

Lahden ammattikorkeakoulu / Muotoilu- ja taideinstituutti
Elokuva- ja TV-ilmaisu
Opinnäytetyön kirjallinen osuus

Topias Parkkonen

Kevät 2009



ASTRONAUTTI

MYTTISEN KERRONNAN HEIJASTUKSIA

*Astronautti – fiktiivinen lyhytelokuva –
on ohjauksen opinnäytetyö
Lahden ammattikorkeakoulun
Muotoilu- ja taideinstituutin
Elokuva- ja TV-ilmaisun osastolta
(Viestinnän koulutusohjelma).
Käsillä oleva kirjoitus on
opinnäytetyön kirjallinen osuus.*

Tiivistelmä

Käsitin ja ohjasin n. 14-minuuttisen lyhytelokuvan, Astronautti, ohjauksen opinnäytetyönä. Elokuva kertoo nuoresta miehestä, joka saa yhteydenoton salaperäiseltä astronautilta. Yhteydenotto käynnistää prosessin, jossa päähenkilö joutuu kohtaamaan menneisyytensä.

Tässä kirjoituksessa tutkin aiheita, joita elokuvan suunnittelu ja toteuttaminen on mielessäni herättänyt. Keskityn enemmän teoreettiselta kalskahtaviin aiheisiin kuin teknisiin (vaikkei niitä voi täysin toisistaan erottaa) yrittäen löytää niitä aiheita, jotka minua elokuvassa yleisemmin kiinnostavat ja joiden näen liittyvän kyseessä olevaan elokuvaan.

*Astronaut – a fictional short film –
is a diploma work for directing
from Lahti University of Applied Sciences,
Institute of Design and Fine Arts,
Department of Film- and Television
(Degree Programme of Communications).
This is the written part of the work.*

Abstract

I wrote and directed about 14 minute long fictional short film, Astronaut, as my diploma work for directing. The film is about a young man, who is contacted by a mysterious astronaut. The contact sets forth a process that makes the protagonist face his past.

In this written part of the work, I will analyze the ideas and subjects, which the process of planning and making the film has evoked in my mind. I will concentrate more on theoretical sounding matters, than technical questions (even though you cannot separate the two entirely), trying to find subjects, that I find interesting in cinema in general, and that I feel are connected with the film in question.

SISÄLLYSLUETTELO:

| | |
|---|----|
| Johdanto..... | 3 |
| Mielikuvista liikkeelle lähteminen, assosioiva kuvallinen ajattelu..... | 3 |
| Myytit ja avaruuden valloitus..... | 5 |
| Astronautin tarinan keskeinen sisältö ja sen suhteesta myyttiseen ajatteluun..... | 7 |
| Joseph Campbellin monomyytti ja sen soveltaminen Astronauttiin..... | 7 |
| Draaman rakenne ja myyttien voima..... | 12 |
| Rakennekaavio..... | 15 |
| Kliseisiin muumioitu totuus ja sen henkiin herättäminen..... | 17 |
| Kuvien luonteesta ja kertomisvoimasta..... | 18 |
| Elokuvan kuvakerronta ja tunnesamaistuminen..... | 19 |
| Huomioita elokuvan toteutuksesta..... | 20 |
| Yhteenveto..... | 21 |
| Lähdekirjallisuutta..... | 22 |
| Viitteet..... | 22 |

LIITE: ASTRONAUTTI -käsikirjoitus

Johdanto

Osana ammattikorkeakoulun filosofian valinnaista opintojaksoa luin kesällä 2007 ranskalaisen nykyfilosofin Paul Virilion kirjan "Pakonopeus" ja pidin sekä kirjan kaunokirjallisesta, miltei runollisesta, kielenkäytöstä, että kiinnostuin aihepiiristä josta Virilio kirjoittaa. Yksi keskeinen mielikuva, jonka Virilio kirjassaan esittää on astronautti kuussa vangin kaltaisessa epätodellisessa tilassa, maailmasta erillään teknologian mahdollistamassa tilassa. Virilio rinnastaa astronautin "kybernauttiin", ihmiseen, joka on yhteydessä maailmaan laitteiden kautta, sohvaperunana tai näyttöpäätteen eteen jämähtäneenä näyttöpäätteeninvalidina, oman ruumiinsa unohtaneena tai laiminlyöneenä. Ihmisenä jonka suhteet toisiin ihmisiin ja maailmaan ovat virtuaalisia todellisen vuorovaikutuksen sijaan. Virilio maalaa näkymiä, jossa teknisen kehityksen seurauksena kaikki ihmiset, eivätkä pelkästään jotkut tietokoneharrastajat, vieraantuvat yhä jatkuvasti enemmän todellisuudesta ja itsestään.

Näistä aiheista ja Virilion epätavallisista rinnastuksista innoittuneena haudoin mielessäni dokumenttielokuvaa, essee-elokuva -tyyppistä käsittelyä Pakonopeuden aiheista. Loppuvuodesta 2007 aloin miettiä aiheita lopputyöelokuvaan, ja yksi valmis aihe oli siis mielessä, mutta halusin kuitenkin tehdä fiktioelokuvan, koska koin että sillä suunnalla on minulle jotain enemmän tarjottavaa. Katsojana olen saanut vahvempia kokemuksia, ajatuksia ja tunteita irti fiktioelokuvista. Halusin kirjoittaa fiktioelokuvan käsikirjoituksen paitsi tästä syystä, myös sen haasteellisuudesta johtuen. Ajattelin että fiktion puitteissa pääsisin vapaammin verryttelemään luovuuttani ja tonkimaan tajuntani tunkioita etsien henkilökohtaisesti resonoivia mielikuvia ja assosioimaan vapaasti asioiden välillä. Virilion kirjan innoittama ajatus astronautista vertauskuvallisena hahmona jäi vaivaamaan mieltäni, ja vaikka yritin sitä aluksi vältellä ajatellen, että aiheesta saisi paremmin dokumenttielokuvan, en päässyt mielikuvista eroon. Astronautti tunkeutui puoliväkisin fiktiokirjoittamiseeni.

Nyt kun siis ajatus astronautista jonkinlaisena vertauskuvallisena hahmona oli alkanut vaivaamaan ajatuksissani, toinen mielikuva, tulvahti mieleeni: astronautti metsässä. Tuossa mielikuvassa minua miellytti hahmon ja ympäristön vastakohtaisuus, yllättävä kontrasti, jotain samankaltaista äkkiväärää joka herättää yllättäviä assosiaatioita René Magritten maalauksissa. Nämä ovat lähtökohdat elokuvan syntyyn. Lähestyvän lopputyön vaatimus, tietyt elokuvalliset vaikutteet sekä omat kokemukset ja ajatukset soppaan mukaan heitettynä, syntyi käsikirjoitus elokuvaan "Astronautti". Taustalla häämötti myös C.G. Jungin kirjoitukset arkkityypeistä, tiedostamattomasta ja niiden osuudesta elämän kriisivaiheissa.

Mielikuvista liikkeelle lähteminen, assosioiva kuvallinen ajattelu

"Ensimmäinen kuva palasi aina mieleen: punainen huone ja valkoisiin pukeutuneet naiset. Toisinaan kuvat palaavat itsepintaisesti, mutta en tiedä, mitä ne minusta haluavat."

(Bergman, 75). Näin kirjoittaa Ingmar Bergman mielikuvista jotka johdattivat hänet kirjoittamaan käsikirjoituksen elokuvaan "Kuiskauksia ja huutoja". Toinen esimerkki tulee David Lynchiltä: "Se laulu [Bobby Vintonin Blue Velvet] sytytti koko elokuvan! [...] Se sai minut ajattelemaan asioita. Ensimmäiset ajattelemani asiat olivat nurmikot ja naapurusto. On iltahämärä – katuvalo ehkä palaa, mutta varjot peittävät tienoota. Etualalla näkyy osa auton ovesta. On niin pimeää, että auto ei erotu selvästi. Autossa kuitenkin istuu punahuulinen tyttö. Hänen punaiset huulensa, sininen sametti ja naapuruston mustanvihreät nurmikot aloittivat kaiken" (Rodley, 171). Monet elokuvat, jotka eivät ole jonkin komiteamietinnön tulosta tuntuvat saavan lähtölaukauksensa jonkin tällaisen kuvan, joka ei vielä kytkeydy mihinkään tarinaan, ilmaantumisesta. Sen voi laukaista jokin koettu, havaittu, joku laulu, teksti tai mikä hyvänsä. "Syntyy ajatus, jolla on jollain hämärällä tavalla tekemistä valmisteilla olevan elokuvan kanssa, pikemminkin tuntemus kuin ajatus, mutta joka jo määrittelee vielä kaukana määritellystä olevaa. Elokuva.", kirjoittaa Michelangelo Antonioni elokuviensa muotoutumiseen johtaneista ideoista (Antonioni, 30).

Minulle elokuvan syntyidea oli mielikuva astronautista metsässä. Metsä on kulttuuria edeltävä ihmisen "alkuperäinen maisema". Siihen liittyy kaikenlainen villi ja jäsentymätön, ihmisestä riippumaton. Astronautti on puolestaan yksi kulttuurin teknisessä mielessä pisimmälle vietyjä hahmoja. Teknologian voitto luonnosta, painovoimasta. Astronautti liittyy ihmisen haluun ja uskoon luonnon ylittämisestä, sen hallitsemisesta. Kaksi toisilleen vastakkaisen tuntuista elementtiä lyödään yhteen ja syntyy jotain. Erityisesti viime vuosisadan alkupuolen surrealistit olivat kiinnostuneita tällaisista yllättävistä törmäyksistä jossa järjen ja käytännöllisyyden näkökulmasta yhteensopimattomat elementit lyödään yhteen ja syntyy surrealistinen kuva, joka voi olla runollinen, psykologinen, hauska tai järkyttävä, tai kaikkia näitä yhdessä.

