

KEMI-TORNION AMMATTIKORKEAKOULU

Luovuuden lähteitä  
Symbolit, representaatiot ja unet fiktioelokuvissa

Ulla Tapaninen

Kulttuurialan opinnäytetyö  
Viestinnän koulutusohjelma

TORNIO 2010

## SISÄLLYS

1 JOHDANTO .....	5
2 ASOBI- LYHYTELOKUVAN SYNOPSIS.....	7
2.1 Psykoanalyttinen näkökulma apuna elokuvissa.....	7
2.2 Ideoiden tuottamisesta.....	9
3 SYMBOLIT, REPRESENTAATIO JA UNET .....	11
3.1 Efekteillä ytyä uniin .....	17
3.2 Vaikeasti ymmärrettäviä, ihania oivallettavia.....	20
3.3 Toisen todellisuuden voima .....	25
3.4 Unien rakenne ja luovuus.....	27
4 POHDINTA .....	31
LÄHTEET.....	33

## TIIVISTELMÄ

Tapaninen, Ulla 2010. Luovuuden lähteitä. Symbolit, representaatiot ja unet fiktioelokuviissa.

Opinnäytetyö. Kemi-Tornion ammattikorkeakoulu. Kulttuuriala. Viestinnän koulutusohjelma. Sivuja 34. Liitteet 1.

---

Tutkin opinnäytetyössäni elokuvan symboliikkaa, representaatioita ja unia. Tavoitteenani on käyttää analyyttistä lähestymistapaa tutkiessani näitä elementtejä sekä selvittää, miten symbolit, unet ja representaatiot ilmentyvät valitsemissani fiktioelokuviissa ja kuinka ne ovat avuksi mm. käsikirjoittajalle.

Lähdemateriaalina olen käyttänyt analyysijä, haastatteluja, artikkeleita, elokuva-alan kirjallisuutta, psykologian kirjallisuutta sekä internetiä.

Olen tehnyt analyysijä erilaisista elokuvista. Pyysin Turun yliopiston professorilta Kimmo Lehtoselta analyysin Asobi-lyhytelokuvasta. Vertailen omaa näkemystäni hänen näkemyskseen. Sivuvana aiheenani on siis psykoanalyttisen näkökulman apu elokuvan analyysissä. Näitä tietoja käyttämällä olen pyrkinyt avaamaan elokuvien elementtejä syvemmin. Sivuvana teemana käyn läpi, miten värimääritys ja efektit ovat vaikuttaneet Asobi- lyhytelokuvan symboleihin, uniin ja representaatioihin.

Tutkimani aihe on hyödyllinen käsikirjoittajille, ohjaajille ja kuvaajille. Tietenkin elokuvan muutkin taiteellisesti vastuussa olevat henkilöt hyötyvät tästä, esim. lavastaja. Symbolien, unien ja representaatioiden hallitseminen on vaativaa ja niiden käyttäminen suositeltavaa elokuvissa. On opittava tutkimaan elokuvia pintaa syvemmältä ja tehdä niistä katsojille elämyksiä käyttämällä symboleita, representaatiota ja unia hyödyksi. Tarkoituksenani on tarjota keinoja luovuuden lähteille ja ideoiden tuottamiseen. Tuloksena on, miten symbolit, unet ja representaatiot ilmentyvät Asobi-lyhytelokuvassa.

Asiasanat: Symboli, uni, representaatio, psykoanalyysi, elokuva- analyysi, luovuus, idea, käsikirjoitus

## ABSTRACT

Tapaninen, Ulla 2010. *Asobi*-short film. Sources of creativity. Symbols, representations and dreams in a fictionfilms.

Bachelor's Thesis. Kemi-Tornio University of Applied Sciences. Business and Culture. Degree Programme of Media Arts. Pages 34. Appendices 1.

---

In my thesis I will analyze film symbolism, representations and dreams. I draw from an analytical approach to explore these elements and also to clarify how symbols, representations and dreams appear in a fiction film and how these are useful to the scriptwriter.

I have used analyses, interviews, articles, film industry books, psycho analytical scripts and the Internet as source for my Thesis work.

I have made analyses of different films. I requested for an analysis of the short film called *Asobi* from Mr Kimmo Lehtonen, a professor at Turku University to compare his vision to my own vision of the short film. Thereby, the inclusion of a tangential theme in my work is supported by the psychoanalytical perspective in film making. By using this knowledge I have tried to open these elements in a film more deeply. The tangential theme focuses on how color correction and effects have impact on *Asobi*-short film's symbols, representations and dreams.

The subjects that I have looked into are useful to scriptwriters, directors and photographers. In addition, in filmmaking also other artistically responsible persons can benefit from the findings of this work, e.g. those in charge of scenography. Controlling symbols, dreams and representations is demanding and using them in a film is advisable. One needs to look beyond the surface and make experiences to the viewers by using symbols, representations and dreams. My purpose was to offer ways to various sources of creativity and producing ideas. The results of this work show how symbols, dreams and representations are materialized in the short film called *Asobi*.

Keywords: short movie, symbol, dream, representation, psychoanalysis, film analysis, creativity, idea, script

## 1 JOHDANTO

Symbolien, unien ja representaatioiden tulkitseminen on mielenkiintoista ja vaatii heittäytymistä elokuvan maailmaan. Elokuviin tulkinta ja havainnointi vaatii tutkijalta paljon, se on paneutumista sekä tietoon että tunteeseen. Kirjallisuus, artikkelit, elokuvat ja oma havainnointi ovat avaintekijöitä syvempään analyysiin elokuvien symboleista, unista ja representaatioista. Jotkin hyvät elokuvat saattavat jäädä ymmärrystä vaille, jos niiden katsojalla ei ole riittävästi yleissivistävää tietoa elokuvaan sisällytetyistä aiheista. Puhun tässä tapauksessa fiktioelokuvien symboleista, unista ja representaatioista. Symboleita ja niiden merkityksiä löytyy paljon.

Perehdyn opinnäytetyössäni Asobi-lyhytelokuvan uniin, symboleihin ja representaatioihin. Tahdon tuoda myös esille asioita, joita olisin toivonut tekeväni toisin projektin aikana. Miten olisin halunnut korostaa symbolien vaikutusta, joita ei valitettavasti saatu projektin aikana tehtyä? Sain Asobi-lyhytelokuvasta analyysin Turun yliopiston professori Kimmo Lehtoselta, jonka psykoanalyttisen lähestymistavan kautta tuon itse elokuvaesimerkkien avulla esille tärkeimpiä elementtejä. Määritän myös käsittelemieni aiheiden merkitykset ja avaan niiden käyttöä elokuvissa. Tutkin opinnäytetyössäni katsojan ymmärtämisen kannalta symboleita, unia ja representaatioita. Joskus nekin saattavat olla yliampuvia ja kääntyä itseään vastaan. Katsoja ei välttämättä ymmärrä näkyvää symbolia tai symboli voi vaikuttaa katsojaan myös niin, että se vaikuttaa voimakkaasti tunteisiin. Symboli ymmärretään alitajunnassa ja se kumpuilee esiin ihmiselle tuttuna tunnetilana. Pohdin myös itseäni elokuvan katsojana: tarvitsen kaikenlaisia elokuvia. Olen pitäytynyt useimmiten vain tietyn genren elokuvissa, mutta tämän tutkimuksen edetessä olen huomannut, että nälkä erilaisia elokuvia kohtaan vain kasvaa syödessä. Ei ole väliä, onko elokuva kliseinen romanttinen komedia tai uskomattoman visuaalisesti ja tarinaltaan toteutettu hyvä teos, on vain olemassa ”pikku nälkä” ja ”iso nälkä”, jotka molemmat kaipaavat ajoittaisen tyydytyksen.

