



TAMPEREEN
AMMATTIKORKEAKOULU

**YKSINKERTAISET TAKAUMAT
JA TAKAUMARAKENTEET
ELOKUVAKERRONNASSA**

Toni Kosunen

Opinnäytetyö
Joulukuu 2016

Elokuvan ja television koulutusohjelma
Leikkaus ja käsikirjoittaminen



TIIVISTELMÄ

Tampereen ammattikorkeakoulu
Elokuvan ja television koulutusohjelma
Leikkaus ja käsikirjoittaminen

KOSUNEN TONI:

Yksinkertaiset takaumat ja takaumarakenteet elokuvakerronnassa

Opinnäytetyö 44 sivua, joista liitteitä 29 sivua

Joulukuu 2016

Opinnäytetyön tutkimuskohde oli takaumien käyttö ja toteutus elokuvakerronnassa käsikirjoittajan näkökulmasta. Tutkimuksen tarkoituksena oli löytää keinoja takaumien oikeaoppiselle toteutukselle lyhytelokuvan ”Mestari” käsikirjoituksessa. Opinnäytetyössä tutkittiin sekä yksittäisten takaumien että takaumarakenteiden ominaispiirteitä pitkissä elokuvissa. Tutkimuksessa tutustuttiin useisiin elokuvissa käytettyihin takaumamalleihin ja -ratkaisuihin sekä elokuvakirjallisuuden että elokuvien kautta.

Tutkimuksen lopputuloksena todettiin, että takaumilla voidaan avata esimerkiksi henkilöahmon ajatuksia, toiveita ja pelkoja elokuvassa toimivalla tavalla. Takaumien onnistuneeseen käyttöön liittyy kuitenkin erilaisia huomioitavia käytäntöjä kuten niiden kesto ja paikka tarinassa.

Käsikirjoitukseen ”Mestari” löydettiin perustellut takaumaratkaisut. Lisäksi tutkimuksen ohessa ilmeni, että vaikka takaumat ovat juurtuneet osaksi perinteistä elokuvakerrontaa ja ne ovat todella yleisiä elokuvissa, niin tietoa takaumista elokuvakerronnan keinona on suppeasti ja hajautetusti perinteisissä käsikirjoitusoppaissa.

Asiasanat: takauma, takaumarakenne, lineaarinen, epälineaarinen

ABSTRACT

Tampereen ammattikorkeakoulu
Tampere University of Applied Sciences
Degree Programme in Media
Option of Editing and Screenwriting

TONI KOSUNEN:

Simple flashbacks and flashback structures in Movies

Bachelor's thesis 44 pages, appendices 29 pages
December 2016

This thesis deals with the use and execution of flashbacks in movie narrative from writer's point of view. The purpose of the study was to find ways to use flashbacks properly in a short film screenplay "Mestari". The study includes both the features of single flashbacks and flashback structures in movies. The data for the study was gathered by analyzing flashbacks in movies and reading film literature.

The results show that with flashbacks the viewer can e.g. get access to character's thoughts, hopes and fears in a meaningful way. There are different established conventions to execute flashbacks successfully such as duration and position in a screenplay.

Solutions for the flashback problems in the screenplay "Mestari" were found. It can also be stated that flashbacks are a big part of storytelling in modern movies, but they have not been covered that widely in traditional screenwriting guides.

Key words: flashback, flashback structure, linear, nonlinear

SISÄLLYS

| | | |
|-----|---|----|
| 1 | JOHDANTO | 5 |
| 2 | TYÖN LÄHTÖKOHDAT JA TAUSTAA | 7 |
| 2.1 | Ajan muokkaaminen elokuvassa | 7 |
| 2.2 | Takauman määritelmiä | 9 |
| 2.3 | Suhtautuminen takaumiin | 10 |
| 2.4 | Takaumien historiaa elokuvissa | 11 |
| 2.5 | Takauman muotoilu käsikirjoituksessa | 12 |
| 2.6 | Syd Fieldin kolmen näytöksen malli | 13 |
| 3 | YKSINKERTAISTEN TAKAUMIEN PIIRTEET | 15 |
| 3.1 | Subjekttiivinen ja objektiivinen takauma | 15 |
| 3.2 | Takaumien käyttö | 18 |
| 3.3 | Takauman motivoija | 21 |
| 4 | LINDA ARONSONIN TAKAUMARAKENTEET | 25 |
| 4.1 | Kuvitus/muisto takaumana | 25 |
| 4.2 | Epilogitakauma | 26 |
| 4.3 | Ennakkotakauma | 28 |
| 4.4 | Elämän mullistava tapahtuma | 31 |
| 4.5 | Katumustakauma | 32 |
| 4.6 | Monimutkainen takaumarakenne | 32 |
| 4.7 | Yhteenveto Aronsonin takaumarakenteista | 33 |
| 5 | YHTEENVETO OMAN KÄSIKIRJOITUKSEN TAKAUMISTA | 35 |
| 6 | POHDINTA | 37 |
| | LÄHTEET | 38 |
| | ELOKUVALUETTELO | 40 |

1 JOHDANTO

Oma kiinnostukseni aiheeseen tulee työstämäni lyhytelokuvan käsikirjoituksesta *Mestari* (Liite 1), jossa käytän takaumia. Huomasin kirjoittaessa kuinka ongelmallisia takaumat voivat olla tarinankerronnan osana. Takaumakohtaus tai –jakso rikkoo aina tarinan normaalin kulun, joten takauman kesto, paikka ja erityisesti dramaturginen sisältö kokonaisuuden kannalta täytyy olla hyvin perusteltua. Tavoitteenani on tutkia, millaisia sääntöjä ja konventioita takaumien käyttöön liittyy. Tutustun siihen, miten tunnetut pitkät elokuvat ovat hyödyntäneet takaumia ja takaumarakenteita. Samalla pohdin voinko käyttää kyseisiä keinoja käsikirjoituksessani. Tutkimuksella toivon löytäväni mahdollisimman toimivia takaumaratkaisuja omaan työhöni.

Takaumia pidetään yleisesti huonona keinona tuoda esille esimerkiksi päähenkilöön liittyviä asioita, mutta useimmissa käsikirjoitusoppaissa ei anneta minkäänlaisia ratkaisumalleja takauman parantamiseksi. Ainoana neuvona annetaan, että takauma pitää tehdä hyvin, jotta se toimisi. Tämä ei ole hirveän rakentavaa. Ei ole puhetta siitä, miten takauma pitäisi sijoittaa tarinaan esimerkiksi suhteessa päähenkilön kehityskaareen. Ei ole puhetta takauman kestosta. Luulen, että monissa keskinkertaisissa takaumaratkaisussa juuri löytämällä takaumalle oikea paikka ja tiivistämällä takaumasta oleellinen, voidaan takauman toimivuutta käsikirjoituksessa ja elokuvassa parantaa huomattavasti.

Takaumista puhuttaessa on hyvä erottaa toisistaan elokuvat, jotka sisältävät takaumia, ja takaumarakenteiset elokuvat, jotka Linda Aronson on jaotellut yksinkertaisiin ja monimutkaisiin takaumarakenteisiin. Takaumaelokuvissa voi olla vain yksi takauma tai niissä voi olla useita. Takauma voi olla kokonainen kohtaus tai vain nopea välähdys menneestä. Silloin, kun takaumia on useita ja ne kertovat samaa tarinaa johdonmukaisesti ja systemaattisesti sekä elokuvassa on selkeä menneen ja nykyisen välinen suhde, voidaan puhua takaumarakenteisesta elokuvasta. Itse perehdyn tutkimuksessani lähinnä elokuviin, joissa esiintyy takaumia ja Aronsonin yksinkertaisiin takaumarakenteisiin. Aronsonin monimutkaisia takaumarakenteita en käsittele syvemmin, koska mielestäni niitä ei voi välttämättä soveltaa lyhytelokuvan rakenteeseen.

Käsittelem aiheetta pääasiassa käsikirjoittajan näkökulmasta. En syvenny takaumien tekemiseen toteutukseen kovin paljon. Työ on tarkoitettu käsikirjoittajille ja käsikirjoittami-

sesta kiinnostuneille. Aluksi käyn läpi työn lähtökohtia ja taustaa ennen kuin siirryn tarkastelemaan takaumia tarkemmin. Tutkin erilaisia takaumaratkaisuja sekä suoraan elokuvista että elokuvakirjallisuuden kautta. Käytän työssäni esimerkkinä omaa lyhytelokuvan käsikirjoitustani *Mestari* (Liite 1). Vertaan pitkissä elokuvissa tehtyjä takaumaratkaisuja omiin päätöksiini käyttää takaumia.

Lyhyesti *Mestari* on 28-sivuinen kertomus teini-ikäisen pojan ja hänen isänsä kohtaamisesta kymmenen vuoden hiljaisuuden jälkeen. Takaumilla olen pyrkinyt aukaisemaan syitä, miksi poika on pitkän ajan jälkeen mennyt tapaamaan alkoholisoitunutta isäänsä. Käsittelen myös hieman käsikirjoituksen edellistä versiota, jotta voin paremmin perustella tekemiäni päätöksiä takaumien suhteen ja kuvata käsikirjoituksen kehittymistä.

Aronson on erityisesti tutkinut takaumarakenteita ja tehnyt niille omia sääntötulkintoja. Itse asiassa hänen kirjoituksiensa ulkopuolella en ole törmännyt vastaavaan perehtymiseen takaumarakenteisiin. Hän on siis tämän aiheen edelläkävijä, minkä vuoksi tutkimuksessani tukeudun paljon hänen teorioihinsa. Kuten Paul Thompson (Aronson 2010, xiv) kirjoittaa *The 21st Century Screenplay*n esipuheessa, että Aronson käsittelee alueita, joita muut eivät ole käsitelleet.

2 TYÖN LÄHTÖKOHDAT JA TAUSTAA

Vaikka törmäämme säännöllisesti elokuvissa, TV-sarjoissa ja jopa mainoksissa erilaisiin takaumarakenteisiin, perinteiset käsikirjoitusteoriat eivät käsittele niitä kovinkaan laajasti (Aronson 2012). Takaumarakenne ei ole mitenkään uusi tarinankerronnan muoto vaan esimerkiksi kirjallisuuden puolella Homeroksen *Odysseiassa* (750-650 eaa.) käytettiin tällaista rakennemuotoa jo ennen ajanlaskumme alkua. Elokuvissa tätä tarinankerronnan muotoa on käytetty tavalla tai toisella jo sata vuotta. Miksi tästä löytyy sitten niin suppeasti tietoa, vaikka ajan muokkaaminen ylipäänsä on olennainen osa elokuvankerrontaa?

2.1 Ajan muokkaaminen elokuvassa

Hauke Sterner (2014) aloittaa oman videoesseensä siteeraamalla David Bordwellia: ”On todistettua, että elokuvissa monet kerrontamenetelmät ovat riippuvaisia ajan muokkauksesta.” Harvat elokuvat kertovat tarinansa reaaliajassa. *Valamiesten ratkaisu* (1957) tai *Rakkautta ennen auringonlaskua* (2004) –elokuvissa ei ole ajallisia harppauksia eteen- tai taaksepäin, vaan kaikki tapahtuu tässä ja nyt. Normaalisessa kronologisessa elokuvassa jätetään kuitenkin yleensä kaikki turha pois. Elokuvan aika voi kattaa esimerkiksi yhden päivän, kuten *Rakkautta ennen aamua* (1995) -elokuvassa, kaksikymmentä vuotta, kuten *The Shawshank Redemption*issa (1994) tai vaikka kymmenen vuosisataa, kuten *The Fountain*issa (2006).

Elokuvassa voidaan käyttää hidastuksia, nopeutuksia tai pysäytyskuvaa esimerkiksi korostettaessa jännittävää tilannetta tai antamaan koomista vaikutelmaa. Kuvaa voidaan myös näyttää takaperin, kuten elokuvassa *Funny Games* (1997), jonka eräässä kohtauksessa kirjaimellisesti kelataan jo näytetyn tapahtuman alkuun, jonka jälkeen tapahtumia muutetaan. Myös elokuvassa *Superman* (1978) nähdään vastaavaa, kun teräsmies kääntää ajan kulun muuttamalla maapallon pyörimissuunnan. Kuvaruudulla voidaan myös samaan aikaan näyttää rinnakkain ja päällekkäin kuvia useammasta tapahtumasta tai kuvakulmasta, kuten elokuvassa *Sideways* (2003). Kaikki nämä asiat voidaan kirjoittaa käsikirjoitukseen, mutta ne ovat kuitenkin enemmän teknisiä elokuvakerronnan muotoja.

Takauman eli *flashback*in vastakohta on etuuma eli *flashforward*. Tällöin menneisyyden sijasta nähdään tulevaa. Etuuma on huomattavasti harvinaisempi elokuvakerronnan keino. Etuumia nähdään esimerkiksi elokuvissa *Viimeinen yhteys: The Dead Zone* (1983) ja *Sherlock Holmes* (2009). *The Dead Zone*ssa päähenkilöllä on kyky nähdä tulevaisuuteen. Kun hän kättelee senaattoriksi hakevaa ehdokasta, hän näkee ehdokkaan tulevaisuudessa Yhdysvaltojen presidentin virassa käynnistävän ydinsodan. *Sherlock Holmes*issa nimihenkilö kuvittelee mielessään etuuman kaltaisesti, miten tyrmää vastustajansa nyrkkeilyottelussa.

Tarina voidaan kertoa joko lineaarisesti eli kronologisesti tai epälineaarisesti eli epäkronologisesti. Quentin Tarantinon kaksi ensimmäistä ohjaustyötä olivat epälineaarisia. *Pulp Fiction* (1994) kertoo useamman toisiinsa liittyvän tarinan epäkronologisessa järjestyksessä, kun taas *Reservoir Dogs* (1992) kertoo yhden tarinan epälineaarisesti. Molemmissa elokuvissa esiintyy kuitenkin yksi tai useampi selkeä takaumajakso. Elokuvan *Memento* (2000) tarina kulkee käänteisesti tapahtumien lopusta tapahtumien alkupisteseen eli käänteisessä kronologiassa. Tässäkin elokuvassa on kuitenkin selkeitä takaumajaksoja, jotka kulkevat lineaarisesti epälineaarisen päätarinan rinnalla kohti samaa pistettä. Takaumien käyttö ei siis ole sidottu pelkästään kronologiseen kerrontaan.

Voidaan ajatella, että aina kun elokuvassa on takaumia, se tekee tarinasta automaattisesti epälineaarisen. En kuitenkaan laskisi yksittäisten takaumien sisältämiä elokuvia epälineaariseksi. Tekeekö yksittäinen takaumajakso esimerkiksi elokuvasta *Casablanca* (1942) epälineaarisen? Joskus tämä rajanveto on häilyvää ja määrittely lineaarisen ja epälineaarisen elokuvan välillä on vaikeaa. Näkemykseni mukaan, kun elokuvassa on selkeä takaumien muodostama oma tarinansa päätarinan ohessa, kuten *Citizen Kanessa*, voidaan puhua epälineaarisesta elokuvasta. Aronson (2012, 271) käyttää tällaisesta elokuvasta termiä monimutkainen takaumarakenne, johon voidaan luokitella myös elokuvat *Epäillyt* ja *Memento*.

Kun lähdin kirjoittamaan käsikirjoitustani *Mestari* (Liite 1), päädyin nopeasti käyttämään takaumia. Tarina mielestäni vaati sitä. Takaumien avulla tarina pysyi ytimekkäämpänä ja pääsin nopeammin draamaan käsiksi. Takaumaratkaisujen avulla pystyin säännöstelemään katsojille annettua tietoa ja näin pitämään päähenkilöön Aaroniin kohdistuvaa mysteerii yllä kauemmin. ”Ajan järjestäminen katsomiskokemukseksi on käsi-

kirjoittamista, dramaturgiaa, jonka mahdollisuudet ovat loputtomat.” (Vacklin & Rosenvall 2015, 473).

2.2 Takauman määritelmiä

Suomisanakirja.fi määrittelee sanan takauma näin: ”(rinnastetaan takautuma) romaanissa, elokuvassa tms. jakso, jossa palataan ajassa taaksepäin”.

Takauman avulla voidaan pelkän kertomisen sijaan näyttää mennyttä. Sillä voidaan välittää sekä sitä, mitä olisi voinut olla että sitä, mitä oikeasti oli. Se toimii niin draamassa kuin komediassakin. Se voi nostaa elokuvan voimaa, ja se on loistava väline avata henkilöhahmojen ajatusmaailmaa. (Aronson 2010, 252.) Takaumalla voidaan muistuttaa katsojaa menneestä jo elokuvassa nähdystä tapahtumasta tai takaumalla voidaan paljastaa jotain uutta tarinan kannalta merkittävää tietoa. Takauman avulla voidaan päästä lähemmäksi henkilöhahmoa ja ikään kuin kurkistaa hänen ajatuksiinsa; paljastaa esimerkiksi hahmon salaisuuksia, unelmia, toiveita ja pelkoja.

Robert McKee (1997, 341) kirjoittaa, että takauma on yksinkertaisesti eksposition eli selittämisen väline. Ekspositiolla tarkoitetaan tarinan ymmärtämisen kannalta tarpeellisen tiedon selittämistä katsojalle esimerkiksi hahmon taustasta, hahmojen välisestä suhteesta, jostain teknisestä laitteesta jne. McKee (1997, 341) jatkaa humoristisesti, että sen sijaan, että kirjoittaja kyllästyttäisi katsojaa pitkällä eksposition täyteisellä dialogilla, katsojaa voidaan kyllästyttää tylsällä faktapohjaisella takaumalla. Linda Seger (1994, 154) on samoilla linjoilla McKeen kanssa ja pitää takaumia yleensä enemmän informaationaalisina kuin dramaattisina. Takaumat, jotka selittävät henkilöhahmon motivaatiota, eivät välttämättä toimi, koska motivaation pitäisi viedä hahmoa eteenpäin ja takauma luonteeltaan pysäyttää toiminnan nykyhetkessä (Seger 1994, 154).

Syd Fieldin (n.d.) mukaan takaumat ovat henkilöhahmon funktiota, eivät tarinan. Takauma näyttää sen, mitä hahmo näkee, ajattelee, muistaa tai tuntee juuri sinä hetkenä. Takauman tarkoitus on yksinkertainen: se on tekniikka, joka rakentaa sillan ajan, paikan ja toiminnan välille paljastaakseen aiemmin tapahtuneen tunteellisen tapahtuman tai fyysisen konfliktin, joka vaikuttaa henkilöhahmoon. (Field n.d.)

Takaumat voidaan erotella internaalisiin eli sisäisiin ja eksternaalisiin eli ulkoisiin takaumiin (Sterner 2014). Sisäinen takauma on elokuvan aikajanan sisällä nähtävä tapahtuma, mikä yleensä on jo nähty jossain muodossa. Esimerkiksi *Fight Club*issa (1999) päähenkilö oivaltaa Tyler Durdenin olleen hänen oman mielensä tuotetta ja hän näkee takaumina hetkiä, jolloin luuli olevansa Tylerin kanssa, mutta olikin yksin. Ulkoinen takauma on elokuvan varsinaisen aikajanan ulkopuolelle sijoittuva tapahtuma. Esimerkiksi *Huuliharppukostajassa* (1968) nähdään takaumia, jotka sijoittuvat monien vuosien päähän.