André Bretonin Surrealismin manifestin alkusivuilla löytyy ajatus joka kytkeytyy Astronautin tarinaan. Breton kirjoittaa siitä kuinka käytännöllisen elämän turruttama aikuinen saattaa palata lapsuutensa maailmaan ja sen mielikuvituksen rikkauteen. Lapsuuden ja luovuuden väistyessä välttämättömyyden ja käytännöllisyyden, hyödyllisen aikuiselämän tieltä, elämä "jättää ihmisen hänen valottoman kohtalonsa huostaan. [...] hänen ruumiinsa ja sielunsa kuuluvat nyt röyhkeälle käytännön välttämättömyydelle, joka ei salli, että se kadotettaisiin hetkeksikään näkyvistä. Tästä alkaen hänen eleiltään puuttuu laajuutta ja hänen kaikilta ideoiltaan kantavuutta." (Breton, 14). Yhteiskunnan hyödylliseksi rattaaksi muuntuneen aikuisen elämä hakee lohtua ja pakokeinoja siitä mikä ei alistu käytännöllisyyden ja järkevyyden puuduttavaan virka-asusteeseen. Ihminen kaipaa kiinnekohtia mutta myös huimausta ja pohjan pettämistä alta. Yksi tällaisen huimauksen mahdollinen välittäjä on taide. Surrealistit halusivat tehdä elämästä itsestään taidetta ja sekoittivat taiteen ja elämän rajoja tempauksillaan (mm. ensimmäiset happeningit, tai flaneeraus kaupungilla yllättäviä sattumia bongailleen). Monia muita surrealistejä hillitymmän elämänasenteen valinnut René Magritte kykeni kyllä asuntonsa

pienessä keittiössä maalaaman teoksia, jotka ovat todiste siitä, että mielikuvitus ei tunne rajoituksia samassa mitassa kuin ruumis.

Mainitussa manifestissaan Breton jatkaa surrealistisista kuvatyypeistä: ”Tunnustan avoimesti, että pidän vahvimpana sellaista kuvaa, joka on kaikkein suurimmassa määrin mielivaltainen, sellainen jonka kääntäminen käytännön kielelle vie pisimmän ajan, joko siksi, että se sisältää suunnattoman määrän näennäistä ristiriitaisuutta [...]tai siksi että se on aistiharhan kaltainen, tai siksi, että se antaa hyvin luonnollisella tavalla abstraktille konkreettisuuden naamion tai päinvastoin...” (Breton, 57)¹. Magrittella on ”Le mal du pays” (suomeksi Koti-ikävä) niminen maalaus, jossa siististi pukeutunut mies nojaa kaiteeseen sumuisen kaupungin (kenties Brysselin) sillalla ja katsoo kaukaisuuteen. Selässään hänellä on mustat siivet ja selän takana sillalla makaa levollisen mutta valppaan näköinen leijona. Tällainen yksittäinen kuva, jonka eri elementit törmäävät yhteen yllättävällä tavalla, jossa hahmot asettuvat outoon suhteeseen ympäristön kanssa, herättää yllättäviä assosiaatioita ja ”antaa hyvin luonnollisella tavalla abstraktille konkreettisuuden naamion tai päinvastoin”.

Kuvataide ja runous on täynnä tällaisia yllättäviä ja merkityksillä latautuneita kuvia, jotka vainoavat, ja herättävät assosiaatioita ja merkityksenluontia moneen suuntaan. Ajallisesti etenevän kerronnan puolella ovat tällaisia kuvia ja tapahtumia pullollaan erilaiset myyttiset kertomukset.

Myytit ja avaruuden valloitus

”Näkemykseni mukaan runoilijat ja kirjailijat ovat modernin maailman valistuneita myytintekijöitä. Tarinoiden kertominen, fiktiot ja runot palvelevat uuden myytin keksimistä samoin kuin demytologisointia, vanhan myytin kyseenalaistamista.”

–Kirsti Simonsuuriz

Myyteiksi kutsutaan tarinoita, jotka silloittavat tunnetun ja tuntemattoman välistä aluetta. Myytit kertovat ihmisille mikä on heidän ja heidän kulttuurinsa asema maailman kokonaisuudessa. Ne valaisevat ihmisille keitä he ovat, mistä he ovat tulossa ja minne menossa. Vanhimmat tunnetut myytit ovat säilyneet kerrottuina ajalta ennen kirjoitettua historiaa. Maailmankuvan muutoksista ja tieteen noususta kulttuurimme keskiöön huolimatta nykyaikakin sisältää omat myyttinsä, jotka peilaavat ja määrittävät ihmisen asemaa maailmassa.

Arkisessa kielenkäytössä myyteillä saattaa olla vähättelevä merkitys tarinoina jotka eivät ole totta. Tämä juontanee nykyisen tieteellisen järkeilyn aikakauden ihanteisiin ja asenteisiin. Monesti ajatellaan, että vain tieteellisesti mitattavilla asioilla on jokin arvo, muu on taikauskoa tai haaveilua. Toinen, hedelmällisempi tapa nähdä myytit on nähdä niiden voima vahvoina vertauksina, symboleina tai kuvina, sisällöllisesti rikkaina moneen suuntaan aukeavina kertomuksina, jotka kykenevät ensinnäkin käsittelemään aiheita ja

ilmiöitä jotka määrittävät ihmisen suhdetta maailmaan, itseensä ja toisiinsa, ja toisekseen käsittelevät niitä tavalla joihin suorat yksiselitteiset väitelauseet, tieteen ja tutkimuksen kieli, eivät välttämättä kykene. Myytit ovat tässä mielessä sukua taiteen tarinoille ja kuville, mutta eroavat siinä, että myytit ovat voimakkaampia, ehdottomampia ja liittyvät useimmiten kaikkein perimmäisiin kysymyksiin ja arvoihin. Myyttien ja muun tarinankerronnan välinen ero on siinä, että muut kertomukset saattavat koskettaa ja herättää ajatuksia, mutta myytit puhuttelevat vielä tätä syvemmillä.

Yllä esitetty johdantona sille, että esitän ajatuksen, että astronautti on eräänlainen nykyajan tieteellisen ja teknisen aikakauden myyttinen hahmo. Toisaalta samaistuttava inhimillinen sankari, joka edustaa ihmisten mahdollisuuksia, uskoa ja potentiaalia luonnon hallitsijana ja maailman keskuksena, mutta toisaalta astronautissa on myös jotain vierasta ja outoa. Täysissä varusteissaan astronautin hahmo näyttää oudolta, kiehtovalta ja salaperäiseltä, mikä saattaa myös johtua siitä, että Suomessa kuten monessa muussakin paikassa astronautteja näkee vain välillisesti elokuvien tai tiedotusvälineiden kautta, ja useimmiten osana jotain arkikokemukselle täysin vierasta toimintaa. Hahmona astronautti tuo tuulahduksen "tuolta puolen" (enkä tarkoita nyt vain rapakon takaa, vaan ennemminkin tähtien takaa). Toisten todellisuuksien valloittajana, tuntemattoman kartoittajana astronautti on juuri sellainen puoljumalhahmo kuin vanhoissa myyteissä usein esiintyy.

Avaruuslennot ja erityisesti ensimmäinen kuulento ovat länsimaisen kulttuurin suuria myyttisiä kertomuksia, joita toistetaan tarinoiden, elokuvien ja dokumenttien muodossa. Ne ovat historiallisesti merkittäviä tapahtumia, mutta kertomuksina jotain ihmisestä itsestään kertovia, ihmisen ominaisuuksista, toiveista, mahdollisuuksista ja suhteesta maailmankaikkeuteen. Tällaisina ihmisen ja kosmoksen suhdetta jäsentävinä kertomuksina ne ovat sukua antiikin ajan myyttisille tarinoille (sillä seikalla että antiikin myytit eivät ole todennäköisesti "tapahtuneet oikeasti" mutta kuulento on, ei ole kertomuksen merkityksen kannalta oleellista eroa – menneiden aikojen ihmisille heidän myyttinsä olivat todennäköisesti yhtä tosia kuin kuulento meille). Niin sanottu avaruuden valloitus on vahva ehdokas korvaamaan niitä suuria kertomuksia joiden väitetään meidän ajallamme olevan kadoksissa. Ei liene sattumaa, että George W. Bush virkakautensa aallonpohjalla, sodan ja sotaprotestien sekä muiden vaikeuksien alla tiedottaa medialle, että Yhdysvallat suunnittelee lähettävänsä miehitetyn lennon Marsiin. Kansa, kuten yksilökin tarvitsee erityisesti kriisin hetkellä kokoavia kertomuksia, jotka asettavat heidät johonkin ymmärrettävään suhteeseen kosmoksen kanssa.

Kirjassaan "Ihmiset ja jumalat" Kirsti Simonsuuri esittää että myytit ovat tarinoita, jotka liittyvät tiettyyn rajalla olon, liminaalisuuden, tilanteeseen, esimerkiksi tiedetyn ja tiedostamattoman tai ihmisten ja jumalien välisen rajan ollessa kyseessä. Myyteissä on usein kyse jostain siirtymästä toiselle tasolle tai toiselle puolelle, kasvusta, uuden kohtaamisesta, tiedon lisääntymisestä. Myytti on myös keino yhdistää kuviteltua ja havaittua niin että kuviteltu todellisuus on yhtä tärkeää kuin havaittu todellisuus.

Myyttinen tapahtuma tai kuva ei ole kuitenkaan vain jokin yksiselitteinen opetus, vaan saattaa sisältää näennäisen ristiriitaisia aineksia, ja esittää pikemminkin miten asiat ovat ja miksi ne ovat tähän pisteeseen tulleet sen sijaan että antaisivat jonkin lopullisen ratkaisun tai opetuksen. Myyttiä voi ajatella vertauskuvallisena kertomuksena, joka esittää asioita joita ei voi muulla tavoin, suoran väitelausein, esittää. Myytit puhuttelevat emotionaalisella ja intuitiivisella tasolla runokuvien tai jopa unien kaltaisesti.