On vaikeaa yrittää avata omia katselukokemuksiaan toisille osapuolille niin, että siitä saisi ulkopuolinenkin henkilö samankaltaisen kokemuksen ja oivaltamisen tunteen, kuin itse. On opittava antautumaan ja annettava itselleen lupa asettautua tietynlaiseen herkkyyden tilaan, jossa elokuva otetaan vastaan tunteen kautta, kuitenkin sitä järkeistäen. Elokuva-alan ammattilaisen kriittisen katselutavan alta tulisi löytää myös näitä tunteita

seen vetoavia hetkiä, syvemmältä kumpuavia merkityksiä tai ainakin olisi voitava kysyä: mistä nämä tunteet johtuvat? Vastaus ei synny välttämättä heti tai edes muutaman päivän kuluttua, mutta, kun vastauksen löytää jostain, on katsojana saanut palkinnon.

Elokuva on monitasoinen, joten sen katsominen ja analysoiminen on mielenkiintoista. Elokuvan monitasoisuudella tarkoitan hyvän tarinan ja näyttelijätyön ohella sitä, mitä tarinaan on saatu upotettua, miten ohjaaja, kuvaaja ja näyttelijät tuovat esille näitä upotettuja viestejä: symboleita, unia ja representaatioita. Tuon esille luovuuden lähteitä, niitä, joista saa ideoita elokuviin.

Olen valinnut tutkimustani varten elokuvia, jotka olen katsonut jo aikaisemmin ja näissä tiedän olevan voimakkaita symboleita, representaatioita ja unia. Osan elokuvista olen valinnut siinä toivossa, että niistä löytyisi jotain kirjoitettavaa. Jotkut elokuvista ovat löytäneet tiensä opinnäytetyöhöni suosittelujen kautta. Kaikki analysoimani elokuvat eivät välttämättä ole mieleeni, mutta tärkeintä niistä oli saada tarvittava informaatio: symbolit, unet ja representaatiot, nämä salaiset avaimet, joita jokainen käsikirjoittaja ja ohjaaja tarvitsevat työssään.

## 2 ASOBI-LYHYTELOKUVAN SYNOPSIS

1980-luvulla japanilainen tiedemies korjaa virtuaalikypärää, jonka päähän laittaessaan pääsee ihmeelliseen pelimaailmaan. Hänen on pelastettava perheensä pelimaailmasta, vaimo ja tytär odottavat pelissä pelastamista. Kuitenkin, tässä maailmassa kaikki on todellisuutta ja tiedemies katoaa pelimaailmaan.

2000-luvulla lapset löytävät virtuaalikypärät. Tästä alkaa fantastisen kauhuseikkailu. Pääsevätkö lapset takaisin omaan maailmaansa? Mikä vaara pelimaailmassa vaanii? He joutuvat keksimään ulospääsyn pelistä, sillä siellä vaanii paha, jota ei pääse karkuun. Pelimaailmassa pelaajat saavat apua eri tahoilta, kuka selviää hengissä ja kenet peli vie mukanaan?

Elokuvan päähenkilö on nuori tyttö, Iida. Hän on herkkä ja lapsi, joka suhtautuu asioihin varauksella. Iida edustaa elokuvassa toivoa ja tulevaisuutta, ja hänen on oman rohkeutensa avulla kertoa Oliverille ja Mikolle pelissä piilevistä vaaroista sekä pelastauduttava pelimaailmasta.

Asobi on maailma, seikkailu ja kauhu jokaiselle, joka sinne joutuu. Se on peli, joka elää omaa elämäänsä ja jossa vaanii paha.

Fantasiamaailmaan sijoittuva kauhuelokuva, joka on maustettu ripauksella seikkailua, vie jokaisen katsojan mukanaan.

Asobi on niin tarinallisesti kuin visuaalisestikin voimakas ja näyttävä elokuva.

Uskallatko Sinä lähteä seikkailuun?

### 2.1 Psykoanalyttinen näkökulma apuna elokuvissa

”Psykoanalyysi (saks. *Psychoanalyse*) on Sigmund Freudin 1900-luvun alussa kehittämä psykoterapiamenetelmä, jossa keskeistä on tiedostumattomien psyykkisten prosessien paljastaminen. Psykoanalyttinen terapia pyrkii lisäämään potilaan itsetuntemusta ja auttaa häntä rakentamaan persoonallisuuttaan uudelleen. Psykoanalyysi perustuu persoonallisuusteoriaan, joka tarkastelee erityisesti ihmisen "tiedostumatonta" (saks. *das Unbewusste*) eli ei-tietoisia psyykkisiä prosesseja ja jossa varhaisen vuorovaikutuksen ja lapsuuden kokemusten merkitystä ihmisen kehitykselle pidetään tärkeänä.” (Psykoanalyysi, Wikipedia 2010) Psykoanalyttistä lähestymistapaa ”sovelletaan taideteoksiin kahdella tavalla: joko a) teosta käytetään lähtökohtana taiteilijan psyyken ja hänen neuroosiensa analysoinnille tai b) on keskitytty itse teoksien symbolien ja henkilöhaahmojen

tulkintaan.” (Elokuva ja analyysi 1994, s.173) Psykoterapeutin analyysi ei ole pelkäämään kirjallinen tutkimus tai selitys elokuvasta ja sen osista. Se on tutkimus elokuvan ulkopuolella vaikuttavista tekijöistä, kuten ympäristön, ympärillämme olevien tapahtumien ja maailman tilanteen vaikutus teokseen. Siinä tutkitaan, mitkä sen hetkiset tilanteet ovat vaikuttaneet ja antaneet osansa elokuvan käsikirjoitukselle. Tämän vuoksi analyysit ovat ennen kaikkea matka elokuvan käsikirjoittajan ja ohjaajan mieleen. Psykoterapeutit pystyvät analysoimaan elokuvaa valistuneina katsojina, jotka paneutuvat ytimen keskipisteen ulkopuolelle, löytäen sieltä sellaisia yhteneväisyyksiä elokuvan ulkopuolisten tapahtumien ja elokuvien mielen suhteen. Näitä yhteneväisyyksiä ei edes käsikirjoittaja välttämättä tiedosta luodessaan teosta, vaan ne kumpuavat alitajunnasta. Näin itseläni kävi saadessani analyysin professori Kimmo Lehtoselta. Hän viittasi analyysissään kohtaukseen, jossa Iida pelastaa Oliverin ”miekan tieltä” ja vie tämän pois väärältä polulta. Läheisimmät ihmiset voivat auttaa ahdingossa olevaa henkilöä viitaten Suomessa tapahtuneisiin kouluammunta tragedioihin. Minulle mainittiin myös käsikirjoitusvaiheesta tästä asiasta, koska juuri tuolloin kouluammuskelutapahtumat olivat käsillä. En kuitenkaan itse laittanut tätä mitenkään erityisesti merkille, mutta näköjään ulkopuolinen voi huomata tällaisia asioita, joita ei itse niinkään pidä tärkeimpinä elementteinä tai symbolisina tapahtumina.