Omassa käsikirjoituksessani pyrin juuri siihen, että takaumat ovat päähenkilö Aaronin juuri sinä hetkenä päälle puskevia tunteita ja muistoja dramaattisesta tapahtumasta, jotka sijoittuvat edelliseen päivään (liite 1, 11,13,17,18). Ne ovat siis ulkoisia takaumia. Takaumat selittävät Aaronin motivaatiota tulla isänsä luokse. Jotta takaumat eivät pysäyttäisi liikaa tarinan kulkua nykyhetkessä, kiinnitin erityistä huomiota siihen, missä kohdin takaumat tulevat tarinan kulussa ja minkä kestoisia takaumat ovat.

2.3 Suhtautuminen takaumiin

Oman kokemukseni mukaan, käytyäni tutkimuksen aikana eri käsikirjoitusoppaita läpi, takaumiin suhtaudutaan negatiivissävytteisesti ja niistä ei kirjoiteta kovin paljon. Aronson (2012) huomauttaa, että itse asiassa on yleistä, että kirjoittajia kehoitetaan olla käyttämättä takaumarakennetta tai aikahyppyjä ja jopa tuomitaan heikoksi kirjoittajaksi, jos käyttävät niitä.

Kaksi ehkä tunnetuinta ja arvostetuinta käsikirjoittajagurua ovat Field ja McKee. Fieldin (1994, 136) mukaan takaumien käyttö on vanhentunutta käsikirjoitustekniikkaa. Hän jatkaa, että eräs tuottaja on sanonut: ”Kun näen takauman käsikirjoituksessa, tiedän tarinan olevan ongelmissa.” Fieldin mukaan asia on niin, että ellei kirjoittaja ole yhtä luova kuin Woody Allen kirjoittaessaan *Annie Hallin* (1977), takaumien käyttöä pitäisi välttää. (Field 1994, 136.) McKee on hieman toiveikkaampi takaumien käytön suhteen. Hän (1997, 342) toteaa, että hyvin käytettynä takauma voi jopa lisätä tarinaan vauhtia. Sannottakoon, että McKeen yli 400-sivuisesta käsikirjoitusoppaasta *Storysta* takaumien käsittelylle on uhrattu kaksi sivua. Tämä on kuitenkin huomattavasti enemmän kuin Fieldin yksi kappale *Screenplay* –opaskirjassa.

Ymmärrän toki Fieldin ja McKeen asenteen, koska he ovat varmasti törmänneet lukuihin käsikirjoituksiin, joissa takaumat eivät toimi. Sitä tosin en ymmärrä, että miksi yritetään kieltää koko tarinankerronnan keino kokonaan, kun ennemminkin siihen pitäisi rohkeammin paneutua ja sisäistää takaumien ja takaumarakenteiden mahdollisuudet. Takaumien käyttö elokuvissa on vaikea laji ja on nähty, että ammattikäsitteittäjätkin voivat mennä siinä pieleen.

Elokuvat, kuten *Annie Hall*, *Citizen Kane* ja *Epäillyt* (1995) avaavat perinteisen kolmen näytöksen mallin auki ja antavat katsojalle täysin uudenlaisia mahdollisuuksia päästä hahmon pään sisälle ja nähdä mennyttä enemmän kuin vain kuulla siitä (Aronson 2010, 252). Uskon, että elokuva on edelleen kehittyvä media ja tulemme vielä näkemään uusia tarinankerronnan muotoja, joissa takaumilla voi olla suurikin rooli. Claudia Hunter Johnsonin (2005, 120) mukaan olemme niin sidoksissa saumattomaan todellisuuteen tässä kulttuurissa, ettemme huomaa elokuvan vapautta tarinankerronnassa. Aronson (2010, 253) huomauttaa, että takaumamuodot kehittyvät koko ajan ja uusia kerrontatapoja syntyy, koska katsojat ovat tottuneet epälineaarisiin tarinankerronnan muotoihin monimuotoisten TV-sarjojen kautta.

2.4 Takaumien historiaa elokuvissa

Menemättä hirveän syvälle takaumien historiaan on hyvä taustoittaa niiden kehitystä. Takaumat eivät suinkaan ole tuore ilmiö elokuvakerronnassa. Niitä esiintyi elokuvissa jo 1910-luvulla. Useimmat lähteet pitävät takaumien isänä amerikkalaista D.W. Griffithiä, vaikkakin italialaiset, ranskalaiset ja ruotsalaiset saattavat esittää oman kantansa tämän elokuvallisen ilmaisukeinon synnystä (Erickson, 1999). Esimerkiksi Griffithin *Kansakunnan synty* (1915) –elokuvassa nähdään klassinen takauma, kun etelävaltioiden nainen torjuu pohjoisvaltioiden miehen lähentelyt ja näkee tämän jälkeen näyn kuolleen ta veljestään sotatantereella (Hirsch 2004, 94).

Muodikasta takaumarakenteesta tuli Hollywoodissa *Citizen Kanen* (1941) ilmestymisen jälkeen (Erickson 1999). *Citizen Kanen* alussa mediamoguli Kane kuolee ja päästää suustaan sanan Rosebud. Elokuva kertoo lehtimiesten missiosta selvittää Kanen viimeisen sanan merkitys. He haastattelevat useita Kanen tunteneita ihmisiä, joista jokainen kertoo hänestä oman tarinansa, jotka nähdään takaumina. Nämä takaumat muodostavat

elämäkerrallisen tarinan miehestä, jonka elämän kaikki tunsivat, mutta itse miestä ei kukaan. Tämä oli hyvin vallankumouksellista tarinankerrontaa aikaansa nähden, koska tarina kerrotaan lähes täysin takaumilla (O’Bannon 2013, 92). Takaumarakenne on tässä hyvin perusteltua, kun luodaan kuvaa mystisestä ihmisestä. *Citizen Kane* onkin pohjimmitaan salapoliisitarina. Takaumat ovat ihmisten subjektiivisia näkökantoja Kanesta, mikä lisää miehen salaperäisyyttä, kunnes lopussa ainoastaan katsojille paljastetaan Rosebudin merkitys ja näin katsoja saa tietää jotain, mitä kukaan elokuvassa ei saa selville.

Monimutkaiset tai innovatiiviset takaumarakenteet eivät olleet elokuvan alkuaikoina katsojien suosiossa (Erickson 1999). Nykyään uskoisin, että katsojat ovat omaksuneet erilaiset takaumamuodot osana elokuvakerronnan tekniikkaa ja niiden ymmärtäminen on osa ihmisten kehittyntä medianlukutaitoa.

2.5 Takauman muotoilu käsikirjoituksessa

Käsikirjoitukseen takauma voidaan kirjoittaa ”alleviivatuin isoin kirjaimin kohtaausotsikon alkuun tai suluissa sen perään” (Vacklin & Rosenvall 2015, 370).

TAKAUMA - EXT. JUNA-ASEMA - AAMU

Aaron odottaa asemalla, kun juna saapuu laiturille.

tai:

EXT. JUNA-ASEMA - AAMU (TAKAUMA)

Aaron odottaa asemalla, kun juna saapuu laiturille.

Kuva tai takauma, joka kestää alle sekunnin, merkitään näin.

Sublim: Aaron seisoo yksin koulun pihalla.

Alle sekunnin kuva on mielestäni aika lyhyt aika, joten olen käyttänyt käsikirjoitukseni yli sekunnin mittaisissa takaumissa myös sublim-merkintää. Itse sanoisin aikarajan ”sublim-takauman” kohdalla olevan noin kolmen ja viiden sekunnin välillä, koska mielestäni sen mittainen välähdys ei vielä riko meneillään olevan kohtauksen jännitettä.

2.6 Syd Fieldin kolmen näytöksen malli

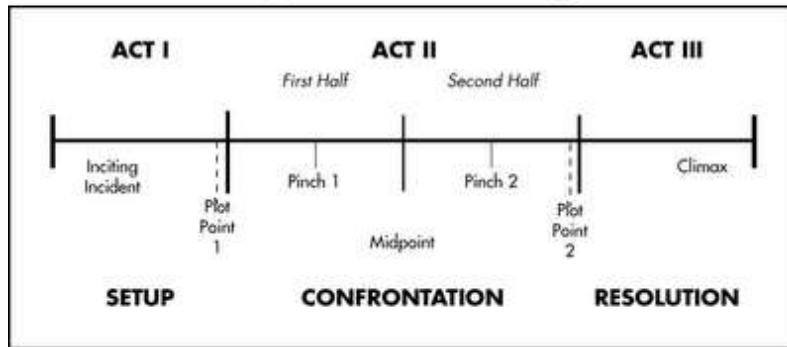
Jäljempänä käyn läpi Aronsonin takaumarakenteita. Jotta ne olisivat helpompi ymmärtää, on hyvä käydä läpi Fieldin perinteinen kolmen näytöksen rakenne. Jos kuvitellaan elokuvan kestävän kaksi tuntia, ensimmäinen näytös kestäisi 30 minuuttia, toinen 60 minuuttia ja kolmas 30 minuuttia.

Ensimmäinen näytös pitää sisällään esittelyn, katalyyisin (*inciting incident*) ja ensimmäisen käänteen (*plot point 1*). Lyhyesti sanottuna esittelyssä esitellään päähenkilö ja tarinan maailma. Katalyyysi aloittaa tarinan toiminnan eli päähenkilö sysätään seikkailuun (Seger 1994, 25). Katalyyysi johtaa ensimmäiseen käänteeseen, jossa päähenkilön toiminnan suunta muuttuu. Tähän asti päähenkilö on edennyt tiettyyn suuntaan, mutta tilanteen muuttuessa hän ei voi mennä siihen suuntaan enää. (Vacklin & Rosenvall 2015, 145.)

Toisen näytöksen puolella välissä tulee keskikohta eli *midpoint*. Keskikohdassa tapahtuu päähenkilölle jotain, minkä takia hän ei voi enää palata takaisin alkuperäiseen maailmaansa eli pisteeseen, missä hän oli tarinan alussa eli kyseessä on ”point of no return”. Toisen ja kolmannen näytöksen välissä on toinen käänne (*plot point 2*). Toisessa käänteessä päähenkilön toiminnan suunta muuttuu jälleen. Päähenkilö yleensä kokee tuolloin tarinan syvimmän hetken ja on mahdollisimman kaukana ongelman ratkaisemisesta. (Vacklin & Rosenvall 2015, 146-147.)

Kolmannessa näytöksessä on elokuvan klimaksi ja ratkaisu. Kliimaksissa päähenkilö taistelee kohti tavoitettaan ja hänellä on joko mahdollisuus ratkaista ongelma tai menettää kaikki. Ratkaisussa joko päähenkilö saavuttaa päämäärän tai vastaavasti epäonnistuu traagisesti. (Vacklin & Rosenvall 2015, 148.)

The Syd Field "Paradigm"



Kuva 1. Syd Fieldin kolmen näytöksen malli (Script Magazine 2013)

3 YKSINKERTAISTEN TAKAUMIEN PIIRTEET

Takaumien käyttö on elokuvissa monimuotoista. Niiden toteutus on ajan myötä synnyttänyt tiettyjä piirteitä, jotka ovat vakiintuneet elokuvakäyttöön. Parhaiten tätä asiaa päästään tarkastelemaan analysoimalla erilaisia takaumaratkaisuja. Seuraavissa luvuissa tutustun erilaisten takaumien piirteisiin, niiden toteutukseen elokuvissa ja siihen, miten takaumajaksoon tai –kohtaukseen siirrytään luontevasti. Samalla vertaan omia takaumaratkaisujani *Mestarissa* (liite 1) jo elokuvahistoriaan päätyneisiin takaumakeinoihin.

3.1 Subjektiivinen ja objektiivinen takauma

David Bordwell (2009) jakaa takaumat kahteen pääluokkaan: hahmokeskeiseen ja ulkopuoliseen. Hahmokeskeinen eli subjektiivinen takauma on yleensä henkilökohtainen muisto, jonka hahmo kokee elokuvan aikana. Esimerkiksi elokuvassa *The Revenant* (2015) päähenkilö näkee elokuvan aikana takaumia kuolleesta vaimostaan. Tällainen ratkaisu on kuin kurkistus päähenkilön pään sisälle, intiimi hetki hahmon ja katsojan välillä. Subjektiiviseksi takaumaksi lasketaan myös, jos henkilö kertoo tarinaa ja tämä tarina kuvitetaan (Bordwell 2009), kuten *Epäillyissä* ja *Citizen Kanessa*. Subjektiivisessä takaumassa on siis sisäänrakennettuna sääntö, että se on täysin hahmoon sidottu. Takaumassa ei siis pitäisi pystyä näkemään asioita, mitä tarinaa kertova henkilö ei ole todistanut.

Ulkopuolinen eli objektiivinen takauma ei ole sidottu mihinkään hahmoon vaan tarina yksinkertaisesti siirtyy ajassa taaksepäin (Bordwell 2009). Quentin Tarantino on käyttänyt tätä keinoa useissa elokuvissaan, myös hänen viimeisimmässään *The Hateful Eight*-fissa (2015), jossa siirrytään kyseisen päivän aamuun kesken tarinan. Kuten *The Hateful Eight*-fissa, takaumaa voi alustaa tekstiplanssi, jossa voi lukea esimerkiksi ”aiemmin sinä aamuna” tai ”vuosi 1871”.

Sekä subjektiivista että objektiivista takaumaa voi säestää voice-over. Subjektiivisessä takaumassa kertoja on yleensä henkilö, jonka takaumassa ollaan, kun taas objektiivisessä takaumassa kertoja on ulkopuolinen. Jos takauma on pitkä, voice-over ei yleensä jatku koko takauman ajan, vaan se vain johdattaa katsojan takaumakohtauksen alkuun.

Joskus on vaikea erottaa onko kyseessä subjektiivinen vai objektiivinen takauma. *Reservoir Dogs*issa Mr. White ja Mr. Pink ovat epäonnistuneen ryöstön jälkeen varastolla, kun White kysyy Pinkiltä, miten hän pääsi pakoon. Pink vastaa, että hän ampui itsensä pois. Tämän jälkeen leikataan Pinkiin juoksemassa kadulla poliisit perässä. Kyseessä voi olla subjektiivinen takauma, jossa visualisoidaan Pinkin kertomus katsojille, samalla kun hän kuvan ulkopuolella kertoo sitä Whitelle, tai kyseessä on objektiivinen takauma, jossa katsojille näytetään eksklusiivisesti Pinkin pakomatka. Jos takauma on subjektiivinen, silloin se voi myös olla valheellinen takauma. Pink voisi valehdella Whitelle ja näin ollen hän olisi ilmiantaja, jota he yrittävät selvittää. Ehkä Tarantino on halunnut tarkoituksella tehdä takaumasta monitulkintaisen, jotta se ei anna vastauksia suuntaan tai toiseen.

Alfred Hitchcock kehitti elokuvaan *Esirippu laskee* (1950) hyvän ajatuksen siitä, että takauman pitäisi olla hahmon subjektiivinen totuus (Erickson 1999). Elokuvasa todistaja kertoo rikoksesta, joka nähdään takaumana. Lopussa paljastuu, että todistaja valeheli eli nähty takauma olikin valhetta. Ericksonin (1999) mukaan yleisö tunsu itsensä huijatuksi. Ns. valheellinen takauma ei välttämättä toimi elokuvassa ellei sitä ole perusteltu, kuten on esimerkiksi elokuvassa *Rashomon* (1950), jossa tehdystä murhasta nähdään neljän todistajan kertomukset ja näin ollen valheelliset takaumat ovat osa juonta. Epärehellisiä kertojia ja näin ollen valheellisiä takaumia löytyy myös elokuvista *Fight Club* ja *Epäillyt*. Valheellisuus näissä elokuvissa liittyy henkilöiden identiteetteihin eikä tarinaan, joten katsojaa ei hämätä liikaa.

Elokuvasa *Kierot Kytät* (2002) käytetään myös valheellisista takaumaa. Elokuva alkaa eräänlaisella takaumalla, jossa James Spader pakenee poliisia autolla. Hänellä on autossa kassi, joka on täynnä rahaa sekä pellenaamari. Hän pääsee pakoon pikkukaupungin poliiseja. Tämän jälkeen kerrotaan, että pankki on ryöstetty. FBI-agentti kuulustelee poliisia, joka ajoi Spaderia takaa. Poliisi kertoo Spaderin ryöstäneen pankin ja pakenevan, mikä näytetään myös takaumana. Katsojalla ei ole tässä vaiheessa mitään syytä epäillä, että Spader ei olisi ryöstänyt pankkia. Näin ei kuitenkaan ole, vaan Spader on syytön. Itse asiassa poliisi ja hänen työkaverinsa olivat ryöstön takana. Spader on oikeasti poliisi itsekkin. Kun hän näki ryöstön, lähti hän ajamaan ryöstäjiä takaa. Pidättyään ryöstäjiä, hän päätyy heidän kanssaan tulitaisteluun ja pakenemaan ryöstäjiä heidän autolla. Eli elokuvan alussa nähty takaa-ajo oli todellinen tilanne, mutta katsojalla ei ollut tässä vaiheessa vielä tietoa koko totuudesta. Elokuva sekoittaa valheellisia ta-

kaumia objektiivisten takaumien sekaan, mikä on ajatuksena mielenkiintoinen. Eli alun objektiivinen takaumakin paljastuu lopulta valheelliseksi, joten periaatteessa objektiivinen takaumakin voi olla valheellinen, jos se näytetään valheellisessa kontekstissa.

Elokuvassa voi siis olla sekä objektiivisia että subjektiivisia takaumia. Esimerkiksi elokuvassa *Kill Bill: Vol.1* (2003) Morsian näkee subjektiivisia takaumia kostoretkensä aikana, mutta elokuvassa on myös objektiivinen taustatarina Ren-O-Ishiin noususta Japanin rikollisjärjestön johtoon. Nämä takaumamuodot kannattaa kuitenkin elokuvan sisällä erottaa toisistaan tyyllisesti. *Kill Bill*issa tämä tehdään selkeästi. Subjektiivisiin takaumiin siirrytään Morsiamen lähikuvan kautta ja objektiivinen takauma O-Ren-Ishiistä näytetään täysin animaatiomuodossa.

