



DIALOGI JA AJATUSÄÄNI  
LYHYTELOKUVAN HENKILÖHAH-  
MON RAKENTAMISESSA

Vili Pajunen

Opinnäytetyö  
Marraskuu 2014  
Elokuva ja televisio  
Käsikirjoittaminen

## TIIVISTELMÄ

Tampereen ammattikorkeakoulu  
Elokuva ja televisio  
Käsikirjoittaminen

PAJUNEN, VILI:

Dialogi ja ajatusääni lyhytelokuvan henkilöhahmon rakentamisessa

Opinnäytetyö 51 sivua, joista liitteitä 8 sivua  
Marraskuu 2014

---

Opinnäytetyön aiheena oli dialogin ja ajatusäänen merkitys henkilöhahmojen rakentamisessa. Työssä ensin määriteltiin dialogi ja ajatusääni ja siirryttiin sitten avaamaan dialogin tehtäviä, subtekstiä ja retorisia keinoja. Näkökulma oli henkilöhahmokeskeinen ja käsikirjoittaja-ohjaajalähtöinen. Työn tarkoituksena oli alan lähteitä, esimerkkielokuvia käyttäen tutkia dialogin ja ajatusäänen merkitystä henkilöhahmon luomisessa. Tavoitteena oli selvittää, millainen henkilöhahmoihin liittyvä tarinankerronnallinen funktio henkilöhahmoilla on. Tutkimustuloksia pohdittiin ja syvennettiin opinnäytetyöelokuvan henkilöhahmoja, dialogia ja ajatusääntä analysoimalla.

Johtopäätöksenä voidaan esittää, että dialogin ja ajatusäänen päättelevä on tarinan kuljettaminen ja lisäksi sillä on merkitystä henkilöhahmojen aikalinjan, luonteiden ja keskinäisten suhteiden avaamisessa. Lisäksi ne mahdollistavat monenlaisia rakenteellisia työtapoja elokuvaa leikattaessa.

## **ABSTRACT**

Tampereen ammattikorkeakoulu  
Tampere University of Applied Sciences  
Film and Television  
Screenwriting

**PAJUNEN, VILI:**

Dialogue and Voice Over in Character Creation of the Short Film

Bachelor's thesis 51 pages, appendices 8 pages

November 2014

---

The subject of the thesis was the significance of dialogue and voice over in the character creation. The concepts of dialogue and voice over are defined first and the tasks, the subtext and the rhetorical tools of the dialogue and voice over are explained. The purpose of the thesis was to explore the significance of the dialogue and voice over in the character creation by using the theoretical literature and the films as examples. The objective of the thesis was to clarify what kinds of narrative functions the dialogue and voice over have in the character creations. The research results were furthered by analysing the characters, dialogue and voice over of the thesis film.

The conclusion is that the main function of dialogue and voice over is to move the story forward. They also reveals information about characters' traits and relationships. Dialogue and voice over can also reveal things about the past and the future of the characters. They also make it possible to use various structural methods to working, during the editing process of a film.

---

Key words: film, screenwriting, directing, editing, dialogue

## SISÄLLYS

1	JOHDANTO.....	5
2	DIALOGIN MUODOT .....	7
2.1	Suora dialogi .....	7
2.2	Onko voice over dialogia? .....	8
2.3	Hiljaisuuden merkitys .....	8
2.4	Tutkimuksen rajaus.....	9
3	DIALOGIN JA AJATUSÄÄNEN TEHTÄVÄT HENKILÖHAHMON LUOMISESSA .....	11
3.1	Dialogin tehtävät.....	11
3.1.1	Henkilöhahmojen tarinallisuuden luominen .....	11
3.1.2	Henkilöhahmojen luonteen avaaminen .....	13
3.1.3	Henkilöhahmojen välisten suhteiden ja dynamiikan paljastaminen .....	14
3.1.4	Henkilöhahmon menneisyyden, nykyisyyden ja tulevaisuuden avaaminen.....	15
3.2	Ajatusäänen tehtävät .....	17
4	DIALOGI JA AJATUSÄÄNI SUHTEESSA HENKILÖHAHMON TOIMINTAAN JA SUBTEKSTIIN .....	20
4.1	Dialogin ja ajatusäänen suhde toimintaan .....	20
4.2	Dialogin ja ajatusäänen subteksti.....	21
4.3	Retoriset keinot ja henkilöhahmon subteksti .....	23
4.3.1	Dialogin retorisia keinoja.....	23
4.3.2	Ajatusäänen retorisia keinoja .....	25
5	DIALOGI JA AJATUSÄÄNI <i>MIELESI VARJOSSA</i> -LYHYTELOKUVASSA .....	27
5.1	<i>Mielesi varjossa</i> –lyhytelokuvan taustaa .....	27
5.2	Käsikirjoittaminen ja henkilöhahmot.....	27
5.2.1	Dialogin tehtävät .....	28
5.2.2	Ajatusäänen puuttuminen käsikirjoituksesta.....	33
5.3	Dialogi kuvauksissa .....	33
5.3.1	Dialogin ohjaaminen .....	34
5.4	<i>Mielesi varjossa</i> –elokuvan jälkityöprosessi .....	35
6	YHTEENVETO .....	40
	LÄHTEET.....	42
	<b>LIITTEET</b> .....	44
	Liite 1. <i>Mielesi Varjossa</i> -käsikirjoitus .....	44
	Liite 2: <i>Mielesi Varjossa</i> –lyhytelokuvan DVD.....	51

## 1 JOHDANTO

Maurice Maeterlinck on todennut: ”Ei saa uskoa, että sanat olisivat ne todelliset välittäjät sielujen välillä. Heti kun meillä olisi jotakin tärkeää sanottavaa toisillemme, meidän on pakko vaieta.” (Sundstedt 2005, 232.)

Sitaatin pohjalta voi herätä mielikuva siitä, että elokuvadialogi olisi mitätöntä ja vailla merkityksiä, että sitä olisi olemassa vain siksi, koska ihmiset puhuvat. Elokuvadialogi ei kuitenkaan ole vain tätä. Sekä dialogi että ajatusääni ovat tarinankerronnallisia elementtejä, jotka luovat mielikuvia henkilöahmoista ja toimivat yhteistyössä visuaalisen ilmaisun ja äänimaailman kanssa. Niiden avulla on myös mahdollista tehdä asioita, joita muiden elementtien avulla ei saa tehtyä yhtä hyvin.

Opinnäytetyöni tarkoituksena on alan lähteitä ja esimerkkielokuvia käyttäen tutkia sekä dialogin että ajatusäänen merkitystä henkilöahmon luomisessa. Käytän peruslähteinä Anders Vacklinin, Janne Rosenvallin ja Åre Nikkisen teosta *Elokuvan runousoppia* ja Kjell Sundstedtin teosta *Kirjoita Elokuvaksi*. Vaikka analysoinkin omaa lyhytelokuvani lähteisiin nojaten, ei kaikki lähdeaineisto välttämättä ole sellaisenaan sovellettavissa kaikkiin lyhytelokuviin. Lyhytelokuva eroaa paikoin voimakkaasti pitkästä elokuvasta, eikä tästä syystä kaikkea teoriaa voi suoraan käyttää analysoitaessa lyhytelokuvadialogia, henkilöahmoja tai ajatusääntä.

Rajaan alustavasti mukaan tutkimukseeni dialogin lisäksi myös ajatusäänen niiltä osin kuin sen tutkiminen on tarpeellista. Toisessa luvussa rajaan tutkimuskohdettani tarkemmin käymällä läpi henkilöahmon ja dialogin käsitteet. Pohdin samalla lasketaanko, erilaiset voice overin muodot, esimerkiksi ajatusääni, dialogiksi. Kolmannessa luvussa taas keskityn erityisesti niihin dialogin ja ajatusäänen tehtäviin, jotka liittyvät henkilöahmojen luomiseen. Neljännessä luvussa siirryn tarkastelemaan dialogin, ajatusäänen, toiminnan ja subtekstin suhdetta henkilöahmon rakentamisen ja mielikuvien luomisen näkökulmasta. Viidennessä luvussa analysoin ja tulkitseen tutkimuksesta saamaani tietoa ja vertaan sitä opinnäytetyöelokuvani työprosessiin ja lopputulokseen. Etenen käsikirjoitusvaiheesta jälkityöprosessiin.

Työni tavoitteena on tutkia, millainen henkilöhahmoin liittyvä tarinankerronnallinen funktio dialogilla ja ajatusäänellä on. Tällä on ammatillista merkitystä erityisesti käsikirjoittaja-ohjaajille. Itse saan tämän kirjoittamisesta arvokasta hyötyä paitsi ammatillisesti myös oppimiskokemuksena ja opinnäytetyöelokuvan työprosessin analysointina.

## 2 DIALOGIN MUODOT

### 2.1 Suora dialogi

Dialogi eli vuoropuhelu tarvitsee aina puhujan. Elokuviadialogia ei siis voi olla olemassa ilman henkilöihahmoja. Tomi Leino määrittelee *Sanoista eläviä kuvia* -kirjan sanastossa dialogin kahden henkilön väliseksi vuoropuheluksi (Leino 2003, 104). Määritelmä on melko suppea, koska se rajaa ulkopuolelle useamman ihmisen välisen keskustelun ja itsekseen puhumisen. Leino ei myöskään kommentoi määritelmän yhteydessä mitenkään sitä, laskeeko hän off-screen dialogin, eli kuvan ulkopuolelta tulevan puheen muodostamaansa määritelmään.

Ruotsalainen käsikirjoittaja-ohjaaja Kjell Sundstedt sen sijaan määrittelee *Kirjoita elokuvaksi* -teoksessaan dialogin todella monipuolisesti. Hänen mukaansa dialogi voi olla kahden tai useamman henkilön välistä vuoropuhelua. Hän laskee dialogiksi myös monologin. Monologi voi olla joko henkilöihahmon hajamielistä puhumista itsekseen tai suoraan kameralle tai yleisölle puhuttuja sanoja. Myös off-screen dialogi, eli kuvan ulkopuolelta kuuluva puhe on Sundstedtin mukaan yksi dialogin muodoista. (Sundstedt 2005, 245.)

Teoksessa *Elokuvan runousoppia* Anders Vacklin taas määrittelee artikkelissaan Dialogi ja subteksti, dialogin puhe- ja kommunikaatiotilanteeksi, johon osallistuu vähintään kaksi puhujaa. Dialogi on hänen mielestään verbaalinen keskustelu eli vuoropuhelu, jossa henkilöihahmot sanovat ääneen repliikkinsä. (Vacklin 2007, 130.)

Syd Field taas määrittelee teoksessaan *The Screenwriter's Workbook* dialogin henkilöihahmon työkaluksi ja toiminnaksi (Field 1984, 105). Hän analysoi dialogia syvällisesti luvussa *The tools of character* ja pohtii sen tehtäviä eikä niinkään rajaa tai määrittele sitä. Tulkitseen lukua siten, että Fieldin määritelmään kuuluu nimenomaan henkilöiden välillä käyty vuoropuhelu. Käsittelen työssäni dialogin tehtäviä erikseen luvussa 3.1.

Määrittelen dialogiksi kahden tai useamman henkilön välisen puheviestinnän sekä hahmojen puhumisen itsekseen. Olen Sundstedtin kanssa samaa mieltä siitä, että monologi eli yksinpuhelu on dialogia. Olen myös samalla linjalla Fieldin kanssa siitä, että dialogi on henkilöihahmon työkalu, jota hän voi käyttää toimiakseen elokuvan maailmassa.

## 2.2 Onko voice over dialogia?

Kjell Sundstedtin mukaan myös elokuvan maailman ulkopuolinen kertojanääni on yksi dialogin muodoista, samoin kuin sisäinen monologi eli ajatusreferaatti, jossa kuulemme, mitä joku elokuvan henkilöihahmoista ajattelee. (Sundstedt 2005, 245.) Myös Vacklin laskee dialogin erityistyypeiksi monologin ja kertojaäänän (Vacklin, 2007, 148).

Itse pudotan dialogin määritelmän ulkopuolelle suoraan yleisölle monologina puhutut sanat, eli kaiken, joka rikkoo niin kutsutun neljännen seinän. Neljännen seinän rikkominen tarkoittaa sitä, että taideteos tulee tietoiseksi itsestään, ja antaa yleisön tietää sen. Teen tämän, koska yleisö ei voi vastata, eikä kaksisuuntaista kommunikaatiotilannetta näin ollen synny. Sen sijaan, jos elokuva sijoittuisi esimerkiksi konserttisaliin, ja lavalla puhuja toivottaisi elokuvassa esiintyvän yleisön tervetulleeksi, laskisin tervetulosanat dialogiksi, koska ne kuuluvat elokuvan maailman sisään, eivätkä tule sieltä ulos puhuttelemaan yleisöään. Samasta syystä rajaan myös voice overin pois varsinaisesta dialogin määritelmästä. Voice overiksi lasken Sundstedtin mainitseman ajatusreferaatin ja kertojanäänän. Kertojanäänän rajaan dialogin ulkopuolelle samasta syystä kuin suoraan yleisölle puhutun monologin. Se puhuttelee suoraan yleisöä ja ilmaisee selkeästi olevansa vain tarinankerronnallinen elementti, koska se ei vaikuta henkilöihahmoihin elokuvan maailman sisällä. Ajatusreferaatin taas rajaan dialogin määritelmän ulkopuolelle, koska sekin tuo informaatiota pääasiassa yleisölle, ei muille elokuvan henkilöihahmoille. Jos esimerkiksi mies ajattelee rakastavansa naista, ja yleisö kuulee voice overina miehen ajatukset, tietää yleisö miehen tunteista, mutta naisella ei ole näistä aavistustakaan.

## 2.3 Hiljaisuuden merkitys

Tutkiessani dialogin merkitystä henkilöihahmon luomisessa käsittelem väistämättä myös henkilöihahmojen välillä leijuvaa hiljaisuutta, ja sitä onko hiljaisuus ainoastaan puhumattomuutta. Tästä syystä esittelen tässä vaiheessa myös elokuvan hiljaisuuden kolme eri muotoa, jotka vaikuttavat henkilöihahmoihin.

Kjell Sundstedtin mukaan ensimmäisessä hiljaisuudessa ei sanota sanaakaan, mutta elokuvan henkilöihahmo kuitenkin kommunikoi tässä hiljaisuudessa hyvin vahvasti, ja toiset henkilöihahmot voivat tulkita häntä. Ei-verbaalisessa hiljaisuudessa pienet eleet pu-



huvat paljon enemmän kuin suuri joukko sanoja. Kyseinen hiljaisuus voi alleviivata sanottua ja vahvistaa sitä enemmän tai vähemmän. (Sundstedt 2005, 251-252.) Anders Vacklin kutsuu artikkelissaan ensimmäistä hiljaisuutta subdialogiksi eli aladialogiksi (Vacklin 2007, 139).