Astronautin tarinan keskeinen sisältö ja sen suhteesta myyttiseen ajatteluun

Astronautin päähenkilö, Xesmer, on menettänyt emotionaalisen kosketuksen maailmaan ja toisiin ihmisiin. Xesmerin kosketus todellisuuteen on ensisijaisesti käytännöllinen ja järkiperäinen. Tällaisen elämän kokee helposti kuitenkin tunnekylmäksi ja sisällyksettömäksi. Xesmer elää kulttuurissa joka tarjoaa yhteyden toisiin ihmisiin matkapuhelinten, televisioiden ja tietokoneiden välityksellä, ja jossa ainoat kasvoista kasvoihin tapahtuvat kanssakäymisen muodot, jos ne eivät ole työn tai muun käytännöllisen elämän piirissä tapahtuvia, ovat baarissa tapahtuvia alkoholilla sumennettujen aivojen kohtaamisia ja teknopaukkeen melussa huudettuja epäselviä lauseita. Xesmer on kadottanut kosketuksen tunteisiinsa ja tätä kautta tietynlaiseen ”myyttiseen ajatteluun” ja kokonaisvaltaiseen maailman kokemiseen, jossa ihminen tuntee itsensä kokonaiseksi, ja tuntee olevansa osa mielekästä kokonaisuutta, jolla on perinne, joka tulee jostain ja on menossa jonnekin eikä vain leiju tyhjiössä. Pelkkä yhteiskunnan hyödyllisenä jäsenenä oleminen ei ole vielä riittävää jos yhteiskunta ei kykene tyydyttämään ihmisen kaikkia ns. sielullisia tarpeita. Xesmerin yksinäisyys toteutuu kosmisessa mittakaavassa, kuten yksinäisyys yleensä.

Astronautin ilmestyminen Xesmerille on eräänlainen alitajunnasta pulpahtava hätähuuto. Irrationaalinen, jäsentymätön, tunteenomainen ja myyttinen alkaa tulvia hänen elämänsä ja vaatia ratkaisua. Tämän seurauksena Xesmer käy läpi eräänlaisen sisäisen matkan, jonka kautta hän hakee uutta järjestystä ja sisältöä elämälleen kohdaten menneisyytensä haavoja. Apuna tämän matkan sommittelussa ensimmäisiä käsikirjoitusversioita laatiessa käytin Joseph Campbellin monomyytin rakennetta. Kirjoittamisen myöhemmässä vaiheessa en enää yrittänyt saada tarinaa sopimaan monomyytin vaiheisiin, vaan yritin saada tarinan toimimaan ennen kaikkea draamallisesti ja käsittelemiensä teemojen kannalta sopivasti. Jälkeenpäin tarkastellen Astronautin tarina ja monomyytin vaiheet tuntuvat kuitenkin sopivan yhteen vaikkein siihen väkipakolla pyrkinyt.

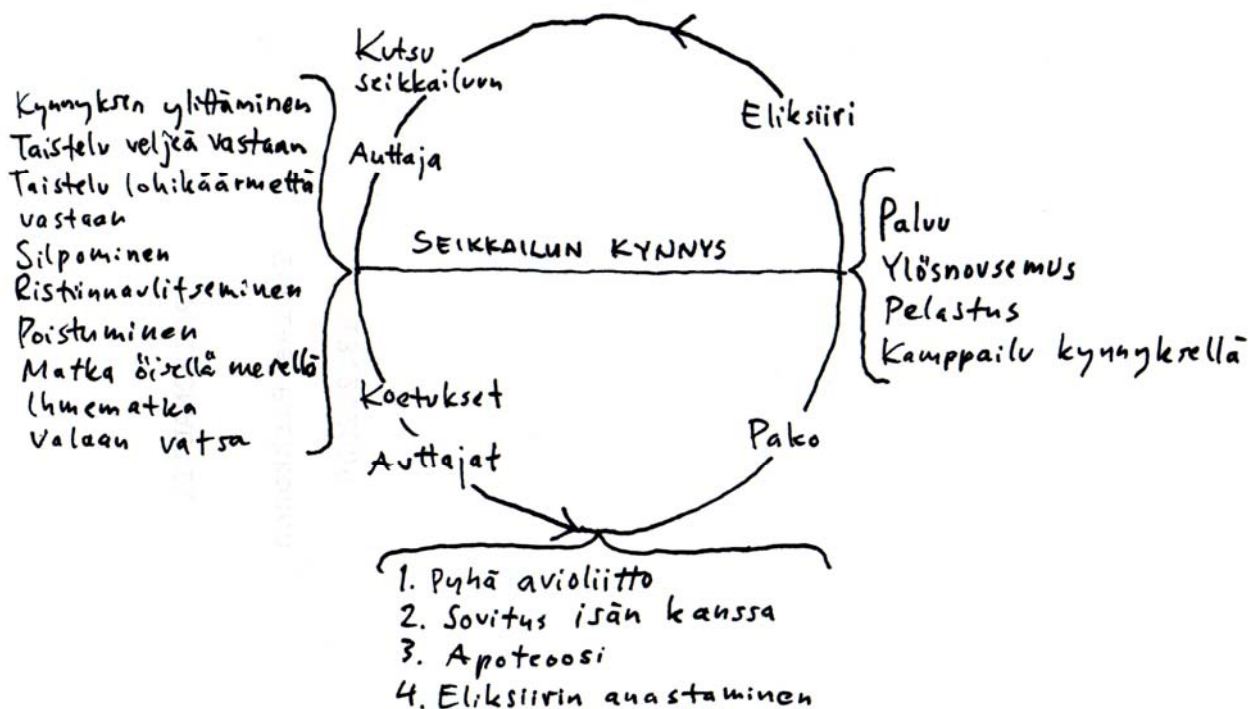
Joseph Campbellin monomyytti ja sen soveltaminen Astronauttiin

Vertailevan uskontotieteen ja mytologian professori Joseph Campbell esitti kirjassaan ”Sankarin tuhannet kasvot” monomyytiksi kutsutun tarinamallin, jonka Campbell näki kulkevan eri kulttuurien myyttien, tarinoiden ja satujen taustalla. Monomyytti on kertomus turvallisesta kodistaan, tavallisesta maailmasta irti kiskaistun ja sankariksi kasvavan ihmisen matkasta kohtaamaan omat pahimmat pelkonsa erilaisten vastustajien

hahmossa. Lopulta hän palaa yhteisönsä luokse mukanaan koitoksistaan voittamansa eliksiiri tai viisaus. Jungin ja muiden psykoanalyttikkojen ajatuksista vahvasti ammentava Campbell näki monomyytin ennen kaikkea sisäisenä kasvukertomuksena, sellaisena jonka jokainen ihminen joutuu elämässään käymään läpi. Juuri tästä syystä myytit ja sadut ja tarinat joilla on tällainen psykologinen perusta, ovat säilyneet pitkään ja puhuttelevat ihmisiä yhä. Tarinoilla on parhaimmillaan terapeutin ja maailmankuvaa jäsentävä vaikutus.

Hahmottelin käsikirjoituksen ensimmäisiä versioita Campbellin monomyyttiä vasten. Alla olevassa erittelen monomyytin vaiheiden yhteyksiä valmiiseen elokuvaan. (Alla oleva piirros on jäljennetty yllä mainitusta Campbellin kirjasta. Hakasulkeisiin merkityt vaiheet ovat vaihtoehtoja joista vain osa toteutuu kaikissa kertomuksissa.)

SANKARIN MATKA eli MONOMYYTTI



Tavallinen maailma

Monomyytissä sankari on aluksi tavallisessa maailmassa, josta hänet kiskaistaan "seikkailun maailmaan". Sankari saa kutsun seikkailuun. Useimmiten hän on haluton lähtemään ja kieltäytyy aluksi kutsusta, mutta ilmestyy auttaja, jonka avulla tai johdattamana sankari lähtee seikkailuun. Haluttomuus lähteä seikkailuun viestii sankarin, tai oikeammin vasta potentiaalisen sankarin, rohkeuden puutteesta ja kyvyttömyydestä kohdata todellista maailmaa ja ongelmiaan. Hän haluaa vetäytyä turvalliseen kotiinsa ja

välttää kohtaamasta ulkomaailman vaatimuksia ja omia pelkojaan. Hän pelkää muutosta. Astronautin päähenkilö, Xesmer, on alussa passiivinen ja vetäytyvä. Hän on työyhteisönsä jäsen, mutta ei todellisessa kontaktissa työkaveriensä kanssa. Suurimman osan ajastaan hän viettää laitteidensa parissa (huom. elokuvasta poistettiin leikkausvaiheessa elokuvaa turhaan pitkittänyt kohtaus joka olisi näyttänyt selkeämmin hänet laitteidensa parissa).

Kutsu seikkailuun, kieltäytyminen kutsusta, auttaja

Xesmer saapuu vastentahtoisesti baariin työkaverinsa kutsusta. Baari ei kuitenkaan edusta vielä seikkailun maailmaa, vaan on seikkailun kynnyksellä. Baarissa perusristiriita, päähenkilön yhteyttäminen ja vieraantuneisuus kärjistyy. Xesmer on baarissa omissa oloissaan kun muut ihmiset ympärillä juhliivat. Nuori naispuolinen työkaveri, jota hän jo elokuvan alkukohtauksessa työpaikallaan vilkaisi, lähestyy tarjoten hänelle näin mahdollisuuden poistua sulkeutuneesta maailmastaan. Tätä voisi pitää varsinaisena *kutsuna seikkailuun*. Lyhyen yhteyden hetken kuitenkin rikkoo humalainen työkaveri, joka käyttäytymisellään edustaa baarimaailman karkeaa todellisuutta johon päähenkilö ei tunne kuuluvansa. Xesmer joutuu *ylittämään seikkailun kynnyksen* ja humalainen työkaveri edustaa *kynnyksen vartijaa*, joka estää sankarin etenemistä kynnyksen yli seikkailun maailmaan. Humalainen kaveri esittää tavallaan haasteen, lisää yhden vaikeusasteen lisää päähenkilön tielle. Kynnyksen vartijana voisi pitää myös Xesmeriä itseään, hänen omaa pelkoaan. Xesmer nielee tappionsa ja on poistumaisillaan baarista, vetäytymässä takaisin alkutilanteeseen kauemmaksi seikkailusta (*kieltäytyminen kutsusta*), mutta hänelle ilmestyy *yliluonnollinen apu* – tässä tapauksessa television kautta yhteyden ottava astronautti. Astronautti kutsuu Xesmeriä apuun, mutta päähenkilön eräänlaisena peilikuvana astronautti on oikeastaan avun tarjoaja eikä varsinainen avun tarvitsija.