Monesti elokuvat saattavat rikkoa takaumien löysiä sääntöjä ja esimerkiksi subjektiiviset takaumat voivat näyttää myös objektiivista informaatiota (Bordwell 2009). Ingmar Bergmanin *Rakkauden oppitunti* (1954) –elokuvassa ollaan erään hahmon takaumassa ja jossain vaiheessa hahmo poistuu tilanteesta, mutta takauma jatkuu silti tämän jälkeenkin eli hahmo muistaa asioita, joita hän ei ole koskaan todistanut (Erickson, 1999). Toinen esimerkki takaumien löysistä säännöistä on *Pelastakaa sotamies Ryan*issa (1998), jossa on kyse ehkä enemmänkin katsojan huijaamisesta kuin sääntöjen rikkomista. Siinä nähdään alussa vanha mies, jonka silmien lähikuvan kautta siirrytään takaumaan, mikä on tyypillistä subjektiiviselle takaumalle. Katsojalle siis uskotellaan, että takaumassa seurataan alun vanhan miehen muistoja, mutta lopussa paljastuu, että alun vanha mies ilmestyykin tarinaan vasta elokuvan loppupuolella. Hän ei siis ole voinut muistella asioita, joita hän ei ole kokenut, mikä tekeekin takaumasta objektiivisen.

Omassa käsikirjoituksessani on sekä subjektiivisia takaumia että yksi objektiivinen ta-kaumajakso. Subjektiiviset takaumat ovat selkeästi päähenkilö Aaronin kokemia tapahtumia, joiden laukaisijoihin tai motivoijiin perehdyn luvussa 3.3. Objektiivinen ta-kaumajakso (liite 1, 3-4) näyttää Aaronin samana aamuna valehtelemassa äidilleen menevänsä kouluun, mutta sen sijaan hän varastaa äitinsä lompakosta rahaa ja lähtee junalla isänsä luokse. Koen, että jaksolla on kaksi tarkoitusta. Ensinnäkin se on tavallaan valheellinen objektiivinen takauma, jossa Aaron näytetään varastelevana teininä. Tässä vaiheessa katsoja ei vielä tiedä hänen perimmäisiä motiivejaan ja kontekstia miksi hän varastaa ja lähtee tapaamaan isäänsä. Tarkoitus on esittää hänet samassa valossa kuin hänen isänsä, joka myös varastaa rahaa äidin hahmolta elokuvan alussa. Jakson toinen

tarkoitus on täysin ekspositionaalinen. Jakso näyttää, mistä Aaron sai rahat, joilla on rooli myöhemmin elokuvassa. Vaihtoehtoisesti elokuva voisi myös alkaa tällä jaksolla ja kulkea lineaarisesti siihen, kun Aaron on isänsä ovelta, mutta tällä ratkaisulla tarinassa päästään mielestäni tehokkaammin liikkeelle.

3.2 Takaumien käyttö

Takaumassa voidaan näyttää jokin dramaattinen tapahtuma tai mysteeri, joka ei ole vielä ratkennut (Vacklin & Rosenvall 2015, 104). Salapoliisitarinoille on yleistä, että takaumien kautta nähdään kuulusteltavien kertomuksia visuaalisessa muodossa ja lopussa paljastetaan samaan tapaan, miten rikos oikeasti tapahtui. Esimerkiksi elokuvassa *Epäilyt Verbal Kint* on kuulusteltavana koko elokuvan ajan ja takaumien kautta selviää, mitä on tapahtunut. Takaumien ei kuitenkaan välttämättä tarvitse selittää tai selkeyttää tilanteita, ne voivat myös tehdä asioista monimutkaisempia (Bordwell 2009). Esimerkiksi valheelliset takaumat ja takaumat, jotka näyttävät vain osan totuudesta monimutkaistavat tarinaa.

Takauma voi selittää, miksi henkilö käyttäytyy niin kuin käyttäytyy (Bordwell 2009). *Huuliharppukostajassa* nimihenkilöstä ei kerrota juurikaan mitään. Kun hän kohtaa ensimmäisen kerran Frankin, tämä laukaisee lyhyen takauman, joka ei vielä paljasta muuta kuin sen, että jotain merkittävää näiden hahmojen kohtaamisessa on. Lyhyet takaumat toistuvat vielä muutaman kerran, mutta katsojalle ei paljasteta tietoa kostajan motiiveista ennen kuin lopussa nähtävässä dramaattisessa takaumassa. Segerin (1994, 154) mukaan takaumat, joiden on tarkoitus selittää hahmon motivaatiota, harvoin toimivat. Tämä voi pitää paikkaansa, mutta miksi se sitten toimii *Huuliharppukostajassa*? Kostajan hahmon motivaation selittävä takauma tulee vasta elokuvan lopussa ja sitä edeltävät takaumat vain vihjaavat jostain merkittävästä ja ruokkivat hahmon ympärille kertynyttä mysteeriä. Takauma, jonka tehtävä on paljastaa mysteeri, toimii parhaiten, kun se säästetään mahdollisimman myöhäiseksi elokuvassa.

Pulp Fictionin (1994) takaumakohtauksessa Christopher Walken kertoo pitkän tarinan pojalle kellon historiasta ja miten se nyt päättyy pojalle. Tämä on myös esimerkki takaumasta, joka selittää hahmon motivaatiota. Jos katsojalla ei olisi tätä tietoa, kun Bruce Willis kuoleman uhallalla menee hakemaan kelloa, katsoja varmasti ajattelisi, että

sehän on vain kello, miksi Bruce toimii noin? Takauma selittää katsojalle, että kellon tunnearvo on mittaamaton.

Takauma voi olla sekä lyhyt että pitkä. Takauman kesto on mielestäni hyvin tärkeä osa toimivan takauman luomisessa. Liian pitkä takauma voi pilata elokuvan jännitteen. Takauman pitäisi paljastaa se, mitä sillä on paljastettavana ja sen jälkeen tarina jatkuu eteenpäin. Saara Cantell (2011, 111) kirjoittaa lyhytelokuvien ja pitkien elokuvien erotavasta tekijästä, joka on ”tiivistämisen vaade”. Takaumaa voidaan ajatella tavallaan lyhytelokuvana pitkän elokuvan sisällä tai ainakin siihen pitäisi suhtautua kuin lyhytelokuvaan. ”Yksittäisten kohtausten osalta pitkässä draamassakin on monesti hyvä pyrkiä ytimekkyyteen” (Cantell 2011, 111). Päähuomio lineaarisessa elokuvassa on nykyhetkessä, joten takauman pitäisi kertoa vain se, mikä on oleellista nykyisyyden tarinan kannalta ja kertoa se mahdollisimman tiivistetysti.

*The Hateful Eight*issa on esimerkiksi takaumajakso, joka mielestäni kaipaisi tiivistämistä. Elokuvan pohjalla toimii mysteeri, jossa Marquis Warren pyrkii selvittämään, kuka tai ketkä majapaikassa olevista ovat vihollisia. Takaumaan siirrytään sen jälkeen, kun Warrenia ammutaan lattian alta. Takauman alkuvaiheessa viholliset paljastetaan katsojille, mutta tämän jälkeen takauma jatkuu vielä pitkään. Elokuva yrittää rakentaa jännitystä sillä, mitä viholliset tekevät majapaikan pitäjille. Tämä toimisi muuten, mutta katsoja on jo saanut tarpeeksi vihjeitä siitä, mitä majapaikan pitäjille tapahtuu. Takaumatäten paljastaa asioita, joita katsoja jo tietää, mutta pyrkii silti luomaan jännitettä tilanteesta. Kohtaus toimisi loistavasti itsenäisenä lyhytelokuvana, mutta kun se on pitkän elokuvan kontekstissa, se voi turhauttaa katsojaa, joka vain haluaa nähdä mitä nykyhetkessä tapahtuu.

Sidney Lumetin elokuvassa *Panttilainaja* (1964) päähenkilö näkee tukahdutettuja muistoja keskitysleiristä. Lumet yhdessä leikkaaja Ralph Rosenbloomin kanssa miettivät elokuvaa leikatessa, että miten ihmisen muisti toimii. ”Pitkään pohdittuani tajusin, että tukahdutettu tunne sukelsi esiin yhä pitempinä ja pitempinä ryöpsähdyksinä, kunnes se lopulta nousi kokonaan pintaan ja hallitsi kaikkea muuta tietoista ajattelua ja syrjäytti sen.” (Lumet 1995, 187). He päätyivät leikkaamaan ensimmäisistä takaumavälähdyksistä niin lyhyitä, että katsoja ei ehdi havaita mitä niissä tapahtuu. Ainoastaan parin kolmen välähdyksen jälkeen kuvat pitenevät, kunnes lopulta takauma nähdään kokonaisuudessaan. *Fight Club*issa on hieman samanlaista piilotajuista leikkaamista, kun Tyler

Durden näkyy ruudun pituisina välähdyksinä elokuvan alussa ikään kuin tukahdutettuna kuvitelmana, joka on tulossa ottamaan vallan päähenkilön mielestä.

Takaumien käytöllä voidaan luoda komediallisia kontrasteja. Esimerkiksi hahmo kertoo kavereilleen, että tilanne meni hyvin, mutta takaumassa nähdään, että tilanne ei todellakaan mennyt putkeen. *Wolf of Wall Street*issa (2013) katsojalle näytetään ensin valheellisesti, että Jordan ajoi huumeiden vaikutuksen alla auton vahingoittumattomana kotiin. Hetken päästä nähdään takaumassa, miten autolla ajo oikeasti sujui. *Laulavat sadepisarat* (1952) alkaa kohtauksella, jossa päähenkilö kertoo hänen uransa alkuajoista hyvin ruusuiseen sävyyn, mutta takaumamontaasissa nähdään komedialliseen sävyyn, että asiat eivät oikeasti menneet ihan niin ruusuisesti. *Kiss Kiss Bang Bang*issa (2005) päähenkilö on Hollywood-juhlissa, jossa hän keskustelee nuoren naisen kanssa. Nainen kertoo, että hän on näyttelijä ja nopeassa takaumassa näytetään hänen roolisuoritus ihmmissielokuvassa, jossa hän kiljuu alasti ja ihmmissusi lyö häneltä pään irti. Nainen ei ole mitenkään tärkeä elokuvan kannalta, mutta takauma kertoo jotain olennaista siitä maailmasta, missä päähenkilö seikkailee. *Annie Hall* sen sijaan sekoittaa takaumiinsa fantasian piirteitä. Päähenkilö Alvy esimerkiksi osallistuu aikuisena oman lapsuuden muistoonsa ja kommentoi sitä sivusta seuraten.

Takaumilla voidaan löytää rinnakkaisuutta henkilön elämään ja tätä kautta uusia merkityksiä hahmon luonteeseen ja tilanteeseen. Esimerkiksi *Kummisetä II:n* (1974) lopussa, kun Michael Corleone on murhauttanut veljensä, ajanut vaimonsa luotaan ja hänen läheisensä ovat kuolleet, nähdään takauma, jossa koko perhe on illallispöydän ääressä elossa ja onnellisena. Tunnelma tosin muuttuu siinä hetkessä, kun Michael kertoo värytyneensä sotavoimiin. Perhe ei ota tätä uutista ilolla vastaan ja kaikki poistuvat pöydästä. Michael jää istumaan pöytään yksin ja palataan nykyhetkeen, jossa Michael on myös yksin tekemiensä päätösten ja ehdottomuutensa vuoksi.

Aiemmat esimerkit ovat olleet visuaalisia takaumia, mutta takauma voi olla myös audiitiivinen eli äänellinen. Henkilö voi muistaa puhetta, musiikkia tai mitä tahansa ääniä. *Kon-Tikissä* (2012) henkilö uppoaa veden alle elokuvan loppupuolella ja kuulee takaumana hänen ystäviensä samat huudot, kun hän putosi lapsena avantoon elokuvan alussa. *Syntynyt 4. heinäkuuta* (1989) –elokuvassa sotaveteraani Ron Kovic kokee audiitiivisen takauman, kun hän kuulee nykyhetkessä lapsen itkua. Tämä muistuttaa häntä

Vietnamin sodasta. Takauma koostuu voimistuvilla helikopterin äänillä ja pommien räjähdyksillä, mitkä esiintyvät vain Kovicin omassa mielessä.

Päädyin käyttämään käsikirjoituksessani samanlaista takaumamallia kuin *Huuliharppukostajassa* on. Pitkin elokuvaa Aaron näkee nopeita välähdyksiä kiusaamistilanteista koulussa (liite 1, 11,13,17). Lyhyet takaumat eivät vielä itsessään paljasta mitään. Vasta kun Aaron kokee nykyhetkessä vahvimman tunteellisen ryöpy, kun hänen isänsä varastaa hänen rahansa, mysteeri avautuu ja nähdään koulun pihalla tapahtunut episodi (liite 1, 18). Aaron on kiusaajiensa ympäröimänä ja päästäkseen karkuun hän potkaisee toista haarojen väliin. Syy, miksi hän on lähtenyt isänsä luo, on, että hän hakee sieltä turvapaikkaa. Aaron pelkää sitä, mitä koulussa tulisi vastaan, jos hän palaisi sinne.

Takaumien keston kiinnitin erityisesti huomiota. Käsikirjoituksen aiemmassa versiossa lyhyet välähdystakaumat olivat pidempiä kokonaisia kohtauksia, jotka kuvasivat Aaronin koulupäivää laajemmin. Ne kuitenkin rikkoivat liikaa tarinan kulkua nykyajassa, missä katsojan mielenkiinto on. Ymmärsin, että takaumien oleellinen informaatio on kerrottavissa paljon lyhyemmin. ”Kokemuksen lyhyydellä on kiistatta joku suhde sen intensiteettiin – ja uskoakseni myös katsomiskokemusta mahdollisesti seuraavaan hämmennykseen. Pitkässä elokuvassa aikaa tarinan maailman sisälle menemiseen (ja sieltä poistumiseen) on enemmän.” (Cantell 2011, 112.)

Tutustuminen elokuvien *Huuliharppukostaja* ja *Medusan isku* (2004) lyhyisiin takaumiin sai minut ymmärtämään, että takaumilla ei tarvitse paljastaa yksityiskohtia, jotka eivät liity kokonaisuuteen. Sen sijaan niillä voidaan säännöstellä katsojalle annettua informaatiota pienemmissä annoksissa. Käsikirjoitukseni on lyhytelokuvan mittainen, joten takaumien kesto on kokonaisuuteen nähden vielä tärkeämpää kuin pitkässä elokuvassa. Cantellin ”tiivistämisen vaade” tosin koskee koko lyhytelokuvamuotoa, eikä vain takaumia.

3.3 Takauman motivoija

Sterner (2014) siteeraa Maureen Turimia (1989) videoesseessään: ”Yhtäkkiä näyttäen mennyttä, takaumat voivat yllättäen tarjota uusia merkityksiä henkilöön, paikkaan tai esineeseen.” Perinteisen takauman motivoija tai laukaisija on se, että henkilö alkaa ker-

too tarinaa. Takauman tarinaa voidaan kertoa joko suoraan katsojalle voice-overin kautta kuten *Fight Club*issa tai hahmo voi kertoa toiselle hahmolle tapahtuneesta kuulustelutilanteesta kuten elokuvassa *Epäillyt*. Takauman voi käynnistää myös esimerkiksi päiväkirjan lukeminen, jota yleensä säestää kirjoittajan voice-over, tai takaumaan voidaan siirtyä suoraan tekstistä kuten *Citizen Kanessa*. Takauman voi kuitenkin laukaista moni eri asia: paikka, esine, ääni jne.

Rocky V:ssa (1990) Balboa menee käymään vanhassa treenisalissaan ja tämä laukaisee hänessä muistoja. Hän näkee salin kehässä itsensä ja valmentajansa vuosia aiemmin. *Stand by Me* (1986) –elokuvassa päähenkilö menee kuolleen veljensä huoneeseen, mikä saa hänet muistamaan veljen kanssa käydyin keskustelun samassa paikassa. *Paluu Yorkshireen* (2007) –elokuvassa Colin Firth palaa lapsuuden kotiinsa, mikä käynnistää kokonaisen sarjan takaumia. Näissä esimerkeissä henkilölle tärkeä tila tai paikka motivoi kyseiseen paikkaan liittyvän takauman ilmenemisen.

Panttilainajassa päähenkilön takaumia laukaisee moni asia. Ensimmäisen takauman aiheuttaa haukkuvat koirat ja toisen sormus, jotka molemmat liittyivät eri tavoilla hänen aikaansa keskitysleirillä. Alaston nainen tarjoaa itseään päähenkilölle ja tämä laukaisee takauman hänen vaimostaan, jota natsit hyväksikäyttivät. Kun hän matkustaa junassa, takauma vie hänet takaisin täyteen juutalaisvankien kuljetusvaunuun. Lopussa perhoset muistuttavat häntä perheen kesken vietetystä piknikistä, joka keskeytyy natsisotilaiden tullessa paikalle. *Panttilainajassa* takaumien motivoijina toimivat arkiset asiat kuten eläimet, esineet, toinen ihminen ja junalla matkustaminen.

Sormus toimii takauman laukaisijana myös elokuvassa *Kuudes aisti* (1999). Bruce näkee vaimonsa pudottavan hänen vihkisormuksensa lattialle, jonka hän luuli olevan sormessaan. Tämä saa hänet tajuamaan totuuden itsestään ja muistamaan jo elokuvassa nähtyjä tapahtumia, joita nyt katsotaan täysin uudessa valossa samalla tavalla kuin *Fight Club*issa päähenkilön ymmärtäessä totuuden itsestään. *Taistelijan* (1982) alussa Rambon Vietnamin sodan traumat tulevat pintaan, kun hän näkee poliisiasemalla kalterit, jotka muistuttavat häntä Vietkongin tiikerihäkistä. Kun poliisit kohtelevat Ramboa kovaotteisesti, tämä tuo muistot vankileiristä ja kidutuksesta vielä vahvemmin esiin. Rambo ajautuu mielessään jälleen keskelle sota. *Hiroshima, rakastettuni* (1959) yllättää takaumalla rauhallisessa kohtauksessa, jossa nainen katsoo sängyllä makaavaa miestä. Yhtäkkiä nainen näkee sotilaan makaavan maassa. Takauman motivoi miehen asento,

joka muistuttaa naista kuolleesta sotilaasta, jonka hän nähnyt sota-aikana. Takaumien motivoija voi siis olla oikeastaan mikä vain, kunhan se on vahvasti sidoksissa takau-massa esiintyviin asioihin.

Sitten on takaumia, joiden laukaisija ei ole selvä, ainakaan aluksi. *Kill Bill: Vol.2*:ssa (2004) Morsian haudataan elävältä, jonka jälkeen nähdään hänen koulutusjakso Pai Mein opissa. Takaumassa selviää keino, miten Morsian pääsee haudasta pois. Takauma on siis relevantti kyseessä olevaan tilanteeseen. Voidaan sanoa, että henkilön traaginen tilanne laukaisee takauman. *Oldboyn* (2003) lopussa tarinan antagonisti on hississä ja kokee takauman. Henkilö on juuri saanut päätökseen vuosien mittaisen kosto-operaation ja on päättämässä omia päiviään, joten hän näkee takaumana hetken, joka käynnisti kai-ken. Tässäkin henkilön kohtalokas tilanne laukaisee takauman.