Toinen hiljaisuus on Sundstedtin mukaan sanojen virtaa. Tällä hän tarkoittaa sitä, että henkilöihahmojen puhumat asiat ovat näennäisesti merkityksettömiä. Tähän hiljaisuuteen Kjell Sundstedt laskee myös kaikenlaiset käänteet ja heitot repliikeissä, eli eräänlaisen ajatuksen virta –tyylisen puheen. Sundstedt nimittää tätä hiljaisuuden muotoa näkkileipäpuheeksi. Se voi toimia savuverhona, joka peittää kaikki todelliset aikomukset. (Sundstedt 2005, 253-254.) Esimerkiksi elokuvan henkilöihahmo, joka aikoo juuri murhata toisen henkilöihahmon voi puhua laveasti ja pitkään elämän monista mahdollisuuksista. Tällaisessa tapauksessa yleisö joutuu tulkitsemaan oikean sanoman juurikin hiljaisuudesta, eli siitä, mitä henkilöihahmo ei sano. Tämä toinen hiljaisuus on osa elokuvan subtekstiä, eli kaikkea sitä, mitä voi lukea rivien välistä.

Sundstedtin mukaan kolmas hiljaisuus on enemmän näyttelijän ja ohjaajan alaa, ja sitä voi olla vaikea kirjoittaa käsikirjoitukseen. Sundstedt kutsuu sitä kuuntelevaksi hiljaisuudeksi, ja hän tarkoittaaakin sillä juuri sitä tilannetta, jossa toinen henkilöihahmo kuuntelee toista ja reagoi kuulemaansa. (Sundstedt 2005, 256-257.)

## **2.4 Tutkimuksen rajaus**

Rajaan tutkimukseni dialogiksi kahden tai useamman henkilön välillä tapahtuvan vuoropuhelun, yksinpuhelun silloin, kun puhe pysyy elokuvan maailman sisäpuolella eikä riko neljättä seinää, puhelin- ja videopuhelukeskustelut, elokuvassa olevat televisio ja radiolähetykset, silloin kun ne pysyvät elokuvan maailman sisäpuolella, sekä off-screen dialogin, eli kuvan ulkopuolella tapahtuvan dialogin. Esimerkiksi vanhempien keskustelu, jota kuvassa oleva lapsi kuuntelee huoneensa oven läpi, on off-screen dialogia. Tutkin siis kaikkea sellaista puhetta, jota joku elokuvan maailmassa elävä henkilöihahmo puhuu itselleen tai jollekin toiselle elokuvan maailmassa olevalle henkilöihahmolle.

Lisäksi rajaan tutkimukseeni mukaan ajatusreferaatin, vaikka en luekaan sitä kuuluvaksi varsinaiseen dialogin määritelmään. Kutsun sitä kuitenkin mieluummin ajatusääneksi. Ajatusäänen käsite on mielestäni todenmukaisempi kuin ajatusreferaatti, koska referaatti

tarkoittaa määritelmän mukaan jonkin asian pääkohtien suppeaa esitystä. Näin ollen ajatusreferaatti olisi sanakirjamääritelmän henkilöhaahmon ajatusten pääkohtien suppea esitys, eikä se mielestäni vastaa täysin sitä, mikä tehtävä ajatusäänellä elokuvan henkilöhaahmojen syventämisessä ja henkilöhaahmon sisäisen ristiriidan esiin tuomisessa on. Pidän ajatusääntä avoimempänä ja mukautuvampana käsitteenä kuin ajatusreferaattia. Lisäksi edellä esitettyyn tulkintaan nojaten koen, että ajatusääni voi olla ristiriidassa henkilöhaahmon toiminnan ja dialogin kanssa, mutta ajatusreferaatti ei.

Henkilöhaahmo rakentuu tietenkin muidenkin elementtien kuin dialogin, ajatusäänen ja hiljaisuuden päälle, mutta keskityn tutkimuksessani dialogiin ja ajatusääneen sekä siihen, mikä on dialogin merkitys henkilöhaahmolle. Lisäksi tutkin, millaisessa vuorovaikutuksessa dialogi on toiminnan ja subtekstin kanssa henkilöhaahmon luomisessa, ja millaisessa suhteessa dialogi ja ajatusääni ovat toisiinsa nähden.

### 3 DIALOGIN JA AJATUSÄÄNEN TEHTÄVÄT HENKILÖHAHMON LUOMISESSA

#### 3.1 Dialogin tehtävät

Dialogilla on elokuvakerronnassa useita merkittäviä tehtäviä, mutta rajaan tutkimukseni koskettamaan vain niitä tehtäviä, jotka suoraan vaikuttavat henkilöhahmoihin ja niiden avautumiseen katsojalle. Tietenkin voisi ajatella, että kaikki dialogissa vaikuttaa henkilöhahmojen rakentumiseen, mutta tehtävien joukosta on poimittavissa muutamia erityisiä asioita, jotka rakentavat nimenomaan henkilöhahmoja ja ovat sitä kautta merkityksellisiä koko elokuvakerronnalle.

Dialogi ja kuljettavaa tarinaa eteenpäin ja paljastaa asioita henkilöhahmon luonteesta, hänen taustastaan ja toiveistaan sekä tietenkin henkilöhahmon suhteista ja suhtautumisesta toisiin henkilöhahmoihin.

##### 3.1.1 Henkilöhahmojen tarinallisuuden luominen

Syd Fieldin mukaan yksi dialogin päätehtävistä on kuljettaa tarinaa eteenpäin (Field 2005, 107-108). Tästä näkökulmasta katsottuna dialogin täytyy välittää tarpeelliset faktat ja riittävä informaatio tapahtumista katsojalle, että katsoja voi tietää mitä tarinan kehittyessä tapahtuu. Samalla, kun dialogi kuljettaa tarinaa eteenpäin, se kuljettaa totta kai eteenpäin myös tarinan henkilöhahmoja. Henkilöhahmot puhuvat tapahtuneista asioista ja samalla paljastavat seuraavan siirtonsa tarinassa. Tällä tavoin henkilöhahmot saavat tietoa toistensa tekemisistä ja samalla katsoja pysyy mukana tarinan kulussa.

Fieldin mukaan dialogilla rakennetaan osia elokuvan ekspositioista eli esittelyjaksosta (Field 1984, 108). Dialogi on selvästi tärkeä osa, kun esitellään henkilöhahmoja, maailmaa ja keskeisintä ristiriitaa. Esimerkiksi Tim Burtonin ohjaamassa musikaalielokuvassa *Sweeney Todd, Fleet Streetin piholaisparturi*, elokuvan ensimmäisessä kohtauksessa Sweeney Todd saapuu toverinsa kanssa laivalla Lontooseen ja kertoo laulun ja dialogin keinoin asioita sekä Lontoosta että menneisyydestään. Tällä tavoin katsoja saa nopeasti ja hyvin ymmärrettävästi selville sen, että Sweeney Todd on syntyjään lontoolainen parturi, ja että hänellä on ollut siellä vaimo ja lapsi, jotka ilkeä tuomari Turpin on häneltä riistänyt.

Myös niissä elokuvissa, joissa dialogia on muuten vähän, käytetään henkilöihahmon syvällisempään esittelyyn yleensä dialogia. Esimerkiksi Disneyn ja Pixarin animaatiossa *Wall-E*, ei puhuta mitään ensimmäiseen kymmeneen minuuttiin. Katsoja näkee ainoastaan saasteeseen hautautuneen polttavan kuumen Maa-planeetan, jota siivoaa pieni ja räjäjäinen robotti. Kymmenen minuutin jakson jälkeen robotin ohittaa rivin näyttöruutuja, joihin syttyy virta, ja näemme lähetyksen, jossa kerrotaan, miten ihmiset pakenivat saasteiden vuoksi asumiskelvottomaksi muuttuneelta planeetalta avaruuteen ja jättivät Wall-E –robotit siivomaan entistä kotiplaneettaa. Tämän esittelyjakson avulla katsoja pystyy hyppäämään mukaan tarinaan ja samalla samaistuminen viimeistä Wall-E –robotia kohtaan kasvaa.

En kuitenkaan pidä dialogina välttämättömänä esittelyjakson elementtinä, ja uskon, että henkilöihahmojen ekspositio on mahdollista rakentaa myös ilman dialogia, mutta selvästi dialogi toimii tässä tehtävässä tehokkaasti ja mahdollistaa katsojalle nopean ja selkeän tavan tulla tutuksi henkilöihahmon tai useampienkin henkilöihahmojen kanssa.

Anders Vacklinin mukaan dialogin tärkein ominaisuus on konflikti. Dialogilla on aina tekemistä henkilöihahmon sisäisen tai ulkoisen konfliktin kanssa. Jos keskusteluun ei sisälly konfliktia, sen käyminen, eli dialogi, on turhaa. Konfliktisen dialogin kautta kerrotaan informaatio, jota katsoja tarvitsee seurataksensa tarinaa. Vacklin myös täsmentää, että dialogi ei ole puhetta, se vain esittää puhetta, jolle arkielämässä tapahtuva realistinen puhe toimii vain raaka-aineena. (Vacklin 2007, 131.)

Oheisten havaintojen pohjalta voi tehdä päätelmän, että dialogi on mukana tekemässä henkilöihahmoista aktiivisia tarinallisia toimijoita, jotka kuljettavat elokuvan rakennetta ja juonta eteenpäin. Lisäksi dialogin avulla pääsemme perille hahmon tarkoitusperistä ja tavoitteista ja siitä, millaisessa tilanteessa hän milläkin elokuvan hetkellä on suhteessa itseensä, toisiin henkilöihin ja muuhun elokuvan maailmaan.

Esittääkseni myös eriävän näkemyksen luin Elina Hirvosen toimittamasta teoksesta *Käsikirjoittaminen* Tove Idströmin kirjoittaman artikkelin *Mitä käsikirjoittaminen on?* Idström kirjoittaa artikkelissaan, että juoni ja dialogi ovat toisarvoisia käsikirjoituksessa, ja että mitä pidemmälle elokuva kehittyy, sitä vapaampi sen muoto on. Hänen mielestään on käsikirjoitusta tehdessä tärkeää ajatella elokuvaksi. Elokuvaksi ajattelemisen

merkitsee hänelle sisältöjen ilmaisemista kuvilla, äänillä, leikkauksilla ja toiminnalla, mutta se ei sisällä juurikaan dialogia. Kuvat, toiminta ja tilanteet tulee Idströmin mukaan kuvata sanoilla, jotka ovat konkreettisia. (Hirvonen 2003, 37-51.)

Ymmärrän Idströmin näkemyksen tilanteessa, jossa puhutaan elokuvan kokonaisrakenteesta ja isoista linjoista, mutta työni tarkoituksena on tarkastella dialogin ja ajatusäänen merkitystä nimenomaan yksittäisen henkilöhahmon rakentamisen näkökulmasta, enkä siksi pidä tutkimuskohteeni kannalta oleellisena perehtyä syvällisemmin Idströmin pohdintoihin käsikirjoituksen tarinan kuljetukseen liittyvissä asioissa.

### **3.1.2 Henkilöhahmojen luonteen avaaminen**

”Hyvässä dialogissa jokaisella henkilöllä on oma tapansa puhua. Tämä tapa riippuu henkilön luonteesta.” (Leino 2003, 48.)

Dialogi avaa kolmella tavalla asioita henkilöhahmojen luonteesta. Ensimmäiseksi katsoja saa dialogin kautta tietää, mitä henkilöhahmo sanoo mistäkin asiasta. Toisena katsoja taas kiinnittää huomiota siihen, miten henkilöhahmo sanoo asiat. Kolmas tapa liittyy siihen, puhuuko henkilöhahmo tietyssä tilanteessa ollenkaan vai valitseeko hän olla vai ti. Kaikki nämä tavat auttavat katsojaa rakentamaan henkilöhahmon luonteesta haluttua kuvaa. Se, että katsoja pystyy muodostamaan mielikuvan henkilöhahmon luonteesta taas asettaa katsojalle sekä positiivisia että negatiivisia odotuksia henkilöhahmon käyttäytymisestä.

Ensimmäinen tapa paljastaa asioita henkilöhahmon luonteesta liittyy enemmän käsikirjoittamiseen kuin ohjaamiseen. Käsikirjoittaja pohtii dialogia kirjoittaessaan, mitä henkilöhahmot sanoisivat, että katsoja saisi paitsi oikean informaation tarinan kuljettaminen kannalta, myös käsityksen siitä, millaisia henkilöt ovat luonteeltaan. Esimerkiksi tilanteessa, jossa mies tunnustaa rakkautensa naiselle, ja nainen vastaa: ”haista vittu!”, saa katsoja nopeasti mielikuvan naisen luonteesta. On tietenkin mahdollista, että tulkinnat ovat erilaisia kahden eri katsojan välillä, mutta jonkinlainen mielikuva katsojalle syntyy aivan varmasti.

Toinen tapa, jolla dialogi avaa katsojan luonnetta liittyy henkilöhahmojen subtekstiin, ja perustuu enemmän näyttelijäohjaukseen kuin käsikirjoittamiseen. Kyseessä on se, miten

henkilöhahmo sanoo asiat. Saman asian merkitys muuttuu usein täysin toiseksi riippuen siitä, miten se sanotaan. Kaksi henkilöhahmoa voi reagoida esimerkiksi kuolintietoon täysin eri tavoilla, ja tämä paljastaa merkittäviä asioita henkilöhahmojen luonteista.

Esimerkiksi tästä voi jälleen ottaa Tim Burtonin *Sweeney Todd, Fleet Streetin paholaisparturi* –elokuvan avauskohtauksen. Kohtauksen näyttelijäilmaisun perusteella Sweeney Toddista syntyy karkea ja kostonhimoinen vaikutelma, vaikka hän ei missään vaiheessa suoraan sano haluavansa kostaa kovan kohtalonsa tuomari Turpinille.

Kolmatta tapaa, eli henkilöhahmon puhumattomuutta voi käyttää ilmaisemaan paitsi ikäviä asioita henkilöhahmon luonteessa, myös ujoutta, keskittymiskyvyn puutetta tai esimerkiksi sekoamista ja vaipumista omaan ajatusmaailmaan. Joissain tilanteissa hiljaisuus voi kertoa henkilöhahmosta paljon enemmän kuin puhe. Esimerkiksi kohtauksessa, jossa lapsipäähenkilö astuu rähjäntyneeseen bussiin ja tervehtii kuskia, joka ei kuitenkaan vastaa, saadaan kuskin puhumattomuudella luotua mielikuva hajamielisestä, huonokuuloisesta tai jopa ilkeästä bussikuskista näyttelijän muusta ilmaisusta riippuen.

### 3.1.3 Henkilöhahmojen välisten suhteiden ja dynamiikan paljastaminen

On selvää, että dialogin avulla voidaan paljastaa asioita henkilöhahmojen suhteesta toisiinsa. Tähän pätee samanlainen jaottelu kuin siihen, millä tavoin dialogi paljastaa asioita henkilöhahmon luonteesta. Ensimmäiseksi katsoja saa informaatiota henkilöhahmon suhteesta toiseen henkilöhahmoon sen perusteella, mitä he keskustelevat, toiseksi taas siitä, miten he keskustelevat ja kolmanneksi siitä käyvätkö he dialogia lainkaan, vai kieltäytyykö toinen vastaamasta.