”Tavallinen” katsoja ei välttämättä tiedä esim. mitä Hitchkokilla oli mielessään, kun elokuva Linnut kuvattiin tai minkälainen symbolinen teos tämä oli yhteiskunnassa tapahtuvien mullistuksien kannalta. Tässä elokuvassa on viesti, kuin sen pelottavuudesta saatetaan käsittää. Linnut kuvastavat Kylmän sodan ja pelkoa atomipommihyökkäyksiä vastaan, jossa luonto huutaa apua. Viestit kätetään naamion taakse (pelko, kauhu). ”Linnut ovat elokuvana täynnä väärää näkemistä, pyrkimystä kontaktiin, luovuttamista ja peilin käyttämistä minän vahvistamiseen. Se on täynnä ahdistusta ja kauhistunutta, traumatisoitunutta katsetta aina katatoniseen tyhjyyteen saakka, jossa silmät ovat kyllä auki, mutta trauma on tyhjentänyt ihmisen mielen.” (Elokuva ja psyyke 2007, s.43) Esim. Asobi-lyhytelokuvassa on pyritty luomaan katatonisia katseita lapsille, kuten Mikko, joka tuijottaa Iidaa käytävällä ennen kuin hänet vedetään nurkan taakse. Moniulotteinen käsikirjoitus vaatii käsikirjoittajalta paneutumista yhteiskunnassa vallitseviin asioihin ja niiden muuntamista elokuvaan sopivaksi verhoiltuna jonkinlaisen naamion taakse. Elokuva toimii näin ollen kulttuuriin ja taiteeseen naamioituneena poliittisena viestinä, vaikka katsoja ei sinällään olisi politiikan ystävä. Halusin Asobi-lyhytelokuvasta analyysin, jotta voisin tutkia, mitä toinen katsoja näkee naamion takana



ja kertooko se mahdollisesti elokuvan ohjaajasta jotain. Toivoin analyysin kautta löytäväni sekä yhteneväisyyksiä että eriäviä näkökulmia. Tahdoin mahdollisimman objektii-visen kuvauksen elokuvasta. Annoin kuitenkin professorille osittain tietoja itsestäni ja elokuvasta, jotta hänellä olisi jotain, mistä aloittaa. Kuuluisten käsikirjoittajien ja elokuvaohjaajien sekä heidän elokuvien analyysit ovat kattavampia, koska heidän elämästään on kerrottu julkisuudessa muutoinkin. Kuten, elokuvassa esiintyviä symboleita, representaatioita niin myös unia voidaan tulkita psykoanalyttisen näkökulmaa apuna käyttäen. ”Unen kieli on symbolista ja visuaalista, joten niissä esiintyvät asiat ovat vain harvoin ymmärrettävissä sellaisinaan.” (Uniopas 1997, s.78)

## 2.2 Ideoiden tuottamisesta

Mistä ideat elokuvaan tulevat ja kuinka ideoinnissa voi kehittyä? ”Jokaisen ihmisen alitajunta tuottaa ideoita. Mutta toisinaan ihminen asettaa itselleen ja ajattelulleen etukäteen niin paljon rajoituksia, ettei ajatus lähde irtoamaan.” (Käsikirjoittajan työkalut 2003, s. 30) Idea tarkoittaa oivallusta, asioiden yhdistämistä, uuden luomista, keksintöä tai pulman ratkaisemista, assosiaatioita ja uutta ajattelua. On siis osattava ottaa niin sanotusti ”löysin rantein”, kun kyse on luovan kirjoittamisen prosessista ja luotettava hetkeen, jolloin idean on määrä syntyä. Ideat voivat syntyä milloin vain, tämän vuoksi on oltava erityisen tarkkaavainen omasta ympäristöstä ja niiden tapahtumista yksilö- ja yhteiskuntatasolla. Ideointia ja keskittymiskykyään on hyvä harjoitella sekä jättää ylikriittisyys ideoitaan kohtaan nurkkaan. Käsikirjoitusta suunnitellessa on hyvä kehittää omaa intuitiotaan ja vapaata ajattelua. Anna tunteiden lentää, piirrä ideasi ylös, tutki satuja, myyntejä, unia, jo olemassa olevia tarinoita tai vaikka kuuntele musiikkia. ”Idea kannattaa kirjoittaa muistiin. Eric Paicen mielestä se on kirjoitettava siihen muotoon, missä se tulee mieleen. Jos se tulee kysymyksenä, kirjoita se kysymysmuotoon, jos se on dialoginpätkä, ennustus tai säe, kirjoita se siihen muotoon. Älä kirjallista sitä tai pue sitä siistiin kirjalliseen muotoon; on kyse kuvasta tai mielikuvasta, siemenestä, jonka voi helposti tuhota.” (Käsikirjoittajan työkalut 2003, s. 31) Samalla periaatteella toimii unista saadut ideat. Kirjoita näkemäsi unet sellaisenaan, kuin ne muistat heti herättyäsi. Pidä unipäiväkirjaa. Ihminen on taipuvainen muokkaamaan ajatuksiaan sitä tiedostamattaan, joten kaikki eteentulevat ideapyrähdykset on syytä kirjoittaa heti muistiin, jotta ne säilyisivät mahdollisimman tuoreina ja raikkaina. ”Sadut tarjoavat tuttuja ja yleispäteviä perustarinoita, joita muuntelemalla voi kertoa hyvinkin kuivaa asiaa mielenkiintoisesti.” (Käsikirjoittajan työkalut 2003, s. 31) Saduissa esiintyy symbolien, unien ja representaatioi-

den kirjoa. Lapsena katsotut piiretytelokuvat ovat edelleen antoisaa katseltavaa näin aikuisiällä ja niistä löytää sellaista syvempää sisältöä, mitä ei aiemmin ole ymmärtänyt tai nähnyt elokuvaa katsottaessa. Alitajunta ei nuku koskaan.

### 3 SYMBOLIT, REPRESENTAATIO JA UNET

Symboli on sanana voimakas ja se merkitsee monta asiaa, joiden takia joudun aina palaamaan sanan alkuperäiseen määritelmään. Alun perin symboli tarkoittaa ”merkkiä”. Kahden asian välillä on vertauskuvallinen yhteys, symboli luo siis vertauskuvan. Esimerkiksi sormus symboloi useimmiten avioliittoa. Symboli voi olla myös enemmän. Se voi olla ”sana, aate, asia, mielikuva tai kuva, joka liittää yhteen kaksi tai useamman asian”. (Wikipedia 2009) Näitä vaihtoehtoja pohtiessani, pyrin selvittämään myös, mikä sana, aate tai henkilö voi olla symboli tai tehdä sen symboliksi nimenomaan liikkuvan kuvan yhteydessä. Symboleita voidaan käsitellä persoonallisina symboleina, yleismaailmallisina symboleina tai abstraktisina symboleina, joilla useimmiten on jonkinasteinen henkilökohtainen kokemus tai näkemys taustalla. Abstraktinen symboli voi olla elokuvan tekijän luoma, jonka katsoja käsittää yhtyen tekijän vertauskuvaan tai luo abstraktisesta symbolista henkilökohtaisen omien kokemuseräisten tai tunneperäisten kokemusten mukaisesti.