Joskus takauma on verhottu unikohtaukseksi. Aikamatkailuelokuvassa *12 apinaa* (1995) Bruce Willis näkee toistuvasti unta samasta tapahtumasta, joka lopussa paljastuu todel-liseksi tilanteeksi, jonka hän on todistanut lapsena. *Terminator -tuhoajassa* (1984) Kyle Reese näkee painajaisia koneiden ja ihmisten välisestä sota-ajasta. Ei ole täysin selvää ovatko nämä totuudenmukaisia takaumia vai vain unia, mutta ne kuvastavat tulevaisuu-den maailmaa ja elinoloja, joten laskisin ne takaumiksi.

Takauman motivoija voi olla myös ääni. Saksalaisessa *Bernin ihmeessä* (2003) kalliiporan ääni muistuttaa henkilöahmoa konekiväärin äänestä ja mieleen tulevat sodan kau-heudet saavat hänet sekoamaan. Huomattavaa on, että *Syntynyt 4. heinäkuuta* tapaan takauma ei visualisoidu missään vaiheessa, vaan se perustuu täysin sotaan liittyviin ää-niin.

Edellä olevien esimerkkien johdattelemana pyrin löytämään käsikirjoitukseni takaumille uskottavat motivoijat. Käsikirjoitukseni ensimmäisessä kohtauksessa (liite 1, 1) Aaronin takauman motivoi odotus siitä, että hän tulee kohta tapaamaan isänsä pitkän ajan jäl-keen. Hän muistaa hetken, jolloin hän tapasi isänsä edellisen kerran, kun hän oli vielä pikkupoika. Yhden takauman (liite 1, 13) laukaisee isän utelu siitä, että onko Aaronilla kavereita. Takaumassa nähdään Aaron yksin koulun pihalla, minkä on tarkoitus kertoa katsojille totuus Aaronin yksinäisyydestä, kun Aaron valehtelee isälleen.

Koulukiusaamiseen liittyvät takaumat Aaronissa motivoi eri asiat. Ensimmäisen takauman (liite 1, 11) laukaisee isän lähellä norakoilevat teini-ikäiset, jotka muistuttavat käyttäytymisellään kiusaajia. Toisessa takaumassa (liite 1, 17) isän nyrkkiin puristunut nyrkki saa Aaronin näkemään kiusaajien uhkaavat nyrkit. Kolmannessa ja viimeisessä kiusaajiin liittyvässä takaumassa (liite 1, 18) Aaronin henkinen alemmuustila avaa koulussa tapahtuneen kiusaamistilanteen lopullisesti auki.

4 LINDA ARONSONIN TAKAUMARAKENTEET

Aronson (2010) listaa viisi yksinkertaista takaumarakennetta. Ne ovat vapaasti suomennettuna kuvitus/muisto, katumustakauma, epilogitakauma, ennakkotakauma ja elämän mullistava tapahtuma –takauma. (Suomennotokset eivät ole yleisessä käytössä vaan kirjoittajan omia käännöksiä.) Aronsonin rakenteet seuraavat lähes poikkeuksetta perinteistä kolmen näytöksen rakennetta. Yksinkertaisten takaumamuotojen lisäksi on monimutkainen takaumarakenne.

Aiemmissä luvuissa käsittelemiäni yksinkertaisia takaumia Aronson kutsuu takaumiksi kuvituksena/muistona. Käsitelin niitä jo aiemmissä luvuissa, joten en syvenny niihin tässä laajemmin. En myöskään laskisi yksinkertaisia takaumia sisältäviä elokuvia takaumarakenteisiksi elokuviksi, koska niihin ei sisälly kokonaisuuteen vaikuttavia takaumarakenteisiä tekijöitä. Aronsonkaan ei anna takaumiin kuvituksena/muistona käyttöön selkeitä rakenteellisia ohjeita, kuten muihin takaumarakenteisiin. Keskityn enemmän neljään muuhun takaumarakenteeseen. Aronsonin monimutkainen takaumarakenteen jätän pois käsittelystä, koska mielestäni monimutkaista takaumarakennetta ei välttämättä pystytä soveltamaan lyhytelokuvaan toisin kuin yksinkertaisia rakenteita.

4.1 Kuvitus/muisto takaumana

Kuvitus/muisto takaumana (*flashback as illustration/memory*) on yksinkertaisin väline avata hahmojen menneisyyttä. Tällöin käytetään vanhaa käsikirjoittajan sääntöä: näytä, älä kerro. Esimerkiksi, jos rikosetsivä kysyy ”Missä olit tiistai-iltana?”, näemme kuvituksena/muistona kuulusteltavan tiistai-illan tapahtumat yleensä vielä voice-overin kera. Takaumia on hyvä käyttää kaavamaisesti. Jos kuulusteltavia on esimerkiksi useampia, niin on hyvä käyttää takaumaa jokaisen kohdalla, jotta katsoja pystyy jo varautumaan takaumaan ja katsomiskokemus on selkeämpi. Tässä on hyvä muistaa, että jos takauma vain näyttää saman, mitä juuri on sanottu, niin se on vain ajanhukkaa. Aronson painottaa, että takauman pitää olla todella tärkeä elokuvan myöhempien tapahtumien kannalta. Sarja erilaisia takaumia, jotka eivät linkity keskenään tai päätarinaa, käyvät tylsäksi todella nopeasti. (Aronson 2010, 255.)

4.2 Epilogitakauma

Elokuvassa *Casino* (1995) Ace Rothstein kävelee autolleen, joka räjähtää. *Fight Club*-sa kertoja istuu tuolilla ja Tyler Durden pitää asetta hänen suussaan. *Pelastakaa sotamies Ryan*issa vanha mies kävelee sotilashautausmaalle, jossa hän polvistuu itkemään haudalle. Kaikki nämä esimerkit ovat elokuvien alkukohtauksia, mutta niihin palataan elokuvan lopussa. Tällaisesta takaumarakenteesta Aronson käyttää nimeä *bookend flashback*, jota on vaikea suomentaa. Itse olen suomentanut sen epilogitakaumaksi, jonka perustelen luvun lopussa.

Epilogitakaumaelokuvat alkavat kohtauksen tai lyhyen jakson mittaisena nykyhetkestä, minkä jälkeen siirrytään menneisyyteen tarinan alkuun ja kerrotaan, mitkä tapahtumat johtivat tähän tilanteeseen. *Casinossa* hypätään alkutekstijakson jälkeen kymmenen vuotta ajassa taaksepäin ja kerrotaan Ace Rothsteinin tarina. *Fight Club*issa leikataan voice-over –kertojan johdattelemana aikaan, jolloin kertoja ei vielä tuntenut herra Durdenia. *Pelastakaa sotamies Ryan*issa siirrytään vanhan miehen silmien lähikuvan kautta vuoteen 1944 ja Normandian maihinnousuun. Epilogitakaumarakenteelle on ominaista, että alkua lukuun ottamatta tarina kulkee kronologisesti ilman keskeytyksiä (Aronson 2010, 257). Kun elokuvat ovat saaneet tarinansa kerrottua, palataan elokuvan alkukohtaukseen ja saatetaan tarina loppuun.

Näihin loppuihin yleensä sisältyy jonkinlainen yllätys, joka muuttaa koko elokuvan tarkoitusta ja antaa vahvan viime hetken nosteen. Käänte on tarpeellinen, koska muuten palataan samaan, mitä on jo nähty ja se olisi antiklimaksi. (Aronson 2010, 257.) Aronson käyttää tästä termiä Rosebud-käänte. Rosebud on nimihenkilön viimeiset sanat elokuvassa *Citizen Kane*, jossa koko elokuvan ajan yritetään selvittää, mitä Rosebud tarkoittaa, mutta elokuvan henkilöille se ei missään vaiheessa selviä. Katsojille tämä tieto tosin suodaan elokuvan viimeisessä kuvassa. Kuten *Citizen Kanessa*, Rosebud-käänte yleensä tarjoaa draamallista ironiaa (Aronson 2010, 257), missä katsojalle on annettu informaatiota, joka tarinan henkilöiltä puuttuu (Vacklin & Rosenvall 2015, 227).

Epilogitakaumaelokuvat voidaan jakaa kahteen luokkaan Rosebud-käänteeseen luonteen mukaan. On liikuttava Rosebud-käänte ja on shokeeraava Rosebud-käänte. (Aronson 2010, 258). Liikuttavan Rosebud-käänteisen elokuvan alussa ja lopussa nähtävässä kohtauksessa on yleensä vanhempi henkilö, jonka muisteloista tarinassa on kyse. Näin on

myös *Pelastakaa sotamies Ryan*issa ja *Titanic*issa (1997), mutta esimerkiksi *Matkalla Perditioniin* (2002) -elokuvassa muistelijä on nuori poika ja *Stand by Me* keskikäinen mies. *Pelastakaa sotamies Ryan*issa Rosebud-käänteeseen liittyy nimenomaan tähän vanhaan mieheen, jonka henkilöllisyyttä ei paljasteta elokuvan alussa. Käänteeseen on, että vanha mies ei olekaan Tom Hanksin esittämä hahmo, jota seurataan koko elokuvan ajan, vaan nimihenkilö Ryan itse. Tämä tuo elokuvalla viime hetkillä uuden näkökulman ja uuden merkityksen. Aronson (2010, 258) huomauttaakin, että hyvin käytettynä liikuttava Rosebud-käänteeseen voi antaa elokuvalla arvokkuutta ja se vetoaa tunteisiin, mutta huonosti käytettynä se voi tuntua tarpeettomalta ja ylisentimentaaliselta.

Esimerkkejä shokeeraavan Rosebud-käänteeseen elokuvista ovat aiemmin mainitut *Casino* ja *Fight club*. Shokeeraavan näistä käänteistä tekee niiden puun takaa tulevan yllätyksellisuuden lisäksi niihin liittyvä väkivalta. *Casinossa* käänteeseen on se, että Ace Rothstein ei kuolekaan auton räjähdyksestä. *Fight Club*issa käänteeseen on Tyler Durdenin identiteetin paljastuminen ja kuolema.

Epilogin määritelmä on Uuden sivistyssanakirjan (1993, 188) mukaan ”jälki- tai loppupuhe; draamassa päätoiminnasta myöhempään aikaan sijoitettu päätösosa”. Tämä kuvaus pätee hyvin *Pelastakaa sotamies Ryan*iin ja erityisesti *Stand by Me* -elokuvaan, joissa alun ja lopun tapahtumat ovat ajallisesti selkeästi erillään varsinaisesta tarinasta. *Stand by Me* alkaa siitä, kun päähenkilö näkee lehdessä otsikon, jossa kerrotaan erään miehen kuolleen puukotuksessa. Tästä siirrytään varsinaiseen tarinaan, joka tapahtui päähenkilön ollessa 12-vuotias poika. Tarinan päätteeksi paljastetaan, että uutisen puukotettu mies oli yksi tarinan hahmoista ja päähenkilön paras kaveri. Aikuiseen päähenkilöön palataan lopussa ja nähdään, että hän kirjoittaa juuri kerrottua tarinaa koneella. Hän päättää tarinan epilogimaisesti pohdintaan nuoruudesta ja aikuistumisesta. Liikuttavissa Rosebud-käänteeseen elokuvissa tarinan ”kannet” ovat selvästi epilogimaisemmat. Shokeeraavan Rosebud-käänteeseen elokuvia epilogitakauma terminä kuvailee huonommin, joissa alku-/loppukohtausta ovat ajallisesti lähempänä varsinaista tarinaa. Mahdollisesti *Casinon* ja *Fight Clubin* rakenteet eivät ole epilogitakaumia olleenkaan. Ehkä shokeeraavan Rosebud-käänteeseen epilogitakaumaelokuvat kuuluvatkin ennakkotakaumaryhmään.

4.3 Ennakkotakauma

Elokuvia, jotka alkavat kohtauksella jostain tarinan keskivaiheilta ja sitten hyppäävät tarinan alkuun jatkaen kronologisesti loppuun asti toistaen alussa nähdyt tapahtumat, ei pidä sekoittaa epilogitakaumaelokuviin (Aronson 2010, 258). Nämä ovat ennakkotakaumia (*preview flashback*), joita nähdään esimerkiksi elokuvissa *Iron Man* (2008), *Mafiaveljet* (1990), *Piiat* (2011) ja *Vaarallinen tehtävä III* (2006). Näiden elokuvien tavoite on koukuttaa katsoja elokuvan alussa vahvalla hännävällä kohtauksella ja sen jälkeen kertoa, miten tähän tilanteeseen päädyttiin. Tässä takaumamuodossa, kuten epilogitakaumassakaan, ei hypitä edestakaisin nykyisen ja menneen välillä, vaan mennyt kerrotaan yhtenä pitkänä tarinana. Alukohtaus voi olla elokuvan katalyysistä, ensimmäisen näytöksen käännekohtasta, puolivälistä tai toisen näytöksen käännekohtasta (Aronson 2010, 259).

Ennakkotakauma voi mennä pahasti pieleen, jos aloitetaan väärällä kohtauksella. Tällöin katsoja voidaan johtaa harhaan, koska katsoja automaattisesti olettaa, että alun henkilöhahmot ja sisältö kertovat mistä elokuvassa on kyse. Ennakkotakauman pitää olla tärkeä kohtaus elokuvan ja päähenkilön kannalta ja sillä pitää olla yhteys elokuvan pääsanomaan. Lisäksi katsojan pitää osata sanoa kohtauksen perusteella, ketkä ovat elokuvan kannalta tärkeimmät hahmot. Ennakkotakauma usein lisätään vasta leikkausvaiheessa, joten se on siinä mielessä vaarallinen takaumamuoto, koska elokuvantekijät voivat olla liian syvällä elokuvassa eivätkä osaa katsoa sitä enää ensikatsojan näkökulmasta. (Aronson 2010, 260.)

Yleisin ennakkotakauma on toisen näytöksen käännekohta. Tämä on hyvä paikka aloittaa elokuva, koska päähenkilö on tässä tilanteessa huonoimmillaan. Tästä syystä yleisön on helppo samaistua häneen ja koukuttua elokuvasta. Lisäksi yleisö muistaa kohtauksen, joten se sekä ottaa yleisön haltuun että pitää hallussa. (Aronson 2010, 263-264.) Esimerkkielokuva tällaisesta ratkaisusta on *Vaarallinen tehtävä III*. Elokuvassa Ethan Hunt on köytettynä tuoliin ja häneltä vaaditaan tietoja. Hänelle rakas nainen uhataan ampua, ellei Ethan kerro, mitä häneltä vaaditaan. Kohtaus loppuu siihen, että Ethan ei pysty kertomaan haluttua tietoa ja kuvaruudun ulkopuolelta kuuluu laukaus. Tämän jälkeen siirrytään alkuteksteihin ja tarinan alkuun, missä nainen ja Ethan ovat onnellisesti yhdessä. Ennakkotakaumiinkin voi liittyä Rosebud-käänte, joka selviää elokuvan

palattua alun kohtaukseen. Tässä elokuvassa käänne on, että nainen ei kuolekaan ennakkotakaumassa.

Elokuvassa *Mafiaveljet* on erityisen toimiva ennakkotakauma. Se lisää elokuvan arvoa antamalla tärkeän ja erityisen juonivihjeen, joka lunastetaan myöhemmin. (Aronson 2013.) Elokuva alkaa keskikohdan takaumalla (*centre-split flashback*), jossa elokuvan pääkolmikko ajaa autolla yöllä, kun auton takakontista kuuluu jyskettä. He avaavat takakontin ja siellä oleva verinen mies onkin vielä elossa. Kolmikosta yksi puukottaa miestä ja toinen ampuu miestä. Kolmas mies, josta elokuva kertoo, sulkee takakontin ja hän sanoo voice-overissa: ”Niin kauaksi kuin muistan, olen aina halunnut olla gangsteri.” Elokuva alkaa kauhistuttavalla tapahtumalla, joka on alkupiste päähenkilön ajautumisessa lopulliseen rappioon. Parhaiten ennakkotakauman tärkeyden ymmärtää, jos sen ottaa pois. Jos *Mafiaveljissä* ei olisi ennakkotakaumaa, nähtäisiin elokuvan alussa päähenkilö nuorena aloittamassa rikollista uraa ja seurattaisiin hänen kehitystä gangsterina ilman mitään brutaaliutta. Ensimmäinen puolisko elokuvasta vaikuttaisi mustalta komedialta, joka hyväksyisi rikollisen elämän ja gangsterielämän huonot puolet alkaisivat vasta elokuvan puolelta välissä, jolloin vahvan moraalisen kannan esittäminen tuntuisi liian myöhäiseltä (Aronson 2010, 263). Ennakkotakauma istuttaa raa’an väkivallan siemenen heti alkuun, mikä luo moraalisen varjon alun hehkeälle gangsterielämälle.

Osa ennakkotakauman tehtävästä katsojan koukuttamisen lisäksi on kertoa, mistä elokuvassa on kyse, kuten *Mafiaveljet* elokuvan tapauksessa. *Ihmeellinen on elämä* (1946) alkaa myös ennakkotakaumalla, jossa kuullaan ihmisten rukouksia George Baileysta. Tämän jälkeen kuullaan keskustelu enkelien välillä, että Georgen avuksi pitää lähettää joku. Mitä jos tätä kohtausta ei olisi ja elokuva etenisi kronologisesti? Elokuva seuraisi Georgen elämää lapsuudesta aikuisuuteen ja hänen kamppailuaan raha-asioissa hyvin realistisessa ympäristössä Euroopassa jylläävän sodan ja laman keskellä, mikä lopulta ajaa Georgen itsemurhan partaalle. Vasta tässä vaiheessa esiteltäisiin Clarence, hieman hölmö enkeli, jolla ei ole siipiä. Samaan tapaan kuin *Mafiaveljet* elokuvassa, alun ennakkotakauma on elintärkeä *Ihmeellinen on elämä* –elokuvan genren määrittämisen kannalta.

Aloittamalla elokuva ensimmäisen näytöksen käännekohdasta on vaarallista, koska siinä kohdassa yleensä tapahtuu tarinassa yllätys, joka muuttaa tarinan suuntaa. Jos yllätys paljastetaan jo alussa, voi ensimmäisen näytöksen päähenkilön normaalitila ja tarinan

pohjustus tuntua kesyltä. (Aronson 2010, 262.) Aronson (2012) myöntää, ettei itsekään ole täysin varma, miksi jotkut ensimmäisen näytöksen käännekohtalla alkavat elokuvat toimivat ja toiset eivät. Yksi näistä toimivista elokuvista on *Piiat*. Se alkaa haastattelulla, jonka Skeeter on järjestänyt ystävänsä mustaihoisen kotiapulaisen Aibileen kanssa. Aronson (2012) arvelee, että on kolme asiaa, joiden pitää toimia, jotta tällainen rakenneratkaisu toimisi. Ensinnäkin kohtauksen pitää olla mielenkiintoinen. *Piiat* -elokuvassa se on mielenkiintoinen, koska se on epätavallinen tilanne, jossa rikas valkoinen tyttö haastattelee köyhää mustaa piikaa 1960-luvun Amerikassa. Toiseksi on todella tärkeää, että kohtausta todella pistää tarinalle rattaat alle, kun siihen palataan myöhemmin. Kolmanneksi ja tärkeimmäksi seikaksi Aronson nostaa sen, että ensimmäisen näytöksen pitää olla juonellisesti toimiva. (Aronson 2012.) Tämä voisikin olla hyvä tapa testata ensimmäisen näytöksen toimivuutta siirtämällä käännekohta alkuun ja katsoa kuinka paljon ensimmäisen näytöksen esittelyä ja ekspositiota elokuva oikeasti kaipaa.

