla, hoitaa eläimiä ja elää yleistä elämää. Tällä tavalla tuomme Vaulan lähemmäs Pajua ja kasvatamme Pajun käsitystä hänestä: Vaulakin on joskus ollut nuori ja elänyt aktiivista elämää. Vaula myös välittää eläimistä aidosti, mutta nykytilanteessa jokin on selkeästi muuttunut.

Elokuva etenee kronologisessa järjestyksessä, ja tapahtumapaikkojen *sijainnit* tulevat ilmi sen mukaisesti. Portaikkokohtauksen näyttämistä olisi ollut mahdollista pitkittää loppua kohden ja tällä tavoin kasvattaa elokuvan jännitystä, mutta se ei tuntunut palvelevan elokuvan tarkoitusta. Katsojan on tärkeää päästä asettumaan Pajun asemaan ja ymmärtämään syyt hänen kipuilunsa takana. Toisaalta jännitystä tuo epävarmuus, onko Vaula kuollut vai ei, mikä paljastuu vasta viimeisessä kohtauksessa. Elokuvan alkupuolella esitellään suljettu ovi, jonka takaa kuuluu ulospyrkivien eläinten ääniä, mutta oven takana olevaa huonetta ei ikinä näytetä elokuvassa (ks. kuva 7). Halusimme suljetulla huoneella kertoa Vaulan hamstranneen kotiinsa läjäpäin eläimiä, jotka ovat jääneet vähälle huomiolle. Useamman eläimen näyttäminen olisi tuonut haasteita kuvauksiin, joten ratkaisu oli myös tuotannollisesti tehokas. Tämän lisäksi tuntemattomana pysyvä huone ja sieltä kantautuvat äänet lisäävät elokuvan jännitettä. Eläinten kohtalo jää avoimeksi, mutta Vaulan kuoltua voimme kuitenkin olettaa, että eläimet tulevat päätymään eläinsuojeluyhdistykselle.

### 3.INT. VAULAN KOTI - SULJETTU OVI - PÄIVÄ

Suljetun oven takaa kuuluu eläinten läähätystä ja vinkunaa. Ne yrittävät raapia tietään ulos.

Kuva 7. Salatulla sijainnilla voidaan lisätä jännitettä elokuvaan. Kuvakaappaus Pitkät kynnet -käsikirjoituksesta.

Portaikossa tapahtuva kohtaaminen mahdollistaa elokuvan dramaattisimman toiminnan, jossa Vaula kaatuu portaat alas ja menehtyy. Kohtauksen myötä Vaulan talon voi nähdä elävän asukkaansa mukana, jolloin talon *kaari* on yhteydessä Vaulan kaareen. Vaulan pudotessa koko talossa rymisee ja taulut sekä maljakot tärisevät, kunnes tulee hiljaista (ks. kuva 8). Vaulan kuollessa hänen elämänsä kerrosten kerääntyminen taloon pysähtyy myös. Putoamista edeltävä asetelma portaikossa on *symbolinen*: vanha Vaula seisoo ylärappusilla ja nuori Paju portaiden alapäässä tuijottaen hetken toisiaan. Paju on vielä elämänsä alkutaipaleella, kun taas vaivalloisesti liikkuva Vaula on saavuttanut portaikon huipun, eikä hänellä ole jäljellä enää muuta reittiä kuin tulla ryminällä alas. Portaikossa

Paju näkee, mihin elämä johtaa; hänestäkin tulee joskus vanha. Havainto kasvattaa Pajun empatiaa, joka jää kytemään hänen sisälleen. Asetelmassa voi myös nähdä Vaulan katsomassa kohti nuoruuttaan ennen kuolemaansa. Portaitko on siis staattinen metafora: meistä jokainen kohtaa vanhuuden elämän edetessä, mikä tulisi pitää mielessä vanhustenhoidon tärkeyttä arvioidessa. Elämän päättymistä symboloi myös Vaulan olohuoneen vinyylisoitin, jonka neula rahisee tyhjää loppuun soitetulla levyllä.

### 7.INT. VAULAN KOTI - OLOHUONE - PÄIVÄ

Kuuluu hirveää töminää ja ryminää. Eläimet ulvovat. Vaulan nuoruuskuvat ja posliinimaljakot tärisevät piirongin päällä.

Ikkunasta pilkistävä aurinko maalaa pölyisen säteen huoneen lävitse. Töminä jatkuu.

Tulee hiljaista. Ainoastaan vinyylisoittimen neula päästää pientä ratinaa.

Kuva 8. Ympäristöllä voidaan kuvailla tapahtuvaa toimintaa. Kuvakaappaus Pitkät kynnet -käsikirjoituksesta.