Representaatiot tarkoittavat elokuvataiteessa henkilöitä, asioita tai paikkoja, joille on määritelty mielikuva ja oletus, jonka katsoja näkee elokuvassa. Useimmiten elokuvissa käsitellään henkilöiden representaatioita. Minkälaisena katsoja näkee ja kokee elokuvassa esiintyvän mies- tai naiskuvan? Kielletty Hedelmä-elokuva käsittelee nuorten uteliaisuutta kokeilla jotain kiellettyä ja oman paikkansa löytämistä maailmassa. Kaksi vanhoillislestadiolaistyttöä päättää lähteä Helsinkiin katsomaan ja näkemään maailmaa. Elokuvan päähenkilö Maria saa aluksi syntisen naisen kuvan, joka kuitenkin palaa lestadiolaisyhteisöön seikkailujen jälkeen ja hänet nähdään jälleen puhtoisena neitsyenä. Maria ei pysty käsittelemään niitä kaikkia asioita rationaalisesti, mitä hänelle tapahtuu kaupungissa eikä hillitsemään itseään, joten ainoana vaihtoehtona hän näkee sen, että on palattava omien pariin ja mentävä naimisiin. Marian aisapari, Raakel, on pelastava enkeli, joka yrittää saada Mariaa pois houkutusten tieltä, mutta lopulta lankeaa itse kaupungin houkutuksille. Raakel herää tietoisuuteen omasta minäkuvastaan ja ymmärtää, että hänen paikkansa ei enää ole lestadiolaisyhteisössä ja hänen on lähdettävä pois. Toiset saavat vapauden ja elämisen tunteen pohjoisessa ja toiset etelässä. Miehet ovat elokuvassa vahvoja, papisto edustaa hyvin vakaata vanhoillista, uskonnollista valtaa omaavaa instituutiota, jotka pitävät huolen siitä, ettei yksikään lammas eksyisi laumasta.

Naiskuva ilmentyy joko rellestävänä nuorena irstaana naisena tai vastakohtana tälle, rauhallinen, rakastava kotiäitinä. Asobi-lyhytelokuvassa Tiedemies toimii sankarin roolissa ja lähtee pelastusretkelle, jotta ydinperhe olisi jälleen kasassa. Tiedemies ei kuitenkaan saa pelastettua perhettään, vaan kuolee itse. Olen hakenut vaikutteita itämaisestä kulttuurista elokuvaan. Tiedemiehen kuolema on kuvaus seppukusta (itsemurha), joka periytyy japanilaisesta samuraikulttuurista. Kuitenkaan itsemurha ei ole yhteiskunnassamme hyväksyttävä teko, joten sitä tulee käyttää elokuvissa harkiten. Tällä tarkoitan sitä, että oli riski koulumaailmassa tehdä elokuvaan näinkin voimakas kohtaus, jossa käsitellään yksilötasolla olevia herkkiä ja koskettavia tunteita ja tapahtumia. ”Seppuku voitiin myös suorittaa vapaaehtoisesti, joko lopullisena protestina sietämättömille olosuhteille tai kun haluttiin välttää vangiksi joutuminen.” (Wikipedia 2009) Tällä tavoin tiedemies halusi välttää pelimaailmassa vaanivan pahan vangiksi joutumisen. Tiedemiehen epäonnistuneella pelastusretkellä on tarkoituksena näyttää katsojalle, että toisessa maailmassa vaanii jotain pelottavaa sekä esitellä uudet henkilöhahmot. Naisen esittämistavan muuttuessa, on hyvä huomauttaa, että myös miehen representaatiossa on tapahtunut muutoksia. Ajatellaanpa minkälaisina kuvina miehet ovat tottuneet näkemään naisen elokuvissa ja entä naisten oletukset ja mielikuvat miehestä? Mies on totuttu näkemään maskuliinisena voimakkaana pelastajana, joka suojelee rakastaan. Naisten olemus painottuu tunteen ja herkkyyden puolelle. Asobi-lyhytelokuvassa Iida edustaa vahvan naisen representaatiota, johon tämä kylläkin kasvaa tarinan edetessä. N. 1970-luvun molemmin puolin elokuvassa nainen sai vain tietynlaisia rooleja (kotirouva, äiti, tyhmä blondi jne.), jotka useimmiten olivat yksipuolisen epärealistisia ja eikä niinkään tietoisuutta kasvattavia malleja, ja jotka johtuivat sen hetkisistä yhteiskunnan tekemistä määritelmistä. Tämän vuoksi halusin Asobi-lyhytelokuvassa naiskuvan edustavan voimakasta hahmoa. Iidan on voitettava pelkonsa, ja lähdeävä pelimaailmaan pelastaakseen ystävänsä ja ohjattava Oliver oikealle polulle. Yleensä lasta pidetään puhtauden ja viattomuuden symboli, johon mikään paha ei koske tai ei saa koskea. Jokaisessa kauhugenreen sijoittuvassa elokuvassa on henkilö tai henkilöitä, jotka kohtaavat kuoleman elokuvassa. Näin käy myös roolihahmo Mikolle, kun hahmo vetää lapsen nurkan taakse ja Mikko jää pelimaailmaan. Rajojen rikkominen näkyy yhä enemmän elokuvissa nyky päivänä: lapsen kuolema tuo katsojalle järkytynneisyyden tunteen.

Asobi-lyhytelokuvassa Lapsi-Geisha toimii avustajan ja pelastajan roolissa. Miekka toimii symbolisena viestinä. Lapsi-Geisha tuo miekan tiedemiehelle ja tarjoaa vihjailevaa apua Iidalle, kuinka päästä pelimaailmasta pois. Lapsi-Geisha on viaton ja puhdas,

joka valitettavasti on jäänyt vangiksi toiseen maailmaan. Geisha merkitsee kuolemaa. Valkoinen asu symboloi värillään vaanivaa varaa ja aina, kun Geisha ilmestyy kuvaan, on tämä vaara lähellä. Geisha on uhrautuva äiti, jolla on kuitenkin jotain salaperäistä voimaa ja valtaa välttää pelimaailmassa vaaniva uhka. Geishat saavat ulkomuotonsa, näkönsä ja värinsä itämaisestä kulttuurista. Värien merkitys heidän asuissaan on suuri. Valkoinen väri tarkoittaa Japanissa kuolemaa ja se on myös hautajaisväri. Länsimaisessa kulttuurissa värin tarkoitus on osittain sama, mutta osittain myös päinvastainen. Valkoinen väri merkitsee kummassakin kulttuurissa puhtautta ja viattomuutta. Länsimaisessa kulttuurissa valkoinen sävy kuuluu myös iloisiin kirkkollisiin tapahtumiin, kuten häät ja kastajaiset.



Kuva 1. Geishat valkoisessa huoneessa (Asobi 2009)

Emme saaneet elokuvassa Geishaa nousemaan ilmaan, kun näemme hänet valkoisessa huoneessa. Visuaalisena ja voimakkaana merkinä olisin toivonut, että Geishan rinnasta alkaa vuotaa verta, kun ovet avautuvat. ”Valkoinen satiipuku tuhriutuu vereen”-tapahtuma olisi tuonut toivotun ilmaisun lähellä olevasta kuolemasta.

Representaatioita on myös muussa taiteessa: ”maisemasta tehty maalaus on maiseman representaatio” (Wikipedia 2009) Kiellettyssä hedelmässä esitellään myös maisemien representaatioita. Helsinki on synnin ja pahuuden perikuva, kiireineen päiväräytmineen ja yöllisten nautintojen, houkutusien tyyssija. Pohjois-Pohjanmaan maalaismaisemat, ky-

läyhteisön idyllisyys ja perhelähtöisyys kuvataan ihanteellisena ja kunnioitettavana tapana elää. Maisemien representaatiot symboloivat eri asioita.