Iron Man alkaa tarinan katalyysistä. Tony Stark on vierailulla Afganistanissa, missä heidän saattue joutuu hyökkäyksen kohteeksi. Stark haa voittuu ja terroristiryhmä ottaa hänet vangiksi. Tämän jälkeen siirrytään edellisen päivään ja nähdään kuinka tähän tilanteeseen päädyttiin. Samalla katsoja oppii millainen henkilö Stark on.

Palaan argumenttiini, että shokeeraavan Rosebud-käänteen epilogeelokuvat olisivat itse asiassa ennakkotakaumaelokuvia, jotka alkavat elokuvan kliimaksista. Jos ennakkotakauma elokuva voi alkaa katalyysistä, miksi se ei voisi alkaa sen kliimaksista? Aronson (2010, 259) perustelee ennakkotakauman eron epilogitakaumasta sillä, että ennakkotakaumat yleensä jatkuvat vielä jonkin aikaa elokuvan palatessa alkukohtaukseen, kun taas epilogitakaumat loppuvat hyvin pian tämän jälkeen. Yksi ennakkotakauman piirteistä on sen koukuttavuus ja sitä mielestäni *Casino* ja *Fight Club* rakenneratkaisullaan hakee. Syyt aloittaa nämä elokuvat takaumalla ovat samat kuin muillakin ennakkotakaumaelokuvilla. Epilogitakaumat taas ovat paljon rauhallisempia aloituksissaan. Aronson (2010, 261) jopa itsekkin kirjoittaa, että ennakkotakauma voi olla elokuvan kliimaksi, mutta hän ei anna tästä yhtään esimerkkiä.

4.4 Elämän mullistava tapahtuma

Elämän mullistava tapahtuma –takauma (*life-changing incident flashback*) on lyhyt ja traumaattinen kohtaaminen menneisyydestä, joka toistuu monta kertaa elokuvan aikana. Jokaisella kerralla paljastetaan hieman lisää, kunnes elokuvan lopussa se nähdään kokonaisuudessaan. (Aronson 2010, 267.) Tälle takaumatyypille ominaista on myös se, että henkilö (yleensä päähenkilö), johon nämä takaumat liittyvät, on mysteerinen. Hänen käyttäytymisensä herättää kysymyksiä ja hänen motiivit ovat epäselviä. Näihin viimeinen paljastava takauma pyrkii vastaamaan.

Elokuvassa *Poikani Kevin* (2011) päähenkilöä kummittelee toistuvat takaumat. Takaumissa hän lähtee töistä ja ajaa koululle, jossa hänen poikansa opiskelee. Tämä takauma toistuu elokuvan ajan usean kerran ja jokaisella kerralla nähdään hieman enemmän, kunnes takauma katkeaa ennen lopullista paljastusta ikään kuin päähenkilö ei uskaltaisi kohdata koko takauman kauheutta. Elokuvan lopussa tehdään lopullinen paljastus ja syyt naisen käyttäytymiseen selviävät. *Huuliharppukostajassa* on samanlainen takaumarakenne, mutta siinä takaumia on vähemmän. *Poikani Kevinissä* takaumat kulkevat päähenkilön mukana koko elokuvan ajan. Aronson (2010, 268) muistuttaa, että kasvavien takaumien käytössä on tärkeää, että lopullisen paljastuksen paikka jätetään hetkeen, milloin ollaan menossa viimeiseen näytökseen, jotta vaikutus olisi mahdollisimman suuri.

Käsikirjoittajan tai elokuvan tekijän kannattaa myös harkita kaipaako elokuva elämän mullistava tapahtuma –takaumarakennetta ollenkaan. Tarina voi toimia paremmin ilman sitä. *Medusan verkossa* (2002) olisi ollut mahdollisuus käyttää tätä takaumarakennetta ja antaa Bournen muistin palailla päätettäin, mutta tässä tapauksessa elokuvan tekijät ovat päättäneet pitää menneisyyden tapahtumat pimennossa. Vasta lopussa tulee yksi paljastava takauma, jossa näytetään, mitä elämää mullistavaa Bournelle tapahtui. Tätä linjaa ei jatkettu jatko-osassa *Medusan isku*, jossa käytetään elämän mullistava tapahtuma –takaumarakennetta.

4.5 Katumustakauma

Aronson listaa yksinkertaisiin takaumarakenteisiin vielä katumustakauman (*regret flashback*), joka ei välttämättä ole niin yksinkertainen. Katumustakaumarakenteelle on ominaista, että takaumat eivät ole kronologisessa järjestyksessä. Takaumat luovat ikään kuin keskeneräisen palapelin päähenkilön menneestä ihmissuhteesta, josta päähenkilö ei pääse yli. (Aronson 2010, 256). Elokuvat *Annie Hall*, *500 Days of Summer* (2009) ja *Paluu Yorkshireen* käyttävät tätä takaumarakennetta. Kahdessa ensimmäisessä elokuvassa päähenkilö käy läpi epäonnistuneen rakkaussuhteensa eri vaiheita. *Paluu Yorkshireen* sen sijaan kertoo miehestä, joka käy läpi ongelmallista suhdetta isäänsä, joka on kuolemassa. Koska katumus on vallitseva tunne sekä päähenkilöllä että katsojalla, kutsutaan tätä katumustakaumaksi (Aronson 2010, 256).

500 Days of Summer ja *Annie Hall* ovat malliesimerkkejä katumustakaumasta. *500 Days of Summer* –elokuvan tarina kattaa 500 päivää ja kuvaruudulla muuttuvien numeroiden (1-500) avulla nähdään missä vaiheessa tarinaa kuljetaan. Tämä auttaa katsojaa seuraamaan epäkronologisen tarinan kulkua. Aronson (2010, 256) huomauttaa, että katumustakaumaelokuvat voivat helposti rönsyillä, koska takaumia ei näytetä kronologisessa järjestyksessä. Lähempi tarkkailu kuitenkin osoittaa, että kerronta ei ole niin monimutkaista kummassakaan elokuvassa kuin voisi ensikatsomisen perusteella olettaa. Molemmissa elokuvissa ensimmäinen neljännes hypitään elokuvan aikajanalla vauhdikkaasti, mutta kun varsinainen draama käynnistyy, kerronta muuttuu enemmän ja enemmän lineaariseksi. Ehkä salaisuus toimivan epäkronologisen katumustakauman takana on pitää kerronta mahdollisimman yksinkertaisena ja lineaarisena.

4.6 Monimutkainen takaumarakenne

Yksinkertaisten takaumarakenteiden lisäksi on monimutkainen takaumarakenne. Aronson (2010, 271) käyttää tästä nimeä *double narrative flashback*. ”Kaksoisnarratiivitaikauma” käsittää vähintään kaksi tarinaa, yhden menneisyydessä ja yhden nykyisyydessä. Molemmat tarinat ovat yleensä perinteisiä kolmen näytöksen tarinoita, jotka kerrotaan kronologisesti. Tarinat liittyvät toisiinsa ja niiden välillä liikutaan elokuvan aikana. Menneisyyteen sijoittuva tarina on yleensä pidempi ja on kokonaisuuden kannalta tär-

keämpi. Tunnettuja monimutkaista takaumarakennetta käyttäviä elokuvia ovat mm. *Citizen Kane*, *Memento* ja *Epäillyt*.

4.7 Yhteenveto Aronsonin takaumarakenteista

Aronsonin takaumarakenteet ovat hyviä esimerkkejä siitä, miten hyvin pienilläkin takaumaratkaisuilla voidaan tuoda elokuvaan lisää syvyyttä. Esimerkiksi ennakkotakauman avulla elokuvan esittämään maailmaan pääsee nopeasti sisään. Epilogitakamalla voi luoda elokuvan tarinan ympärille laajempaa kontekstia. Elämän mullistava tapahtuma –takauma ja katumustakauma ovat hieman monimutkaisempia keinoja tuoda esille tarinan teemaa. Ne vaativat tarkempaa tutkimista, jotta niiden rakenteeseen ja sitä kautta sen tuomiin mahdollisuuksiin pääsisi kunnolla sisälle.

On hyvä pitää mielessä, että Aronsonin takaumarakenteet eivät ole toisiaan poissulkevia. Esimerkiksi elokuvassa *Poikani Kevin* käytetään elämän mullistava tapahtuma –takauman lisäksi myös ennakkotakaumaa ja ne jopa nivoutuvat toisiinsa. Kerronnan keinot kehittyvät jatkuvasti, jopa siinä määrin, että käsikirjoitusteorioiden eivät pysy mukana. Aronson (2010, 253) kirjoittaakin, että takaumarakenteet kehittyvät ja niitä yhdistellään keskenään yhä luovemmin koko ajan.

Field (n.d.) kirjoittaa nettiartikkelissaan, että käsikirjoittaminen on keskellä vallankumousta, jossa kirjoittajat vievät tarinankerronnan muotoa ja ammattia uusiin suuntiin. Artikkelin voi päätellä sijoittuvan 2000-luvun puolivälin jälkeiseen aikaan, koska hän mainitsee tekstissä mm. elokuvan *Atonement* (2007). ”Tämä käsikirjoittamisen revolutio/evoluutio tuntuu perustuvan uuteen visuaaliseen valvutuneisuuteen siitä, miten näemme maailman.” (Field n.d.). Takaumien käsittely ja tyyli ovat muuttuneet aikojen saatossa. Myös visuaalisten tekniikoiden kehittyminen on muuttanut takaumien toteutusta nykyelokuvissa. Ne voivat olla nopeampia ja tyylikkäämpiä välähdyksiä, joilla voidaan kuvata tehokkaammin päähenkilön subjektiivista maailmaa.

Mielestäni on hienoa nähdä se asenteellinen muutos ”gurunkin” ajatuksissa koskien takaumia ja takaumarakenteita. Tosiasia on, että takaumat ovat nykyään niin oleellinen osa tarinankerrontaa, että niiltä ei voi välttyä. Toivon mukaan takaumista ja niiden mah-

dollisuuksista kirjoitetaan tulevaisuudessa samalla tavalla kuin muistakin kerronnan keinoista.

5 YHTEENVETO OMAN KÄSIKIRJOITUKSEN TAKAUMISTA

Olen käsitellyt edellä pelkästään pitkien elokuvien takaumarakenteita. Oma käsikirjoitukseni on kuitenkin lyhytelokuvan mittainen. Mielestäni takaumien käyttö ei ole kuitenkaan sidoksissa lopullisen tuotteen pituuteen. Jos kysytään, miten takaumat soveltuvat lyhytelokuvamuotoon, se kuulostaa itselleni samalta kuin kysyttäisiin, miten dialogi soveltuu lyhytelokuvaan. Pitkän elokuvan ja lyhytelokuvan välillä on luonnollisesti suuria eroavaisuuksia, mutta molemmissa on kuitenkin samanlainen aikajana, toisessa se vain on pidempi. Tätä aikajanaa pystytään muokkaamaan millä tavalla tahansa, esimerkiksi takaumilla. Takauma ja takaumarakenteet ovat vain yksi tarinankerronnan työkaluista samalla tavalla kuin dialogi, epälineaarinen kerronta, montaasi jne. Kysymys on loppujen lopuksi ajan muokkaamisesta ja siitä miten takauman kestoa muokkaa elokuvan kokonaiskestoon nähden.

7 minuutin lyhytanimaatio *Borrowed Time* (2015) osoittaa sen, että lyhyessäkin tarinassa takaumarakenne voi toimia. Elokuvassa vanha mies seisoo kallion kielekkeellä. Tästä leikataan aikaan, kun hän oli nuori poika ja istuu isänsä kanssa vankkureissa. Takaisin nykyajassa vanha mies kävelee kohti kielekkeen reunaa ja näkee maassa hevosen luurangon. Hän ottaa askeleen eteenpäin ja takaisin menneisyydessä isän ja pojan vankkureita ajetaan takaa. Menneen ja nykyisyyden välillä leikataan nopeaan tempoon, kunnes paljastuu, että tapahtumapaikka menneen ja nykyisen välillä on sama kieleke. Vanha mies muistelee traagista onnettomuutta, jossa menetti isänsä, ja on aikeissa hypätä kielekkeeltä, kunnes huomaa isänsä taskukellon kielekkeellä. Tämä estää häntä tappamasta itseään ja hän jää nyyhkyttämään kielekkeen reunalle.

Kyseessä on siis alle 7 minuutin lyhytelokuva, joka täyttää Aronsonin monimutkaisen takaumarakenteen ehdot. Sekä menneessä että nykyisyydessä on toisiinsa liittyvät tarinat, jotka kerrotaan limittäin sujuvasti. Kirjoitin työn alussa, että monimutkainen takaumarakenne ei välttämättä sovellu lyhytelokuvamuotoon. Tämä oletamus on *Borrowed Time* –elokuvan nähtyäni mielestäni kumottu. Samalla elokuva kuitenkin vahvistaa näkemystäni siitä, että elokuvakerronnalla ei ole rajoja. Mielestäni *Borrowed Time* osoittaa, mikä tahansa on mahdollista, kunhan kerronta on tarpeeksi luovaa, tiivistä ja konstailematonta.

Käsikirjoitukseni alkaa kohtauksella (liite 1, 1), missä 6-vuotias Aaron seisoo eteisessä, kun hänen isänsä lähtee kotoa. Aronson (2012, 255) käyttää tällaisesta takaumasta, joka tulee elokuvan alkuun, termiä Babetten takauma elokuvan *Ranskalainen illallinen* (1987) mukaan, jossa on alussa pitkä taustatarina ennen kuin varsinainen tarina lähtee liikkeelle. Tunnetuimmista elokuvista esimerkiksi myös *Sekaisin Marista* (1998) -elokuvassa on samantyyppinen pitkä taustatarina alussa. Omassa käsikirjoituksessa taustatarina on vain yhden kohtauksen mittainen, mutta periaate on sama kuin esimerkeissä. Olen miettinyt myös sitä, että tarvitseeko alku koko takaumakohtausta? Jos se otetaan pois, katsoja ei tiedä Aaronin ja Ykän suhdetta toisiinsa, ennen kuin se paljastuu baarissa. Tällöin elokuvan alussa olisi enemmän mysteeriä. Toisaalta kohtauksella olen myös pyrkinyt kertomaan lyhyesti sen, että isän ja pojan edellisestä tapaamisesta on kulunut paljon aikaa. Sen takia olen säilyttänyt kohtauksen tässä versiossa.

Objektiivisen takauman (liite 1, 3-4) paikkaa tarinassa mietin paljon. Takauman sisältämä tieto pitää kuitenkin tulla mahdollisimman alussa. Aiemmin luvussa 3.1 perustelin, miksi en halunnut aloittaa elokuvaa tällä jaksolla. Päädyin lopulta asettamaan sen heti sen jälkeen, kun Ykälle paljastuu, että Aaron on hänen poikansa. Tarina on siinä vaiheessa jännitteisessä kohdassa, jossa isä ja poika kohtaavat vastatusten. Kun katsojan mielenkiinto on teoriassa korkealla, voidaan piipahtaa takaumassa ja kertoa Aaronin hahmosta lisätietoa ja samalla esitellä äidin hahmo, joka tulee mukaan kuvioihin myöhemmin. Pelkona tietysti on, että tämä mielenkiinto katoaa takauman myötä, mutta sen riskin olen valmis tässä vaiheessa ottamaan.

Aronsonin takaumarakenteista omaan käsikirjoitukseeni *Mestari* sovelsin elämän mullistava tapahtuma –takaumarakennetta (liite 1, 11,13,17,18). Elämän mullistava tapahtuma tarinassa ei välttämättä ole niin elämää mullistavaa kuin *Poikani Kevinissä* tai *Huuliharppukostajassa*, mutta mielestäni Aaronin maailmassa sillä on mullistava vaikutus.

Yhteenvetona voidaan todeta, että käsikirjoitukseni sisältää yhden yksinkertaisen subjektiivisen ja yhden objektiivisen takauman sekä yhden Aronsonin takaumarakenteen.

6 POHDINTA

Tämä tutkimus oli onnistunut, koska löysin käsikirjoitukseeni perustellut takaumaratkaisut, joihin olen tyytyväinen. Takaumien paikat tarinassa mielestäni toimivat ja niille löytyi uskottavat motivoijat. Ymmärrän nyt myös, että miksi monia huonoja takaumaratkaisuja esiintyy elokuvissa. Toimivan takauman rakentaminen on haastavaa, mutta sitä suuremmalla syyllä niiden käyttämisestä pitäisi olla enemmän tietoa saatavilla. Käsikirjoittaminen ei ole helppoa ja sitä ei pitäisi tukahduttaa sillä, että suljetaan tarinankerronnallisia vaihtoehtoja pois.

Takaumien antamia mahdollisuuksia tarinankerrontaan ei välttämättä ymmärretä täysin. Ehkä takaumista muodostuvat mielikuvat ovat vääriä. Ennen tutkimusta itsellenikin oli takaumista erilainen kuva kuin mitä se on nyt. Toivoa kuitenkin antaa esimerkiksi Fieldin muuttunut asenne takaumista ja Aronsonin alustavat teoriat takaumarakenteista. Kutsun Aronsonin teorioita alustaviksi, koska ne eivät ole aukottomia ja takaumarakenteissa on mielestäni vielä paljon enemmän tutkittavaa ja löydettävää elokuvien maailmasta. Takaumien käytöstä on niin monta esimerkkiä elokuvan historiassa, etten omassa tutkimuksessani tehnyt varmaan kuin pintaraapaisun aiheeseen.

Takauman määrittelyyn pitäisi saada selkeyttä. Olisi hyvä esimerkiksi luokitella tarkemmin yksinkertaisten takaumien joukosta erilaiset takaumat omiksi lajeikseen samalla tavalla kuin Aronson on nimennyt ja määritellyt erilaisia takaumarakenteita. Takaumia on määritelty sisäisiin ja ulkoisiin, subjektiivisiin ja objektiivisiin, mutta määrittelyssä pitäisi ehkä mennä syvemmälle. Niitä voitaisiin luokitella esimerkiksi niiden sisällön mukaan. Näitä voisi olla esimerkiksi takauma tunnelman luoja, mysteeritakauma, komediatakauma jne. Tutkimalla lisää esimerkiksi komediallisten takaumien toteutusta eri elokuvista, voidaan mahdollisesti löytää yhteneviä piirteitä. Tätä kautta tieto takaumien toteutuksesta lisääntyisi ja niiden käyttäminen saisi mahdollisesti uusia piirteitä.