Viimeisessä kohtauksessa koira tuo Pinjan ja Pajun eteen Vaulan sormen, mikä toimii groteskiudessaan elokuvan pysäyttävänä loppukaneettina. ”Syyttävä sormi” jää osoittamaan sisaruksia ilmentäen heidän välilleen jäävää salaisuutta. Sormi on myös viesti Vaulalta; Pinja ja Paju olisivat voineet auttaa myös häntä, mutta he päättivät keskittyä kissaan. Vaikka irti purtu sormi onkin tarinassa hahmon ruumiinosa, on se kuvaustilanteessa rekvisiitta ja näin ollen osa lavastusta.

### 5.3 Käsikirjoituksesta elokuvaksi

Käsikirjoituksessa kaavailtujen kuvainnollisten elementtien välittyminen valmiissa elokuvassa vaatisi aivan oman tutkimuksensa. Luvussa 2.1 siteerattu Id-strömin näkökulma, jossa elokuvan tarkoitus on saada katsoja kohtaamaan



omat ajatuksensa ja tunteensa, tuo väljyyttä lopputuloksen vaatimuksiin. Tärkeintä on, että tunne välittyy. Kohtasin kuitenkin elokuvan toteutuksessa tilanteita, joissa asiat eivät menneet aivan käsikirjoituksessa suunnitellulla tavalla ja vaativat toisenlaisia lähestymistapoja.

Vaulan kodin toteutuksessa ei ollut yhtä paljon tavaraa ja sotkua kuin olin käsikirjoituksen pohjalta ajatellut, minkä vuoksi lopputuloksen dramaattisuus jää ennakoitua vajaammaksi (ks. kuva 9). Tähän vaikutti pyrkimykseni käyttää mahdollisimman paljon jo olemassa olevaa tavaraa ja välttää hankintakuluja. Käsikirjoittajana tämä on hyvä muistutus siitä, että se mitä käsikirjoitukseen kirjoitetaan, toteutetaan tuotannon resurssien puitteissa.



Kuva 9. Vaulan kodin lavastuksen toteutus on hillitympi kuin käsikirjoituksen visio. Kuvakaappaus Pitkät kynnet -lyhytelokuvasta.

Kuvauspaikalta tai sen lähistöltä ei löytynyt ikkunallista kylpyhuonetta, joten muutimme kylpyhuoneeseen sijoittuvan kohtauksen Pinjan makuuhuoneeseen. Makuuhuone tarjosi aivan uusia merkityksiä, joihin tarttua. Halusin tuoda huoneeseen yhtäläisyyksiä Vaulan kodin kanssa, mikä toisi esiin hahmojen samankaltaisuutta. Toteutin samankaltaisuuden laittamalla huoneen seinille paljon julisteita ja valokuvia sekä käyttämällä oranssia väriä, jota Vaulankin kodissa esiintyi paljon (ks. kuva 10).



Kuva 10. Pinjan makuuhuoneen seinillä tulvivat kuvat ja oranssit sävyt luovat yhtäläisyyttä Vaulan kodin kanssa. Kuvakaappaukset Pitkät kynnet -lyhytelokuvasta.

Valmistin Vaulan kodissa nähtävät valokuvat tekoälyllä. Prosessin tueksi kehitin mielessäni Vaulan elämäntarinan: Vaula varttui maaseudulla eläimiä hoitaen, opiskeli eläinlääketiedettä Kanadassa ja työskenteli eläinsuojelun parissa eri puolilla maailmaa. Elämäntarinan ei ollut tarkoitus välittyä valmiissa elokuvassa, vaan toimia apuvälineenä lavastussuunnittelussa. Elämäntarinan avulla pystyin asettamaan kuvat selkeään aikajanaan, mikä vaikutti kuvien tyyliin ja laatuun (ks. kuva 11). Esimerkiksi Vaulan lapsuus maaseudulla sijoittuu 40- ja 50-luvulle, jolloin valokuvat olivat tyypillisesti mustavalkoisia ja pieniä. Myös sisäl-

löntuottaminen valokuvuihin helpottui elämäntarinan myötä ja toi niihin johdonmukaisuutta ja autenttisuutta. Tämän lisäksi elämäntarina teki Vaulan hahmosta kokonaisemman ja todentuntuisemman, mikä hyödytti koko lavastusprosessia.



Kuva 11. Lavastusprosessin tueksi kehitetty Vaulan elämäntarina määrittä valokuvien tyyliä ja sisältöä. Kuvakaappaukset Pitkät kynnet -lyhytelokuvasta.