Seikkailun kynnyksen ylittäminen ja valaan vatsassa

Astronautin yhteydenotto palauttaa päähenkilön mieleen muiston lapsuudestaan, ja näin varsinainen seikkailu, joka on matka sisimpään, alkaa. Astronautti on nyt ilmestynyt ja esittänyt Xesmerille kutsun, ja hän alkaa selvittää mitä astronautti hänestä haluaa. Kynnyksen ylittämiseen liittyy vaihe, jota Campbell nimittää *valaan vatsaksi*. Tässä vaiheessa sankari nielaistaa tuntemattomaan, josta hän nousee uudestisyntyneenä. Paluu lapsuuden luontokokemuksiin ja vapautuneisuuteen ja astronautin kohtaaminen metsässä on Xesmerille tällainen ”uudestisyntyminen”. Hän muistaa kohdanneensa astronautin lapsuudessaan ja päättää yrittää vastata hänen kutsuunsa. Valaan vatsasta palautumisen seurauksena sankari löytää jonkin kyvyn tai ominaisuuden, jonka avulla pystyy jatkamaan eteenpäin. Xesmerin laitteiden rassailuun liittyvä harrastus/ammatti, joka aiemmin on ollut hänelle pakoa todellisuudesta, muuntuu nyt keinoksi löytää yhteys johonkin uuteen ja tuntemattomaan tarjoten hänelle mahdollisuuden pois vetäytyneestä maailmastaan. Elokuvassa Xesmerillä on erityinen suhde koneisiin. Astronautti ilmestyy television kautta ja Xesmer rakentaa kojetta jolla yrittää ottaa yhteyttä astronauttiin. Kommunikointi tapahtuu erilaisten laitteiden kautta.

Initiaatio: testit ja liittolaiset

Tässä vaiheessa monomyyttiä alkaa uusi vaihe, varsinainen seikkailu jota Campbell kutsuu initiaatioksi. Initiaatiovaihe käsittää erilaisia koetuksia, esteitä, ansoja, testejä, joissa aiemmin apuun tullut auttaja tai muut liittolaiset voivat auttaa. Tässä vaiheessa sadun sankari taistelee hirviöitä vastaan ja joutuu erilaisiin koitoksiin. Astronautti-elokuvassa tämän vaiheen draamallinen osuus ei ole niin vahva kuin joissain saduissa ja myyteissä. Xesmerin koetuksena on saada laite toimimaan, prosessoida omaa tilannettaan, ja saada sen avulla yhteys astronauttiin ja selvittää häntä vaivaava ongelma. Omin voimin hän ei tähän kykene, vaan astronautti tulee taas apuun, ja yhteyden saaminen ja astronautin avunpyyntö laukaisee uuden muiston. Astronautti on tavallaan osa päähenkilöä, hänen alitajunnastaan nouseva voima tai oivallukseen johdatteleva muisto. Astronautti pyytää apua ja ilmoittaa olevansa kuussa, josta hän ei pääse pois.

Viimeinen koitos: sovitus ja apoteoosi

Jos sankarina, matkaan lähtijänä, on mies, monomyytissä initiaatiovaihe huipentuu usein koitokseen jonkin feminiinisen olennon kanssa, kuten jumalattaren tai viettelijättären. Tällöin sankari joutuu kohtamaan maailmassa ja jokaisessa ihmisessäkin vallitsevan kaksinaisuuden, maskuliinisen ja feminiinisen puolen, joiden on löydettävä tasapaino harmonian saavuttamiseksi. Initiaatio voi huipentua myös kohtaamiseen ja sovitukseen isän kanssa. Vaiheet riippuvat kertomuksen sisällöstä, siitä minkälaisesta kasvutarinasta on kyse. Tämä suuri koitos johtaa apoteoosiin, jumalalliseksi nousemiseen, jolloin sankari saa uutta tietoa, uuden ymmärryksen. Hän saattaa esimerkiksi saada tietää olevansa kuninkaallista sukua tai saa käyttöönsä uusia voimia, joista hän ei aiemmin ollut tietoinen. Astronautti-elokuvassa astronautin yhteydenoton seurauksena Xesmer muistaa lapsuutensa yksinäisyyden ja ikävän suhteen äitiinsä sekä pakenemisen ulkoavaruuskuvitelmiin. Lapsuudessa koettu suhde vanhempiin on ihmisille ehkä kaikkein vahvimmin emotionaalista kehitystä määrittävä tekijä. Kohtaaminen ikävän äitihahmon kanssa on monomyytin kohtaaminen jumalattaren, voimakkaan naishahmon kanssa. Tämä muisto johdattaa Xesmerin itseoivallukseen. Hän ymmärtää olevansa itse tuo aution kuumaisen yksinäisyyteen vangittu tai paennut astronautti. Lapsena hän pakeni tv:hen ja avaruushjelmaan vanhempien riidellessä. Aikuisena hänen ihmissuhteensa ovat onnettomia koska emotionaalinen kehitys on jäänyt puolitiehen tai vääristynyt. Todellisuuspako on jäänyt Xesmerille selviytymiskeinoksi vielä aikuisenakin. Monomyytissä apoteoosi, nousu korkeammalle tasolle, on seuraus sisäisestä kasvusta, pelkojen voittamisesta. Campbellin ajatukset monomyytistä ammentaa vahvasti C.G. Jungilta, mm. teoriasta ihmisten elämässään läpikäymästä individuaatioprosessista, matkasta kohti sisäistä eheyttä, ehyttä persoonallisuutta.

Eliksiirin anastaminen

Uuden ymmärryksensä kanssa Xesmer joutuu nyt päättämään palaako hän takaisin turvalliseen, mutta onnettomaan elämäänsä arkisten rutiinien ja todellisuuspakoiden harrastustensa kanssa (jääkö hän kuuhun), vai eteneekö hän seikkailussaan kohti sisäistä muutosta, jonka voi kokea yhdeksi pelottavimmista asioista elämässä (pako kuusta).

Xesmer katsoo pihalla taivaalla mollottavaa kuuta ja tekee valintansa. Hän soittaa kännykällä (taas kone kommunikoinnin välineenä, ennen onnistunutta paluuta) naispuoliselle työkaverilleen, jonka kanssa hän koki aiemmin lyhyen yhteyden hetken baarissa, ja sopii tapaamisesta tämän kanssa. Uuden ymmärryksensä avulla Xesmer tekee valinnan, joka kertoo ratkaisevan askeleen ottamisesta kohti sisäistä muutosta. Tässä on kyseessä monomyytin termein *eliksiirin anastaminen*, jolloin sankari ottaa matkallaan kohtaamansa aarteen, eliksiirin tai viisauden ja lähtee palaamaan sen kanssa tavalliseen maailmaan. Eliksiiri täytyy kuitenkin onnistuneesti kuljettaa tavalliseen maailmaan onnistuen selviytymään viimeisistä esteistä, jotta sen suoman palkinnon voi lunastaa.

Maaginen pako

Eliksiirin anastamisen jälkeen alkaa paluu tavalliseen maailmaan. Yksi monomyytin vaihtoehtoista on *paluu-ajatuksen hylkääminen*, jolloin sankari päättää jäädä seikkailun maailmaan eikä tahdo enää palata tavalliseen maailmaan eliksiirin kanssa. Näin olisi käynyt jos Xesmer päättäisi jäädä viettämään mielikuvituselämää astronautin kanssa. Päätöksen paluusta hän tekee tuijoteltuaan kuuta ulkona ja soitettuaan työpaikan tytölle. He kohtaavat ravintolan edessä. Ikkunalasin läpi näkyy vielä se maailma, johon Xesmer ei halua kuulua, työkavereiden känniporukka. Xesmer päättää johdattaa tytön muualle. Tämä on monomyytin vaiheena *maaginen pako*, jossa paluuta seikkailusta tekevä sankari joutuu vielä pakenemaan vihollista tai selviytymään paluun tiellä olevista esteistä. Xesmer vie tytön pois ennen kuin humalaiset työkaverit ikkunan takana huomaavat heidät ja ehkä vaatisivat liittymään seuraansa. Xesmerin tekemä valinta muualle menosta vahvistaa vielä hänen päätöstään paluusta ja on askel kohti palkinnon ”lunastamista”.

Paluukynnyn ylittäminen

Onnistuttuaan pakenemaan eliksiirin kanssa sankarilla on edessään vielä viimeinen kynnyksen, jotta hän voisi palata takaisin tavalliseen maailmaan ja lunastaa palkintonsa. Xesmer ja nuori nainen ovat seisahtuneet kadulla, Xesmer kamppailee vielä viimeisen kamppailun ongelmiansa kanssa ja on aluksi selin naiseen, mutta tämä rohkaisee hymyllään, johon Xesmer vastaa. Tällainen pieni ele ja kynnyksen ylittyminen, sankari on selviytynyt tavalliseen maailmaan astronautin ja todellisuuspäön lumouksesta. Monomyytissä toisinaan tässä vaiheessa pelastus tulee ulkopuolelta, kun sankari ei omin voimin kykene ylittämään kynnyksen. Tässä voisi ajatella, että tytön myötämielinen hymy on tällainen ulkoapäin tuleva apu, jonka avulla Xesmer onnistuu ylittämään viimeisen kynnyksen.

Kahden maailman herra ja vapaus elää

Viimein sankari on onnistunut palaamaan tavalliseen maailmaan anastamansa eliksiirin kanssa, joka tässä tarkoittaa sisäistä kasvua ja palkinnoksi saatua tyttöystävää. Sisäisen matkan läpikäynyt sankari on nyt *kahden maailman herra*. Hän hallitsee ulkoista maailmaa (tavallinen maailma) ja sisäistä maailmaa (seikkailun maailma). Xesmer ja nuori nainen kävelevät järven rantaan, taivaalla näkyy kuu muistuttamassa vielä astronautista ja seikkailun maailmasta. Sankari on nyt kahden maailman sankari ja hänellä on *vapaus elää*,

joka tarkoittaa lopullista lunastusta, jolloin sankari voi jakaa viisauttaan toisille. Tässä tapauksessa hän todennäköisesti jakaa seikkailunsa tytön kanssa jollain tapaa. Saduissa ja myyteissä sankari on tässä vaiheessa esimerkiksi palannut kotikyläänsä pelastettuaan kylän tuholta ja jakaa kokemaansa muiden kanssa.

Loppu hyvin, kaikki hyvin?

Lopussa kuu taivaalla muistuttaa vielä astronautin läsnäolosta, joka saattaa tarkoittaa myös, että muutos ei ollut lopullinen, Xesmer joutuu vielä kohtaamaan ongelmansa uudelleen, vaikka onkin saavuttanut merkittävän askeleen eteenpäin. Harva muutos tapahtuu yhdessä illassa varsinkin jos on kyse joittenkin psyykkisten ongelmien prosessoinnista.