LÄHTEET

Aronson, L. 2010. *The 21st Century Screenplay: A Comprehensive Guide to Writing Tomorrow's Films*. Beverly Hills: Silman-James Press.

Aronson, L. 2012. Linda Aronson Talks about how to write non linear, flashback and ensemble scripts.wmv. YouTube 2012. Katsottu 8.12.2015.
<https://www.youtube.com/watch?v=SWIMqraGcdg>

Aronson, L. 2012. *The Help – Flashback and a Double Journey*. Luettu 4.4.2016.
<http://www.lindaaronson.com/blog/the-help-flashback-and-a-double-journey>

Aronson, L. 2013. *Starting a film with a flashback: Preview Flashback*. Luettu 4.4.2016.
<http://www.lindaaronson.com/blog/starting-a-film-with-a-flashback-preview-flashback>

Bordwell, D. 2009. *Grandmaster Flashback*. Luettu 17.4.2016.
<http://www.davidbordwell.net/blog/2009/01/27/grandmaster-flashback/>

Cantell, S. 2011. *Timantiksi tiivistetty*. Jyväskylä: Bookwell Oy.

Ebert, R. n.d. *Review: Once Upon a Time in America*. Luettu 4.11.2016.
<http://www.rogerebert.com/reviews/once-upon-a-time-in-america-1984>

Erickson, G. 1998. *It's a Wonderful Life – or: It's a Wonderful Recut?* Luettu 21.3.2016. <http://www.dvdtalk.com/dvdsavant/s55wonderful.html>

Erickson, G. 1999. *The Flashback Story –from D.W.Griffith to Wayne's World*. Luettu 17.4.2016. <http://www.dvdtalk.com/dvdsavant/s59flashback1.html>

Field, S. 1994. *Screenplay – The Foundations of Screenwriting*. New York: MJF Books.

Field, S. n.d. *The Use of Flashbacks*. Luettu: 4.4.2016.
<https://www.writersstore.com/the-use-of-flashbacks/>

Hirsch, J. 2004. *Afterimage – Film, Trauma, and the Holocaust*. Philadelphia: Temple University Press.

Johnson, C. H. 2005. *Crafting Short Screenplays That Connect Second Edition*. Oxford: Focal Press.

Lumet, S. 2004. *Elokuvan tekemisestä*. Suom. Stenman, P. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy. Alkuperäinen teos 1995.

McKee, R. 1997. *Story: substance, structure, style, and the principles of screenwriting*. New York: Harper-Collins Publishers, Inc.

O'Bannon, D. & Lohr, M. R. 2013. *Dan O'Bannon's Guide to Screenplay Structure*. Studio City: Michael Wiese Productions

Seger, L. 1994. *Making a Good Script Great 2nd Edition*. Hollywood: Samuel French Trade.

Script Magazine 2013. Structure and breaking in: An Interview with Syd Field. Luettu 6.11.2016. <http://www.scriptmag.com/features/structure-and-breaking-in-an-interview-with-syd-field>

Sterner, H. 2014. Flashbacks in Films – An educational Analysis of the Flashback. Vimeo 2014. Katsottu 9.11.2015. <https://vimeo.com/99139322>

Uusi sivistyssanakirja. 1993. Toim. Aikio, A. Uusinut Vornanen, R. Keuruu: Kustannusosakeyhtiö Otavan painolaitokset.

Vacklin, A. & Rosenvall, J. 2015. Käsikirjoittamisen taito. Helsinki: Like Kustannus Oy

ELOKUVALUETTELO

12 apinaa (Twelve Monkeys). 1995. Ohjaus: Terry Gilliam. Tuotanto: Universal Pictures, Atlas Entertainment, Classico. Tuotantomaa: USA.

500 Days of Summer. 2009. Ohjaus: Marc Webb. Tuotanto: Fox Searchlight Pictures, Watermark, Dune Entertainment III. Tuotantomaa: USA.

Annie Hall. 1977. Ohjaus: Woody Allen. Tuotanto: Rollins-Joffe Productions. Tuotantomaa: USA.

Bernin ihme (Das wunder von Bern). 2003. Ohjaus: Sönke Wortmann. Tuotanto: Little Shark Entertainment GmbH, Senator Film Produktion, Seven Pictures. Tuotantomaa: Saksa.

Borrowed Time. 2015. Ohjaus: Andrew Coats, Lou Hamou-Lhadj. Tuotanto: Quorum Films. Tuotantomaa: USA.

Casablanca. 1942. Ohjaus: Michael Curtiz. Tuotanto: Warner Bros. Tuotantomaa: USA.

Casino. 1995. Ohjaus: Martin Scorsese. Tuotanto: Universal Studios, Syalis DA, Légende Entreprises, De Fina-Cappa, GGG. Tuotantomaat: USA, Ranska.

Citizen Kane. 1941. Ohjaus: Orson Welles. Tuotanto: RKO Radio Pictures, Mercury Productions. Tuotantomaa: USA.

Epäilyt (The Usual Suspects). 1995. Ohjaus: Bryan Singer. Tuotanto: PolyGram Filmed Entertainment, Spelling Films International, Blue Parrot, Bad Hat Harry Productions, Rosco Film GmbH. Tuotantomaat: USA, Saksa.

Esirippu laskee (Stage Fright). 1950. Ohjaus: Alfred Hitchcock. Tuotanto: Warner Bros. Tuotantomaa: Iso-Britannia.

Fight Club. 1999. Ohjaus: David Fincher. Tuotanto: Fox 2000 Pictures, Regency Enterprises, Linson Films, Atman Entertainment, Knickerbocker Films, Taurus Films. Tuotantomaat: USA, Saksa.

Funny Games. 1997. Ohjaus: Michael Haneke. Tuotanto: Filmfonds Wien, Wega Film, Österreichischer Rundfunk (ORF), Österreichisches Filminstitut. Tuotantomaa: Itävalta.

Hiroshima, rakastettuni (Hiroshima mon amour). 1959. Ohjaus: Alain Resnais. Tuotanto: Argos Films, Como Films, Daiei Studios, Pathé Entertainment. Tuotantomaat: Ranska, Japani.

Huuliharppukostaja (C'era una volta il west). 1968. Ohjaus: Sergio Leone. Tuotanto: Rafran Cinematografica, Finanzia San Marco, Paramount Pictures. Tuotantomaat: Italia, USA.

Ihmeellinen on elämä (It's a Wonderful Life). 1946. Ohjaus: Frank Capra. Tuotanto: Liberty Films (II). Tuotantomaa: USA.

Iron Man. 2008. Ohjaus: Jon Favreau. Tuotanto: Paramount Pictures, Marvel Enterprises, Marvel Studios, Fairview Entertainment, Dark Blades Films, Legion Entertainment. Tuotantomaa: USA.

Kansakunnan synty (The Birth of a Nation). 2015. Ohjaus: D. W. Griffith. Tuotanto: David W. Griffith Corp., Epoch Producing Corporation. Tuotantomaa: USA.

Kierot kytät (The Stickup). 2002. Ohjaus: Rowdy Herrington. Tuotanto: Promark Entertainment Group, Stick Up Productions, Videal GmbH. Tuotantomaa: Kanada, USA.

Kill Bill: Vol. 1. 2003. Ohjaus: Quentin Tarantino. Tuotanto: Miramax, A Band Apart, Super Cool ManChu. Tuotantomaa: USA.

Kill Bill: Vol. 2. 2004. Ohjaus: Quentin Tarantino. Tuotanto: Miramax, A Band Apart, Super Cool ManChu. Tuotantomaa: USA.

Kiss Kiss Bang Bang. 2005. Ohjaus: Shane Black. Tuotanto: Warner Bros., Silver Pictures. Tuotantomaa: USA.

Kon-Tiki. 2012. Ohjaus: Joachim Rønning, Espen Sandberg. Tuotanto: Recorded Picture Company (RPC), Roenbergfilm, Nordisk Film Production, DCM Productions, Film Väst, Falkun Films, Stunt Bros. Tuotantomaat: Iso-Britannia, Norja, Tanska, Saksa, Ruotsi.

Kummisetä II (The Godfather: Part II). 1974. Ohjaus: Francis Ford Coppola. Tuotanto: Paramount Pictures, The Coppola Company. Tuotantomaa: USA.

Kuudes aisti (The Sixth Sense). 1999. Ohjaus: M. Night Shyamalan. Tuotanto: Hollywood Pictures, Spyglass Entertainment, The Kennedy/Marshall Company, Barry Mendel Productions. Tuotantomaa: USA.

Laulavat sadepisarat (Singin' in the Rain). 1952. Ohjaus: Stanley Donen, Gene Kelly. Tuotanto: Metro-Goldwyn-Mayer (MGM), Loew's. Tuotantomaa: USA.

Mafiaveljet (Goodfellas). 1990. Ohjaus: Martin Scorsese. Tuotanto: Warner Bros. Tuotantomaa: USA.

Matkalla Perditiiniin (Road to Perdition). 2002. Ohjaus: Sam Mendes. Tuotanto: DreamWorks SKG, Twentieth Century Fox Film Corporation, The Zanuck Company. Tuotantomaa: USA.

Medusan isku (The Bourne Supremacy). 2004. Ohjaus: Paul Greengrass. Tuotanto: Universal Pictures, Motion Picture THETA Produktionsgesellschaft, The Kennedy/Marshall Company, Ludlum Entertainment, Hypnotic. Tuotantomaat: USA, Saksa.

Medusan verkko (The Bourne Identity). 2002. Ohjaus: Doug Liman. Tuotanto: Universal Pictures, The Kennedy/Marshall Company, Hypnotic, Kalima Productions GmbH & Co. KG, Stillking Films. Tuotantomaat: USA, Saksa, Tšekki.

Memento. 2000. Ohjaus: Christopher Nolan. Tuotanto: Newmarket Capital Group, Team Todd, I Remember Productions, Summit Entertainment. Tuotantomaa: USA.

Oldboy (Oldeuboi). 2003. Ohjaus: Chan-wook Park. Tuotanto: Egg Films, Show East. Tuotantomaa: Etelä-Korea.

Paluu Yorkshireen (And When Did You Last See Your Father?). 2007. Ohjaus: Anand Tucker. Tuotanto: Film4, UK Film Council, EM Media, Intandem Films, Number 9 Films, Father Features, Audley Films, Comptom Investments, Tiger Aspect Pictures, Bórd Scannán na hÉireann, The European Development Fund. Tuotantomaat: Iso-Britannia, Irlanti.

Panttilainaja (The Pawnbroker). 1964. Ohjaus: Sidney Lumet. Tuotanto: Landau Company, The Pawnbroker Company. Tuotantomaa: USA.

Pelastakaa sotamies Ryan (Saving Private Ryan). 1998. Ohjaus: Steven Spielberg. Tuotanto: DreamWorks SKG, Paramount Pictures, Amblin Entertainment, Mutual Film Company, Mark Gordon Productions. Tuotantomaa: USA.

Piiat (The Help). 2011. Ohjaus: Tate Taylor. Tuotanto: DreamWorks SKG, Reliance Entertainment, Participant Media, Imagenation Abu Dhabi FZ, 1492 Pictures, Harbinger Pictures. Tuotantomaat: USA, Intia, Yhdistyneet arabiemirikunnat.

Poikani Kevin (We Need to Talk About Kevin). 2011. Ohjaus: Lynne Ramsay. Tuotanto: BBC Films, UK Film Council, Footprint Investment Fund, Piccadilly Pictures, Lipsync Productions, Independent, Artina Films, Rockinghorse Films, Caemhan, Panaramic, Beryl Betty, Atlantic Swiss Productions. Tuotantomaat: Iso-Britannia, USA.

Pulp Fiction – Tarinoita väkivallasta (Pulp Fiction). 1994. Ohjaus: Quentin Tarantino. Tuotanto: Miramax, A Band Apart, Jersey Films. Tuotantomaa: USA.

Rakkauden oppitunti (En lektion i kärlek). 1954. Ohjaus: Ingmar Bergman. Tuotanto: Svensk Filmindustri (SF). Tuotantomaa: Ruotsi.

Rakkautta ennen aamua (Before Sunrise). 1995. Ohjaus: Richard Linklater. Tuotanto: Castle Rock Entertainment, Detour Filmproduction, Filmhaus Wien Universa Filmproduktions, Sunrise Production, Columbia Pictures Corporation. Tuotantomaat: USA, Itävalta, Sveitsi.

Rakkautta ennen auringonlaskua (Before Sunset). 2004. Ohjaus: Richard Linklater. Tuotanto: Warner Independent Pictures (WIP), Castle Rock Entertainment, Detour Filmproduction. Tuotantomaa: USA.

Ranskalainen illallinen (Babettes gæstebud). 1987. Ohjaus: Gabriel Axel. Tuotanto: Panorama Film A/S, Det Danske Filminstitut, Nordisk Film, Rungstedlundfonden. Tuotantomaa: Tanska.

Rashomon. 1950. Ohjaus: Akira Kurosawa. Tuotanto: Daiei Motion Picture Company. Tuotantomaa: Japani.

Reservoir Dogs. 1992. Ohjaus: Quentin Tarantino. Tuotanto: Live Entertainment, Dog Eat Dog Productions Inc. Tuotantomaa: USA.

Rocky V. 1990. Ohjaus: John G. Avildsen. Tuotanto: United Artists, Star Partners III Ltd. Tuotantomaa: USA.

Sekaisin Marista (There's Something About Mary). 1998. Ohjaus: Bobby Farrelly, Peter Farrelly. Tuotanto: Twentieth Century Fox Film Corporation. Tuotantomaa: USA.

Sherlock Holmes. 2009. Ohjaus: Guy Ritchie. Tuotanto: Warner Bros., Village Roadshow Pictures, Silver Pictures, Wigram Productions, Internationale Filmproduktion Blackbird Dritte, Lin Pictures. Tuotantomaat: USA, Saksa.

Sideways. 2004. Ohjaus: Alexander Payne. Tuotanto: Fox Searchlight Pictures, Michael London Productions, Sideways Productions Inc. Tuotantomaat: USA, Unkari.

Sovitus (Atonement). 2007. Ohjaus: Joe Wright. Tuotanto: Universal Pictures, StudioCanal, Relativity Media, Working Title Films. Tuotantomaat: Iso-Britannia, Ranska, USA.

Stand by Me – viimeinen kesä (Stand by Me). 1986. Ohjaus: Rob Reiner. Tuotanto: Columbia Pictures Corporation, Act III, Act III Communications, The Body. Tuotantomaa: USA.

Superman. 1978. Ohjaus: Richard Donner. Tuotanto: Dovehead Films, Film Export A.G., International Film Production. Tuotantomaat: USA, Iso-Britannia.

Suuri gangsterisota (Once Upon a Time in America). 1984. Ohjaus: Sergio Leone. Tuotanto: The Ladd Company, Embassy International Pictures, Producers Sales Organization (PSO), Rafran Cinematografica. Tuotantomaat: Italia, USA.

Syntynyt 4. heinäkuuta (Born on the Fourth of July). 1989. Ohjaus: Oliver Stone. Tuotanto: Ixtlan. Tuotantomaa: USA.

Taistelija (First Blood). 1982. Ohjaus: Ted Kotcheff. Tuotanto: Anabasis N.V., Elcajo Productions. Tuotantomaa: USA.

Terminator – tuhoaja (The Terminator). 1984. Ohjaus: James Cameron. Tuotanto: Hemdale, Pacific Western, Euro Film Funding, Cinema '84/Greenberg Brothers Partnership. Tuotantomaat: Iso-Britannia, USA.

The Fountain. 2006. Ohjaus: Darren Aronofsky. Tuotanto: Warner Bros., Regency Enterprises, Protozoa Pictures, New Regency Pictures, Muse Entertainment Enterprises, Mel's Cite du Cinema. Tuotantomaat: USA, Kanada.

The Hateful Eight. 2015. Ohjaus: Quentin Tarantino. Tuotanto: Double Feature Films, FilmColony. Tuotantomaa: USA.

The Revenant. 2015. Ohjaus: Alejandro G. Iñárritu. Tuotanto: Regency Enterprises, RatPac Entertainment, New Regency Pictures, Anonymous Content, M Productions, Appian Way, Alpha Pictures, CatchPlay, Alpha Pictures (II), Monarchy Enterprises S.a.r.l. Tuotantomaat: USA, Hong Kong, Taiwan.

The Shawshank Redemption. 1994. Ohjaus: Frank Darabont. Tuotanto: Castle Rock Entertainment. Tuotantomaa: USA.

The Wolf of Wall Street. 2013. Ohjaus: Martin Scorsese. Tuotanto: Red Granita Pictures, Appian Way, Sikelia Productions, EMJAG Productions. Tuotantomaa: USA.

Titanic. 1997. Ohjaus: James Cameron. Tuotanto: Twentieth Century Fox Film Corporation, Paramount Pictures, Lightstorm Entertainment. Tuotantomaa: USA.

Vaarallinen tehtävä III (Mission: Impossible III). 2006. Ohjaus: J.J. Abrams. Tuotanto: Paramount Pictures, Cruise/Wagner Productions, MI 3 Film, China Film Co-Production Corporation, The Fourth Production Company Film Group, China Film Group Corporation (CFGC), Studio Babelsberg. Tuotantomaat: USA, Saksa, Kiina.

Valamiesten ratkaisu (12 Angry Men). 1957. Ohjaus: Sidney Lumet. Tuotanto: Orion-Nova Productions. Tuotantomaa: USA.

Viimeinen yhteys: The Dead Zone (The Dead Zone). 1983. Ohjaus: David Cronenberg. Tuotanto: Dino De Laurentiis Company, Lorimar Film Entertainment. Tuotantomaa: USA.

MESTARI
Versio 2

by

Toni Kosunen

tonikosu@hotmail.com
050 5900 987

INT. ETEINEN - PÄIVÄ

AARON (6) seisoo eteisessä. YKÄ (40) etsii jotain käsilaukusta, kun hän huomaa Aaronin katsomassa häntä. Ykä kävelee Aaronin luokse ja polvistuu hänen eteen. Ykä näyttää haluavan sanoa jotain, mutta sanat jäävät hänen kurkkuun. Ykä nousee nopeasti ylös, kun ÄITI (35) huutaa toisesta huoneesta.

ÄITI (O.S.)

Otatko nämä vanhat valokuvat myös mukaan?

Ykä ottaa nopeasti käsilaukusta lompakon ja lompakosta rahat. Aaron jää eteiseen, kun Ykä kävelee ulko-ovesta ulos. ÄITI (40) tulee eteiseen pari valokuva-albumia käsissään.

ÄITI

Joko se meni?

Aaron katsoo ruskeaa ulko-ovea.