Esimerkiksi Peter Jacksonin ohjaaman ja hänen, Fran Walshin sekä Philippa Boyensin käsikirjoittaman *Taru Sormusten Herrasta* -trilogian päätösosassa, *Kuninkaan paluussa*, Aragorn ja Éowyn keskustelevat tunteistaan toisiaan kohtaan. He käyvät seuraavan dialogin:

Éowyn:

Miksi teet sen? Idässä odottaa sota. Et voi lähteä taistelun alla. Et voi hylätä miehiä.

Aragorn:

Éowyn...

Éowyn:

Sinua tarvitaan täällä.

Aragorn:

Miksi tulitte?

Éowyn:

Etkö tiedä?

Aragorn:

Rakastatte vain varjoa ja ajatusta. En voi antaa teille mitä tahdotte. Olen toivonut teille onnea siitä asti kun ensi kerran kohtasimme.

Dialogi lunastaa ihmissuhdekuvion, joka on rakennettu Aragornin ja Éowynin välille. Vaikka katsojalla ei olisi mitään tietoa trilogian toisen osan tapahtumista, hän pystyisi silti helposti päättelemään, millainen suhde henkilöiden välillä on: Éowyn on kiinnostunut Aragornista, mutta Aragorn ei tunne samoin Éowynia kohtaan.

Toiseksi dialogi antaa informaatiota siitä, minkälaisessa asemassa henkilöhahmot ovat toisiinsa nähden, eli se paljastaa sen, kuka henkilöhahmoista on ylä- ja kuka alastatusessa. Esimerkiksi yllä olevasta dialogista voi päätellä sen, että Aragorn pitää Éowynia korkeammassa asemassa kuin itseään, koska hän teitittelee Éowynia. Katsoja kuitenkin tietää, että Aragorn on todellisuudessa Gondorin kuningas. Tässä siis teitittely antaa viitteen myös Aragornin hahmon nöyrästä luonteesta.

Lisäksi katsoja saa tietoa henkilöiden välisistä suhteista sillä perusteella, suostuuko henkilöhahmo alkuunkaan vastaamaan toiselle henkilöhahmolle. Jos henkilöhahmo esimerkiksi yrittää pyytää anteeksi toiselta henkilöhahmolta, saa katsoja tehokkaan viestin henkilöiden välisen suhteen kehittymisestä, jos anteeksipyynnön kohde kääntää selkensä ja kävelee pois.

### **3.1.4 Henkilöhahmon menneisyyden, nykyisyyden ja tulevaisuuden avaaminen**

Dialogi avaa tehokkaasti asioita henkilöhahmon menneisyydestä, nykyisyydestä ja tulevaisuudesta. Kjell Sundstedtin mukaan jokainen repliikki, dialogi ja henkilöhahmo on ladattu menneisyydellä, nykyisyydellä ja tuntemattomalla tulevaisuudella (Sundstedt 2005, 241). Menneisyys tarkoittaa henkilöhahmon taustaa, eli sitä, millaisista oloista

(varallisuus, kansalaisuus, sukupuoli jne...) hahmo lähtöisin, mitä hänelle on tapahtunut ja millaisia ihmissuhteita hänellä on ollut. Nykyisyys taas tarkoittaa henkilöahmon toimintaa, asemaa ja olosuhdetta siinä hetkessä, jossa hän tapahtumahetkellä on. Tuntematon tulevaisuus taas tarkoittaa luonnollisesti sitä, mihin tarina ja sitä kautta henkilöahmo on kohta joutumassa.

Kjell Sundstedtin mukaan menneisyyttä on helppo hahmotella dialogissa. Hän tarkoittaa sillä sitä, että hahmot puhuvat menneisyydestään. Esimerkiksi jokin esine voi aiheuttaa henkilöahmolle pienen aikamatkan menneeseen. Menneisyyden prosessoinnin ei kuitenkaan tarvitse Sundstedtin mukaan olla tietoisista. Sekä mennyt että tuleva voi olla läsnä, halusi henkilöahmo sitä tai ei. (Sundstedt 2005, 242-243.)

Tässä on kyse siitä, että henkilöahmon historia vaikuttaa häneen, ja vaikutukset näkyvät siinä, mitä henkilöahmo sanoo ja siinä, miten hän sen sanoo. Dialogin avulla on mahdollisuus paljastaa hahmon taustoista sellaisia asioita, jotka vaikuttavat hänen ratkaisuihinsa nykyisyydessä tai tulevaisuudessa.

Kjell Sundstedtin mukaan useimmat henkilöahmot ovat elokuvissa kiinni nykyisyydessä, ja elokuvan juonella on päätehtävänsä nykyisyydessä, vaikka menneisyys ja tulevaisuuskin vaikuttavat henkilöahmoihin (Sundstedt 2005, 243). Nykyisyyden käsittelyssä on siis kyse niistä tapahtumista, joista elokuvakäsikirjoitus kertoo. Sekä menneisyys että tulevaisuus ovat henkilöahmojen tasolla läsnä nykyisyydessä ja henkilöahmot valitsevat sanansa sen perusteella paitsi mitä heille on tapahtunut myös sen perusteella, mitä he toivovat tai pelkäävät tulevaisuudessa kohtaavansa.

Kjell Sundstedtin mukaan aina toistuu kysymys siitä, mitä tulevaisuudessa tapahtuu. Tämä kysymys saa yleisön katsomaan elokuvaa eteenpäin ja pakottaa henkilöahmon etsimään ratkaisua konflikteihinsa. Sundstedtin mukaan tuntematon tulevaisuus tuntuu jatkuvan senkin jälkeen kun elokuva loppuu. (Sundstedt 2005, 243-244.) Olen Sundstedtin kanssa samaa mieltä tulevaisuuden merkityksestä dialogille ja henkilöahmoille. On tärkeää, että dialogia kirjoitettaessa ymmärretään, että henkilöahmon kaari ei pääty elokuvan loppuun, mikäli hahmo ei kuole lopussa. Tulevaisuuden läsnäolo dialogissa tekee henkilöahmoista realistisempia, koska useimmat ihmiset miettivät sanomistensa seurauksia pidemmälläkin aikavälillä.



Sundstedtin mukaan dialogin eri aikaperspektiivit mahdollistavat sen, että voimme tarjoilla tarinan kannalta tarpeellista tietoa myös epäsuorasti (Sundstedt 2005, 244). Tulkitsen tämän siten, että kaiken henkilöhahmoihin liittyvän tiedon ei tarvitse tulla dialogissaan valmiiksi pureskeltuna, vaan niihin voi jättää tulkinnanvaraa katsojalle. Pääasia kuitenkin on, että katsoja pystyy seuraamaan tarinaa ja sen aikalinjaa myös henkilöhahmojen osalta.

Henkilöhahmojen aikalinjan seuraamisessa dialogi toimii usein hyvänä apuvälineenä, jos aikalinjan tulkitseminen on muuten vaikeaa. Erityisen tehokas väline dialogi on silloin, jos henkilöhahmot ovat esimerkiksi epänormaalin vanhoja tai matkustelevat ajassa. Se ei kuitenkaan tässäkään tapauksessa saisi olla pääasiallinen informaation lähde.

### 3.2 Ajatusäänen tehtävät

”Kertojaääni on tärkeä kerrontatekniikka henkilön ajatusten, tunteiden ja mielenliikkeiden esittämiseksi.” (Vacklin 2007, 150.)

Kertojaäänen, eli ajatusäänen, tehtävät ovat osin samoja kuin dialogin tehtävät. Esimerkiksi henkilöhahmon menneisyyden, nykyisyyden ja tulevaisuuden valottamisessa voi todella hyvin käyttää myös ajatusääntä. Yhtenevissä tehtävissäkin on joitain eroavaisuuksia. Eroavaisuudet perustuvat pääosin siihen, että dialogia puhuessaan henkilöhahmo antaa informaatiota paitsi katsojalle, myös muille henkilöhahmoille elokuvan maailman sisällä. Ajatusäänen tehtävät eivät siis vaikuta elokuvan maailman sisällä, vaan ajatusääni on olemassa pelkästään katsojan ohjailemista varten.

Kaikki ajatusäänen tehtävät liittyvät nimensä mukaisesti henkilöhahmon ajatusmaailmaa ympäröivän verhon raottamiseen ja hänen tekemien ratkaisujensa tukemiseen tai ristiriidan luomiseen. Yksi ajatusäänen tehtävä on valottaa henkilöhahmon maailmankuvaa ja –katsomusta. Esimerkiksi David Fincherin elokuvassa *Fight Club* ajatusääni toimii tärkeänä elementtinä. Ajatusäänen avulla katsoja saa ainutlaatuista informaatiota päähenkilön suhtautumisesta maailmaan ja itseensä. Päähenkilö puhuu muille ihmisille suoraa dialogia hyvin vähän, joten oikeastaan kaikki tieto päähenkilöstä ja hänen suhteestaan maailmaan välittyy monipuolisen ja rönsyilevän ajatusäänen kautta.

Ajatusäänen avulla on mahdollista rakentaa ristiriitoja henkilöhahmon ajatusten ja toiminnan välille. Henkilöhahmo voi esimerkiksi ajatella mennessään vierailemaan vanhan äitinsä, ettei varmasti käy kaupassa äidilleen, vaikka tämä kuinka pyytäisi. Seuraavassa kohtauksessa katsojalle voi näyttää äidin pyytävän ja henkilöhahmon suostuvan, tai vaihtoehtoisesti voi leikata suoraan kauppaan ja käyttää ajatusääntä kuvan taustalla. Tämä toimii erittäin hyvin silloin, jos haluaa välittää henkilöhahmosta ja tämän äitisuhteesta ristiriitaisen kuvan.

Ajatusääntä käyttämällä on mahdollista avata katsojalle henkilöhahmon sisäisiä motiiveja. Henkilöhahmo voi olla esimerkiksi huijari ja pikkurikollinen, joka tarvitsee rahaa. Hän voi mennä ystävällisesti hakemaan töitä rikkaan ja dementoituneen mummon kotiapuna ainoana motiivinaan päästä käsiksi mummon rahoihin. Se, mitä katsoja työnhakukohtauksessa näkee, on ystävällinen työnhakija, mutta ajatusäänen avulla voi paljastaa hahmon todelliset, sisäiset motiivit. Sama toimii tietenkin myös toiseen suuntaan. Epärehelliseltä vaikuttavan hahmon voi osoittaa ajatusäänen avulla olevan rehellisellä ja hyvällä asialla. Voimakkaimmillaan tällainen ajatusäänen käyttö on silloin, kun kyseessä on päähenkilö, jonka muut elokuvan henkilöt käsittävät helposti väärin. Tällöin sisäisten motiivien avaaminen ajatusäänellä kääntää katsojan sympatiat helposti päähenkilön puolelle, eikä katsojalle synny samaa väärinkäsitystä kuin muille elokuvan henkilöhahmoille.

Ajatusäänen avulla voi kertoa katsojalle henkilöhahmon ajatuksista ja tunteista muita elokuvan henkilöitä kohtaan. Esimerkiksi monissa nuoris elokuvissa katsoja saa usein kuulla päähenkilön ajatuksia ihastuksestaan tai ihailijoistaan. Tällaisella ajatusäänen käytöllä on myös mahdollista ennakoita ristiriitoja henkilöhahmojen välille. Jos esimerkiksi teinipoika ajattelee kotonaan, että hänen tyttöystävänsä on maailman uskollisin, ja samaan aikaan katsoja näkee tyttöystävän suutelevan toista kadunkulmassa, on tulevaa ristiriitaa ennakoitu voimakkaalla tavalla.

Myös henkilöhahmon menneisyyteen liittyviä tapahtumia ja tulevaisuuden haaveita voi avata katsojalle ajatusäänen kautta. Esimerkiksi, jos henkilöhahmo ajattelee jonkin asian tapahtuvan aina tietyllä tavalla, syntyy katsojalle automaattisesti oletus siitä, että niin on käynyt ennenkin. Samoin, jos henkilöhahmo ajattelee ulos lähtiessään, että hänen on muistettava ottaa CV mukaansa, olettaa katsoja hänen menevän työhaastatteluun.

Kuten yllä olevista esimerkeistä voi huomata, toimii ajatusääni parhaiten suhteessa visuaaliseen ilmaisuun. Halutut mielikuvat henkilöahmosta luodaan yhteistyössä ajatusäänen ja kuvien avulla. Henkilöahmon toiminnan merkitystä voi näin ollen vahvistaa tai mitätöidä ajatusäänen avulla monipuolisesti.

## 4 DIALOGI JA AJATUSÄÄNI SUHTEESSA HENKILÖHAHMON TOIMINTAAN JA SUBTEKSTIIN

### 4.1 Dialogin ja ajatusäänen suhde toimintaan

Henkilöhahmon dialogi on aina sidoksissa henkilöhahmon tekemiin ja tuntemiin asioihin. Tästä syystä en voi olla sivuuttamatta elokuvan toiminnallisia tapahtumia ja subtekstiä tutkiessani dialogin merkitystä henkilöhahmoille.

Toiminnalla tarkoitan tässä yhteydessä kaikkea sitä, mikä ei ole suoraa dialogia, off-screen dialogia tai voice overia. Toimintaa on esimerkiksi kohtaus, jossa päähenkilö kävelee hautausmaalle katsomaan hiljattain kuolleen äitinsä hautaa ja alkaa itkeä sen nähdessään. Tomi Leinon mukaan elokuva kerrotaan pääasiassa kuvilla ja toiminnalla, ja tarina kulkee eteenpäin pääasiassa kuvien ja toiminnan synnyttämien merkitysten kautta. Pääsääntö on se, että minkä toiminnalla voi näyttää, se myös toiminnalla näytetään. (Leino 2003, 48.)

Itse olen Leinon kanssa osittain samaa mieltä asiasta. On selvää, että henkilöhahmon tekemät asiat kertovat hänestä pääsääntöisesti paljon enemmän kuin pelkkä hänen puheensa. Olen kuitenkin myös sitä mieltä, että dialogia tarvitaan. Dialogi antaa usein lisäarvoa ja perusteita henkilöhahmon tekemille asioille, ja jos henkilöhahmo esimerkiksi lupaa yhdessä kohtauksessa toista ja tekee heti seuraavassa kohtauksessa toista, saamme arvokasta tietoa henkilöhahmon moraalista ja tavasta toimia. Dialogin ja toiminnan ristiriidalla voidaan siis rakentaa jännitteellisiä ja monipuolisia henkilöhahmoja.

Dialogilla voi kuitenkin kertoa henkilöhahmoista myös sellaisia asioita, joiden kertominen toiminnalla on hankalaa tai jopa mahdotonta. Esimerkiksi elokuvassa *Underworld – Varjojen valtakunta* dialogia on kauttaaltaan vähän, eikä se tuo katsojalle juurikaan tietoa henkilöhahmoista ennen kuin yhdessä kohtauksessa, jossa kidutettu ihmissusi kertoo kiduttajilleen vampyyreille kummankin lajin historiaan kiinteästi liittyvän tarinan. Tämä kyseinen informaatio, joka dialogista saadaan, toimii merkittävänä rakennuspalikkana elokuvan keskeisimmille henkilöhahmoille, ja näin ollen auttaa katsojaa suhtautumaan syvällisemmin aluksi pinnallisilta ja epäloogisilta tuntuviin henkilöhahmoihin.