Kuva 2. Maria ja Raakel Helsingin yössä. (Kielletty hedelmä 2009)



Kuva 3. Marian ja Raakelin kotiseutu Pohjois-Pohjanmaalla. (Kielletty hedelmä 2009)

Uskonnollisia elementtejä sisältävä elokuva on niitä pullollaan. Elokuvan nimi, ”Kielletty hedelmä”, viittaa Aatamin ja Eevan turmiolliseen tarinaan Eedenin puutarhassa. Helsinki on houkutteleva käärme ja houkutukset ulottuvilla oleva herkullinen omena. Henkilöhahmojen nimet viittaavat myös raamatun teksteihin: Maria, Raakel, Johannes, Luu-

kas, Eeva. jne. Myös tiettyjen lavastuksien suhteen on haluttu luoda kahden paikan välille kontrastia. Maalaistalot ovat puhtoisin valkoisilla sävyillä sisustettuja, kun Helsingissä seinät ovat pirun punaisia ja asunnot synkkiä koloja, joissa tietävästi viini virtaa ja laulu soi.



Kuva 4. Punaiset seinät ja synnit. (Kielletty hedelmä 2009)



Kuva 5. Maalaistalon idylliä. (Kielletty Hedelmä 2009)

Pohjois-Pohjanmaan maalaisyhteisö on paratiisi. Kun, annat houkutuksille pikku sormen, niin se vie koko käden ja sinut häädetään paratiisista. Kuitenkin, kaikille niin ulospäin näkyvä kauneus ja valoisuus eivät ole se paikka, missä elää.

Asobi-lyhytelokuvassa Talo kuvastaa ajan kulkua ja ihmisen mieltä. On mielenkiintoista huomata, että myös Lehtosen analyysistä näkyy samoja ajatuksia, kuin itselläni käsikirjoittaessa elokuvaa. ”Autiotalo voi tietysti symboloida ihmisen (pian tulee pimeä) piilotajuntaa, josta pääsy valkoiseen lumeen ja raikkaaseen ulkoilmaan (tietoisuus) helpottaa.” (Lehtonen 2009) Ihmistä ohjaa piilotajunta (alitajunta). Synkkä, pelottava, mutta jollain tavalla lapsia kiehtova tuntemattomuus vie heidät mukanaan ränsistyneeseen autiotaloon, jossa he seikkailevat päästyään toiseen maailmaan (ihmisen piilotajunta). Kuitenkin lopulta osa heistä selviää ja pääsee kauhukokemuksen jälkeen pelastukseen, valkoiseen lumeen (raikas, turvallinen tietoisuus) tähän ”oikeaan maailmaan”. Elokuvassa luminen metsämaisema on turvallinen ja tuttu paikka, jossa on hyvä olla, joskus kuitenkin mielenkiinto ajaa ihmistä eteenpäin, ja tämä voi eksyä polulta.



Kuva 6. Lapset ja autiotalo (Asobi 2009)

Asobi-lyhytelokuvan kellarista on pyritty luomaan hullun tiedemiehen kellari-vaikutus. Vanhat tietokoneet, lasiset purkit nesteillä täytettynä ja synkkyys antavat yhdessä tiedemiehen ulkonäön kanssa sykäyksen elokuvan alkuun, josta elokuvalle tulee nimenomaan fantasia- ja kauhugenre suunta. Hullu tiedemies-teemaa on käytetty elokuvissa kautta aikojen. Sen symbolinen ymmärtäminen on juurtunut katsojien mieliin ja alitajuntaan. Ymmärtääkseen kellarin symbolisen merkityksen, ei katsojalle tarvitse antaa paljoakaan merkkejä, mistä on kysymys. Kellari, liimatukkainen mies, valkoinen takki ja silmälasit ovat avaintekijöitä tässä kohtauksessa ja kuvauspaikassa. Näistä viittauksista katsojan alitajunta tuo mielikuvan hullun tiedemiehen maailmasta.





Kuva 7. Tiedemiehen kellari. (Asobi 2009)

Asobi-lyhytelokuvan pitkät käytävät kuvastavat synkkyyttä. Olisin halunnut hakea Asobiin samanlaista melankolisen pelottavaa ja pysäyttävää tuntemusta, kuin esim. Hohtoelokuvan käytävät antavat ilmi. Lapset joutuvat harhailemaan käytävillä, joissa he eksyvät toisistaan ja joissa tapahtuu kummia asioita.

### 3.1 Efekteillä ytyä uniin

Ihmisen kollektiiviseen alitajuntaan on varastoitu koko ihmiskunnan muistikuvat esim. arkkityypeistä, myyteistä, saduista ja unista, joihin liittyy tietynlaiset visiot, tunnetilat ja elämäkokemukset. Näitä arkkityyppejä nähdään myös Asobissa. Kaikki liittyy kaikkeen, kaikella on tarkoitus ja merkitys, jos käsikirjoittaja on teoksessaan käyttänyt symboleita, representaatioita ja unia hyödykseen. Todellisuuden lainalaisuuksia puetaan elokuvissa symboleiksi, annetaan katsojalle valta yhdistää symboli merkitykseksi ja kokemaan todellisuuteen pohjautuva eheytys elokuvan kautta. Ei siis ole olemassa yhtä kliimaksiä, ne ovat pieninä osina elokuvassa, joista sitten koostuu elokuvan pääkliimaksi. Symbolinen elokuva on matka sen käsikirjoittajan ja ohjaajan sieluun, läpi elämän, jonka polun katsoja pystyy parhaimmassa tapauksessa löytämään.

Käsikirjoittaja ja ohjaaja voivat hyödyntää unia elokuvan visuaalisen puolen luomisessa. Kuitenkin, abstraktien tasojen esille tuominen ja niiden oikeanlainen ymmärtäminen

katsojana on ongelma. Unet ovat itsekkäitä ja subjektiivisia kokemuksia, ja useimmiten kokemuksen siirtäminen, saman kokemuksen tunteen viestiminen, on suuri haaste. The Fountain-elokuvassa on hyödynnetty abstraktia unen vaikutelmaa. Elokuvan päähenkilö mies, joka matkustaa kohti ”toista ulottuvuutta” näkee jatkuvasti itsensä menneisyydessä mietiskelyn ja unien kautta. Tämä antaa katsojalle tunteen, että mies on nähnyt unta tai on unenomaisessa maailmassa. Unia voidaan käyttää elokuvissa kahdella tavalla: elokuva voi olla kokonaisuudessaan abstrakti uni tai fantasiamaailma tai elokuvan henkilö näkee unta ja se näytetään elokuvassa. Elokuvan nopeat aika- ja paikka- siirtymät sekä kerronnalliset katkokset on havaittu muistuttavan unta. Katsojalle voi muotoutua vaikeaksi ymmärtää unen merkitys, jos se on verhottu liialliseen abstraktiseen muotoon tai unimaailman fantastisuudessa käytetään liikaa abstraktisia ja unimaisia elementtejä, symboleja tai efektejä. Kaikkea ei ehdi nähdä tai ymmärtää ilman syvempää tutkimusta. Toisaalta, jos unenomaisen abstraktisuuden räätälöidään ylitsevuotavaan muotoon, on sen päällimmäisenä tarkoituksena kuvata sekavuutta ja kaaosta ihmisen mielessä ja sen hetkessä elämäntilanteessa. Blueberry-elokuvassa länsimaalainen mies tapaa mayakulttuuriin liittyvän poppamiehen. Poppamies antaa länsimaalaiselle miehelle huumaavaa ainetta ja tämä alkaa näkemään harhakuvia. Miehen tämän hetkinen elämäntilanne elokuvassa on sekava ja huumaavan aineen kautta miehen tulisi käydä läpi tuskalliset ja kivuliaat muistot läpi, jotta tämä pääsisi irti vanhoista roikkuvista peloista ja muista häiritsevistä tunteista, jotta voisi jatkaa matkaansa. Elokuvan tässä kohtauksessa on käytetty runsain mitoin efektejä, joista ilmenee miehen likainen mieli ja tuska. Tällaiset unenomaiset harhakuvien ja huumaavien aineiden täyttämät toimenpiteet ovat olleet muissa kulttuureissa keino päästä lähemmäs henkimaailmaa ja myös parantaa omaa itseään.