EXT. PIHA - ILTAPÄIVÄ

AARON (16) seisoo luhtitalon pihalla reppu selässä ja seisoo ensimmäisen kerroksen asunnon valkoisen ulko-oven edessä. Hän on painamassa ovikelloa, kunnes ovi avautuu. Aaron säpsähtää ja astuu muutaman askeleen taaksepäin.

YKÄ (50) astuu ulos. Ykä huomaa Aaronin. Aaron nyökkää varovaisesti Ykälle. Ykä katsoo Aaronia, nyökkää, sulkee oven ja kävelee pois. Aaron jää ovelle ja katsoo Ykän perään.

EXT. KATU - ILTAPÄIVÄ

Aaron seuraa Ykää kadulla. Ykää ohittaa kadulla hengailevan kolmehenkisen TEINIJENGIN, jotka matkivat Ykän hoipertelevaa kävelytyyliä. Aaron kävelee toiselle puolelle tietä ennen kuin pääsee teinijengin kohdalle.

Ykä menee baariin. Aaron näkee baarin ikkunasta Ykän tilaavan oluen ja istuutuvan baarin pöytään toisen miehen seuraan.

INT. BAARI - ILTAPÄIVÄ

Aaron tulee sisälle baariin ja kävelee tiskille. Baari on lähes tyhjä. Ykä istuu keskipöydässä täyttämässä veikkauskuponkia. HESSU (52) juttelee Ykälle.

HESSU

...en halua katkeroitua liikaa, mutta onhan tuo vittumaista. Sillä ei ole mitään muuta syytä muuttaa pois täältä kuin vain vittuillakseen mulle. Muuttakoon kaupungin toiselle puolelle. Ei varmasti törmää muhun siellä, mutta ei, pitää viedä lapset kahden sadan kilsan päähän. Miten helvetissä mä nyt pidän niihin yhteyttä?

Aaron tilaa kokiksen BAARIMIKOLTA ja ottaa setelin lompakosta, jossa on paljon rahaa. Aaron saa juoman ja katsoo Ykää pitkään tiskiltä, kunnes huomaa Hessun katsovan häntä. Aaron sähsähtää ja kävelee nopeasti ikkunapöytänsä ja istuu selkä miehiin päin.

Hessu seuraa Aaronin kulkua ikkunalle.

HESSU

Minkä ikänen Aaron on nyt?

Ykä tutkii urheilutilastoja ja täyttää kuponkia.

YKÄ

Kuka?

HESSU

Sun poikas. Minkä ikänen se on?

Ykä nostaa päänsä ja katsoo Hessua.

YKÄ

Ööh. Kai se on jo teini-iässä. Miten niin?

Hessu katsoo Aaronia ikkunapöydässä.

INT. BAARI - ILTAPÄIVÄ

Aaron istuu ikkunapöydässä, kun hänen puhelimensa soi. Näytöllä lukee "Mutsi". Aaron ei vastaa ja pistää puhelimen äänettömälle. Hessu tulee Aaronin pöydän viereen.

(JATKUU)

HESSU

Moro. Onks toi se uusin malli?

Aaron hätkähtää Hessua.

AARON

Sori?

Hessu istuu Aaronia vastapäätä ja ottaa älypuhelimien povitaskustaan.

HESSU

Mä ostin samanlaisen kännykän kuin sulla. Voisitsä näyttää, miten tähän saadaan... Mikä se on? Vats appi.

Aaron on hieman hämmentynyt.

AARON

Ööh. Joo. Sen voi ladata.

HESSU

Miten se tehdään?

Aaron ottaa Hessun puhelimen.

HESSU

Kiitos.

Hessu vilkaisee Ykää, joka seuraa tilannetta keskipöydässä.

HESSU

Mä oon muuten Hessu. Mikä sun nimi on?

AARON

Ööh. Aaron.

HESSU

Aaron. Hieno nimi. Mun kaverilla Ykällä on saman niminen poika.

Aaron nostaa päänsä puhelimesta ja katsoo Hessua.

INT. AARONIN HUONE - AAMU (TAKAUMA)

Aaron (16) laittaa koulukirjat kaappiin piiloon ja pakkaa reppuunsa vaatteita. Äiti (45) kävelee eteisessä huoneen oven ohi.

(JATKUU)

ÄITI
Vieläkö sä täällä olet? Etkö sä
myöhästy koulusta?

AARON
Ööh. En. On tässä vielä aikaa.

Aaron laittaa kaapin oven kiinni, sulkee reppunsa ja ottaa
laatikosta lompakon. Hän laskee lompakon rahat ja lähtee
huoneesta.

INT. ETEINEN - AAMU (TAKAUMA)

Aaron laittaa takin päälle, kun Äiti tulee eteiseen. Äiti
heittää käsilaukun pöydälle ja menee vessaan.

ÄITI (O.S.)
Mulla menee tänään myöhään. Lämmitä
sitä eilistä makaronilaatikkoo.

Aaron ottaa käsilaukusta lompakon ja sieltä kaikki rahat.

AARON
Joo.

Aaron pistää kengät jalkaan, heittää repun selkään ja avaa
ulko-oven.

AARON
Mä meen nyt! Moro!

EXT. JUNA-ASEMA - AAMU (TAKAUMA)

Aaron odottaa asemalla, kun juna saapuu laiturille.

INT. BAARI - ILTAPÄIVÄ

Ykä ja Aaron istuvat kahdestaan keskipöydässä.

YKÄ
Miten sulla menee?

AARON
Ihan hyvin.

Hessu istuu pöytään kahden oluttuopin ja kokiksen kanssa.

HESSU
Mikäs sut ajoi tähän maailman
nurkkaan?

AARON
En mä tiiä. Tulinpahan vaan.

HESSU
Kauan sä meinaat olla? Viikonlopun?

AARON
Vaikka, jos se käy?

Aaron katsoo Ykää.

YKÄ
Onko äitisi antanut luvan?

AARON
Joo.

Ykä nyökkäilee.

YKÄ
Mulla ei ole kuin sohva.

INT. HESSUN KOTI - ILTA

Hessu laittaa kasaan käärityn patjan Aaronin eteen ja antaa petivaatteet Ykälle.

HESSU
Etteköhän te näillä pärjää?

EXT. PUISTOTIE - ILTA

Ykä ja Aaron kävelevät pimeätä puistotietä pitkin. TEINI#1 istuu puistonpenkillä, polttaa tupakkaa ja seuraa Ykän ja Aaronin kulkua.

INT. YKÄN YKSIÖ - ILTA

Aaron avaa jääkaapin oven. Kaapissa on kananmunia ja puolikas lenkkimakkara. Aaron ottaa lenkkimakkaran.

Ykä levittää patjan olohuoneen nurkkaan. Aaron viipaloi makkaran.

AARON
Otatsä kans?

YKÄ
En.

Ykä heittää petivaatteet patjalle ja menee sohvalle makaamaan. Aaron kaataa pilkkomansa lenkkimakkaran pannulle, samalla kun Ykä alkaa kuorsaamaan sohvalla.

INT. YKÄN YKSIÖ - ILTA

Aaron syö makkaraa ja katselee Ykän askeettista asuntoa. Seinillä ei ole mitään. Sohvan lisäksi huoneessa on sohvapöytä, keittiön pöytä ja baarijakkara. Sohvapöydällä on kesken jäänyt pasianssipeli. Keittiön pöydällä on läjä veikkauskuponkeja.

INT. YKÄN YKSIÖ - AAMUPÄIVÄ

Aaron herää patjalta. Ykä ei ole huoneessa. Vessasta kuuluu huuhtonnan ääni. Aaron ottaa tyynyn alta lompakon, jonka laittaa reppuunsa, ennen kuin Ykä tulee huoneeseen.

YKÄ

Huomenta.

AARON

Huomenta.

Ykä istuu keittiön pöydän äärelle ja Aaron katsoo puhelintaan, jossa näkyy, että "Mutsi" on yrittänyt soittaa monta kertaa ja lähettänyt viestin: "Jos et halua vastata, niin kerro edes, että olet kunnossa." Aaron vastaa viestiin: "Älä huolehdi."

Aaron kävelee keittiöön ja kaataa itselleen lasin vettä. Aaron jää keittiön pöydän äärelle.

AARON

Mitä sä veikkaat?

YKÄ

Teen vakioo.

AARON

Ketä siellä pelaa?

Ykä ottaa kupongin pinosta ja pistää sen Aaronin eteen.

YKÄ

Voit täyttää oman lapun. Kohteet näkyy tuossa.

Ykä osoittaa veikkauslappua. Aaron ottaa hörpyn vedestä, menee jääkaapille ja avaa sen.

(JATKUU)

AARON
Pitäis varmaan kaupassa käydä.

YKÄ
Mulla ei ole hirveästi
ylimääräistä.

AARON
Kyl mä voin piffata.

YKÄ
Mitä?

AARON
Mä voin ostaa ruokaa.

YKÄ
Niinkö? Äitiskö sulle on rahaa
antanut?

AARON
Joo.

INT. KAUPPA - PÄIVÄ

Aaron pistää useamman pakastepizzan ostoskoriin.

AARON
Eiköhän näillä pärjää muutaman
päivän.

YKÄ
Ei oo kovin monipuolista.

AARON
Otetaan jotain leipää lisäksi.

Ykä ja Aaron kävelevät olutosaston läpi.

AARON
Mitä sä yleensä syöt?

YKÄ
En mä hirveästi mitään.

AARON
Kai sä nyt jotain syöt? Vai vedätsä
pelkkää lenkkiä?

Ykä pysähtyy juomaosastolle.

(JATKUU)

YKÄ
Haluatko sä limpparia?

AARON
En mä tartte.

Ykä katsoo oluita hetken, kunnes lähtee Aaronin perään.

INT. KAUPAN KASSA - PÄIVÄ

Aaron maksaa ostokset käteisellä. Ykä näkee rahat Aaronin lompakossa.

INT. HESSUN KOTI - ILTAPÄIVÄ

Ykä ja Aaron istuvat olohuoneessa ja katsovat jalkapalloa. Hessu avaa oluen tullessa huoneeseen.

HESSU
...en ole väkivaltainen luonne, mut
kyl siinä ku kattelin sitä fiiniä
kusipäätä, joka vaan odotteli, että
milloin pääsee painamaan mun
vaimoa, niin myönnän, että teki
mieli tintata.

Ykä katsoo Hessun olutta. Hessu huomaa tämän ja kääntyy takaisin keittiöön.

HESSU
Pelin jälkeen mun täytyy pyytää
teitä poistumaan. Tytöt tulee
yökylään.

Hessu ottaa jääkaapista oluen. Ottelussa tulee maali.

YKÄ
Perkele.

Hessu nauraa, samalla kun antaa Ykälle oluen.

HESSU
Koko viikon se mieltii noita
kohteita ja joka lauantai sama
kiroilu. Monta sulla on jo väärin
siellä?

Ykä katsoo Aaronin puhelimesta otteluiden tilanteita ja vertaa niitä omaan lappuun.

(JATKUU)

YKÄ

Kaks, kolme... seittemän on tällä hetkellä.

Hessu hekottaa.

HESSU

Ei helvetti.

Aaron tarkistaa omaa lappuaan.

HESSU

Etkai säkin oo pistäny rahaa tuohon tuuripalloon? Montas sulla on oikein?

AARON

Kuus.

Hessu nauraa äänekkäästi.

HESSU

Siinä meillä on kaks mestaria, jumalauta!

Kolmikko katsoo matsia hetken hiljaisuudessa.

HESSU

Aaron, ootsä nyt yläasteella?

AARON

Joo. Ysillä.

HESSU

Mikäs susta tulee isona?

Aaron kohauttaa olkapäitään.

HESSU

Et aio seurata isäs jalanjäljissä?

Hessu simuloi nyrkiniskua. Aaron hymähtää.

AARON

Ei näillä ruipelokäsillä.

HESSU

Ei se voimasta kiinni ole. Ei isäskään ollu mikään lihaskimppu, mutta sillä oli tekniikkaa ja älyä. Kerran Tammer-turnauksessa se otteli yhtä kuubalaista vastaan. Nuori, innokas kaveri, mutta

(LISÄÄ)

(JATKUU)

HESSU (jatkuu)
kokematon. Tuli ekan erän päälle
kuin herhiläinen.

Hessu nousee seisomaan ja ottaa nyrkkeilyasennon.

HESSU
Isäs väisteli, suojas, pysy pois
nurkista. Toisessa erässä
kuubalainen tuli vielä kovempaa
päälle, mutta isäs jatko
peruuttelua.

Hessu suojaa nyrkeillä kasvojaan. Aaron seuraa Hessua
innoissaan. Hessu nojautuu kohti Aaronia.

HESSU
Se kato odotti, että millon
kuubalaisen oikea käsi putoaa.
Pikkuhiljaa se alko laskee
suojuuksesta ja silloin...

Hessu lyö pöytään ja Aaron hätkähtää. Hessu nousee takaisin
ylös.

HESSU
Se tuli ihan puskiasta. Jopa tuomari
oli hämmentynyt, kun unohti laskea
lukua. Se oli kuin hidastetusta
filmistä. Isäs iski nopeesti
uudestaan.

Hessu lyö vasemman koukun ilmaan.

HESSU
Ja kuubalainen putos ku eno
veneestä.

Hessu nauraa ja istuu alas.

HESSU
Tyrmäys toisessa erässä.

Hessu katsoo Ykää, joka katselee kulmien alta Hessua.

HESSU
Ton näkönen se oli ottelun
jälkeenkin. Naaman perusteella ei
koskaan tiennyt oliko voittanut vai
hävinnyt.

YKÄ

Joko sä lopetit?

HESSU

Joo joo. Pitäähän sitä pojalle vähän kertoa juttuja. Eikä mulla muuta ku se, että toi isäs oli suuri ottelija aikanaan. Se vaatii melkosia palleja mennä kehään haastamaan toista.

Aaron katsoo Ykää, joka tarkastelee veikkauslappua.

EXT. KATU - ILTAPÄIVÄ

Ykä ja Aaron kävelee baarin ohi. Ykä katsoo baaria, josta kuuluu äänekestä puheensorinaa ja musiikkia. R-kioskin kulmalla hengaa teinijengi.

TEINI#2

Eiks Ykä meekään baariin tänään?

TEINI#3

Hei, kuka menee baariin kahdella jalalla, mutta tulee ulos neljällä?

Teini#3 menee kontilleen kadulle ja näyttölee humalaista. Aaron pysähtyy teinien kohdalle, kun Ykä jatkaa matkaa.

TEINI#2

Oliks sulla jotain asiaa?

Teini#2 astuu pari askelta Aaronia kohti. Aaron perääntyy.

Sublim: Kaksi KIUSAAJAA katsoo Aaronia vihaisesti koulun pihalla.

Teini#2 katsoo Aaronia uhkaavasti. Teini#1 nojailee R-kioskin seinää vasten ja polttaa tupakkaa.

TEINI#1

Upa hei, anna olla.

Upa naurahtaa ja hieman tönäisee Aaronia.

UPA

Kuhan vittuilen. Kaveri on ihan paskat housussa.

Upa kääntyy ja Aaron kävelee pois. Ykä on seurannut tilannetta vähän matkan päässä. He jatkavat matkaa yhdessä.

INT. YKÄN YKSIÖ - ILTA

Ykä istuu sohvalla ja pelaa pasianssia. Aaron makaa patjalla vakavana. Ykä huomaa tämän ja hakee sanoja, mitä sanoa.

YKÄ
Tuota. Kaapissa on sitä pizzaa.

AARON
Joo.

Ykä nousee ylös.

YKÄ
Pistänsä mä uunin päälle?

AARON
Joo vaikka.

Ykä laittaa uunin päälle.

YKÄ
Tuota. Ei sun tartte välittää niistä teineistä. Ne on vaan poikia.

Ykä istuu takaisin sohvalle ja kerää kortteja pöydältä.

YKÄ
Haluutsä pelata jotain?

AARON
Ihan sama. Vaikka.

YKÄ
Osaatsä kasinoo?

AARON
Joo.

Ykä sekoittaa kortteja, kun Aaron nousee patjalta pöydän ääreen.

INT. YKÄN YKSIÖ - ILTA

Ykä ja Aaron pelaavat kasinoa. Aaron jakaa kortit. Ykä katsoo omia korttejaan.

YKÄ
Helvetti, enhän mä saa tuota ässää tuosta.

Ykä laittaa kortin pöytään. Aaron nostaa ässän.

(JATKUU)

YKÄ
Niinpä tietenkin.

Ykä ja Aaron pelaavat pelin loppuun ja Aaron laskee innoissaan pisteitä.

YKÄ
Ei musta taida olla vastusta.

AARON
...viis, kuus. Pata ja kaks mökkii
ja mulla on yhteensä
seitsemäntoista.

Aaron merkkää pisteet ruutupaperille, jossa näkyy useamman pelin pisteet.

YKÄ
Taitaa olla tuttu peli.

AARON
Joskus mutsin kans pelataan.

YKÄ
Niin niin.

Aaron antaa kortit Ykälle ja syö viimeisen pizzapalan, joka on lautasella pöydällä.

YKÄ
En mä taida jaksaa enää.

AARON
Älä nyt vielä luovuta. Ei täällä
muutakaan tekemistä ole.

YKÄ
Niin, eipä kai.

Ykä sekoittaa kortteja, kun Aaron haukottelee.

YKÄ
Mites sulla menee koulussa?

AARON
Ihan jees.

YKÄ
Onks sulla kavereita siellä?

Sublim: Aaron seisoo yksin koulun pihalla.

AARON

Joo.

Ykä jakaa kortteja pöydälle.

AARON

Tota. Pystytsä antaa jotain nyrkkeilyvihjeitä?

Ykä naurahtaa.

YKÄ

Nyrkkeilyvihjeitä? Mitä sä tarkoitat?

AARON

No siis jotain, en mä tiiä, unoha.

Aaron pelaa kortin kädestä.

YKÄ

Kiusataanko sua?

AARON

Ei. Ei mitään sellasta. Aattelin vaan, jos sattuu tulemaan tilanne vastaan.

Ykä jakaa uudet neljä korttia.

INT. YKÄN YKSIÖ - ILTA

Ykä ja Aaron seisovat keskellä huonetta vastakkain nyrkit pystyssä.

YKÄ

Nosta oikeeta kättä. Pistä ihan poskeen kiinni. Vasenta kans ylemmäs.

Ykä asettaa Aaronin kädet oikeille paikoille.

YKÄ

Noin. Ja vasen lonkka eteen. Ei noin paljon. Leveämpi haara-asento ja jousta polvista.

Aaron kuuntelee tarkkaan ja noudattaa ohjeita. Ykä siirtyy askeleen taaksepäin ja nostaa kämmenet ylös.

(JATKUU)

YKÄ
Anna tulla jabi.

AARON
Mikä?

YKÄ
Jabi, lyö vasemmalla. Eiku pidä tuo
asento ja sitten lyöt.

Aaron lyö vasemmalla Ykän käteen muutaman kerran.

YKÄ
Pistä voimaa siihen. Kroppa mukaan.
Annakko mä näytän.