Draaman rakenne ja myyttien voima

Campbellin monomyytin varsinainen opetus tarinankerrontaan mielestäni liittyy muodon ja sisällön ykseyteen. Kerronnan rakenne koetaan voimakkaaksi, koska se myötäilee tiettyjä ihmisille yhteisiä psykologisen "sisäisen kertomuksen" periaatteita. Monomyytin rakenne tuntuu yhteensopivalta Aristoteleen runousopissaan kaavaileman tragedian dramaturgian ja siitä kehitetyn kolminäytöksisen elokuvadramaturgian kanssa. Aristoteles

pitää yhtenä toimivimmista tragedioista Sofokleen Kuningas Oidipusta. Kuningas Oidipuksessa ovat vahvoja sen päähenkilön karakterisointi (Oidipus on samaistuttava henkilö mutta hänellä on heikkoutensa, kuten kiivas luonne), päähenkilön suhteet toisiin (tragedian voimakkuus tulee Oidipuksen kohtalon järkyttävyydestä, siitä että se liittyy niin läheisiin ihmisiin ja niin vahvoihin suhteisiin, kuten poika-äiti ja poika-isä -suhteet) ja käänteiden ja muiden vaiheiden sommittelu (Oidipuksen heikkoudesta, kiivaudesta ja ylimielisyydestä johtuva kohtalokas virhe, ja myöhemmin Oidipuksen kokema syyllisyytensä tunnistaminen joka ajoittuu samaan aikaan toisen käännekohdan kanssa).

Oidipus myytin voima ja merkitys ja sen säilyminen ajankohtaisena kertomuksena ei ole vain sen muodollisten ratkaisujen toimivuudessa, sen karakterisoinnissa ja rakenteen sopusuhtaisuudessa, vaan tämän lisäksi ennen kaikkea sen myyttisessä väkevyydessä. Sofokleen Kuningas Oidipus tuo taidokkaasti Oidipus-myytin kerrontataiteeseen, mutta taidokkaan rakenteen läpi tunkeutuu ennen kaikkea vahva myytti, jolla on heijastuspintaa ihmisissä tänäkin päivänä. Tunnetusti Sigmund Freud on tuonut Oidipus myytin tähän päivään psykoanalyttisissa teorioissaan. Freudin mukaan ihmisillä ilmenee lapsuudessa "oidipaalin kriisi", jossa lapsi kiinnittyy vastakkaista sukupuolta olevaan vanhempansa ja kokee mustasukkaisuutta omaa sukupuoltaan olevaan vanhempaan. Tässä psyykkisessä kriisissä, joka on ihmisen tunnedynamiikan kehityksen ja seksuaalisen identiteetin perustavia kriisejä, lapsi joutuu irtautumaan toista vanhempaa kohtaan tuntemastaan rakkaudesta samaistuen toiseen ja ottaa askeleen kohti itsenäistä elämää.

Ilman käsittelemänsä myytin voimaa, sen syvältä kouraisevaa puhuttelevuutta, Sofokleen näytelmä jäisi vain muodollisesti taidokkaaksi esitykseksi. Kestävä draama tarvitsee sopusuhtaan sisällön ja rakenteen välille. Myyttien säilyvyys taas tuntuu johtuvan niiden aiheiden vahvuuden lisäksi niiden kuvallisesta moniselitteisyydestä, siitä miten elämän ristiriidat ilmenevät myytissä, niin ettei vain yksi näkökulma jää voitolle. Myytit eivät ole yksiselitteisiä moraalisia opetuksia. Niiden voima on niiden "liikkeessä", siinä että ne elävät, eivätkä esitä vain yhtä totuutta ihmiselämästä ja maailmasta. Myös taideteos jolla on vain yksi moraalinen, poliittinen tai uskonnollinen sanoma, jonka se haluaa vakuuttaa katsojalle/taideyleisölle ainoaksi oikeaksi näkemykseksi, on, jos ei propagandaa, niin lähellä yksioikoista mielipidekirjoitusta. Elokuva joka pönkittää vain kulloisenkin vallitsevan poliittisen, yhteiskunnallisen, moraalisen tai esteettisen järjestyksen arvoja ja tarjoaa valmiita kaikkien tuntemia standardiratkaisuja, saattaa olla viihdyttävä ja herättää turvallisuuden tunnetta, mutta ei johda pitkällä tähtäimellä minkäänlaisiin kehityksen kannalta tärkeisiin oivalluksiin.

(Alla olevassa kaaviossa yhdistän kolminäytöksisen dramaturgian kaavan monomyyttiin. Roomalaiset numerot ilmaisevat käännekohtia.)

Kliseisiin muumioitu totuus ja sen henkiin herättäminen

Elämme itsetietoisien ja ironisen viihteen ja taiteen aikakaudella. Tarinoissa usein toistetut tapahtumat, kuvat, tilanteet ovat muuttuneet kuluneiksi kliseiksi, joita ei voida enää naivisti käyttää joutumatta naurun alaiseksi. Ironia muuttaa kaiken vitsiksi. Ei voida enää huokailua kuutamossa menneiden vuosisatojen romantikkojen tapaan ilman että kyse on joko naivista sentimentaalisuudesta tai ironisesta vitsailusta. Tietyt kliseiksi muuntuneet kuvat ja kerronnan keinot ovat menettäneet alkuperäisen voimansa. Ne nauretaan tai häpeillään hengettömiksi.

Ironiassa on vaarana se että mihinkään ei voi enää suhtautua vakavasti. Klisee puolestaan on vähättelevä termi, ja kliseen käyttöä teoksessa pidetään lähtökohtaisesti huonona ja taitamattomana tekemisenä, jos ei kyseessä ole juuri ironinen käsittely. Kliseet on jotain joita on käytetty niin paljon että ne ovat turtuneet, menettäneet voimansa liian tuttuina ja kuluneina. Kliseiden runsaaseen käyttöön on kuitenkin selkeä syy. Syy on se, että kliseet ovat pohjimmiltaan vahvoja ja toimivia ideoita. Kliseissä piilee suuria voimavaroja, sillä ne ovat tavallaan totta, mutta kaavamainen ja liiallinen käyttö on muumioinut ne elottomiksi. Tästä oivalluksesta käsin voidaan pyrkiä murtautumaan naivin sentimentaalisuuden ja ironian 'kaikki on vitsiä' -asenteesta.

Sen sijaan että välteltäisiin kliseitä, taitavat tekijät voivat yrittää kaivaa kliseistä esiin niiden alkuperäisen voiman ja valjastaa sen käyttöönsä. Tähän voidaan ryhtyä ottamalla klisee ja ravistelemalla sitä, kääntämällä se ylösalaisin, asettamalla se uudenlaiseen asiayhteyteen ja tarkastelemalla sitä eri kulmasta kuin aiemmin.

Astronautissa käytetään yhtä kuluneimmista kliseistä: kuun perään huokailua. Jokainen Aku Ankan lukija tietää, että runoilijat kirjottava runoihinsa "oi, kuu" tai jotain vastaavaa. Ehkä kuu kaipauksen symbolina on menettänyt voimaansa jo kaukoputkien ja kuulentojen seurauksena. Ennen niin tavoittamattomalta tuntunut samettisen sinisessä yössä hehkunut pallo on nyt ankea ja kuollut kiertolainen, jossa ei ole enää mitään tavoittelemisen arvoista. Kuu on valloitettu, riisuttu salaperäisyydestään tieteen keinoin. Astronautissa kuun perään huokailu yhdistetään tähän uuteen tieteelliseen suhteeseen jossa ihmiset ovat tuohon auringon valoa heijastavaan kiertolaiseen. Tällainen uudenlaiseen yhteyteen asettaminen saattaa ravistella kuu-kuvaston turtuneen kliseisyyden uuteen eloon. Kuu ei ole Astronautissa mikään romanttinen kaipauksen kohde vaan pakopaikka, eräänlainen teknologian mahdollistama vankila. Tämä asettaa elokuvan lopun romanttiselta kalskahtavan kuutamokävelyn uudenlaiseen valoon. Toisaalta mielikuvat tunteikkaista ihmissuhdemanöövereistä kuun alla törmäävät yhteen päähenkilön todellisuuspakoisen kuumatkailun kanssa.

Kuvien luonteesta ja kertomisvoimasta

Elokuvassa yhdistyy monien muiden taiteenalojen piirteitä ja ominaisuuksia. Kuva on elementti, joka yhdistää elokuvaa ja runoutta ja kuvataidetta. Kirjallisuuden tapauksessa puhutaan myös kuvista, vaikka kirjallisuuden kuvat ovat luotu kielen keinoin. Kuva on merkki tai useampia merkkejä yhdessä. Merkki viittaa johonkin. Samoin kuva pitää aistittavan, konkreettisen ja kirjaimellisen tasonsa lisäksi sisällään potentiaalisesti muita merkitysulottuvuuksia. Moni oppii viimeistään autokoulussa, että tietty kuvallinen merkki tarkoittaa jotain muutakin kuin vain mitä se esittää. Liikennemerkit ovat sovittuja symboleita. Runokuvat on kuitenkin liikennemerkkejä vaikeampia tulkita. Niillä ei ole yhtä tiettyä merkitystä, edes välttämättä sitä ”minkä runoilija on tarkoittanut”. Runokuva on jatkuvassa vuorovaikutuksessa runon lukijan kanssa. Merkitykset syntyvät ja muuttavat muotoaan tässä tapahtumassa. Lukija laittaa runoon itsestään asioita ja saa samalla runolta jotain, jonkin jäsennyksen, kiteytyksen, ajatuksen. Sama koskee pitkälti kaikkea taidetta. Liian avoin runo tai taideteos on kuitenkin turhauttava. Jos se voi tarkoittaa mitä tahansa, niin se ei oikeastaan tarkoita mitään. Taide on aina myös kommunikointia ja turhauttavat teokset kielivät epäonnistuneesta kommunikointiyrityksestä (joka viestijän tai viestin vastaanottajan taholta).