Lisäksi dialogi mahdollistaa henkilöihahmon itsereflektion, eli oman toimintansa ja ajatustensa selittämisen ja analysoinnin. Tästä todella hyvä esimerkki on elokuvan *American Beauty* kohtauksessa, jossa Jane ja Ricky katsovat Rickyn kuvaamaa videota muovipussista, joka pyörii tuulella. Ilman Rickyn Janelle puhumaa monologia maailman kauneimmasta asiasta kohtaus olisi tyystin erilainen. Rickyn ajatusmaailman valottamiseen tähtäävän kohtauksen sijaan se olisi oikeastaan vain omituinen ja koominen turhake muutoin hyvässä elokuvassa. Näin ollen Rickyn hahmo vaikuttaisi katsojasta tyystin toisenlaiselta.

Lisäksi dialogi tietenkin elävöittää henkilöihahmoja. Ihmiset kommunikoivat puhumalla, ja olisi verrattain luonnotonta, jos aikana, jona äänielokuvan tekeminen on mahdollista, elokuvan henkilöihahmot olisivat joka tilanteessa hiljaa. Toiminnallisuus on elokuvassa kuitenkin tärkeää ja päähenkilön kaarta eli elokuvan juonta pitää pääasiassa kuljettaa eteenpäin tapahtumien kautta. Dialogilla kuitenkin on esimerkkien valossa tärkeä rooli henkilöihahmojen toiminnallisten ratkaisujen elävöittäjänä, korostajana ja toisinaan jopa selittävänä tekijänä. Dialogi ja toiminta rakentavat henkilöihahmoja siis suhteessa toisiinsa, eikä mielestäni kummankaan osuutta voi väheksyä.

Kuten ajatusäänen tehtäviä käsitellessäni totean, myös ajatusääni on suhteessa henkilöihahmon toimintaan. Henkilöihahmon toiminnan merkitystä voi ajatusäänen avulla joko vahvistaa tai mitätöidä. Lisäksi ajatusäänen avulla voi selittää muutoin epäselvää toimintaa. Henkilöihahmo voi myös ilmaista katsojalle mielipiteensä tekemistään asioista ajatusäänen avulla. Jos henkilöihahmo on esimerkiksi ruokapöydässä hienoilla illallis-kutsuilla, ja hän ajattelee ruoan olevan pahaa, mutta jatkaa silti syömistä, saa katsoja ajatusäänen avulla tietoa henkilöihahmon toiminnan ja ajatusten ristiriitaisuudesta.

Osittain dialogin ja ajatusäänen suhteet henkilöihahmon toimintaan ovat yhteneviä. Esimerkiksi henkilöihahmon itsereflektion voi toteuttaa myös ajatusäänen avulla. Tällöin se tosin tuo informaatiota ainoastaan elokuvan katsojalle, ei elokuvan muille henkilöihahmoille.

#### **4.2 Dialogin ja ajatusäänen subteksti**

Sekä dialogiin että toimintaan liittyy kiinteästi subteksti eli alateksti. Subtekstissä henkilöt antavat ymmärtää muuta kuin mitä todella tarkoittavat. Anders Vacklinin mukaan

subteksti asettaa katsojan samaan asemaan elokuvan henkilöahmon kanssa. Subtekstin avulla katsojalle tarjoutuu mahdollisuus kokea henkilöahmon tunne suoraan eikä ainoastaan kirjoittajan kuvauksen kautta. Hänen mukaansa subteksti pakottaa katsojan päätelemään asioita ja tulkitsemaan henkilöahmoja. Tämä lisää jännitystä ja ohjaa katsojan osallistuvuutta elokuvan tapahtumiin. (Vacklin 2007, 138-139.)

Judith Weston kirjoittaa kirjassaan *Näyttelijän ohjaaminen*, että subteksti on asia, jota ei sanota. Hänen mukaansa saman repliikin voi sanoa monella eri äänensävyllä, ja eri subteksti antaa erilaisen sävyn repliikille. Subteksti on Westonin mukaan myös käyttökelpoinen tapa luoda tunne pyrkimyksestä tai tarpeesta. Weston mainitsee subtekstin myös sellaisten kohtausten yhteydessä, joissa henkilöahmot kommunikoivat ilman dialogia. Tällaisissa kohtauksissa he kommunikoivat nimenomaan subtekstin tasolla. (Weston 1996, 154-155.) Westonin määritelmä subtekstistä on yksinkertaisuudessaan äärimmäisen toimiva, koska se on helppo ymmärtää, ja se sisällyttää mukaansa myös hiljaisuuden ja toiminnan subtekstin, eikä ainoastaan dialogin subtekstiä. Keskityn itse seuraavaksi kuitenkin tarkastelemaan subtekstiä nimenomaan dialogissa ja ajatusäänessä.

Vacklinin mukaan henkilöahmon puheessa on subteksti, eli subdialogi. Subdialogi muodostuu niistä repliikeistä, joita ei sanota. (Vacklin 2007, 139) Esimerkiksi Ang Leen elokuvassa *Brokeback Mountain* Jack Twist ja Ennis Del Mar sanovat joka kerta menevänsä kalaan, kun he todellisuudessa tapaavat romanttisissa ja seksuaalisissa merkeissä. Katsoja joutuu tällöin tulkitsemaan kalaan menemistä koskevan dialogin salaisen romanttisen tapaamisen sopimiseksi. Vacklinin mukaan katsoja saa subdialogin avulla tehdä oman tulkintansa siitä, mitä henkilöahmo tarkoitti (Vacklin 2007, 139).

Dialogi ilman subtekstiä on myös tavallisesti huonompaa ja ikään kuin turhaa dialogia. Toki henkilöahmot useinkin voivat sanoa sen mitä tarkoittavat, mutta tällekin on hyvä olla jokin syy. Subdialogi ja dialogi toimivat vuorovaikutuksessa keskenään ja tällä tavoin tuovat henkilöahmoon paljon enemmän kuin dialogi ilman subtekstiä toisi.

Moni saattaa pitää ajatusääntä keinona paljastaa henkilöahmon toiminnan tai dialogin subteksti, ja ajatusääni on myös sitä. Joissain tapauksessa ajatusäänellä itsellään on kuitenkin oma subtekstinsä. Esimerkiksi tilanteessa, jossa subtekstissä on se, että henkilöahmo on psyykkisesti sairastunut tai huumattu, mutta katsoja ei vielä tiedä sitä, voi ajatusääninen keinoin syventää subtekstiä. Tällaisessa tilanteessa ajatusääni voi olla seka-

vaa tai katkonaista, tai ajatusääntä voidaan muokata kuulostamaan erilaiselta kuin päähenkilön normaali puheääni.

### 4.3 Retoriset keinot ja henkilöhahmon subteksti

Dialogin ja ajatusäänen retorisia keinoja on usieta, ja niiden avulla on mahdollista vaikuttaa siihen, millainen subteksti henkilöhahmon sanomille asioille syntyy. Tässä luvussa esittelen ja analysoin muutamia dialogin ja ajatusäänen retorisia keinoja ja pohdin, millä tavoin ne vaikuttavat henkilöhahmon subtekstiin.

#### 4.3.1 Dialogin retorisia keinoja

Dialogin retorisia keinoja on useita, ja ne liittyvät läheisesti henkilöhahmojen subtekstin ja subdialogin rakentamiseen. Anders Vacklinin mukaan retorisilla keinoilla voi myös tehdä dialogia iskevämmäksi tai maustaa tilanteeseen sopivalla puheen tai ajatuksen kuviolla. Tärkeintä hänen mielestään on pitää katsoja kiinnostuneena ja pyrkiä välittämään eri keinoin sekä tunne että jotain kiinnostavaa kuunneltavaa. (Vacklin 2007, 140.)

Puheen ja ajattelun kuvioihin liittyviin retorisiin keinoihin kuuluu Vacklinin mukaan esimerkiksi antiteesi, joka tarkoittaa vastaan asettamista, kontrastia tai vastakohtaa. Esimerkiksi sellaisessa tilanteessa, jossa henkilöhahmo päättää parisuhteensa toisen henkilöhahmon, voi jätetty henkilö huutaa esimerkiksi: ”Painu helvettiin, älä jätä!” Aposiopesis taas on Vacklinin mukaan retorinen keino, jossa puhuja hiljenee tarkoituksella ennen kuin saa lauseensa loppuun. (Vacklin 2007, 140-141.) Esimerkiksi uhkailutilanteessa tämä on todella käytetty retorinen keino.

Retorisesta kysymyksestä puhuessaan Anders Vacklin tarkoittaa kysymystä, johon ei edes odoteta vastausta. Parhaimmillaan tällainen kysymys saa kuitenkin henkilöhahmon vastaamaan päänsä sisällä niin voimakkaasti, että se myös välittyy katsojalle. On myös mahdollista, että henkilöhahmo vastaa retoriseen kysymykseen ja syyllistyy näin ollen Vacklinin mukaan etikettivirheeseen sanomalla jotain asiaankuulumatonta (Vacklin 2007, 141).

Verbaalinen ironia syntyy Vacklinin mukaan silloin kuin henkilöhahmo sanoo jotakin mutta tarkoittaa aivan toista. Sarkasmi taas on yksi ironian alalaji, jonka synnyttää hen-

kilöhahmon tietty äänensävy, jolla viestitetään päinvastaista tunnetilaa kuin mitä tarkoitetaan. Esimerkiksi Boromir sanoo *Taru Sormusten Herrasta* –trilogian ensimmäisessä osassa, *Sormuksen ritareissa*, kesken taistelun sarkastisen iloisesti: ”Heillä on luola-peikko!”, vaikka todellisuudessa hän ei ole siitä tippakaan iloinen. Päinvastoin Boromirin subteksti on selkeästi se, että hän ei olisi halunnut tulla koko kaivokseen, jossa taistelu käydään, vaan hän olisi halunnut viedä Sormuksen ja saattueen kotikaupunkiinsa Minas Tirithiin eri reittiä.

Vacklin luettelee myös useita äänen nopeuteen ja kovuuteen liittyviä retorisia keinoja, joita ovat esimerkiksi hidas puhuminen, johon liittyy yleensä osana vähättely tai jonkin asian kiireellisyys. Henkilöhahmo voi myös sanoa sanottavansa liian hiljaa tai liian kovaa eli väärässä volyymissa. Esimerkkinä tästä Vacklin mainitsee tilanteen, jossa musiikki loppuu yllättäen ja henkilöhahmo jatkaa puhumista samalla äänen voimakkuudella kuin musiikin soidessa. (Vacklin 2007, 146-147.)

Lisäksi on tietenkin olemassa myös suoraan kieleen liittyviä retorisia keinoja. Näistä Vacklin mainitsee oman kielen tai sanan kehittämisen, kiroilun, aksentin, slangin ja ammattikielen eli jargonin (Vacklin 2007, 147). Esimerkiksi Stanley Kubrickin ohjauksessa elokuvassa, *Kelloveli appelsiinissa*, henkilöt puhuvat kehitettyä nuorisokieltä, nadsatia. Kieli ei tosin ole varta vasten elokuvaan kehitetty, vaan se on tehty jo saman nimiseen romaaniin, josta Kubrickin elokuva on adaptaatio.

Osa Vacklinin esittelemistä retorisista keinoista liittyy puhetilanteeseen itseensä. Esimerkiksi epäonnistunut auttaminen tarkoittaa hänen mielestään keskustelutilannetta, jossa henkilöhahmo yrittää pelastaa toisen henkilöhahmon pulasta, mutta saakin hänet vielä pahempiin ongelmiin. Valehtelussa ja peittelyssä henkilöhahmo sanoo jotain, minkä hän tietää olevan valhetta. Sanojen syömisessä taas henkilöhahmo sanoo jotain typerää tai noloa, ja tajuaa, että hänen ei olisi pitänyt lainkaan sanoa sitä ja sen vuoksi hänen on pyörrettävä sanansa. (Vacklin 2007, 144.)

Tämäkaltaiset retoriset keinot ovat hyviä välineitä henkilöhahmon subtekstin rakentamiseen, koska ne luovat epäsuorasti, mutta nopeasti voimakkaita mielikuvia henkilöhahmoista, näiden luonteista, tavoitteista ja keinoista, joilla he pyrkivät tavoitteisiinsa. Esimerkiksi sarkastisesti puhuvasta hahmosta syntyy nopeasti tietynlainen mielikuva, joka on kytkettävissä hahmon itsepäisyyteen, suuttumukseen tai epärehellisyyteen, mut-



ta myös hauskuuteen ja hyvään huumorintajuun. Erilaisilla retorisilla keinoilla on hyvä paljastaa hahmoista sellaisia asioita, joiden näyttäminen tai selittäminen muilla keinoin saattaisi olla katsojalle raskasta tai jopa tylsää.

### 4.3.2 Ajatusäänen retorisia keinoja

Osa ajatusäänen ja dialogin retorisista keinoista toimii samalla tavalla. Esimerkiksi verbaalista ironiaa voi erittäin hyvin käyttää myös ajatusäänessä. Tällöin ironian elementti tuo nimenomaan katsojalle uutta tietoa henkilöahmosta, mutta tämä tieto pysyy elokuvan muilta henkilöahmoilta salassa. Retoriseen kysymykseen voi myös vastata ajatusäänen keinoin ilman että henkilöahmo syyllistyy etikettivirheeseen ja tekee itsestään naurunalaisen muiden henkilöahmojen silmissä. Ajatusäänellä on kuitenkin muutamia erityispiirteisiä retorisia keinoja, joiden avulla voi tehdä ajatusäänestä mielenkiintoisempaa ja informatiivisempaa.

Yksi retorisista keinoista on ajatusäänen sisällön sekavuus ja epäloogisuus. Tällaisella retorisella keinolla on hyvä korostaa esimerkiksi henkilöahmon psykoottisuutta tai huumausaineiden vaikutuksen alaisena olemista. Jos henkilöahmo ajattelee olevansa jossain, missä hän ei todellisuudessa ole, tai ajattelee olevansa joku muu kuin hän todellisuudessa on, syntyy retorisen keinon avulla vaikutelma henkilöahmon sekavasta tilasta.

Myös ajatusäänen retorisena keinona voi käyttää aposiopesista eli tarkoituksellista hiljenemistä. Tällöin ajatusäänen avulla saa rakennettua odotuksia tulevista tapahtumista tai henkilöahmon sisäisestä konfliktista. Jos henkilöahmo toistuvasti keskeyttää ajatuksensa kuolleesta äidistään ja alkaa pohtia jotain muuta, rakentaa katsoja automaattisesti oletuksen siitä, että henkilöahmon äitisuhteeseen liittyy jotain dramaattista.

Anders Vacklin mainitsee teoksen *Elokuvan runousoppia* artikkelissa Samuel Beckettin kirjoittaman *Rockaby* –lyhytelokuvan, jossa vanha nainen istuu keinutuolissa ja katsoja kuulee hänen ajatusäänensä, joka onkin miehen ääni (Vacklin 2007, 150.) Tällaisessakin tapauksessa on mielestäni kyseessä yksi ajatusäänen retorinen keino, jota voisi kutsua esimerkiksi katsojan oletuksen rikkomiseksi. Tällaisella retorisella keinolla voi yllättää katsojan ja saada hänet pohtimaan syvällisemmin henkilöahmon suhdetta itseensä ja elokuvan maailmaan.