Ykä lyö ilmaan muutaman jabin oikealla.

INT. YKÄN YKSIÖ - ILTA

Aaron lyö pari jabia ja sitten oikean suoran Ykän kämmeniin.

YKÄ
Hyvä. Ja sitten jabi, jabi, koukku.

Aaron noudattaa käskyä. Molemmat ovat hieman hengästyneitä.

YKÄ
Eiköhän se riitä.

Ykä kopauttaa Aaronia olkapäälle ja Aaron hymyilee. Ykä rojahtaa sohvalle ja maiskuttaa suutaan. Aaron juo vettä ja menee vessaan. Ykä katsoo pöydällä olevaa kelloa, joka näyttää 22:34.

INT. YKÄN YKSIÖ - YÖ

Aaron nukkuu patjalla. Ykä makaa sohvalla silmät auki. Ykä nousee ylös ja kävelee keittiön lavuaarille. Hän juo vettä ja tuijottaa pitkään pimeyteen.

INT. YKÄN YKSIÖ - YÖ

Aaron herää tyhjästä ja pimeästä asunnosta. Hän sytyttää valot ja kävelee eteiseen.

AARON
Isä?

Aaron tulee takaisin ja istuu sohvalle. Hän katsoo kelloa, joka näyttää 01:23.

EXT. BAARI - YÖ

Baarin edessä on tupakoijia, jotka keskusteleivat kiivaasti. Baarista kuuluu musiikkia ja puheensorinaa.

INT. YKÄN YKSIÖ - YÖ

Aaron pelaa pasianssia sohvapöydällä.

INT. BAARI - YÖ

Puheensorina ja musiikki täyttävät baarin ilman. Asiakkaat tilaavat alkoholia tiskiltä ja nauravat äänekkäästi.

INT. YKÄN YKSIÖ - YÖ

Aaron menee eteiseen ja ottaa takkinsa povitaskusta lompakon. Aaron avaa lompakon.

INT. BAARI - YÖ

Juopuneet asiakkaat juttelevat äänekkäästi ulko-oven läheisessä pöydässä. Mies ja nainen tanssivat pöydän vieressä. Aaron seisoo ulko-ovella ja katsoo ympärilleen. Aaron liikkuu peremmälle ja etsii Ykää ihmisten täyttämistä pöydistä. Aaron pysähtyy ja näkee Ykän istumassa yksin baarin nurkassa.

Aaron kävelee Ykän luokse ja istuu hänen vastapäätä. Pöydällä on usea tyhjä tuoppi ja Ykä on selvästi juovuksissa. Ykä huomaa Aaronin vasta kun tämä on istunut.

YKÄ

Kato. Aaroni. Istu alas. Mitä poika?

Aaron katsoo Ykää pettyneenä. Ykä ottaa hörpyn tuopista.

YKÄ

Otatsä kans yhden? Onhan sulla sen verran ikää, että voit isäukon kanssa yhden kaljan ottaa.

Ykä yrittää nousta ylös, mutta horjahtaa takaisin tuolille. Ykä ottaa taskusta rahat ja tarjoaa siitä seteliä Aaronille.

(JATKUU)

YKÄ
Käy tuolla hakee ittelles.

Aaron nappaa setelin ja loputkin rahat Ykän kädestä.

YKÄ
Hei, älä vie mun rahoja.

Ykä kurkottaa pöydän yli ja pudottaa muutaman tuopin lattialle. Aaron nousee ylös, kun väistää Ykän kättä.

YKÄ
Anna ne saatana takasin!

Ykä nousee ylös ja Aaron huomaa, että Ykän käsi on puristunut nyrkkiin.

Sublim: Aaron seisoo seinää vasten, kun kaksi kiusaajaa uhkaa häntä kädet nyrkissä.

Baarin asiakkaat ovat kääntyneet katsomaan tilannetta. Baarimikko tulee paikalle.

BAARIMIKKO
Mitä täällä tapahtuu?

ASIAKAS#1
Tuo poika varasti Ykältä rahaa.

Baarimikko näkee rahat Aaronin kädessä.

BAARIMIKKO
Onks noi Ykän rahoja?

Aaron katsoo baarimikkoa ja muita asiakkaita, jotka katsovat Aaronia vihaisesti. Aaron heittää rahat päin Ykää.

AARON
Pidä vittu rahas.

Aaron kävelee asiakasjoukon läpi ja ulos baarista.

ASIAKAS#2
Varasteleva nulikka.

Asiakkaat keräävät Ykälle rahat lattialta, kun Ykä istuu takaisin pöytään. Baarimikko lakaisee lasinsirpaleita lattialta.

BAARIMIKKO
Mä tuon sulle uuden.

EXT. PUISTO - YÖ

Aaron kävelee puistotiellä ja potkaisee kiukkuisesti roskista pari kertaa ja istuu puistonpenkille. Aaronin silmät ovat kosteat.

EXT. KOULUN TAKAPIHA - ILTAPÄIVÄ (TAKAUMA)

Aaron seisoo seinää vasten, kun kiusaaja#2 tyhjentää hänen reppunsa sisällön maahan. Aaron yrittää karata tilanteesta, mutta kiusaaja#1 työntää hänet seinää vasten.

KIUSAAJA#1

Minne sä luulet olevas menossa?

Aaron potkaisee kiusaaja#1:a haarojen väliin, riuhtaisee itsensä irti ja lähtee karkuun. Kiusaajat lähtevät Aaronin perään.

EXT. LIIKUNTAKENTTÄ - ILTAPÄIVÄ (TAKAUMA)

Aaron juoksee liikuntakentän halki kiusaaja#2 perässään. Kiusaaja#1 linkuttaa hitaasti hänen takana. Aaron on nopeampi ja pääsee karkuun. Kiusaaja#2 luovuttaa.

KIUSAAJA#1

Saat kunnolla turpaas huomenna!

EXT. KOULUN TAKAPIHA - ILTA (TAKAUMA)

Aaronin repun sisältö on levinnyt pihalle. Aaron kävelee paikalle ja kerää paperit takaisin reppuun.

EXT. PUISTO - YÖ

Teini#1 istuu puistotiellä etäämmällä ja katsoo, kun Aaron potkii roskista ja istuu puistonpenkille. Teini#1 polttaa tupakkaa ja ottaa hörpyn oluttölkistä ennen kuin nousee ja heittää tölkin menemään. Teini#1 kävelee Aaronin luokse.

TEINI#1

Mitä tyyppi raivoo täällä?

Aaron hätkähtää ja katsoo teini#1:ä. Teini#1 kaivaa muovipussista oluen ja tarjoaa sitä Aaronille. Aaron katsoo Teini#1:stä epäilevästi.

(JATKUU)

TEINI#1

Ota nyt.

Aaron ottaa oluen.

Teini#1 istuu alas ja avaa uuden oluen.

TEINI#1

Sä oot sen Ykän skidi, eiks vaa?

AARON

Joo. Aaron.

TEINI#1

Matias.

Matias ottaa tupakka-askin esille.

MATIAS

Ne ei vittu ymmärrä tätä meininkiä.

AARON

Ketkä?

MATIAS

Kukaan.

Matias tarjoaa Aaronille tupakkaa. Aaron ottaa.

MATIAS

Kaikki luulee, että on kyse jostain vitun velvollisuudesta. Ei kenenkää pitäis olla velvollinen tekemää yhtää mitää.

AARON

Mitä sä tarkoitat?

MATIAS

Jos joku ei halua olla faija, ei sitä voi pakottaa.

Matias tarjoaa Aaronille tulta. Aaron ottaa henkäyksen tupakasta ja yskii.

MATIAS

Tos vähä matkan pääs on yhen mun kaverin bileet. Tuutsä messii?

Matias nousee ylös. Aaron epäröi.

MATIAS
Ei me sua hakata.

Matias naurahtaa. Aaronkin yrittää hymyillä.

MATIAS
Vai onks sulla jotain parempaa tekemistä?

Aaron nousee ylös ja pojat lähtevät kävelemään.

INT. BILEET - YÖ

Musiikki soi kovalla ja huoneistossa on usea teini dokaamassa. Aaron istuu nurkassa Matiaksen kanssa ja he hörppivät olutta.

Upa tulee huoneen toiselle puolelle ja huomaa Aaronin. Upa juttelee muiden kanssa selkeästi Aaronista, vaikka tätä ei musiikin takia kuule.

MATIAS
Mä käyn kusel.

Matias lähtee pois. Upa tuijottaa Aaronia edelleen huoneen toiselta puolelta. Aaron yrittää istua hieman ryhdikkäämmin. Upa kävelee Aaronia kohti. Aaron nousee seisomaan. Upa tulee Aaronin eteen.

UPA
Mun faija on tapellu sun faijan kanssa.

AARON
Häh?

UPA
Ne on tapellu kehässä, useemman kerran.

AARON
Okei.

UPA
Mun faija otti turpaan lähes aina. Kerran se voitti.

Upa tarjoaa jaloviinapulloa Aaronille.

UPA
Nyt se on samanlainen rapajuoppo ku sunkin faijas. Ota siitä. Juodaan meidän faijoille.

(JATKUU)

Aaron ottaa hörpyn ja irvistää. Upa nauraa, heittää käden Aaronin olkapäille ja ottaa itse ison hörpyn. Matias tulee takaisin.

UPA

Madde! Tuu meidän jallurinkiin!

Matias ottaa myös hörpyn pullosta ja nauraa. Aaron nauraa myös.

MATIAS

Tiedättekte mitä meidän pitä-
tehdä?

EXT. KATU - YÖ

Aaron ja Matias ovat piilossa auton takana. Aaron vilkaisee auton yli kadun toiselle puolelle. Baarista tulee ulos muutama ihminen.

MATIAS

Pitää oottaa vielä hetki.

Teinit ryhmittyvät autojen ja aidan taakse. Upa juoksee kyyryssä Aaronin ja Matiaksen luokse.

UPA

Joukot ovat valmiit.

MATIAS

Hyvin tehty upseeri Upa. Odottakaa
merkkiäni.

Upa ja Matias vetävät kätensä lippaan. Upa palaa aidan taakse. Matias kaivaa savukkeen itselle ja Aaronille. Hän sytyttää ne.

EXT. KATU - YÖ

NAINEN (42) tulee baarista ja hänen perässään useita muita, jotka jäävät baarin eteen norkoilemaan. Nainen jää katsomaan vastapäisen auton takaa tulevaa savua. Nainen ottaa muutaman askeleen eteenpäin ja näkee liikettä aidan takana.

Matias ja Aaron nousevat auton takaa ylös. Samoin nousevat toisen auton ja aidan takana teinit jaloilleen. Baarin edessä olevat humalaiset asiakkaat huomaavat tämän ja jäävät tuijottamaan teinejä..

(JATKUU)

MATIAS

Tulta!

Teinit heittävät vesi-ilmapalloilla asiakkaita. Heillä on täytettynä monta ämpärillistä ilmapalloja. Teinit heittävät palloja sarjatulella asiakkaita, jotka yrittävät joko suojautua tai poistua paikalta.

Aaron heittää pallon, joka osuu baarin oven viereen. Ykä tulee juuri baarista. Hän nostaa takin kaulukset pystyyn ja lähtee kävelemään katua pitkin. Aaron tähtää ja heittää pallon, joka osuu Ykän päähän. Ykä jatkaa matkaa. Aaron lopettaa heittelemisen ja jää katsomaan Ykän perään.

Matias repii Aaronin mukaan, kun pari nuorempaa miespuolista asiakasta lähtevät juoksemaan pekenevien teinien perään. Teinit pääsevät karkuun.

EXT. PUISTO - YÖ

Aaron ja Matias istuvat puistonpenkillä. Matias avaa oluen.

MATIAS

Tää on viimeine.

Matias ottaa pitkän hörpyn ja ojentaa tölkin Aaronille. Matias sytyttää tupakan ja heittää askin Aaronille.

MATIAS

Pidä loput. Faija ratsaa mut kummiski himas.

Matias nousee ylös.

MATIAS

Täytyy mennä. Pärjäätsä?

AARON

Joo, enköhän.

MATIAS

Ok. Törmäillään.

Matias ja Aaron lyövät nyrkit yhteen. Matias kävelee pois. Aaron hörppää oluesta ja sytyttää tupakan.

INT. RAPPUKÄYTÄVÄ - YÖ

Hessu avaa oven. Aaron huojuu rappukäytävässä.

HESSU
On varmaan turha kertoa sulle mitä
kello on.

AARON
Sori.

HESSU
Mä en lähe edes arvaamaan.

Hessu väistää ovensuulla ja Aaron menee sisälle.

INT. HESSUN KOTI - PÄIVÄ

Hessu kävelee olohuoneeseen ja pistää ämpärin Aaronin
jalkojen juureen. Aaron istuu sohvalla huonovointisen
näköisenä. Hessun TYTTÄRET istuvat sängyllä ja hihittävät
Aaronille.

HESSU
Kattokaa nyt tarkkaan.

Hessu osoittaa Aaronia.

HESSU
Tuollanen teistäkin tulee, jos te
ette syö kasviksia.

TYTÄR#1
Häh?

TYTÄR#2
Iskä, eihän tuossa oo mitään
järkeä.

Hessu katsoo Aaronia hetken.

HESSU
Uskallatsä syödä mitään?

Aaron nielaisee ja pyörittää päätään.

HESSU
Tarttetsä kyydin isälles?

AARON
Mulla on reppu siellä.

(JATKUU)

HESSU

Kerro vaan heti, ku oot valmis.

INT. YKÄN YKSIÖ - PÄIVÄ

Ykä herää sohvalta, kun ovikello soi. Hän huomaa tyhjän patjan nurkassa, kun nousee istumaan. Ykä nousee ylös huolestuneena ja kävelee ovelle.

EXT. PIHA - PÄIVÄ

Ykä avaa oven ja äiti seisoo ovella.

ÄITI

Onko se poika täällä?

YKÄ

Joo. Tai siis ei.

ÄITI

Missä se sitten on?

YKÄ

En mä tiedä.

ÄITI

Miten sä et voi tietää missä se on?

YKÄ

Se lähti. Eilen.

ÄITI

Eilen?

YKÄ

Se lähti eilen yöllä.

ÄITI

Yöllä? Minne se nyt yöllä olis lähtenyt?

YKÄ

No, en tiedä, perkele.

ÄITI

Et sä kysynyt?

YKÄ

En.

(JATKUU)

ÄITI

Sun 16-vuotias poikas lähtee keskellä yötä ulos vieraassa kaupungissa ja sä et kysy minne se menee? Kai sä nyt sen verran oisit voinut ottaa vastuuta ja kattoo sen perään.

YKÄ

Kai se osaa pitää ittestää huolen.

ÄITI

No niin mäkin luulin.

Ykä katsoo kysyvästi Äitiä.

EXT. PIHA - PÄIVÄ

Auto ajaa pihaan. Aaron nousee autosta ja kävelee Ykän asunnon ovelle. Hessu nousee myös autosta, mutta jää autolle. Aaron soittaa ovikelloa. Äiti avaa oven.

AARON

Voi helvetti.

Äiti halaa Aaronia.

ÄITI

Ensimmäiseksi mä haluan sanoa, etten ole vihainen. Olen vain huojentunut, että olet kunnossa.

Äiti katsoo Aaronia.

ÄITI

Oletsä ollut ryyppäämässä? Sä haiset kuin isäs.

Aaron rimpuilee äidin käsistä ja menee sisälle. Äiti katsoo syyttävästi Hessua, joka kohauttaa olkapäitään.

INT. YKÄN YKSIÖ - PÄIVÄ

Ykä istuu sohvalla, kun Aaron kävelee repulle. Äiti tulee myös huoneeseen.

ÄITI

Ootsä tarjonnut sille alkoholia?

(JATKUU)

YKÄ

Häh, en.

Aaron heittää repun selkään.

AARON

Älä syytä Ykää. Mä haluan ny vaa
himaan.

Aaron lähtee ulko-ovea kohti. Äiti pysäyttää hänet.

ÄITI

Aaron, jos sulla on ongelmia
koulussa, sun pitää pystyä puh...

AARON

Mutsi!

Äiti katsoo Aaronia hetken.

ÄITI

Selvä, mennään sitten.

Aaron ja äiti menevät eteiseen, kun Hessu tulee asuntoon.

HESSU

Mä voin heittää teidät asemalle.

ÄITI

Kiitos.

Ykä nousee sohvalta ja tulee eteiseen, kun Aaron on jo
ovella.

YKÄ

Aaron.

Aaron pysähtyy.

AARON

Sori, että mä tulin häiritsemään.

Ykä ei saa sanottua mitään. Aaron menee ulos samoin kuin
äiti.

HESSU

Ei tuu pojalle helppo junamatka.
Senare.

YKÄ

Joo.

Hessu poistuu.

EXT. PIHA - PÄIVÄ

Aaron istuu autossa, kun Hessu avaa auton oven. Ykä tulee ulos asunnostaan ja kävelee autolle. Ykä koputtaa Aaronin puoleiseen ikkunaan. Aaron aukaisee ikkunan.

YKÄ

Tuota.

AARON

Nii?

Ykä asettelee sanoja suussaan.

YKÄ

Sun täytyy pitää suojaus korkeella.
Eiks vaa. Täällä näin.

Ykä kopauttaa nyrkillä hellästi Aaronin poskea.

AARON

Okei.

Hessu käynnistää auton ja Aaron veivaa ikkunan takaisin kiinni. Aaronin silmät kostuvat, kun auto kääntyy pihalla. Ykä jää katsomaan auton perään.

INT. OVI - ILTAPÄIVÄ

Aaron seisoo oven takana ja vetää syvälle henkeä. Hän pistää tupakan suuhun ja avaa oven.

EXT. KOULUN TAKAPIHA - ILTAPÄIVÄ

Kiusaajat odottavat takapihalla, kun Aaron tulee ulos koulusta. Aaron sytyttää tupakan, kun kiusaajat juoksevat häntä kohti. Aaron tarjoaa kiusaajille tupakkaa. He ottavat savukkeet, jotka Aaron sytyttää.

Kiusaaja#1 potkaisee Aaronia haarojen väliin ja katsoo häntä tuimasti. Aaron kyyristyy maahan. Hän nostaa huulilta tippuneen tupakan maasta ja nousee ylös. Hän katsoo kiusaajia silmiin, kun ottaa savut tupakasta. Kiusaajat alkavat nauramaan, johon Aaron yhtyy.

INT. BAARI - ILTAPÄIVÄ

Ykä täyttää vakioveikkauskuponkia pöydässä. Hessu tulee baariin ja kävelee Ykän luo. Hessu laittaa pöydälle muovipussin.

HESSU

Se oli halvin mikä löyty.

Ykä ottaa jotain muovipussista. Hän avaa rasian ja alkaa tutkimaan ohjeita. Ykä avaa matkapuhelimen takakuoren ja ottaa akun pois. Ykä laittaa tärisevillä käsillä SIM-kortin varovasti paikoilleen.