Kuvatusta materiaalista huomasin, että kaikista pienimpien valokuvien sisältöä on vaikea erottaa. Elokuvan miljöökuvat ovat myös sen verran nopeita, ettei kuvien sisältöä välttämättä ehdi kunnolla sisäistää. Valokuvista kuitenkin näkee, että ne ovat vanhoja ja osa Vaulan elämäntarinaa, mikä tuo kohtaukseen nos-

talgisen tunteen. Astuttuaan Vaulan kotiin Paju tutkii eteisessä olevia valokuvia. Kuvaustilanteessa oli lähellä, että Pajun katselemat kuvat olisivat jääneet aika-  
taulun ja valotilanteen vuoksi kuvaamatta. Keskustelimme kuitenkin ohjaajan  
kanssa kuvien tärkeydestä ja merkityksestä tarinalle: kuvat nähdessään Paju  
ymmärtää olevansa jonkun toisen kodissa henkilökohtaisella alueella. Lopulli-  
seen elokuvaan päätyi kuvakehys, jonka kuvissa nuori Vaula matkustaa. Kuvis-  
ta välittyy nuoruuden riemu, ja Paju näkee Vaulan itsensä ikäisenä (ks. kuva  
12).



Kuva 12. Vaulan nuoruuskuvien näkeminen kaventaa kuilua Pajun ja Vaulan välillä. Kuvakaappaukset Pitkät kynnet -lyhytelokuvasta.

Luvussa 3.2 kerroin, että McKee painottaa kuvasysteemien varioinnin ja toiston helpottavan katsojaan vaikuttamista. Tähän voi lisätä, että toisto ja variaatio ovat tärkeitä myös tuotannollisella tasolla. Tietyt elementit voivat karsiutua pois budjetillisista syistä, työryhmän eri näkemysten yhdistyessä, kuvausaikataulun rajoitteissa tai leikkauspöydän valinnoissa. Mitä vain voi tapahtua, minkä takia kaikkia munia ei kannata laittaa yhteen koriin.

#### 5.4 Lavastuksen hahmollistamisen toteutuminen

Koska olen tarkastellut Vaulan kotia hahmollistamisen kautta, minun on helppo nähdä se hahmon kaltaisena kokonaisuutena. Minulle Vaulan koti on Vaula. Se kertoo Vaulan identiteetistä ja muistoista enemmän kuin Vaula itse muistisairaudeltaan pystyy. Talo elää Vaulan mukana ja on kodin asemassa riippuvainen asukkaastaan. Vaulan koti on ikään kuin hänen identiteettinsä jatke, mutta toisaalta myös oma versionsa Vaulasta; hahmo, jossa ajan eri kerrokset näkyvät fyysisinä määreinä välittäen omaa tarinaansa.

Tapahtumapaikan hahmollistamisen prosessissa ymmärsin, että lavastuksen hahmollisten piirteiden ei tarvitse välittyä katsojalle saakka. Hahmollistamista tukevien menetelmien hyöty on enemmänkin käsikirjoitusprosessissa, jossa ne toimivat kirjoittajan ajatusmaailmaa avartavina ja käsikirjoituksen kerroksellisuutta lisäävinä keinoina. Tapahtumapaikan hahmollistaminen on näin ollen käsikirjoittajan apuväline tutkia tapahtumapaikkaa eri suunnista ja hyödyntää ympäristön potentiaalia elokuvan tarkoitusperien mukaisesti.

## 6 Yhteenveto

Tapahtumapaikan ja lavastuksen potentiaalin tutkiminen on vahvistanut käsitystäni siitä, kuinka perustava osa tarinaa tapahtumapaikka on. Ympäristö voi kertoa hahmoista ja kerronnan sävystä sekä toimia juoneen vaikuttavana elementtinä olemalla vuorovaikutuksessa hahmojen kanssa tai välittämällä informaatiota ulkoisella olemuksellaan. Elokuvan ympäristö on erinomainen väline kertoa

tarinaa visuaalisesti, mikä tukee elokuvan ja kirjallisuuden maailmassa yleisesti tunnettua ”show, don’t tell” -ajattelutapaa.