Myös ajatusäänen retoristen keinojen käyttäminen syventää henkilöhahmojen subtekstiä ja auttaa näin ollen luomaan moniulotteisempia ja kiinnostavampia henkilöhahmoja. Kuten muidenkin ajatusääneen liittyvien elementtien, myös retoristen keinojen ja subtekstin erityispiirteenä on kontrastien ja ristiriitojen herättäminen ja katsojan huomion kiinnittäminen niihin. Ajatusäänen kontrastisuudella on mahdollista pelata monessa tilanteessa ja siihen liittyvillä retorisilla keinoilla on mahdollisuus vaikuttaa paitsi henkilöhahmoihin, myös koko elokuvan maailmaan ja sen herättämiin odotuksiin. Esimerkiksi komedian ja kauhun elementtejä voi helposti syventää ajatusäänen harkitun käytön avulla.

## 5 DIALOGI JA AJATUSÄÄNI *MIELESI VARJOSSA* -LYHYTELOKUVASSA

### 5.1 *Mielesi varjossa* –lyhytelokuvan taustaa

*Mielesi varjossa* on viisiminuuttinen lyhytelokuva Teemusta, joka ymmärtää, ettei voi parantaa vaimonsa Ellan psyykkistä sairautta pelkällä rakkaudella. Elokuva on opinnäytetyöprojektini.

Käsikirjoittamani ja ohjaamani elokuvan tarkoituksena on käsitellä rohkeasti vaikeaa ja herkkää aihetta loukkaamatta ketään. Minulle on tärkeää, että katsoja voi samaistua päähenkilöön ja tätä kautta ymmärtää paremmin, millaista elämää mielenterveysongelmaisten ihmisten omaiset ja sairastuneet itse elävät. Mediassa puhutaan paljon siitä, miten hoitoon on vaikea päästä, koska yhteiskunnalla ei ole siihen varaa, mutta hyvin vähän siitä, miten vastaanhangoittelevan läheisen voi toimittaa hoitoon. Sisällöllisenä tavoitteena minulla taas oli tunteita herättävän ja visuaalisesti tyylitellyn draamallisen tarinan kertominen.

Tässä luvussa pohdin *Mielesi varjossa* -lyhytelokuvan työprosesseja henkilöhahmoihin, dialogiin ja ajatusääneen liittyen. Käyn läpi sekä käsikirjoitustyöhön, kuvauksiin että jälkityöprosessiin liittyviä vaiheita. Luvun tarkoituksena on tutkia ja analysoida, millaisia tehtäviä dialogilla ja ajatusäänellä on *Mielesi varjossa* -lyhytelokuvassa, ja millainen subteksti niille rakentuu.

### 5.2 Käsikirjoittaminen ja henkilöhahmot

*Mielesi varjossa* –elokuvan käsikirjoitusprosessi oli pitkä. Kirjoitin useita versioita sekä kohtausluettelon että dialogillisen käsikirjoituksen muotoon. Käsikirjoitusprosessin yksityiskohtainen analysoiminen versio versiolta ei ole dialogiin ja henkilöhahmoihin liittyvän tutkimuksen kannalta mielekäästä, joten keskityn purkamaan valmiin käsikirjoituksen kohtaus kohtaukselta ja avaamaan henkilöhahmojen rakentamiseen liittyviä dialogin tehtäviä *Mielesi varjossa* –lyhytelokuvassa.

Elokuvan päähenkilöitä ovat Teemu ja Ella. He ovat olleet naimisissa pari vuotta, ja Ellalla on tänä aikana ollut psyykkisiä oireita, esimerkiksi masentuneisuutta, mutta hän ei ole aiemmin vaipunut psykoosiin eikä hän ole ollut psykiatrisella osastolla hoidossa.

Teemu on luonteeltaan järkevä ja tasapainoinen ja hän haluaa yleensä korjata asiat, jotka vaivaavat häntä tai jotakuta hänen läheistään, esimerkiksi Ellaa. Ella on luonteeltaan impulsiivisempi ja herkempi kuin tasainen Teemu. Pyrin dialogia kirjoittaessani tuomaan esiin näitä elokuvan kannalta oleellisia luonteenpiirteitä ja henkilöahmojen suhdetta toisiinsa ja ympäröivään maailmaan.

### 5.2.1 Dialogin tehtävät

Ensimmäisessä kohtauksessa (Liite 1, s. 44) tavoitteenani oli esitellä elokuvan henkilöahmot, maailma ja alkutilanne. Kohtauksessa on aamu, ja Ella makaa valveilla ja nyhertää pehmolelukania. Teemu nukkuu edelleen. Toiminta käynnistyy, kun Ella repii kanin, kiskaisee tyynyn Teemun pään alta ja repii senkin. Teemu reagoi luonteelleen ominaisesti eli järkevästi ja kysyy, mitä Ella tekee. Ella vastaa Teemulle, ettei mikään enää kestä. Tämän dialogin tehtävänä on esitellä katsojalle elokuvan päähenkilöt ja alkutilanne. Se antaa lisäksi informaatiota Ellan voinnista. Hänen dialoginsa ja toimintansa perusteella on selvää, että hänellä on jokin hätänä. Seuraavaksi Teemu kysyy, onko Ella aina vaan peloissaan. Repliiikissä on viittaus siihen, että Ella on ennen elokuvan alkua pelännyt jotain. Ella ei vastaa, mutta hän nousee sängystä kauhuissaan ja peräännytyy pois makuuhuoneesta. Tässä tilanteessa hiljaisuudella ja toiminnalla saa tuotua paljon tehokkaampaa informaatiota kuin dialogilla.

Seuraavan repliikkinsä myötä Teemu seuraa Ellaa eteiseen. Teemu rauhoittelee Ellaa, ja sanoo, että Ellan paha olo menee ohi niin kuin se on aina ennenkin mennyt. Jälleen kerän dialogissa on viittaus henkilöahmojen menneisyyteen. Siitä käy ilmi, että Ella on käyttäytynyt samalla lailla ennenkin ja että hän on toipunut siitä. Repliiikki jatkuu, ja seuraavassa lauseessa on viittaus tulevaan. Teemu sanoo, että he voivat tehdä jotain, mitä Ella haluaa. Ella sanoo haluavansa huvipuistoon. Teemu epäröi ensin, mutta suostuu sitten, että Ellalle tulisi parempi mieli. Ellan toive ja Teemun epäröinti ennakoivat sitä, että huvipuistossa saattaa tapahtua jotain hämärää ja synnyttää näin ollen katsojassa odotuksia tulevasta.

Toinen kohtaus (Liite 1, s. 45) sijoittuu lähelle huvipuiston portteja. Teemu ja Ella ovat juuri saapuneet huvipuistoon. Kohtauksessa ei ole kuin kaksi repliikkiä. Ella sanoo Teemulle, että heidän täytyy mennä katsomaan heidän paikkaansa. Teemu suostuu Ellan pyyntöön ja kysyy, joko Ella voi paremmin. Ella ei kuitenkaan vastaa. Dialogi kasvattaa

ensimmäisessä kohtauksessa asetettua odotusta huvipuistosta. Lisäksi Ellan repliikki sisältää viittauksen sekä menneeseen että tulevaan. Huvipuistossa on jokin Ellalle ja Teemulle tärkeä paikka, joten he ovat todennäköisesti käyneet siellä ennenkin. Teemun vastauksesta katsoja saa vastaavasti tietää, että he aikovat mennä sinne jälleen.

Kohtauksen dialogi antaa lisäksi informaatiota Teemun ja Ellan suhteen dynamiikasta. Ella vaikuttaa sekavasta käytöksestään huolimatta toimivan tilanteen hallitsevana osapuolena ja Teemu järkevyydestään huolimatta enemmänkin myötäilee Ellaa. Lisäksi kohtauksen dialogi täyttää tärkeimmän tehtävänsä kuljettaessaan tarinaa eteenpäin.

Kolmannessa kohtauksessa (Liite 1, s. 45-46) Teemu ja Ella ovat keinukarusellin luona ja katselevat karusellin aitaan kiinnittämänsä rakkauslukkoa. Dialogissa Teemu ihailee lukkoa, ja Ella haluaisi poistaa sen. Teemu kysyy Ellalta, miksi, ja Ella vastaa että hänen on pidettävä lukkoa aina mukana, koska Särkänniemen huvipuistossa on delfiinejä. Teemu sanoo, ettei hän ymmärrä Ellaa. Repliikin seurauksena Ella suuttuu Teemulle ja vaatii lukon poistamista. Teemu sanoo, ettei lukkoa saa enää irti, koska avain on Näsijärvässä. Ella huutaa, että Teemu on tuomion lähettiläs ja tulee vielä pilaamaan Ellan elämän ja juoksee pois. Teemu huutaa Ellan perään. Hän huomaa muiden paikalla olevien ihmisten tuijottavan ja pyytää heiltä anteeksi.

Kolmannen kohtauksen dialogi toimii ensisijaisesti tarinaa eteenpäin kuljettavana elementtinä, koska se synnyttää tilanteeseen konfliktin ja johtaa tilanteen kärjistymiseen. Lisäksi se lisää katsojan ymmärrystä siitä, että Ella käyttäytyy arvaamattomasti ja sekavasti. Dialogista käy ilmi myös Teemun rakkaus Ellaa kohtaan. Teemu ei halua poistaa heidän yhteistä lukkoaan silloinkaan, kun Ella on sekava ja käyttäytyy omituisesti. Lisäksi dialogi paljastaa, että Teemu välittää siitä, mitä muut ihmiset hänestä ja Ellasta ajattelevat.

Neljännessä kohtauksessa (Liite 1, s. 46) on ainoastaan kaksi vartijan repliikkiä. Kohtauksen alussa Ella on pyörinyt sekavana ympäri huvipuistoa ja vartija löytää hänet lopulta makaamasta maasta. Vartija kysyy ensin Ellalta, onko hänellä kaikki hyvin, ja kun Ella pelästyy vartijaa ja yrittää paeta tätä, vartija käskää Ellaa odottamaan ja sanoo, ettei halua tälle mitään pahaa. Jälleen kerran kohtauksen pääasiallisena tehtävänä on tarinan kuljettaminen. Lisäksi dialogi informoi katsojaa vartijan suhtautumisesta Ellaan. Sen

perusteella vartijasta jää katsojalle avulias, mutta jämpä kuva. Siitä käy myös ilmi, että vartija on Ellaan nähden ylästatuksessa, eli hän hallitsee tilannetta.

Viidennessä kohtauksessa (Liite 1, s. 47), joka sijoittuu huvipuiston portille, vartija jatkaa edelleen ylästatuksessa. Teemu tulee kohtaukseen, ja pyytää vartijaa olemaan heittävä Ellaa ulos. Vartija joutuu kuitenkin Ellan sekavan käytöksen vuoksi poistamaan pariskunnan huvipuistosta. Teemu yrittää selittää tilannetta parhain päin, mutta vartija ei anna periksi. Dialogi paljastaa vartijasta kuitenkin sen, että hän on ystävällinen ja asiallinen. Lisäksi dialogista käy ilmi, että Teemu pyrkii selittämään Ellan tilanteen paremmaksi ja ettei hän haluaisi uskoa tilanteen olevan niin paha kuin se todellisuudessa on.

Viidennen kohtauksen dialogi antaa katsojalle tietoa Teemun suhtautumisesta Ellaan ja tämän sekavuuteen. Lisäksi se ajaa Teemua ahtaammalle, kohti hetkeä, jossa hänen on pakko tehdä jokin ratkaisu Ellan tilanteen suhteen. Voimakasta tarinaa kuljettavaa elementtiä dialogissa ei kuitenkaan ole. Huvipuistosta poistumisen olisi voinut suorittaa myös ilman dialogia, ja katsoja olisi edelleen pystynyt seuraamaan tapahtumia. Dialogilla on kuitenkin merkitys Teemun kehityskaaren kannalta.

Kuudes kohtaus (Liite 1, s.47-48) sijoittuu jälleen pariskunnan kotiin. Kohtaus alkaa repliikillä, jossa Ella kysyy minne hän voi mennä, ja Teemu ohjaa hänet makuuhuoneeseen lepäämään. Katsoja saa tästä repliikistä informaatiota siitä, että Ella ei enää täysin hahmota ympäristöään, eikä välttämättä ymmärrä, että hän on omassa kodissaan. Katsojalle on viimeistään tässä vaiheessa täysin selvää, että Ellalla on psyykinen sairaus.

Teemu yrittää seuraavaksi kyselemällä selvittää, mitä huvipuistossa oikein tapahtui, mutta Ella ei kykene kertomaan sitä enää selkeästi vaan takertuu omiin aistiharhoihinsa. Dialogin tehtävänä on osoittaa tämä, eli jälleen kuljettaa tapahtumia eteenpäin. Lisäksi dialogista käy ilmi, että Teemu haluaa edelleen miellyttää Ellaa ja toivoo miellyttämisen auttavan tätä. Kuudetta kohtaukselta kirjoittaessani pohdin pitkään, että dialogia ei välttämättä tarvittaisi tässä kohtauksessa lainkaan, vaan samat asiat voisi näyttää näyttelijöiden katseilla, eleillä ja toiminnalla. Päätin kuitenkin, että kirjoitan dialogin, niin se on olemassa, mikäli sitä tarvitaan. Dialogi on siis tässä tapauksessa vain yksi keino kuljettaa tapahtumia eteenpäin. Muitakin hyviä ratkaisuja on olemassa, eikä oikea ratkaisu aina löydy käsikirjoitusvaiheessa.

Seitsemännessä kohtauksessa (Liite 1, s. 48-49) dialogin tehtävänä on kuljettaa tarinaa eteenpäin. On yö, mutta Ella makaa edelleen valveilla. Hän herättää Teemun ja vaatii, että lukko täytyy poistaa heti. Teemu rauhoittelee Ellaa, ja väittää, että tämä näki vaan paha unta. Repliiikistä käy jälleen ilmi Teemun tarve selittää tilannetta. Teemu ei haluaisi uskoa, että Ella on niin sairas kuin hän todellisuudessa on. Ella ei kuitenkaan rauhoitu Teemun selittelyllä, vaan hän huutaa Teemulle ja puhuu sekavia. Lopulta Ella juoksee pois huoneesta ja suuntaa vasaran kanssa ulos. Teemu yrittää huutaa hänen peräänsä, mutta Ella ei pysähdy.

Kohtauksen dialogi ja toiminta kuljettavat tarinaa edelleen siihen pisteeseen, jossa Teemun on pakko tehdä jotain konkreettista Ellan auttamiseksi. Kohtauksen dialogin kautta lähestytään tilannetta, jonka jälkeen asiat eivät voi enää palata ennalleen.