Useimmille elokuvan katsojille riittänee kirjaimellinen tapahtumien taso, se miten sankari selviytyy vaikeuksistaan, saa prinssin ja prinsessan ja puoli valtakuntaa. *Elokuva* olemuksensa mukaisesti kuitenkin avautuu myös toisenlaisille tulkinnoille siinä missä runous tai maalauksetkin. Kuvallisuus ja kerronnallisuus liittyvät elokuvassa yhteen. Jotkut elokuvat painottuvat enemmän kerrontaan ja toisissa taas panostetaan kuvallisuuteen, enkä tällä tarkoita vain näyttäviä kuvia ja kalliita lavasteita, vaan aivan erityyppistä kuvien viestimisvoimaan luottavaa elokuvakerrontaa. Parhaimmillaan elokuvassa yhdistyvät tasapainoisesti nämä kaksi puolta niin, että elokuvan kirjallisuudesta ja teatterista erottava toisen tyyppinen kuvallisuus sekä kuvataiteesta ja runoudesta puolestaan erottava kerronnallisuus kohtaavat alueella johon muut taiteet eivät enää ulotu.

Kuvilla on erilaisia tapoja kertoa. Elokuvassa keskeistä on erityisesti leikkaus, se miten kuvat kytetään yhteen luoden niiden välille suhde, jota voisi verrata lauseeseen. Myös yksittäinen kuva kertoo paljon. Kuvarajaus, -koko, -kulma ja kesto vaikuttavat siihen miten kuvattava kohde esitetään ja mitä se kertoo. Kuvaan valitaan elementit: kuvauspaikka, lavastus, valaisu, näyttelijät puvustuksineen, maskeineen ja esiintymisineen, värimääritys ja efektit. Mitä kuvassa tapahtuu ja mitä se esittää? Kuva kasvoista välittää tunteen, kuva tyhjästä huoneesta viittaa esimerkiksi poissaoloon tai aikaan, tai on asunnonvälittäjän esitteestä, riippuen yhteydestä. On kerronnallisesti eri asia kuvata kohtaus yhtenä laajana kuvana kuin pilkkoa se pienemmiksi otoksiksi joissa nähdään tiiviimmissä kuvissa esim. henkilöt, heidän tekonsa ja reaktionsa. Molemmat voivat olla toimivia ratkaisuja, mutta ne saattavat tehdä samasta kohtauksesta jopa sisällöllisesti tai ainakin painotuksellisesti eikä vain kuvarajauksellisesti toisistaan eroavia.

Elokuvat ovat täynnä kuvia, yhtä kuvien virtaa. Tästä syystä toiset kuvat ovat sisältönsä puolesta painokkaampia kuin toiset ja jotkut kuvat saavat painokkaan merkityksensä vasta suhteessa toisiin kuviin.

Loihdittaessa elokuvaan kuvia, jotka sisältävät runollisia tai monitulkintaisia merkityksiä, suotavaa on, että niissä on jonkinlaisessa tasapainossa järkeilyn ja tunteen logiikka. Pelkästään älyllisesti sommitellut kuvat jäävät helposti tunnekyllmyytensä vuoksi mielenkiinnostomiksi. Pelkkää tunteita puhkuvat kuvat puolestaan katoavat helposti omaan höttöisyyteensä, unohtuvat seuraavan tunnetilan korvatessa edellisen. Ihanteellinen taidekuva, runokuva ja elokuvan kuva on kokonaisvaltainen, se huomioi koko ihmisen psyykkisen kapasiteetin kokonaisvaltaisesti. Järjen ja tunteen ja kaiken siltä väliltä ja niiden tuolta puolen. Paras keino tähän on se, että pitää huolen että kuvat ovat tosia, tuntuvat tosilta, kokonaisvaltaisesti, ei vain taitavan jäljittelyn ansiosta. Yhdysvaltalainen kirjailija David Foster Wallace kirjoittaa esseessään oivalluksesta, jonka hän sai nähtyään ensimmäistä kertaa tässäkin kirjoituksessa jo kerran mainitun elokuvan *Blue Velvet*: "...kaikkein tärkein taiteellinen kommunikaatio tapahtui, ei älyllisellä eikä verbaalisella vaan kuvallisella tasolla, ja josko nämä kuvat olivat Realistisia tai Postmoderneja tai Ekspressionistisia tai Surrealistisia tai mitä-helvettiä-hyvänsä ei ollut niin tärkeää kuin se että ne *tuntuivat tosilta*..."⁴

Astronautissa moniselitteisiä ovat mielestäni erityisesti astronautti-hahmo, päähenkilön ja astronautin suhde kuuhun ja jossain määrin myös tekniset viestintävälineet. Niiden merkityksiä on tullut tämän kirjoituksen puitteissa kuitenkin jo tarpeeksi käsiteltyä, eikä ole mielekästä yrittää tässä tulkita niitä enempää.

Elokuvan kuvakerronta ja tunnesamaistuminen

Perinteinen kuvakerronta elokuvassa pyrkii kohtauksen "kattamiseen", kohtauksen tapahtumien laajaan ja tarkoituksenmukaiseen esittämiseen. Tämä saavutetaan perinteisesti laajalla master-kuvalla ja vastakuvilla, jotka esittävät tavallisesti keskustelevia henkilöitä, tai vaihtoehtoisesti henkilöä ja hänen huomionsa kohdettaan näkökulmakuvana. Tämäntyyppinen kuvakerronta pitää kohtauksen sisällön selkeänä. Laaja kuva tilan ja tilanteen esittelyyn, jonka jälkeen siirrytään tiiviimpiin kuviin, jotka tuovat katsojat lähemmäksi henkilöitä. Lähikuva näyttelijän kasvoista johdattelee henkilöihin samaistumiseen, erityisesti päähenkilöön samaistumiseen. Samaistumisen kautta katsojat kiinnostuvat henkilöistä ja heidän edesottamuksistaan. Näkökulmakuvien kautta katsojat kokevat asioita samanaikaisesti päähenkilön kanssa, näkevät ja kokevat saman kuin hänkin. Tällainen kuvakerronta pyrkii kohtauksen asiallisen esittelyyn, kattamisen, lisäksi asettamaan katsojat päähenkilöksi esitellyn henkilön asemaan, ja samaistumaan häneen tunnetasolla. Tunnesamaistuminen on tavallisesti edellytyksenä että elokuvaa jaksetaan seurata. Tavallisesti ihmiset kokevat asioita ja ovat vuorovaikutuksessa toisiin ihmisiin ensisijaisesti tunteiden kautta.

Tunnesamaistumiseen perustuvan kerronnan vaihtoehtona on esim. älyllisempi, havaintoihin, assosiaatioihin tai käsitteellisiin rinnastuksiin perustuva elokuva (mikään ei tietenkään sulje pois mahdollisuutta yhdistää näitä kaikkia yhden elokuvan sisällä). Jos kuvakerronnassa pysytellään laajoissa kuvissa, niin samaistuminen henkilöihin tunnetasolla on lähtökohtaisesti heikompaa. On kenties mahdollista saavuttaa myös "laajan kuvan elokuvissa" intensiivisiä tunnevaikutuksia ja samaistumista mutta tämä on tekemisen näkökulmasta vaikeampaa. Lähikuva kasvoista tuo katsojan välittömästi lähelle näyttelijän tunteita, joita kasvot ilmentävät. Näyttelijän kasvoja esittävän lähikuvan tehokkuudesta johtuen voisi olla viisasta rajoittaa sen käyttöä vain kerronnan kannalta kaikkein tärkeimpiin kohtauksiin. Liikaa käytetty lähikuva syö sen tehoa samalla tavalla kuin elokuvan läpisävelletty musiikki, joka pyrkii tehostamaan elokuvan tunnelmaa ja tunnevaikutuksia, mutta jatkuvana äänimattona aiheuttaa turtumisen tunteen tai tuntuu päällekkäyvältä. (Kiinnostavia poikkeuksia tiiviiden kasvokuvien runsaasta käytöstä toki löytyy kuten Carl Th. Dreyerin elokuva Jeanne d'Arcin kärsimys.)

Astronautissa pyrimme pitämään kerronnan päähenkilön tasolla, eli subjektiivisena ja samanaikaisena päähenkilön kokemuksen kanssa. Astronautin kerronnassa ei ole lähdetty ennakoimaan tapahtumia tavalla, joka antaisi katsojalle enemmän informaatiota kuin päähenkilöllä on. Olemme pitäytyneet pitkälti perinteisissä kasvokuvissa ja näkökulmakuvissa, jotta katsoja saataisiin mahdollisimman tehokkaasti imaistua kerrontaan ja päähenkilön asemaan. Kuvakerronnalla tarkoitus on ollut tukea kerronnan subjektiivisuutta, sen "sisäisen matkan" kaltaisuutta.

Huomioita elokuvan toteutuksesta

Elokuvan loppupuoli jää draamallisesti hieman heikoksi. Jo monomyyttiin verrattaessa huomaa, että elokuvan puolen välin jälkeen tilanne, jossa päähenkilö saa viimein yhteyden astronauttiin ja ymmärtää ongelmiansa alkusyyn, tapahtuu liian helposti. Sankari ei joudu todellisiin koitoksiin ja ratkaisu esteisiin löytyy helposti. Päähenkilö saa yhteyden joutumatta paljoa kamppailemaan ja tajuaa lähes välittömästi ongelmiansa alkusyyn ja tekee valintansa. Katsoja joutuu tulemaan elokuvaa vastaan tässä kohtaa, sen sijaan että elokuva vetäisi mukaansa. Tämän kaltaisessa tarinassa ja näin lyhyessä elokuvassa konfliktin kärjistäminen on kuitenkin vaikeaa. Elokuvasta olisi kenties kaivannut lisää pituutta niin konfliktin käsittelyä ja sen vahvistamista olisi helpottanut. Kohtauksen tai kahden lisääminen olisi saattanut riittää. Useimmissa elokuvissa konflikti on jokin ulkoinen vastustaja. Helpoin ratkaisu olisi tietysti ollut tuoda Xesmerin työkaveri kilpailijaksi, joka kamppailee hänen kanssaan nuoren naisen huomiosta. Tämä olisi pakottanut hänet voittamaan pelkonsa ja toimimaan. Loppu olisi sitten muistuttanut amerikkalaista romanttista komediaa. Yritin, ehkä turhaankin, vältellä tällaista vastuksen ulkoistamista. Seurauksena on hieman epädraamaattinen loppuhuipentuma ja helpolta tuntuva loppuratkaisu. Jos vastus taas halutaan pitää sisäisenä, niin elokuva olisi vaatinut jonkin verran lisää kestoja ja sen myötä aiheen syventämistä, jotta sisäinen ristiriita saisi enemmän painokkuutta.