Kuva 8. Blueberry (Blueberry 2006)

Ilman osaavaa värimäärittelijää ja efektien tekijää Asobi-lyhytelokuvan symbolien merkityksen olisivat jääneet vähäisiksi ja vajaiksi. Monen kuukauden suunnittelujen ja testi- en pohjalta elokuvaan saatiin ohjaajan mielikuvia vastaava lopputulos. Värimäärittelystä ja efekteillä pyritään korostamaan symbolien ja unien vaikutusta tai nämä voivat jopa itsessäänkin olla symboleita. Pelimaailma kuvastaa elokuvassa toista ulottuvuutta. Tähän maailmaan pääsee virtuaalikipärällä. Kypärä ja sen valoeffekti toimii symbolisena saatteena toiseen maailmaan.



Kuva 9. Siirtyminen pelimaailmaan (Asobi 2009)

Kypärän vaikutusta on pohjustettu elokuvissa aiemminkin ja katsoja voi hyvin arvata, mihin kypärän päähän laittaminen vie. Itse ”peliä” ei ole korostettu millään kuvilla tai efekteillä elokuvassa, vaan pääasia on, että katsoja ymmärtää, kun henkilö siirtyy maailmasta toiseen. Suunnitteilla oli efektejä ja pelin elementtejä, mutta aikamme ei niiden luomiseen riittänyt. Pyrimme erottelemaan maailmat toisistaan värimäärityllä.

Tiedemiehen kellari sai viimeisen silauksen, kun kuvaa muokattiin rosoisemman näköiseksi. Näin saatiin vaikutelma 1980-luvusta. Värimäärityllä korostettiin myös Tiedemiehen perheen vaikutusta. Jälkityössä valaistiin seinällä roikkuva kuva vielä erikseen. Perhepotretti symboloi Tiedemiehen sankarillisuutta sekä elämän muutosta, mikä on tapahtunut ja mikä muutos tulee tapahtumaan. Kun Geishat liikkuvat, heidän perässään tuleva sumulatenssi kuvastaa heidän juuttumistaan pelimaailmaan ja luo aavemaisuuden tunteen. Kokonaisuudessaan pelimaailma-kohtauksissa kuvan reunoihin on lisätty blur-efekti, jotta saisimme oikean todellisuuden ja pelimaailman välille kontrastia.



Kuva 10. Geishan sumulatenssi. (Asobi 2009)

### 3.2 Vaikeasti ymmärrettäviä, ihania oivallettavia

Osa elokuvissa esiintyvistä symboleista, representaatioista ja unien osista vaatii tietoa ja ymmärrystä esimerkiksi eri kulttuureista, taustatietoa elokuvasta, ohjaajasta tms. ennen kuin elokuvan symbolit ymmärretään oikein. Esimerkiksi The Fountain-elokuvan ohjaaja Darren Aronofsky tuo rakkausfantasiaelokuvassaan esille symboleita ja elementte-

jä, jotka ovat ymmärrettävissä vain tutkimalla historiaa, uskontoja ja ohjaajan taustoja sekä tämän oman kokemuksi näistä symboleista ja elementeistä. Käsikirjoittajalla tulee siis olla laaja yleistieto ja yleissivistys sekä halu tutkia edellä mainittuja aiheita. Miellyttävää ja rikasta symbolien käyttöä elokuvissa on silloin, kun ne vetoavat katsojan tunteisiin: katsoja hakee elokuvasta eheytystä, joka heijastuu jollain tavalla todellisuuteen ja mahdollisesti kokemuksena elämän jatkuvuudesta. Useimmissa Darren Aronofskyn elokuvissa on runsaasti merkkejä ja merkityksiä. Elokuvassa *The Fountain* etsitään keinoa elämän jatkumiseen ja löydetään ikuinen rakkaus. Se on epäonnisten rakastavien kamppailu, jossa nainen on kuolemaisillaan ja mies yrittää pelastaa naisen. Elokuvassa esitellään kolme tarinaa rinnakkain eri aikakausilta. Menneisyys (mies on espanjalainen valloittaja), nykyhetki (mies on lääkäri), tulevaisuus ("hengen tila").



Kuva 11. Hengen tila. (*The Fountain* 2006)

Kaikissa näissä ajan eri jaksoissa mies yrittää löytää keinon pelastaakseen naisen. Ajanjaksoja on luotu lavastusten, efektien ja puvustuksen sekä tarinan ongelmakohtien muutosten suhteen. Menneisyydessä Espanjan kuningattaren ongelmana on inkvisiittori, joka haluaa tuhota kuningattaren, nykyhetkessä syöpä kalvaa naista ja tulevaisuudessa nainen pyrkii johdattelemaan miestä ymmärtämään jälleensyntymisestä pois pääsyn. Naisen pelastamiseen keinoa ei kuitenkaan löydy ja nainen kuolee. Tai, ainakin mies luulee näin. Tässä tapauksessa myös katsoja ajautuu kuvittelemaan tapahtumien perusteella, että nainen on kuollut. Mutta, jos katsoo pintaa syvemmälle, niin voi huomata merkit, jotka viittaavat ikuiseen rakkauteen ja elämän jatkuvuuteen, vaikkakin nämä eivät tapahdu maapallolla. Koko elokuvan ajan myös nainen tietää, että he kohtaavat mie-

hen kanssa kuoleman jälkeenkin ja vasta viime hetkellä mies ymmärtää tämän. Lopulta he saavat toisensa ”toisessa ulottuvuudessa”, ja katsoja voi kokea elämän jatkuvuuden tunteen. Elokuvassa nähtävä suuri puu on selvä viittaus Raamattuun ja elämänpuutarinaan. Aatami ja Eeva söivät paratiisissa tiedonpuusta, Jumala karkotti heidät paratiisista ja kätki elämänpuun. Elämänpuusta saatava voima antaa ikuisen elämän ja se ei myöskään saa joutua väärin käsiin.



Kuva 12. Elämänpuu (The Fountain 2006)

Fountain:ssa käsitellään muitakin uskonnollisia elementtejä: maya- kulttuurin uskomuksia sekä buddhalaisuutta. Elokuvassa käsitellään ja näytetään Maya- kulttuurin sielujen tuonela, Xibalba. Se on sielujen säilö, jotka sitten lähetetään takaisin maahan oppimaan, mikä viittaa taas karman lakiin ja näin ollen buddhalaisuuteen.