Kahdeksannen kohtauksen (Liite 1, s. 49-50) dialogin tehtävänä on kuljettaa tarinaa eteenpäin. Kahdeksannessa kohtauksessa Ellan sairauten liittyvää konfliktia kärjistyy äärimmilleen. Teemu juoksee Ellan kiinni ja joutuu pakottamaan hänet autoon viedäkseen hänet sairaalaan. Dialogissa Teemu ensin maanittelee Ellaa laittamaan vasaran pois, mutta kun Ella ei suostu, joutuu Teemu uhkailemaan häntä. Ella ei vielääkään suostu, joten Teemu toteuttaa uhkauksensa. Teemun uhkailussa on ennakointi tulevasta tilanteesta. Ella huutaa Teemulle, ettei häntä saa satuttaa, ja Teemu kiroaa ja vastaa, ettei tahtoisi satuttaa Ellaa. Ella vastaa, ettei Teemu ole ikinä mitään muuta tehnyt kuin satuttanut, ja että Teemu suistaa Ellan hitaaseen tuhoon. Ellan viimeisen repliikin tehtävänä on korostaa Ellan sairauden luonnetta, ja saada katsoja entistä enemmän samastumaan Teemuun.

Yhdeksännessä ja kymmenennessä kohtauksessa (Liite 1, s. 50) ei ole lainkaan dialogia, vaan tapahtumat etenevät ainoastaan kuvien kautta. Kyseiset kohtaukset ovat siirtymäkohtauksia, joiden avulla siirrytään auton ja ilmoittautumistiskin kautta lääkärin vastaanotolle.

Yhdestoista kohta (Liite 1, s. 50) sijoittuu lääkärin vastaanotolle. Kohtausta alkaa sillä, että Teemu ja Ella tulevat huoneeseen. Lääkäri kättelee Teemua, ja yrittää kätellä myös Ellaa, mutta Ella ei suostu kätelemään. Jätin kohtauksen alusta tietoisesti dialogin pois, koska se ei ainakaan käsikirjoitusvaiheessa kuljettanut tarinaa eteenpäin. Kohtauksen ensimmäinen repliikki on Ellan. Ella väittää, ettei Teemu rakasta häntä, ja Teemu sa-

noo: ”Voi vittu sun kanssa.” Teemun kiroilun tehtävänä on toimia tehokeinona ja tuoda ilmi Teemun väsymystä ja toivottomuutta. Kohtaus jatkuu siten, että Teemu pahoittelee tilannetta lääkärille ja myöntää, että hänen vaimonsa tarvitsee sairaalahoitoa. Tilanteen myöntäminen on Teemulle kova paikka, ja Teemun sanomasta repliikistä on tarkoitus välittyä tilanteen hankaluus ja tunne siitä, että Teemu yrittänyt kaikkensa, mutta hänen keinonsa eivät riittäneet. Lääkärin vastausrepliikki taas on ammattimainen eli ymmärtävä, mutta neutraali.

Kahdestoista kohtaus (Liite 1, s. 51) alkaa Ellan kysymyksellä osastolle jäämisestä. Teemu ei vastaa kysymykseen suoraan, koska tilanne tuntuu hänestä epämiellyttävältä ja hän kokee jollain tasolla pettävänsä Ellan luottamuksen. Teemu siis kiertää kysymyksen lupaamalla tulla katsomaan Ellaa ja esittämällä vastakysymyksen tavaroista, joita Ella saattaisi haluta osastolle. Ella vastaa, että haluaisi osastolla kanipehmolelun, jonka Teemu on hänelle ostanut. Repliikki kertoo katsojalle, että Ella ei enää muista rikko-neensa kania aamulla. Kyseinen repliikki myös aiheuttaa Teemussa voimakkaan tunne-reaktion, koska se saa Ellan jättämisen osastolle tuntumaan vielä pahemmalta ja tuo mieleen yhteisiä muistoja. Samalla se palauttaa katsojan mieleen tilanteen, josta tapahtumat lähtivät liikkeelle ja valmistaa katsojaa elokuvan viimeiseen kohtaukseen.

Kolmannessatoista eli viimeisessä kohtauksessa (liite 1, s. 51) ei ole dialogia, koska Teemu palaa kotiin yksin. Halusin käsikirjoitusvaiheessa korostaa hiljaisuudella sitä, että Teemu palaa tyhjään sotkuiseen asuntoon täysin yksin. Palattuaan kotiin Teemu huomaa rikkiäisen kanin, josta aiemmassa kohtauksessa puhuttiin. Hän kaivaa laatikosta neulan ja lankaa, ja alkaa ommella kania ehjäksi. Ompelemisen voi tulkita viittaavan siihen, että Teemulla on dialoginkin kautta esiin noussut taipumus pyrkiä korjaamaan asioita. Kanin korjaamisen avulla Teemu toivoo parantavansa Ellan.

Käytin käsikirjoitusvaiheessa tietoisesti muutamaa retorista keinoa, joista yksi on Teemun kiroilu kahdessa kohtauksessa. Kiroilu vahvistaa katsojan mielikuvaa Teemun turhautumisesta ja antaa kilttiin ja jopa uhrautuvaan hahmoon realistista särmää. Lisäksi käytin uhkailua retorisenä keinona kohtauksessa, jossa Teemu pakottaa Ellan autoon. Uhkailu toimii ikään kuin viimeisenä varoituksena Ellalle ja harkinnan hetkenä Teemulle. Kyse ei siis ole ilkeämielisestä kovistelusta, vaan epätoivoisesta reaktiosta, jota uhkailu voi myös olla.



Dialogin avulla onnistuin luomaan *Mielesi varjossa* –lyhytelokuvaan realistisia ja risti-riittäisiä henkilöitä, kuljettamaan tarinaa ja viittaamaan menneeseen tai tulevaan. Dialogi avaa Ellan sairautta ja Teemun luonnetta ja toimintaa selkeästi, mutta kiinnostavasti. Teemun selittelevä ja anteeksipyytelevä dialogi toimii kontrastina Ellan psyykkistä sairautta ilmentävälle sekavalle puheelle, ja samalla se asettaa Teemun jatkuvasti lievään alastatukseen. Pyrin Teemun ja Ellan dialogin suhteella kuvaamaan sitä, että mielenterveysongelmaisen ihmisen läheinen elää tavallaan alastatuksessa sairaaseen ihmiseen nähden.

Esimerkiksi Ellan psyykkisen sairauden käsikirjoittaminen tyystin ilman dialogia olisi ollut prosessina erilainen ja haastavampi, eikä sairaudesta olisi saanut välitettyä niin realistista ja kipeää kuvaa. Lopputulos ei olisi välttämättä ollut elokuvallisesti huono silloinkaan, jos Ella ei olisi puhunut lainkaan, mutta sairaudesta ei olisi välittynyt niin realistista mielikuvaa kuin halusin, eikä terveen ja sairaan ihmisen dynamiikka olisi ollut niin kiinnostavaa seurattavaa.

### 5.2.2 Ajatusäänen puuttuminen käsikirjoituksesta

Väheksyin käsikirjoitusvaiheessa ajatusäänen merkitystä tämänkaltaisessa elokuvassa ja pidin sitä turhan selittävänä ja alleviivaavana elementtinä. Vasta editointivaiheessa ymmärsin, mitä mahdollisuuksia ajatusäänen käyttäminen voi tuoda elokuvalle. Tästä syystä *Mielesi varjossa* –lyhytelokuvan käsikirjoituksessa ei ole lainkaan ajatusääntä, vaikka se on merkittävässä osassa valmiissa elokuvassa.

### 5.3 Dialogi kuvauksissa

*Mielesi varjossa* –elokuvan kuvauksia suunnitellessamme päätin, että otan jokaisesta dialogillisesta otosta myös dialogittoman oton. Halusin mahdollisuuden vertailla dialogillisia ja dialogittomia versioita toisiinsa ja tutkia dialogin merkitystä henkilöiden luomisessa läpi koko elokuvantekoprosessin. Koska käsikirjoituksessa ei ollut ajatusääntä, ja huomasin sen mahdollisuudet vasta editointivaiheessa, ei ajatusääntä huomioitu kuvausvaiheessa millään tavalla. Dialogittomat otot tosin mahdollistivat myös ajatusäänen käytön lopullisessa elokuvassa.

Kuvaustilanteessa jouduin kuitenkin tekemään kompromisseja dialogittomien ottojen suhteen. Esimerkiksi lääkärikohtauksesta jouduin ajanpuutteen vuoksi pudottamaan dialogittomat otot pois. Tein ratkaisun, koska kuvasimme lääkärikohtauksen ja osasto-kohtauksen samana päivänä, ja halusin osastolta enemmän kuvia. Myös muina päivinä jouduin tekemään pieniä kompromisseja dialogittomien ottojen kanssa, mutta sain kuitenkin riittävästi dialogitonta materiaalia. Pysin siihen, että erityisesti suuntakuvista ja master shoteista, eli kuvista, joissa käydään läpi koko kohtaus, olisi olemassa myös dialogittomat otot.

### 5.3.1 Dialogin ohjaaminen

Aloitimme henkilöhahmojen työstämisen näyttelijöiden kanssa siten, että pohdimme hahmojen luonteita ja taustoja yhdessä. Käsikirjoituksen perusteella Teemusta sai uhratuvaisen, ymmärtäväisen ja ennen kaikkea turvallisen mielikuvan, ja tätä kuvaa lähdimme Teemun näyttelijän, Jose Viitalan, kanssa syventämään edelleen. Ellasta taas sai jo perusluonteeltaankin impulsiivisemmän ja epätasapainoisemman mielikuvan. Lisäksi Ellan sairauden vakavuuden ja laadun pohtiminen oli yksi osa näyttelijäohjaustyötä. Tulimme Ellan näyttelijän, Meri-Maija Näykin, kanssa siihen tulokseen, että kyseessä on psykoottinen masennus, jota Ella aktiivisena ihmisenä ilmentää suurin sanoin ja elein.

Lähdin dialogin ohjaamisessa liikkeelle subtekstin tärkeydestä ja siitä, mitä minkäkin repliikin takana on piilossa. Kävimme edellä mainittuja asioita läpi yhdessä näyttelijöiden kanssa. Esimerkiksi ensimmäisessä kohtauksessa on Teemun repliikki, jossa hän lohduttaa Ellaa sanomalla, että tämän paha olo menee ohi, ja että he voivat tehdä mitä Ella haluaa. Subteksti kyseisen repliikin takana on se, että Teemu uskoo voivansa korjata tilanteen paitsi Ellan vuoksi, myös oman itsensä vuoksi. Kun Ella ilmoittaa haluavansa huvipuistoon Teemu kysyy, etteikö kotona kuitenkin olisi ihan hyvä olla. Kysymyksen subtekstiin on kätkeyty epäily siitä, että Ella ei ehkä kyseisessä kunnossa selviä huvipuistovierailusta. Kävimme jokaisen kohtauksen ja dialogin samalla tavalla läpi subtekstiä ja henkilöhahmojen kaarta rakentaen.

Lisäksi työstimme sekä Teemun että Ellan puhetapaa. Teemu yrittää puhuessaan pysyä järkevänä ja rauhallisena silloinkin kun hän menettää malttinsa, ja jos hän kiihtyy hän

pyytää sitä anteeksi samoin kuin vaimonsakin kiihtymistä. Pahasti hätääntyneenä Teemu kuitenkin korottaa ääntään.

Ellan puhetapa taas on impulsiivisempi. Hän huutaa kiihtyessään ja psykoottinen mässennus tuo hänen puheilmaisuunsa pienen lapsenomaisen ja ruikuttavan elementin. Ellan dialogin ohjaamisessa suurin haaste oli se, että Ellan itse täytyy pitää totena kaikkea, mitä hän psykoottisena puhuu, muuten sairaudesta tulee karikatyyri, eikä elokuva pysy realistisena draamana vaan kääntyy tahattomasti komediaksi. Lähdimme hakemaan tätä päättävällä vireellä. Esimerkiksi kohtauksessa, jossa Ella herättää Teemun yöllä ja vaatii, että heidän rakkauslukkonsa on poistettava saman tien, ohjasin näyttelijää vakuuttamaan vastaanäyttelijänsä siitä, että lukko on pakko ottaa irti. Käytin tällaisia keinoja myös luodakseni henkilöhahmojen väliseen statukseen haluamiani vivahteita dialogin avulla.

#### **5.4 *Mielesi varjossa* –elokuvan jälkityöprosessi**

Kari Pirilä ja Erkki Kivi kirjoittavat teoksessaan *Leikkaus*, että vaikka elokuva olisi kuvattu mahdollisimman tarkasti tekijöiden näkemyksen ja suunnitelmien mukaan, muodostaa kuvattu materiaali aina oman maailmansa. Leikkausvaiheessa tulee sille uusia ja yllättäviä elementtejä, jotka voivat ohjata ajattelun ja aivan uusille urille. Luova leikkaus ei heidän mukaansa tarkoita erilaisten kaavojen tai käsikirjoituksen ehdotonta noudattamista, vaan kysymyksessä on uusi lähestymistapa, joka lähtee käsillä olevan materiaalin maailmasta ja sen parissa työskentelystä, jonka aikana kuva- ja äänioittojen sisältämät syvälliset ja monimutkaiset rinnakkaiset ja lineaariset elementit sommitellaan uudelleen, järjestetään ja johdatetaan ajalliseen ulottuvuuteen. Toiminta, liikkeet, näyttelijöiden eleet ja dialogi saavat aikaan ehjän illuusion ja rungon, johon nämä elementit kiinnittyvät. Lopulta leikkausprosessissa yksittäisten otosten merkitys häviää ja kasvaa uuteen vuorovaikutukseen. (Pirilä & Kivi 2008, 30-31.)

*Mielesi varjossa* –elokuvan leikkausprosessin aikana nojauhin välillä peloissani ja välillä luottavaisena Pirilän ja Kiven ajatelmaan luovasta leikkauksesta. Jo ensimmäistä käsikirjoituksen mukaan etenevää leikkausversiota katsellessani huomasin, että kronologisesti leikattuna *Mielesi varjossa* –elokuvasta on tulossa tylsä ja ennalta arvattava. Hylkäsimme ajatuksen siitä, että leikkaisimme elokuvan käsikirjoituksen mukaan, ja

lähdimme työskentelemään ainoastaan materiaali edellä, niin kuin elokuvaa leikatessa kuuluukin tehdä.

Leikkausprosessi oli lopullisen elokuvan pituuteen nähden pitkä ja sekä minulla että leikkaajalla kesti usean version verran ennen kuin ymmärsimme todella, mitä olemme tekemässä ja pääsimme samalle kartalle. Tästä syystä ei ole dialogin ja ajatusäänen tarkastelun kannalta mielekästä raportoida koko prosessia, vaan on järkevämpi keskittyä siihen, miten rakensimme valmiin leikkausversion, ja millaista osaa dialogi ja ajatusääni näyttelevät niiden henkilöhahmojen rakentamisessa, jotka tässä versiossa katsojalle esitetään.

Otimme pohjaksi autokohtauksen, jossa Teemu ajaa Ellaa sairaalaan. Elokuva alkaa kuvalla Teemusta auton ratissa, ja sen jälkeen näemme ahdistuneen Ellan. Taustalla kuuluu Teemun ajatusääni: ”Kyl se menee ohi, aina se on mennyt.” Ajatusääni antaa katsojalle välittömästi informaation siitä, että jotain vastaavaa on tapahtunut aiemmin, mutta siitä on selvitty, ja Teemu haluaisi uskoa, että siitä selvitään helposti tälläkin kertaa. Ajatusääni synnyttää myös ristiriidan itsensä ja kuvassa nähtävän tilanteen välille. Lisäksi se saattelee katsojan Teemun mietteisiin aamun tapahtumista, eli yhden tehtävänsä mukaisesti liikuttaa katsojaa elokuvan aikalinjan sisällä.