Elokuvien kohtausjärjestystä rakennettiin jonkin verran editointivaiheessa uusiksi. Poistimme muutaman turhalta tuntuneen ja toteutukseltaan heikoksi jääneen kohtauksen tai kohtauksen osan. Elokuva toimii näin paremmin, mutta tuosta leikkelystä on seurauksena se, että päähenkilön suhdetta koneisiin ja laitteisiin, hänen tapaansa paeta elämää laitteiden rassailuun ei ole korostettu. Toinen lievennetty seikka on työkaverin karkeus ja moukkamaisuus, joka toimii vastakohtana päähenkilölle. Näitä tuntui tarkoituksenmukaiselta korostaa käsikirjoitusvaiheessa, mutta editoidessa huomasimme, että kyseiset kohdat tekevät elokuvasta laahaavan. Aiemmin myöhemmässä vaiheessa sijainneen työpaikkakohtauksen siirtäminen alkuun tuntui toimivalta ratkaisulta siinä mielessä, että saamme nopeammin kerrottua päähenkilöstä ja hänen luonteestaan kun näytämme hänet heti vuorovaikutuksessa toisten ihmisten kanssa.

Yhteenveto

Astronautti on fiktiivinen lyhytelokuva, joka pyrkii draamaelokuvan puitteissa tapahtuvaan rajattuun kerronnalliseen monitulkintaisuuteen, ja pyrkii saavuttamaan teemojaan heijastelevan psykologisen tason, jossa modernin ajan ilmiöt ja ongelmat saavat myyttistä kerrontaa lähestyviä, vertauskuvallisia ilmentymiä.

Lähdekirjallisuutta:

Antonioni, Michelangelo, "Mitä olen halunnut sanoa?", suom. Velipekka Makkonen, Filmihullu 6/07

Aristoteles, "Runousoppi" (Teokset IX), suom. Paavo Hohti, Gaudeamus 2000

Bergman, Ingmar, "Kuvasta kuvaan", suom. Heikki Eskelinen, Otava 1991

Breton, André, "Surrealismen manifesti, I Manifesti 1924", suom. Väinö Kirstinä, Näkökulma 1970

Campbell, Joseph, "Sankarin tuhannet kasvot", suom. Hannes Virrankoski, Otava 1990

Rodley, Chris, "Lynch on Lynch", suom. Lauri Lehtinen, LIKE 2007

Simonsuuri, Kirsti, "Ihmiset ja jumalat", Kirjayhtymä Oy 1994

Wallace, David Foster, "David Lynch Keeps His Head" (kokoelmasta A Supposedly Fun Thing I'll Never Do Again), Abacus 2008

Virilio, Paul, "Pakonopeus", Gaudeamus 1998

Viitteet:

1 Lainaus kuuluu kokonaisuudessaan: "Tunnustan avoimesti, että pidän vahvimpana sellaista kuvaa, joka on kaikkein suurimmassa määrin mielivalentainen, sellainen jonka kääntäminen käytännön kielelle vie pisimmän ajan, joko siksi, että se sisältää suunnattoman määrän näennäistä ristiriitaisuutta tai siksi, että toinen termeistä jää merkillisellä tavalla piiloon, tai siksi, että se näyttäytyy sensaatiomaisena ja tuntuu siten loppuvan heikosti (kun se sulkee äkkiä kompassikulmansa kyljet), tai siksi, että se saa itsestensä hullunkurisen *muodollisen* perustelun, tai siksi että se on aistiharhan kaltainen, tai siksi, että se antaa hyvin luonnollisella tavalla abstraktille konkreettisuuden naamion tai päinvastoin, tai siksi, että se välillisesti kieltää jonkin alkeellisen fyysikaalisen ominaisuuden, tai siksi, että se naurattaa." (Breton, 57)

2 Kirsti Simonsuuri, "Ihmiset ja jumalat", Kirjayhtymä Oy 1994, s.10

3 Kaaviossa käytetty draaman kaari ja sen eri vaiheet ovat Erkki Perkiömäen dramaturgian kurssilta opittuja. Joissain toisissa käsikirjoittamista ja dramaturgiaa käsittelevissä esityksissä ei käytetä kaikkia tässä nähtyjä käsitteitä kuten esim. 'antiklimaksi' ja 'kelluva vaihe'.

4 Käännös minun. Alkuperäinen kohta kuuluu: "...the very most important artistic communications took place at a level that not only wasn't intellectual but wasn't verbal but imagistic, and that whether the images were Realistic or Postmodern or Expressionistic or Surreal or what-the-hell-ever was less important than whether they *felt true*, whether they rang psychic cherries in the communicatee." (Wallace, 201). Se seikka, että miten erotat toden kuvan epätodesta ja voiko kuva jäljittelynä olla totta vai onko se aina harhaa tai valhetta? Tällaiset filosofiset kysymykset saavat jäädä nyt liian laajoina kysymyksinä tarkemmin käsittelemättä.

ASTRONAUTTI

Topias Parkkonen

13.2.2009

1. EXT. ULKOAVARUUS

Etäiset tähdet kimmeltävät laajassa avaruudessa.

2. INT. XESMERIN ASUNTO. OLOHUONE - YÖ

TV kohisee sähköistä valoaan pimeään huoneeseen. Puhtaat pinnat ja viimeistä huutoa oleva teknologia hallitsevat sisustusta.

XESMER, nuori mies, istuu sohvalla TV:n edessä. Hänellä on ulkovaatteet päällään. Xesmer nousee ylös ja kävelee huoneen nurkassa olevan työpöydän luokse ja sytyttää pöytävalon. Pöydällä on kutsukortti AIKON TeleNetworkingin bileisiin. Xesmer pyyhkäisee kortin pöydältä, riisuu takkinsa ja istuu tuolille.

Xesmer alkaa kiinnittämään muistipiiriä pöydällä makaavaan tietokoneen keskusyksikköön. Hän saa piirin paikoilleen, kytkee virtajohdon ja käynnistää koneen, mutta virta ei tule päälle. Xesmer katsoo konetta hetken, työntää sen sitten pöydältä. Kone tipahtaa lattialle voimakkaasti kolahtaen. Xesmer puhahtaa ja katsoo lattialle ja nostaa siltä kutsukortin ylös ja katsoo sitä.

3. EXT. KADULLA - YÖ

Xesmer kävelee kadulla.

4. INT. BAARI - YÖ

Xesmer saapuu baariin. Baarin seinällä olevasta TV:stä tulee uutislähetys.

Xesmer kävelee baaritiskin luokse, näkee siististi pukeutuneiden nuorten aikuisten muodostaman seurueen ja tarkastelee sitä etäältä. Seurueen keskellä on MIRKKU (nuori nainen). Xesmer tilaa oluen, ujostelee hetken, mutta päättää sitten lähestyä seuruetta. KALLE, Xesmeriä muutaman vuoden vanhempi mies, kiilaa sivusta Xesmerin eteen.

KALLE

Xesmer! Kato perhana. Mitä sä täällä teet?

XESMER

(häkeltyneenä) Tulin oluelle.

KALLE

Oluelle? Ethän sä juo olutta. Rassaillet vaan niitä toosias. Rassailusta puheen ollen, tiedätsä

miks marsu pitää teipata? (*lyhyt tauko*) Ettei se halkee ku sitä panee.

XESMER

Joo, emmä tiennyt, että sulla on marsu.

Kalle naurahtaa Xesmerin kommentille. Xesmer yrittää jatkaa kulkuaan Kallen ohi, mutta Kalle ei päästä.

KALLE

(*laittaa kätensä Xesmerin olalle*) No, okei, huono vitsi. Mä tarjoan sulle paukun. (*baarimikolle*) Hei, kaveri!

XESMER

Ei kiitti. Mä pärjään kyllä ilmankin. (*yrittää pois Kallen syleilystä*)

KALLE

(*tiukentaa otettaan*) Älä nyt. (*kumartuu lähemmäs Xesmeriä*) Isot miehet juo viinaa.

5. INT. BAARI. - TUNNIN KULUTTUA

Baarissa on täysi meno päällä. Humaltuneet ihmiset tanssivat elektrosykkeen tahdissa. Kalle tekee parhaita liikkeitään tanssilattialla.

Xesmer seisoo oluttuoppi kourassa nojailleen seinään tarkkaillen menoa. Jossain nurkkauksessa tälläytynyt nainen lyö läpsyn lähentelevän humalaisen miehen poskelle.

Xesmer havahtuu Mirkun ilmestyttyä viereen.

MIRKKU

Mitä sä täällä yksinäs? Lähe tanssimaan. Vai et sä tykkää tanssimisesta?

XESMER

Tanssimisesta? En oikeastaan.

MIRKKU

Sä näytät poissaolevalta.

XESMER

(*epäröi sanoa jotain*) Joo, ehkä mä oon poissa.

Mirkku katsoo Xesmeriä silmiin ja kuuntelee.

XESMER (CONT'D)

(katsoo Mirkkua epäröiden silmiin) Tuu mennään juttelemaan tonne toiselle puolelle. Täällä ei kuule mitään.

Kalle huomaa Xesmerin ja Mirkun keskustelevan ja pöllähtää paikalle. Kalle yrittää kaapata Xesmerin ja Mirkun tanssilattialle.

KALLE

Mitä te mussukat täällä oikein? Nyt tanssitaan.

Xesmer perääntyy Kallen otteesta. Mirkku kiljahtaa ja naurahtaa kun Kalle raahaa hänet tanssilattialle. Kalle ja Mirkku tanssivat. Heillä näyttää olevan hauskaa. Xesmer katsoo toisaalle synkkänä.

Xesmer vajoaa mietteisiinsä. Hetken kuluttua hän huomaa kauempana baarin seinällä olevassa TV:ssä ASTRONAUTIN. Xesmer kääntää katseensa pois, mutta havahtuu sitten ja katsoo uudelleen TV:tä.

ASTRONAUTTI

Xesmer.

Xesmer lähestyy TV:tä. TV:n kuva pätkii. Siihen ilmestyy häiriöraitoja. TV:n kuva Astronautista tiivistyy. Astronautti jatkaa kutsuaan: "Xesmer... Auta."

Molemmin käsin juomia kantava mies tuuppaa vahingossa Xesmeriä joka havahtuu. Mies pyytää anteeksi ja jatkaa matkaansa. Xesmer vilkaisee TV:tä. Se näyttää nyt uutislähetystä. Xesmer jää mietteliäänä aloilleen.