Kuva 13. Xibalba. (The Fountain 2006)

Elokuva säteilee ajatusta, jossa korostetaan kuoleman olevan keino päästä pois elämänkiertokulusta ja vapautua maallisesta ankeudesta (reinkarnaatio). Ja näiden uskomuksien mukaan, kun sielu lähetetään maailmaan, se jakautuu kahtia (jing ja jang), jolloin näiden sielunpuolikkaiden on määrä kohdata jossain vaiheessa elämää tai seuraavaa elämää ja vapautua jälleensyntymisestä (sielunkumppani). Kuten elokuvassa huomataan, on naisen sielunpuolikas kehittyneempi, ja tämä jää odottamaan miehen sielun kehitystä, jotta he jossain vaiheessa kohtaavat. Jo aikaisemmin mainitsin, että nainen tietää hänen ja miehen tulevan vielä palaamaan yhteen, on naisen repliikki merkki tästä: ”Tulen aina olemaan kanssasi.” Vasta elokuvan viime hetkellä mies ymmärtää, mitä nainen tällä tarkoitti ja kuten monessa muussakin elokuvassa, kuoleman lähellä käyminen auttaa näkemään tämän asian. Elokuvassa viitataan paljon yliluonnolliseen, tietoisien mielen ylempään tasoon, joka on puhuttu aihe tälläkin hetkellä eri tieteenaloilla. Ei siis ole mikään ihme, että Aronofsky on saanut aiheitaan Intian matkaltaan. Elokuvan lopussa elämänpuu on kätkeyty mietiskelyn ja itsetutkiskelun avulla astraalitasoon, jossa on se kaikki tieto, mitä ihminen tarvitsee ja missä se voi kohdata sielunkumppaninsa, missä elämä voi syntyä uudelleen. Ennen kaikkea The Fountain on kokonaisuudessaan symboli ikuiselle rakkaudelle. Elokuvan tekijöitä ovat alusta asti kiinnostaneet tiedostamaton ja unen ulottuvuudet. The Fountain-elokuvassa liikutaan näillä kaikilla tasoilla.

Katsoja ei välttämättä suoranaisesti tiedosta jokaista näkemäänsä symbolia. Osa niistä on juurtunut alitajuntaan ja ne toimivat automaattisesti. Osa symboleista on yleismaail-

mallisia. Kuten jo edellä mainitsin sormuksen kuvastavan avioliittoa, voidaan sormuksen merkitys rekonstruoida uuteen yhteyteen elokuvissa. Todellisuudessa sormuksen symbolinen merkitys on juurtunut ajan kuluessa alitajuntaamme positiivisessa mielessä: tiivis, rakastavainen perhe, aviopari, jotka elävät elämänsä onnellisena loppuun asti. Sormuksen käänteinen merkitys tuodaan hyvin esille elokuvassa *Romeo ja Julia*. Ikuisen rakkaus luvataan, mutta avioliitto on tuomittu tuhoon. Sormus kuvastaa epäonnista, pelottavaa, häilyväisyyttä ja tulevan avioliiton epäonnistumista. Toisaalta se on lupaus ikuisesta rakkaudesta, joka ei toteudu tässä maailmassa.

Kuten sormus, niin monet muutkin uskontoon viittaavat symbolit toteutuvat elokuvissa. Scifi- ja katastrofifelokuvassa *The Day the Earth Stood Still* viitataan tapahtumilla ja kuvilla Nooan Arkkiin ja maailman tuhoutumiseen raamatullisten tekstien viitoittaessa tarinaa eteenpäin. Uskonnolliset tapahtumat ovat puettu elokuvassa uuteen muotoon. Tässä tapauksessa katsojan tulee riittävästi tuntee Raamatun kirjoituksia, jotta rekonstruoidut elementit ymmärretään liittää oikeaan yhteyteen ja että, symbolit osataan ottaa vastaan. Elokuvassa hyönteiset pyyhkivät rakennukset, autot ja ihmiset tieltään. Yhtäläisyys ja symbolinen viesti juontuu suoraan Raamatusta, jossa heinäsirkat tuhosivat pellot. Ihmiskunnan vitsaukset puetaan elokuvassa voimakkaaseen muotoon. Kaikkien näiden symbolien myötä, elokuvassa on olemassa myös toinen tarkoitus: viestiä ihmisille, että tuhlaamme maapallon luonnonvaroja.



Kuva 14. Vitsaus. (*The Day the Earth Stood Still* 2008)



Elokuvan henkilöhahmoilla on myös Raamattuun viittaavia nimiä; lapsinäyttelijä Jacob. Myös tällaisilla symbolistisilla pienillä elementeillä voidaan vaikuttaa katsojan mielikuviin ja edesauttaa Raamatullisten symbolististen tapahtumien ymmärtämistä. Tässä vaiheessa voimmekin kysyä: miksi monissa suomalaisissa elokuvissa esiintyy naishenkilöä esittävä hahmo ”Maria”?

Koska, symboleita voidaan kehittää uuteen muotoon, onko meillä kaikilla oikeus käyttää jo olemassa olevia symboleita ja muuntaa niitä? Elokuvissa pystytään tekemään symboleita melkein mistä tahansa, se riippuu esitystavasta. Olen kuitenkin sitä mieltä, että jo olemassa olevien symbolien muuntaminen uudelleen vaatii taitoa, kokemusta ja tiettyä varovaisuuttakin.

### 3.3 Toisen todellisuuden voima

”Unen ja elokuvan yhtäläisyydet ovat perinteisesti kiinnostaneet tutkijoita, ja tämä olikin yksi varhaisimmista psykoanalyysin sovellutusalueista elokuvateoriassa.” (Elokuva ja analyysi 1994, s.173) Puhuessani unista tahdon osittain sivuuttaa tieteelliset faktat unista ja niiden näkemisestä. On totta, että kaikki unet eivät sisällä minkäänlaista tärkeää informaatiota, vaan johtuvat arkielämän häiritsevistä ulkoisista ärsykkeistä: käymme unissamme läpi opittuja asioita ja tapahtumia. Joissakin tapauksissa nämä asiat ja tapahtumat saattavat muuttua tietyssä univaiheessa absurdeiksi, joista on hyvä ammentaa ideoita mm. käsikirjoituksiin. Uni on luonnollinen osa elämäämme. Joskus iltaisin vaikeilta ja ratkaisemattomilta tuntuneet asiat ratkeavat seuraavana päivänä, kuin itsestään. Voiko olla mahdollista, että unen aikana näihin ongelmiin on saatu jollain tasolla viesti? Tieteessä unet ovat tutkijoille käyriä, psykologeille keino tutkia ja selvittää potilaan tilaa ja joillekin toisille keino päästä toiseen ulottuvuuteen, poimia omasta alitajunnasta viestejä. Symboleita on arkielämässä ja symboleita esiintyy myös unissa, nämä kaksi siis kulkevat myös käsi kädessä. Unet viestivät symbolien kautta, ”ja ne esittävät sellaisia ajatuksia, käsitteitä tai tunteita, joita on vaikea pukea sanoiksi.” (Uniopas 1997, s.22) Ennen vanhaan unien uskottiin ratkaisevan ongelmia, lisäämään hedelmällisyyttä, parantamaan metsästäjien taitoja ja tekemään satureista taitavia ja urheita. Selväunet ennustivat tulevaisuuden tapahtumia, parantavan sairaita ja antamaan kyvyn näkemään jumalallisia ilmestyksiä.