Aamulla Ella herättää Teemun vetämällä tyynyn tämän pään alta ja rikkomalla sen. Teemu kysyy, mitä Ella tekee, muttei saa kysymykseensä koskaan vastausta, koska Ella pakenee Teemua eteiseen. Teemu seuraa Ella ajatellen, ettei ole mitään hätää, ja että Ella voi olla ihan rauhassa. Se mitä hän saa ulos suustaan on kuitenkin: ”Mehän voitais vaikka tehdä jotain kivaa, ihan mitä sä vaan haluat.” Ajatusäänen ja dialogin ristiriita synnyttää katsojalle mielikuvan siitä, että Teemu ei ole kovinkaan hyvä lohduttaja, mutta hänellä on voimakas tahto korjata asiat ja saada oman toimintansa avulla Ella voimaan paremmin. Vastaukseksi Ella ilmoittaa tahtovansa huvipuistoon, ja Teemu katsoo Ellaa hymyillen epävarmasti. Jätin lopun kohtaukseen kirjoitetun dialogin käyttämättä, koska Teemun ilme kertoi hänen reaktiostaan ja ajatuksistaan riittävästi, ja koska Ellan huvipuisto –repliikki kuljetti tarinaa eteenpäin paremmin kuin kyseinen dialogi olisi kuljettanut.

Aamutakauman jälkeen palataan hetkeksi aikaa takaisin autoon, jossa ei puhuta mitään. Teemu ajaa autoa synkkänä. Ella huomaa kyltin ja yrittää karata autosta, mutta katsoja

ei vielä saa selville, mitä kyltissä lukee. Teemu kuitenkin lukitsee auton ovet nappia painamalla ja Ella ei pääse pakenemaan.

Seuraavien kohtauksien kuvamateriaali ja dialogi on leikattu voimakkaasti ristiin, ja kohtauksen dialogi koostuu pääasiassa yökohtauksen ja lähiökohtauksen dialogista, mutta mukaan mahtuu myös lyhyt pätkä karusellikohtauksen dialogia. Kohtaus ja sen leikkaustyyli ilmentävät sitä, että henkilöhahmot kokevat olevansa eri paikassa. Ella on päänsä sisällä edelleen huvipuistossa, ja Teemu, joka on psyykkisesti terve ja jonka todellisuudentaju on tallella, yrittää auttaa häntä.

Kohtauksen leikkausrytmi kiihtyy loppua kohti, ja samalla kun katsoja kuulee yöllä sisällä ja ulkona käytävää Teemun ja Ellan dialogia hän näkee välähdyksiä siitä, miten vartija löytää vaeltelevan Ellan huvipuistosta ja Teemu tapaa vartija ja Ellan huvipuiston porteilla. Kuvan taustalla kuuluu dialogi siitä, miten Teemu pysäyttää Ellan parkkipaikalla ja pakottaa hänet autoon.

Ristiinleikatut kohtaukset osoittavat millainen voima dialogilla on, jos sen käyttämistä ja siitä syntyviä mielikuvia pohtii tarkkaan. Dialogi toimii näissä kohtauksissa pääasiallisena tarinaa eteenpäin kuljettavana elementtinä ja ohjaa henkilöhahmoista ja kuvista syntyviä mielikuvia. Kohtauksilla on rakennettu psykoottiseen masennukseen sairastuneen ihmisen maailmaa, johon toinen päähenkilö joutuu reagoimaan voimakkaasti, koska ei enää mitään muuta voi.

Seuraavaksi palataan jälleen autoon. Nyt katsojalle paljastetaan, että kyltissä lukee sairaala. Lisäksi Ella alkaa huutaa, mutta Teemu vaan ajaa autoa. Tässä vaiheessa ei tarvita dialogia, vaan huuto ja pienet eleet riittävät. Teemun profiilikuvan kautta päädytään montaasijaksoon, jota rytmittää musiikki, ja jossa näemme yksityiskohtia päivän tapahtumista. Montaasijakso päättyy tilanteeseen, jossa Teemu sanoo Ellalle saman repliikin, joka kuullaan elokuvan alussa ajatusäänenä: ”Kyl se menee ohi, aina se on menny.” Tällä repliikillä myös palataan montaasijaksosta takaisin autoon. Repliikki on tulkittavissa itseironisesti: Tällä kertaa Ellan oireet eivät parantuneet itsestään vaan vaativat sairaalahoitoa ja Teemunkin oli pakko ymmärtää se.

Tämän repliikin jälkeen tullaan lääkärin vastaanotolle. Lääkäri kutsuu pariskunnan nimellä sisään ja kättelee Teemua. Hän yrittää kätellä Ellaakin, mutta Ella ei suostu. Koh-

tauksessa ei ole muuta dialogia kuin Ellan tiuskaisu siitä, että Teemu ei rakasta häntä ja Teemun nöyryymistä kuvastava repliikki, jossa hän sanoo lääkärille, ettei voi enää pitää vaimoaan kotona. Repliikin taustalla on tunne siitä, että Teemu joutuu ikään kuin nöyrytymään ja antamaan periksi Ellan sairauden edessä. Hänen täytyy oivaltaa, että hän auttaa Ellaa parhaiten viemällä tämän osastolle, vaikka se onkin vaikeaa.

Pohdimme pitkään kyseisen repliikin tarpeellisuutta, koska seuraavissa ristiinleikatuissa kohtauksissa näemme osastolle viemisen ja Teemun tunteet asiasta, mutta totesin kuitenkin, että kyseessä on keskeinen ja tärkeä repliikki, jonka sanominen on Teemulle vaikeaa, ja joka kiteyttää koko päähenkilön läpikäymän prosessin. Lopun ristiinleikatut osasto- ja kotikohtauksen todentavat Teemun repliikin ja osoittavat katsojalle, että päähenkilö pystyi seisomaan sanojensa takana.

Lisäksi kohtausten dialogilla osoitetaan asioita päähenkilöiden välisestä suhteesta ja lunastetaan istutus elokuvan alussa revitystä kanipehmolelusta, jonka Teemu päätyy ompelemaan ehjäksi. Samalla Teemu pohtii osastolla olevaa Ellaa, ja kuulee päässään Ellan äänen. Viimeisenä asiana katsoja kuulee Teemun ajatusäänen siitä, että hän lupaa käydä katsomassa Ellaa joka päivä. Viimeisten kohtausten dialogi ja ajatusääni vahvistavat katsoja mielikuvaa siitä, että Teemu ei kaikesta huolimatta hylkää Ellaa osastolle, vaan jää odottamaan häntä ja jatkaa rakastamista. Kanipehmolelun ompelu on myös tulkittavissa siten, että Teemu ompelee mielessään ehjäksi paitsi kania, myös Ellaa.

Kokonaisuudessaan *Mielesi varjossa* -lyhytelokuvan leikkausprosessi osoittaa, että dialogilla elokuvassa on merkitystä tarinaa kuljettavana elementtinä ja henkilöhahmojen menneisyyttä valottavana tekijänä. Ilman toimivaa ja tarkoin mietittyä dialogia ei olisi ollut mahdollisuutta rikkoa kronologiaa ja leikata kohtauksien kuvaa ja dialogia ristiin, eikä elokuvasta olisi näin ollen syntynyt niin kiinnostava kokonaisuutta. Kohtauksien rajojen rikkomisen ja rohkea dialogileikkaus on mahdollista myös siksi, että kuvausvaiheessa tehtiin myös dialogittomia ottoja. Samasta syystä ajatusäänen käyttö on mahdollista niissä kohdissa, joissa sitä tarvitaan.

Dialogi ja ajatusääni auttoivat rakentamaan henkilöhahmoista tarinallisia ja itsenäisiä toimijoita ja kokijoita. Dialogin, ajatusäänen ja puhumattomuuden elementeillä oli mahdollista rakentaa mielikuvia henkilöhahmojen menneisyydestä ja tulevaisuudesta aivan samalla tavalla kuin kuvienkin avulla. Lisäksi ajatusääni ja dialogi valottivat asi-

oita henkilöhahmojen luonteista ja suhtautumisesta toisiinsa. *Mielesi varjossa* -elokuvan tarina päätyi myös aivan itsestään nojaamaan melko voimakkaasti dialogidramaturgiaan, koska kohtausten kuvamateriaalia ja dialogia leikattiin voimakkaasti ristiin. Dialogi auttaa katsojaa pysymään mukana ja samanaikaisesti se korostaa erityisesti yö- ja huvipuistojaksossa sitä, että päähenkilöt elävät eri tilanteessa. Teemu on kiinni todellisuudessa, mutta Ella ei ole mielessään päässyt pois huvipuistosta.

## 6 YHTEENVETO

Kirjoittaessani opinnäytetyötä huomasin yllätyksekseni, että aiheesta löytyy hyvin vähän keskenään erilaista aineistoa. Toki aineistoista löytyi pieniä vivahde-eroja, mutta pääosin perusajatus oli samankaltainen: Dialogin tehtävä on kuljettaa tarinaa eteenpäin. Laajemmin aihetta käsittelevät aineistot ovat luonnollisesti opinnäytetyössäni enemmän esillä, ja niistä sain hyvää pohjaa omalle tulkinnalle ja analysoinnille. Lisäksi päätin käyttää esimerkkielokuvia perustelevaan pohdintojani.

Opinnäytetyöelokuvan tekoprosessin aikana oivalsin, että dialogin lisäksi minun on tutkittava myös ajatusääntä. Olin aiemmin rajannut sen työstäni ulos hieman välinpitämättömästi ja kevyin perustein, mutta otin sen mukaan, koska dialogin tavoin myös ajatusäänen avulla voidaan luoda voimakkaita ja merkityksellisiä mielikuvia henkilöhahmoista.

Tutkimustyön ja elokuvantekoprosessin myötä olen tullut siihen lopputulokseen, että dialogilla ja ajatusäänellä on merkityksellinen henkilöhahmoin liittyvä tarinankerronnallinen funktio. Dialogin ja ajatusäänen avulla on mahdollista luoda voimakkaita mielikuvia henkilöhahmoista. Dialogiin täytyisi aina liittyä subteksti, ja myös ajatusäänestä on toisinaan löydettävissä subteksti. Ajatusääni toimii kuitenkin myös keinona henkilöhahmon subtekstin paljastamiseksi. Tällaisessa tapauksessa dialogi ja toiminta eivät välttämättä ole tosin kovinkaan onnistuneita, ja jotain olisi pitänyt tehdä merkittävällä tavalla toisin. Dialogin ja ajatusäänen retoristen keinojen avulla on näkemieni elokuvien ja tutkimani lähdeaineiston perusteella mahdollisuus syventää henkilöhahmon subtekstiä.

Lähdekirjallisuuden, elokuvien ja opinnäytetyöelokuvani perusteella voin todeta, että toimivan ja harkitun dialogin avulla on mahdollista luoda henkilöhahmoista voimakkaita ja toimivia mielikuvia, mutta dialogin päätehtävänä on aina kuljettaa tarinaa eteenpäin. Erityisen merkittävään rooliin dialogi nousee, kun esitellään henkilöhahmoja, ja heidän luonteenpiirteitään. Lisäksi dialogin avulla on mahdollista valottaa asioita henkilöhahmon menneisyydestä ja tulevaisuudesta. On myös selvää, että dialogin keinoin saa tietoa henkilöhahmojen välisistä suhteista.



Monet ajatusäänen ja dialogin tehtävät ovat keskenään yhteneviä. Ajatusäänellä ja dialogilla on kuitenkin yksi merkittävä eroavaisuus: Ajatusääni tuo tietoa ainoastaan katsojalle. Tämän vuoksi ajatusäänen keinoin on luonnollisesti mahdollista salata asioita elokuvan muilta henkilöihahmoilta ja synnyttää niin sanottu draamallisen ironian tilanne, jossa katsoja tietää enemmän kuin jotkut henkilöihahmoista. Ajatusäänen tehtävät liittyvät usein ristiriidan luomiseen tai sen syventämiseen.

Lisäksi dialogi ja ajatusääni toimivat leikkausvaiheessa parhaimmillaan elementtinä, jonka avulla yksinkertaista tarinaa voi lähestyä kokonaan uudesta kulmasta, kronologiaa voi rikkoa ja luottaa siihen, että dialogi kantaa ajallisen kerronnan eri tasot. Dialogia tai ajatusääntä ei mielestäni pidä pelätä. Niitä pitää ainoastaan oppia käyttämään. Elokuvaa tai edes henkilöihahmoja ei kuitenkaan pidä lähestyä dialogi edellä. Dialogi on vain yksi elementti elokuvan suuressa kokonaisuudessa.

Sekä opinnäytetyölläni että *Mielesi varjossa* –lyhytelokuvalla on ollut minulle ennen kaikkea oivaltamiseen ja oppimiseen liittyvää ammatillista merkitystä. Olen ennen kaikkea oppinut suhtautumaan ajatusäänen ja dialogiin samanarvoisina, olen saanut keinoja dialogin kirjoittamiseen ja henkilöihahmojen rakentamiseen ja kasvattanut teoreettista tietopohjaani dialogista ja ajatusäänestä soveltaen niitä elokuvaa tehdessä käytäntöön. Olen saanut teoriaosuudesta apua elokuvan tekemiseen ja päinvastoin. Voinkin siis todeta, että saavutin opinnäytetyöni tavoitteen lähdeaineistoa tutkimalla ja soveltamalla sitä omaan elokuvaani.

Mikäli editointivaiheessa olisi ollut runsaasti enemmän aikaa ja resursseja, olisin kuitenkin halunnut leikata elokuvasta kaksi versiota, jossa toisessa ei olisi ollut lainkaan dialogia. Tällä tavalla olisin pyrkinyt tutkimaan vielä voimakkaammin dialogin merkitystä henkilöihahmojen rakentamisessa. Saman elokuvan leikkaaminen sekä dialogin kanssa että täysin dialogittomana voisikin olla hyvä aihe jatkotutkimukselle saman aiheen parissa.

Opinnäytetyöstäni on toivottavasti hyötyä myös muille tekijöille, jotka pohtivat dialogin tai ajatusäänen merkitystä tai merkityksettömyyttä henkilöihahmojen luomisessa. Lisäksi se kokoaa aiheeseen liittyvää tietoa yhteen paikkaan, eikä elokuvadialogista kertovaa informaatiota tarvitse etsiä useista, toisinaan toistavista teoksista.

## LÄHTEET

### Lähdekirjallisuus:

Field, Syd. 1984. *The Screenwriter's Workbook*. New York: A Delta Book.

Idström, Tove. 2003. *Mitä käsikirjoittaminen on?* Teoksessa Elina Hirvonen (toim.) *Käsikirjoittaminen*. Juva: Art House OY.

Leino, Tomi. 2003. *Sanoista eläviä kuvia: käsikirjoittajan opas*. Keuruu: Otava.

Pirilä, Kari. Kivi, Erkki. 2008. *Leikkaus. Elävä kuva – elävä ääni. Toinen osa*. Keuruu: Like.