Soveltaessani hahmokehittelyn menetelmiä tapahtumapaikan rakentamiseen huomasin, että nämä menetelmät menevät usein limittäin Valen viiden paikan tuntomerkin kanssa tarjoten kuitenkin oman lisäulottuvuutensa. Valen tuntomerkit ovat myös elokuvakohtaisesti tarkasteltuna tiiviissä yhteydessä toisiinsa. Menetelmien verkottuminen tukee käsikirjoituksen kerroksellisuutta ja pyrkimystä kertoa paljon tiiviissä muodossa. Jotta käsikirjoitus olisi samaan aikaan kompakti ja tehokas sekä kerroksellinen ja runollinen, vaatii se kirjoittajaltaan visuaalista hahmotuskykyä. Käsikirjoittajan tulee osata visualisoida, miltä kirjoitetut asiat tulisivat elokuvassa näyttämään ja kuinka niitä voisi tulkita. Prosessissa korostuu symboliikan ja merkitysten taju: kirjoittajan tulee tunnistaa, minkälaisia tunteita ja kokemuksia eri kuvasysteemit välittävät. Kuvasysteemien ilmentäminen tiiviisti ja ymmärrettävästi käsikirjoituksessa taas vaatii harkittua sanallistamisen ja kirjoittamisen taitoa.

Tapahtumapaikan ja lavastuksen hahmollistaminen avasi minulle uusia näkökulmia elokuvan ympäristön rakentamiseen. Erityisesti tarinan luomisen kannalta ajateltu tapahtumapaikan oma tahto ja päämäärä herätti kiinnostukseni. Tapahtumapaikan päämäärä voi olla elokuvan keskeisten hahmojen puolella tai heitä vastaan, mikä eri kuvasysteemien monipuolistuessa kasvattaa elokuvan dramatiikkaa ja tulkintapintaa. Tapahtumapaikan konflikti sai minut katsomaan konfliktitilanteita eri suunnista. Yleensä tarinaa luodessa tulee ajateltua, minkälaisia esteitä henkilöhahmojen tielle voisi asettua. Asetelma voidaan kääntää myös toisinpäin ja pohtia, minkälainen haaste esimerkiksi henkilöhahmo on ympäristölleen, mikä voi herättää uusia ajatuksia tapahtumapaikan mahdollisuuksista. Tapahtumapaikan taustatarinaa pohtiessani ymmärsin, että henkilöhahmojen taustatarinan välittymisen lisäksi tapahtumapaikka voi ulkomuodollaan kertoa myös omasta historiastaan, mikä tehostaa elokuvan kerrontaa. Taustatarina määrittää paikan identiteettiä ja ympäristön kulttuuria, joilla on suuri vaikutus elokuvan maailman sääntöihin sekä hahmojen käytökseen ja valintoihin.

Opinnäytetyössä tutkitut käsikirjoitusmenetelmät muodostavat hyödyllisen tarkistuslistan, jonka avulla käsikirjoittaja voi kirjoitusprosessin eri vaiheissa arvioida palveleeko tapahtumapaikka ja sen sisältö elokuvan tarkoitusta. Koen opinnäytetyöstä saadun tiedon merkitykselliseksi myös elokuvatuotannon muille osastoille. Työryhmän on osattava tulkita käsikirjoitusta ja ymmärrettävä sen eri elementtien merkitys tarinalle, jotta ne esitetään elokuvassa tarkoituksenmukaisesti. Käsikirjoittajan on kuitenkin hyväksyttävä, ettei kaiken käsikirjoitukseen kirjoitetun informaation toteutuminen ole välttämättä mahdollista lopullisessa elokuvassa. Avainasemassa on tuotannon eri osastojen välinen keskustelu ja näkemysten jakaminen. Työryhmän erilaisten näkemysten yhdistyminen voi toimia tehokkaana seulana, joka karsii epäolennaisen pois ja terävöittää tarinan kärkeä.

Mielestäni kirjoittajan tulisi rohkeasti hyödyntää käsikirjoituksen monikerroksellisuutta ja olla huolehtimatta siitä, välittykö katsojalle kaikki mahdolliset kerronnan elementit. Katsojaa ei pidä aliarvioida yksinkertaistamalla kerrontaa ja selittämällä auki merkityksiä, vaan elokuvaan tulisi jättää runollisuutta ja tulkinnanvaraa. Juuri tähän tutkimani tapahtumapaikan rakentamista tukevat käsikirjoitusmenetelmät mielestäni pyrkivät: ne edesauttavat luovaa kirjoittamista käsikirjoituksen teknisen ja kompaktin rakenteen puitteissa.

Tarkasteltaessa tapahtumapaikkaa henkilöhahmon asemassa tarinan sävy vahvistuu. Vaikka hahmollistamisen elementit eivät välittyisikään katsojalle, ovat ne ensisijaisesti käsikirjoittajaa motivoivia rakenteita, jotka johdonmukaistavat ja verkottavat tarinaa sekä sen luomisprosessia – aivan kuten Vaulan taustatarinan luominen oli hyödyttänyt minua lavastussuunnittelussa. Lavastuksen ja tapahtumapaikan hahmollistaminen on ennen kaikkea käsikirjoittajan työväline, jonka avulla elokuvan ympäristöä voidaan tutkia ja kasvattaa eri näkökulmista.