6. EXT. PIKKU-XESMERIN KOTI. TAKAPIHA - PÄIVÄ

PIKKU-XESMER, n. 8-vuotias poika, on ÄITINSÄ, n. 40-vuotias nainen, kanssa omakotitalon, joka sijaitsee metsän reunalla, takapihalla. Valkoiset lakanat heiluvat tuulessa kun Äiti ripustaa pyykkejä narulle.

ÄITI

Älä sitten mene kauas. Kohta on ruoka.

7. EXT. METSÄ - PÄIVÄ

Pikku-Xesmer tepastelee metsässä yksikseen. Metsä on rauhallinen ja suuri. Pikku-Xesmer jää hetkeksi mietteisiinsä vajonneena ison kiven päälle ja katselee makuullaan puiden latvoja taivasta vasten. Tuuli suhisee puissa.

Pikku-Xesmer kääntää päänsä sivulle ja huomaa kauempana puun vieressä seisovan Astronautin. Pikku-Xesmer nousee kiveltä ja ottaa muutaman varovaisen askeleen Astronauttia kohden. Pikku-Xesmer saapuu Astronautin viereen. Astronautti ojentaa kättään häntä kohden.

8. INT. BAARI - YÖ

Xesmer jumittaa pöydän päässä. Musiikki on vaimentunut ja baarin vilске rauhoittunut. Xesmerin eteen tiskille saapuva Mirkku katsoo häntä ihmetellen. Myös Kalle saapuu paikalle. Xesmer huomaa olevansa outo ja heittää Mirkun ja Kallen suuntaan vaivautuneen hymyn ja nousee tuoliltaan.

MIRKKU

Oot sä lähdössä?

XESMER

Joo, pitää mennä.

Xesmer poistuu. Pöydälle jonka äärestä hän nousi jää täysi oluttuoppi.

9. INT. XESMERIN ASUNTO. OLOHUONE - YÖ

Xesmer on syventynyt rakentamaan jotakin esille kaivamistaan koneen osista. Saatuaan osat paikoilleen hän käynnistää valmistamansa erikoisen lähettimen, ja hakee taajuutta, mutta huonoin tuloksin. Xesmer ihmettelee hetken että missä mättää ja päättää ratkaista pulman. Hän jää tuunailemaan laitetta.

10. INT. FIRMAN TOIMISTO - PÄIVÄ

Väsyneen oloinen Xesmer saapuu toisesta huoneesta kädessään paperinivaska, jonka lätkäisee pöydälle ja istuu työpöytänsä ääreen ja kohdistaa huomionsa ensin läptoppiinsa, mutta ei pysty keskittymään töihin vaan vajoaa ajatuksiinsa ja hypistelee samalla pöydällä olevaa kynää.

Mirkku kävelee ohi ja tervehtii. Xesmer havahtuu ja vastaa tervehdykseen. Yhtäkkiä pöydän kulmalle rojahtaa Kalle.

KALLE

Mitäs sankari? Hyvät bileet eilen
(naurahtaa).

Mirkku on kauempana kopiokoneen luona ja hymyilee Xesmerille. Kalle huomaa hymyn.

KALLE

Toi Mirkku taitaa käydä kuumana suhun.
Se puhu susta loppuillasta. Sinuna
kävisin vähän kiksauttamassa.

Kalle tehostaa sanojaan naksauttamalla kaksi kertaa kielellään kitalakea ja vinkkaamalla silmää. Xesmer vilkaisee Kallea.

XESMER
Niinkö sä tekisit?

KALLE
No aivan varmasti.

Kalle tuuppaa Xesmeriä vihjaavasti nyrkillään.

KALLE
Lähetään illalla kaljalle.

XESMER
Mh... mun täytyis kyllä...

KALLE
(*keskeyttää Xesmerin selityksen*) Älä
nyt viitti. Kaheksalta. Lähdetään
radalle. Täytyy jatkaa duunia.

Kalle nousee pöydältä ja kävelee pois. Xesmer jää mietteliäänä paikoilleen ja laskee kädessään pitämänsä kuulakärkikynän pöydälle asiakirjan päälle, jonka ylänurkassa on firman logo ja teksti "AIKON TeleNetworking - connecting around the world". Paperin marginaaliin on piirretty kuulakärkikynällä astronautti.

11. INT. XESMERIN ASUNTO - YÖ

Xesmer rassaa lähetintä ja yrittää hakea taajuutta, muttei onnistu. Xesmer luovuttaa ja käy hakemassa jääkaapista jugurtin ja lusikoi sen sisältöä palatessaan olohuoneeseen. Matkan varrella hän ruokkii häkissä möllöttävän marsun. Hän vilkaisee videonauhurin digitaalikelloa, joka näyttää ajaksi puoli kahdeksan.

Xesmer istuu sohvalle ja jää katsomaan edessään olevan TV:n mustaa ruutua.

Yhtäkkiä lähetin alkaa vaimeasti surista itseksensä. Xesmer kääntyy katsomaan sitä. Lähettimen kaiuttimesta kuuluu kohinaa sekä vaimeita räksähdyksiä. Sitten alkaa kuulua puhetta. Se on aiemmin baarin TV:ssä kuullun Astronautin ääni.

ASTRONAUTTI
Xesmer.

Xesmer nappaa lähettimen mikrofonin käteensä ja jää kuuntelemaan.

ASTRONAUTTI

Auta mi... (*yhteys pätkee*) ...na täällä.

Xesmer ihmettelee laitteen äärellä.

ASTRONAUTTI

(*häiriöitä*)...ussa. En pääse pois.

XESMER

Mitä? Mitä mä voin tehdä? En mä tiedä...

ASTRONAUTTI

Muistatko?

Häiriöäännet pahenevat.

ASTRONAUTTI

(*ääni kuuluu epäselvästi, kuin kauempaa*) Muistatko...

Ääni katkeaa ja jättää tilalle pelkän vaimean kohinan. Xesmer yrittää vielä löytää oikeaa taajuutta, muttei onnistu löytämään Astronautin ääntä. Xesmer tuumii hetken ja kävelee sitten katsomaan ikkunasta ulos. Ulkona on pimeää.

12. INT. PIKKU-XESMERIN KOTI. OLOHUONE - ILTA

Pikku-Xesmer istuu olohuoneen lattialla ja tuijottaa TV:tä. TV:n valo välkkyi Pikku-Xesmerin kasvoilla. TV:stä kuuluu avaruusraketin lähtölaskenta ja laukaisu. Kauempaa talosta kuuluu suljetun oven takaa vaimeita riitelyn ääniä. Pikku-Xesmer laittaa TV:n ääntä kovemmalle. Kuuluu kun ovi riuhtaistaan auki, askeleet tömpsyttelevät lähemmäksi ja Äiti ilmestyy oviaukolle.

ÄITI

Laita hiljemmalle se TV! Mitä sä täällä istut kaikki päivät ja tuijotat TV:tä. Menisit ulos leikkimään, vaikka noitten naapurin poikien kanssa.

Xesmer ei reagoi, vaan jatkaa TV:n katsomista. Äiti astelee Xesmerin viereen.

ÄITI

Sammuta nyt se. Kuulitko!

Xesmer käretyy enemmän ja tuijottaa TV:tä. Äiti tarttuu vihaisesti hänen olkapäästä ja riuhtaisee hänet pois TV:n äärestä.

ÄITI

Mene huoneeseen siitä!

Pikku-Xesmer juoksee pois huoneesta. Äiti jää seisomaan TV:n viereen, josta näkyy lähetys avaruuslennosta, astronautti astumassa kuun pinnalle.

13. EXT. XESMERIN TALON EDUSTA - YÖ

Xesmer seisoo ulkovaatteet päällä katuvalojen valaisemalla tiellä, joka on kerrostalon edessä, ja katsoo taivaalla näkyvää kuuta.

Xesmer kaivaa taskustaan matkapuhelimen, selaa puhelimesta esiin numeron ja soittaa.

XESMER

No moi. Mä ajattelin, että haluaisit
sä lähteä käymään kahvilla tai jotain.
(tauko) Joo, ajattelin soittaa.
(tauko) Ai, okei. No, mut se käy
hyvin. Nähdään siellä. Joo, moi.

Xesmer laskee puhelimen alas.

14. EXT. BAARIN EDUSTA - YÖ

Xesmer kävelee katua pitkin Baarin edustalle ja näkee ikkunoiden läpi Kallen ja pari muuta työkaveria toimistolta juttelemassa ja naureskelemassa oluttuoppien kanssa pöydän äärellä. He eivät näytä huomaavan ulkona seisovaa Xesmeriä. Mirkku lähestyy katua pitkin vastakkaiselta suunnalta.

MIRKKU

Moi.

XESMER

Mennään mieluummin jonnekin muualle.

MIRKKU

Ai? Okei.

Xesmer ja Mirkku lähtevät kävelemään katua pitkin.

15. EXT. KAUPUNGIN KADUT - YÖ

Xesmerin ja Mirkun askeleet etenevät kadulla.

MIRKKU

Aika yllättävää, että sä soitit. Mä
olin vähän humalassa lauantaina.

XESMER

Ei se mitään. (hetken hiljaisuus) Mä
en ole paljon liikkunut täällä.

MIRKKU

Eipä täällä nyt ole paljon nähtävää.
(*vilkaisee Xesmeriä*) Mitä mietit?

XESMER

Vähän vaikea sanoa.

MIRKKU

Sä oot uus täällä. Miten sä oot
sopeutunut. Sua näkee harvoin.

XESMER

Mä oon aina ollu vähän sellanen.
Lapsenakin viihdyin useimmiten yksin.

MIRKKU

Mä olin samanlainen. Nykyään täytyy
sopeutua.

XESMER

Mulla on yks kaveri, joka on vähän
pulassa.

MIRKKU

Ai?

XESMER

(*hetken hiljaisuus*) Äh, paskat, unohda
se. Kyllä se pärjää.

Mirkku hymyilee ja katsoo Xesmeriä. He jatkavat kävelyään. He saapuvat satamaan ja istuvat lumen hautaaman penkin selkänojalle. Horisontissa kimmeltää kaupungin valopisteitä. Xesmer laskee kätensä Mirkun käden päälle. Kädet jäävät siihen.

Taivaalla mollottaa kuu.

LOPPU