Sundstedt, Kjell. 2005. *Kirjoita elokuvaksi*. Saarijärvi: Kansanvalistusseura

Vacklin, Anders. Rosenvall Janne. Nikkinen, Are. 2007. *Elokuvan runousoppia*, Keuruu: Like.

Weston, Judith. *Näyttelijän ohjaaminen*. 1996. Suomentanut Päivi Hartzell. Jyväskylä: Kustannusosakeyhtiö Nemo.

### Elokuvat:

*American Beauty*. 1999. Ohjaus: Sam Mendes. Tuotantoyhtiö: Dreamworks. Tuotantomaa: USA.

*Brokeback Mountain*. 2005. Ohjaus: Ang Lee. Tuotantoyhtiö: Focus Features Tuotantomaa: USA, Kanada.

*Fight Club*. 2002. Ohjaus: David Fincher. Tuotantoyhtiö: Twentieth Century Fox Film Corporation. Tuotantomaa: USA, Saksa.

*Kellopeli appelsiini*. 1971. Ohjaus: Stanley Kubrick. Tuotantoyhtiö: Warner Bros. Tuotantomaa: Iso-Britannia.

*Sweeney Todd*. 2007. Ohjaus: Tim Burton. Tuotantoyhtiö: Warner Bros Pictures. Tuotantomaa: USA, Iso-Britannia

*Taru Sormusten Herrasta – Kuninkaan paluu*. 2003. Ohjaus: Peter Jackson. Käsikirjoitus: Peter Jackson, Fran Walsh, Philippa Boyens. Tuotantoyhtiö: New Line Cinema. Tuotantomaa: USA, Uusi-Seelanti.

*Taru Sormusten Herrasta – Sormuksen ritarit*. 2001. Ohjaus: Peter Jackson Tuotantoyhtiö: New Line Cinema. Tuotantomaa: USA, Uusi-Seelanti.

*Underworld – Varjojen valtakunta*. 2003. Ohjaus: Len Wiseman. Tuotantoyhtiö: Lakeshore Entertainment. Tuotantomaa: USA, Unkari.

Wall-E. 2008. Ohjaus: Andrew Stanton. Tuotantoyhtiö: Walt Disney Pictures ja Pixar Animation Studios. Tuotantomaa: USA.

## LIITTEET

## Liite 1. Mielesi Varjossa -käsikirjoitus

1.

## 1. INT. KERROSTALOKAKSIO. AAMU

Teemu, 28, nukkuu omassa sängyssään. Yöpöydällä on huvipuistossa otettu hääkuva Teemusta ja Ellasta. Ella, 29, pyörii ahdistuneena sängyssä Teemun vieressä. Ella nyhertää pehmolelukania ja repii sen lopulta auki. Ella vilkaisee nukkuvaa Teemua ja vetää tyynyn tämän pään alta ja repäisee senkin auki. Teemu herää.

TEEMU

Mitä sä oikeen teet?

ELLA

Mikään ei enää kestä.

TEEMU

Pelottaako sua aina vaan?

Ella nousee sängystä hätäntyneenä. Teemu nousee istumaan sängyn laidalle ja yrittää koskettaa Ellaa. Ella pakenee kauhuissaan eteiseen ja lyyhistyy lattialle. Teemu kumartuu Ellan puoleen, ottaa Ellan syliinsä ja silittelee tätä.

TEEMU

Ei oo mitään hätää. Kyllä se kohta menee ohi. Aina se on mennä. Oo ihan rauhassa vaan. Tehään jotain kivaa, ihan mitä vaan sä haluat.

ELLA

Mä haluaisin huvipuistoon.

TEEMU

Eikö täällä kotona olis ihan hyvä? Jos katottas vaikka jotain?

ELLA

Mä haluan. Sä lupasit, että tehään mitä mä haluan.

TEEMU

No. Mennään sitte, jos siellä kerran varmasti tulee parempi.

Ella nostaa päänsä Teemun sylistä ja hänen kasvoilleen kohoaa pieni hymy.

2.

## 2. EXT. HUVIPUISTON PORTIT. AAMUPÄIVÄ

Teemu ja Ella tulevat sisään huvipuistoon.

ELLA  
Meidän pitää mennä kattoon sitä  
meidän paikkaa.

TEEMU  
Mennään ihmeessä. Onko jo parempi?

Ella näyttää vakavalta.

## 3. EXT. HUVIPUISTO. AAMUPÄIVÄ.

Teemu ja Ella tulevat karusellille. Karusellin jonotusalueen aidassa on lukko, johon kaiverrettu Teemun ja Ellan nimet ja heidän häpäivänsä. Ella ottaa lukon kämmenelleen.

TEEMU  
Vitsi se on kyllä aina vaan hieno.  
Muistatsä kun tuotiin se?

ELLA  
Joo. Muistan. Mutta nyt meidän  
täytyy poistaa lukko.

TEEMU  
Miks? Sehän on meidän lukko.

ELLA  
Mun on pidettävä sitä aina mukana.

Ella vetää Teemua lähemmäs itseään ja jatkaa kuiskaten.

ELLA  
Kun täällä kerran on niitä.  
Delfiinejä.

TEEMU  
Mä en nyt ymmärrä. Sehän on meidän  
rakkauslukko.

ELLA  
Ai. Sä et ymmärrä. Mä tiesin heti,  
että sä et ymmärtäisi. Lukko on  
poistettava. Välittömästi.

TEEMU  
Ei me saada sitä enää irti sitte  
millään. Etkö sä muista? Mähän  
heitin sen avaimen silloin  
Näsijärveen.

(CONTINUED)

CONTINUED:

3.

ELLA

Mä arvasin! Sä olet tuomion  
lähettiläs! Sä tulet vielä jonain  
päivänä tuhoamaan mun ja kaikkien  
muiden mun kaltaisieni elämän!

Ella juoksee pois. Karuselliin jonottavat ihmiset  
tuijottavat Teemua.

TEEMU

Ella! Oota!

Ihmiset tuijottavat Teemua.

TEEMU

No anteeks. En mä ymmärrä mikä  
siihen meni.

Ihmiset katsovat toisaalle ja puheensorina alkaa.

## 4. EXT. HUVIPUISTO. AAMUPÄIVÄ

Ella kävelee huvipuistossa. Kyynelet valuvat hänen  
poskillaan ja hän pelkää silminnähden. Huvipuiston iloiset  
äänet muuttuvat pelottaviksi ja vastaantulijat alkavat  
näyttää uhkaavilta. Ohitse kävelee muutaman ihmisen seurue.  
Ella kuulee päässään seurueen puhuvan, mutta kenenkään  
huulet eivät liiku. Ella pelästyy ja kätertyy maahan  
sikiöasentoon ja peittää korvat käsillään. Äänet eivät  
kuitenkaan lakkaa kuulumasta.

Vartija koputtaa Ellaa olkapäähän. Äänet hiljenevät kesken  
sanan.

VARTIJA

Onko täällä kaikki kunnossa?

Ella pelästyy vartijaa ja peruuttaa istualtaan kauemmas  
vartijasta.

VARTIJA

Jaaha. Ootas hetki. En mää sulle  
mitään pahaa halua.

Ella nousee ja yrittää karkuun. Vartija ottaa Ellan kiinni  
ja lähtee taluttamaan häntä kohti pääporttia.

## 5. EXT. HUVIPUISTO. PÄIVÄ.

Vartija ja Ella seisovat pääportilla. Vartija on juuri poistamassa Ellaa huvipuiston alueelta. Teemu tulee paikalle.

TEEMU

Hei odota! Älä heitä häntä ulos. Mä oon hänen aviomiehensä.

Vartija päästää irti Ellasta. Ella tulee Teemun luokse ja painaa kasvot tämän syliin.

VARTIJA

Mun täytyy nyt kyllä pyytää teitä poistumaan. Tämä vaimosi on aiheuttanut sen verran häiriötä, että olisi parempi, jos lähtisitte vähän kotiin rauhoittumaan. Katsellaan jonain toisena päivänä sitten.

TEEMU

No eihän meillä ollut kuin vähän riitaa. Ei sen nyt luulis vielä niin paha olevan.

VARTIJA

Hänet löydettiin makaamasta sekavana keskeltä tietä, joten kyllä nyt on parempi, että poistutte. Hyvää päivänjatkoa teille vaan. Tästä pääsette ulos.

TEEMU

No kiitos samoin.

VARTIJA

Tervetuloa uudelleen sitten parempana päivänä.

Teemu taluttaa Ellan pois.

## 6. INT. KERROSTALOKAKSIO. PÄIVÄ

Teemu ja Ella tulevat kotiin. Ella jää seisomaan eteiseen. Teemu seisoo makuuhuoneen ovella.

ELLA

Mihin mä voin mennä?

(CONTINUED)

CONTINUED:

5.

TEEMU

Tuu tänne makkariin vaan.

Teemu tarttuu Ellan käteen ja taluttaa tämän sängylle.

TEEMU

Mitä tässä ny oikeen tapahtuu? Mä en ihan ymmärrä sua.

ELLA

No mä en oo aivan varma, mutta musta tuntuu, että joku saattoi sanoa mua huoraksi.

TEEMU

Ei sua nyt kukaan oo mitään huoritellut. Meillehän tuli vaan pieni riita siitä lukosta. Kyllä se siitä. Ja voidaan me harkita sitä lukon poistamista, jos se on sulle noin iso juttu. Mä en oikeen tajunnu että se on niin tärkeätä. Anteeks.

ELLA

En ole minkäänlainen huora.

Ella käpertyy Teemun syliin. Teemu silittelee Ellan selkää.

7. INT. KERROSTALOKAKSIO. YÖ.

Teemu nukkuu Ellan vieressä. Ella makaa valveilla. Hän herättää Teemun.

ELLA

Teemu! Se lukko! Meidän on pakko hoitaa se lukko nyt heti. Mä tiedän sen. Mikään muu ei enää auta.

TEEMU

Ella. Rauhotu. Sä näit pahaa unta. Ei me sitä nyt yöllä lähdetä hakemaan. Siihen tarvii rautasahan ja kaikkea. Tuu nyt vaan takas nukkumaan.

ELLA

Ei. On mentävä välittömästi. Sä et ymmärrä. Sä et vieläkään ymmärrä. Tämä on ihan päivänselvää. Sä olet osa tuomiopäivään liittyvää tpahtumaketjua ja siitä syystä

(MORE)

(CONTINUED)



CONTINUED:

6.

ELLA (cont'd)  
lukkoa on tärkeintä pitää mukana ja  
suojella.

Ella nousee sängystä ja juoksee pois huoneesta. Siivoamatta  
jääneet höyhenet pöllähtävät. Teemu nousee istumaan.

TEEMU  
Mitä sä oikeen teet? Ella! Et sä  
nyt voi mihinkään mennä!

Ella juoksee makuuhuoneen oviaukon ohi vasara kädessään.  
Teemu ryntää Ellan perään. Kuuluu ulko-oven kolahdus.

8. EXT. KERROSTALOLÄHIÖ. YÖ

Ella tulee ulos, pysähtyy, etsii katsellaa Näsinneulan ja  
lähtee juoksemaan sitä kohti. Teemu juoksee ovesta ulos  
Ellan perään.

TEEMU  
Ella! Pysähdy!

Teemu juoksee Ellan perään ja saavuttaa Ellan. Ella pysähtyy  
ja katsoo vuoroin Teemua ja vuoroin vasaraa.

TEEMU  
Ella, rakas, laita se vasara pois.  
Mennään pois täältä.

ELLA  
En mä voi lähteä ennen ku se lukko  
on poistettu.

TEEMU  
Jos sä et tule hyvällä niin mun on  
pakko tulla hakemaan sut.

Ella lähtee juoksemaan Teemua karkuun. Teemu juoksee Ellan  
kiinni, vääntää vasaran tämän kädestä ja lähtee raahaamaan  
Ellaa kohti parkkipaikkaa. Ela rimpuilee, muttei pääse irti.

ELLA  
Älä satuta! Ei saa satuttaa!

TEEMU  
Rauhotu nyt saatana! Mä en haluaisi  
satuttaa sua.

ELLA  
Sinä et ole mitään muuta tehnytään  
kuin satuttanut. Sä suistat mut  
hitaaseen tuhoon!

7.

Teemu painaa avaa auton painamalla avaimissa olevaa nappia. Auton valot välkähtävät.

## 9. INT. AUTO. YÖ.

Teemu kääntyy risteyksestä kohti sairaalaa. Ella huomaa tämän ja yrittää avata auton ovet. Teemu painaa lukitusnappia, eikä Ella saa ovia auki. Ella alkaa huutaa. Teemu kääntää radion isommalle. Ella huutaa kovempaa. Teemu kääntää radiota kovemmalle. Huudon ja musiikin kakofonia täyttää auton.

## 10. INT. PÄIVYSTYS. YÖ.

Teemu taluttaa vastahakoisen Ellan päivystykseen. Pariskunta menee päivystysluukulle hoitamaan asiaansa. Ella yrittää karata, mutta Teemu pitää hänestä kiinni.

## 11. INT. LÄÄKÄRIN VASTAANOTTO. YÖ.

Teemu ja Ella tulevat lääkärin vastaanotolle. Lääkäri kättelee Teemua ja yrittää kätellä Ellaakin. Ella puristaa kätensä puuskaan.

ELLA

Sä et rakasta mua.

TEEMU

Voi vittu sun kanssas.

ELLA

Olen siitä aivan varma.

TEEMU

Tälläsen päivän jälkeen!

Lääkäri tarkkailee tilannetta sivummalta.

TEEMU

Niin anteeks tää. Tämä mun vaimoni tarvitsisi lähetteen osastolle. Mä en voi enää pitää sitä kotona.

LÄÄKÄRI

Joo no istukaa olkaa hyvä.  
Jutellaan asiasta.

Lääkäri viittaa kohti kahta tuolia. Teemu istuu tuoliin. Ella käpertyy sykkyrään lattialle.

8.

12. INT. PSYKIATRINEN OSASTO. ILTAPÄIVÄ.

Teemu, Ella ja hoitaja tulevat osastolle.

ELLA

Teemu. Ethän sä vaan jätä mua tänne?

Teemu katsoo Ellaa. Ella alkaa itkeä.

TEEMU

Mä tuun joka päivä kattoon sua. Mä lupaan tulla. Olisko sulla jotain tavaroita tai vaatteita mitä sä haluaisit tänne?

ELLA

Sen mun kanin, jonka mä sain sulta.

Teemu silittää Ellan poskea ja räpyttelee silmiään.

TEEMU

Sä pärjääät täällä kyllä ja oot hirveen rakas. Mä lähden nyt. Nähdään huomenna. Hei hei.

Teemu halaa Ellaa ja kättelee hoitajaa. Hoitaja avaa Teemulle oven. Ovi sulkeutuu Teemun takana. Oven läpi kuuluu Ellan huuto. Teemu vilkaisee ovea ja pyyhkii silmäkulmiaan.

13. INT. KERROSTALOKAKSIO. ILTAPÄIVÄ.

Teemu palaa sotkuiseen kotiin. Hän menee makuuhuoneeseen ja huomaa auki revityn kanipehmolelun ja kaivaa yöpöydän laatikosta neulan ja lankaa. Hän istuu sängylle ja alkaa ompelemaan kania ehjäksi.