## Lähteet

Bordwell, David & Thompson, Kristin & Smith, Jeff 2020. Film Art: An Introduction. New York: McGraw-Hill Education.

Field, Syd 2005. Screenplay: The Foundations of Screenwriting. New York: Delta.

Idström, Tove 2003. Mitä käsikirjoittaminen on? Teoksessa Hirvonen Elina (toim.): Käsikirjoittaminen. Helsinki: Art House. 29–54.

Industrial Scripts 2021. Setting as a Character: Get the MOST Out of Your Screenplay's Setting. Verkkosivuartikkeli. <https://industrialscripts.com/setting-as-a-character/> (viitattu 18.10.2023)

McKee, Robert 1997. Story: Substance, Structure, Style, and the Principles of Screenwriting. New York: ReganBooks.

Muistiliitto i.a. Koti ja pihapiiri. Verkkosivu. <https://www.muistiliitto.fi/fi/muistisairaudet/muistiystavallinen-ymparisto-turvallisuus/koti-ja-pihapiiri> (viitattu 21.1.2024)

Rosenvall, Janne & Vacklin, Anders 2015. Käsikirjoittamisen taito. Helsinki: Like Kustannus Oy.

Screenwriting Tools 2023. What is a Screenplay? A Comprehensive Guide to Understanding Screenplays in Filmmaking. Verkkosivuartikkeli. <https://www.screenwriter.tools/what-is-a-screenplay> (viitattu 10.12.2023)

Vale, Eugene 2013. Vale's Technique of Screen and Television Writing. E-kirja. Burlington: Focal Press. <https://learning.oreilly.com/library/view/vales-technique-of/9780240803555/>

van Sijll, Jennifer i.a. Cinematic Storytelling: Using Dynamic Metaphors In Your Screenplay. Verkkosivuartikkeli. <https://www.movieoutline.com/articles/cinematic-storytelling-using-dynamic-metaphors-in-your-screenplay.html> (viitattu 26.10.2023)



## Elokuvat

A Girl Walks Home Alone at Night (Dokhtari dar šab tanhâ be xâne miravad). 2014. Käsikirjoitus ja ohjaus Ana Lily Amirpour. Yhdysvallat: Logan Pictures, SpectreVision. 101 min.

David Lynch ja Ihmemaa Oz (Lynch/Oz). 2022. Käsikirjoitus ja ohjaus Alexandre O. Philippe. Yhdysvallat: Exhibit A Pictures. 108 min.

Erämaan armoille (Into the Wild). 2007. Käsikirjoitus ja ohjaus Sean Penn, Jon Krakauerin romaanista. Yhdysvallat: Paramount Vantage. 148 min.

Forrest Gump. 1994. Käsikirjoitus Eric Roth, Winston Groomin romaanista. Ohjaus Robert Zemeckis. Yhdysvallat: Paramount Pictures. 141 min.

Interstellar. 2014. Käsikirjoitus Jonathan Nolan & Christopher Nolan. Ohjaus Christopher Nolan. Yhdysvallat: Paramount Pictures, Warner Bros. 169 min.

Isä (The Father). 2020. Käsikirjoitus Florian Zeller & Christopher Hampton, Florian Zellerin näytelmästä. Ohjaus Florian Zeller. Ranska & Yhdysvallat: F Comme Film, Trademark Films, Cine@, AG Studios, Film4, Orange Studio, Canal+, Ciné+. 97 min.

Parasite (Gisaengchung). 2019. Käsikirjoitus ja ohjaus Bong Joon-ho. Etelä-Korea: Barunson E&A. 132 min.

Titanic. 1997. Käsikirjoitus ja ohjaus James Cameron. Yhdysvallat: Paramount Pictures, 20th Century Fox, Lightstorm Entertainment. 195 min.

Truman Show (The Truman Show). 1998. Käsikirjoitus Andrew Niccol. Ohjaus Peter Weir. Yhdysvallat: Scott Rudin Productions. 103 min.

Vuosi nuoruudestani (Girl, Interrupted). 1999. Käsikirjoitus James Mangold, Lisa Loomer & Anna Hamilton Phelan, Susanna Kaysenin muistelmien pohjalta. Ohjaus James Mangold. Yhdysvallat: Columbia Pictures, Red Wagon Entertainment. 127 min.