Unissa esiintyville elementeille on ajan saatossa määritelty merkitys ja tulkinta. Tiedyt merkit ovat ihmisen oman tietoisuuden tekemiä keksintöjä: esimerkiksi liikenne- ja liikemerkit. Näillä on rajallinen, keinotekoinen ja paikallinen merkitys. Unien symbolit ovat vertauskuvallisia ja esittävät asiat joskus jopa liiankin epäsuorasti. Valitettavasti me länsimaalaiset olemme ajan saatossa unohtaneet unien voiman ja uskomme että, ”todellisuus voidaan selittää vain kokemusperäisten tosiasioiden pohjalta.” (Uniopas 1997, s.14) Unimaailma on toinen ”todellisuus”, joka ei noudata logiikan lakeja. Unien ollessa subjektiivinen kokemus tulee määritelmänkin olla sen mukainen. Kaikki tulkinnat riippuvat itsestäsi ja paperille kirjoitetut määritelmät alan kirjallisuudessa toimivat suunta- viivoina. Unissa piilee innostumisen ja tiedon voima. Jos nukumme kolmanneksen elämästämme, niin miksemme käyttäisi unitilaa hyödyksi? Unien näkeminen ja niiden hallitseminen vaativat harjoitusta, mutta se on myös palkitsevaa. Unessa sinä olet tuottaja, käsikirjoittaja, näyttelijä ja ohjaaja. Pystyt rakentamaan unessa toivottua tarinaa tai tapahtumaa, josta ideat käsikirjoitukseen tulevat. Asobi-lyhytelokuvassa *Pelimaailma* näyttäytyy unimaailmana. Kun, henkilöhahmot laittavat kypärän päähänsä, he hetken kuluttua heräävät äkkinäisesti toisessa paikassa. Aivan kuten joskus itsekkin herää säpsähtäen, kun esimerkiksi olet juuri päässyt valveen- ja unirajan väliin ja olet tilanteessa, jossa kompastut ja olet kaatumassa maahan. Juuri ennen kuin kaadut, heräätkin säpsähtäen, mutta jatkat sitten uniasi. Unet ovat apuvälineitä ja tätä apuvälinettä muokkaamalla sopivaksi käsikirjoitukseen saadaan elokuvaan ulottuvuutta. Unet tulevat esiin piilotajunnasta ja erilaisia symboleja nähdään eri piilotajunnan tasoilla. Taso 1 on *esitietoisuus*, jota käytämme valvetilassa ja sinne on helppo päästä. Taso 2 on *persoonallinen piilotajunta*, jossa sijaitsevat muistikuvat mitä hereillä oleva tietoisuus ei tavoita, mutta jotka kumpuavat esiin unissamme ja muussa sielunelämässämme. Taso 3 on *kollektiivinen piilotajunta*. Kollektiivinen piilotajunta ”sisältää ihmismielen perimmäiset käsitykset, symbolit ja teemat sekä arkkityypit, jotka yhdessä muodostavat syvältä sisimmästämme kumpuavien halujen, viettien ja pyrkimysten alkulähteen.” (Uniopas 1997, s.25) Tämä piilotajunnan taso on siis kaikille yhteinen, se on peritty mielen taso, josta juontuu kulttuurien yhä uudelleen esiintyvät legendat ja myytit. Sitä voidaan kutsua Jungin mukaan ”ihmiskunnan suuri historiallinen kokemusvarastoksi.” (Uniopas 1997, s.25) On siis hyödyllistä miettiä, minkä tason unista on kyse.

Unien käyttö ja syvällisempi tulkinta on aina ollut epäuskottavaa tieteellisestä näkökulmasta katsottuna. Olen kuitenkin sitä mieltä, että mielikuvituksen, mielikuvien, unien ja symbolien käyttö taiteessa sallittakoon ilman epäluuloja. Mitä kautta historian nähdyt

taiteelliset tuotokset olisivat ilman näitä? ”Unet saattavat tulla miltei missä muodossa tahansa ja käyttää mitä tahansa kuviteltavissa olevaa vertauskuvaa tai juonta. Unen ymmärtämisen kannalta on tärkeintä tarkkailla tunteen voimakkuutta sekä eteen tulevia symboleita.” (Unikirja 1995, s.40) Ei siis riitä, että unen näkee tai sitä hallitsee, on myös opittava ymmärtämään niitä, jotta ne voidaan valjastaa elokuvien käyttöön. Symbolit ovat keino tähän, unien kautta itsensä tutkiminen sekä yksinkertaisesti opetella nukkumaan ja uneksimaan. Unissa esiintyvistä sanat ja lauseet voivat toimia elokuvassa repliikkeinä. Joissakin tapauksissa koko elokuvan käsikirjoitus voi lähteä liikenteeseen yhdestä sanasta tai lauseesta. Myös pelot esiintyvät meidän jokaisen unissa. Näitä unia hyödyntämällä voitaisiin saada rakennuspalikoita esimerkiksi kauhu/trillerielokuviin.

### 3.4 Unien rakenne ja luovuus

Asobi-lyhytelokuvan käsikirjoitus lähti liikkeelle valkoisesta huoneesta, jonka näin unessa. Hahmot olivat reunustettu valkoisella, enkelimäisellä hehkulla ja niiden ulkomuoto oli itämainen. Nainen ja lapsi seisoivat huoneessa ja lapsi istui valkoisen kirsikkapuun alla, josta tippuu valkoisia kukkia, lapsella on kädessään miekka. Nainen nousee ilmaan, hän puhuu outoa kieltä, nainen vaikenee ja hänen rinnastaan alkaa vuotaa verta, ja veri tuhrii pitkähelmaisen valkoisen mekon. Kuitenkin, tässä tuotannossa oli tehtävä kompromisseja ja luovuttava liian työläästä toteutuksesta. Asobin tapahtumat sijoittuvat elokuvan todellisuuteen sekä unimaailmaan.

Ovella on monta merkitystä ja kautta aikojen se on ollut mielestäni yksi mielenkiintoisimmista symbolisista elementeistä monissa elokuvissa. Oven kautta pääsee minne vain, ovi voi olla auki tai kiinni, sen takaa voi löytyä mitä vain tai sitten ei mitään. Ovi on havaittu ilmestyvän uniin useasti ja tälle on annettu monta merkitystä, ratkaisu voi olla oven takana tai esimerkiksi joku kauan odottamasi asia. Oven näkeminen elokuvassa luo kutkuttavan uteliaisuuden tunteen vatsanpohjaan ja odottamisen tuskallisuuden. Mitä oven takaa paljastuu? Ovi on hyvin maaginen ja koukuttava elementti. Ennen kaikkea, ovi on pääsy tilanteesta tai paikasta toiseen. Asobissa ovi on pääsy pelottavaan paikkaan, mutta myös ulostie. Tai se voi olla unimaailmassa este, jos sinulla ei ole siihen avainta, kuten vuoden 1951 Alice in Wonderland-piirroselokuvassa. Liisan uteliaisuus ajaa häntä koko elokuvan ajan eteenpäin ja saattaa Liisan mitä ihmeellisimpiin tilanteisiin surrealistisessa unimaailmassa.



Kuva 15. Asobi ovi. (Asobi 2009)



Kuva 16. Liisa Ihmemaassa (Alice in Wonderland 1951)

Elokuva tai sen osa voi siis tapahtua joko unimaailmassa tai elokuvan henkilön uneen matkataan elokuvan aikana. Elokuvassa Liisa Ihmemaassa matkataan päähenkilö Liisan uni- ja haavemaailmaan. Elokuva kuvastaa unimaailman omituisia ja yllättäviä käännteitä. Unessa esimerkiksi ihmisten tai hahmojen käyttäytymistä on vaikea ennustaa tai hallita. Jatkuvat tilanteen ja tunteen muutokset, hullujen hahmojen ja järjettömien tapahtumien maailmassa kaikki on sallittua. Kohtauksessa, kuin kohtauksessa ilmestyy yllättäen mitä erilaisempia hahmoja, joita voisi kuvitella ilmestyvän unien kohtauksissa tai

unen muuttuessa toiseksi. ”Unet ovat mielen tietoisien ja tiedostamattoman tason välistä keskustelua- kahden tason, jotka molemmat puhuvat omaa erityistä kieltään.” (Uniopas 1997, s.76) Usein tietoisuutemme saattaa toimia huonona tulkkina ja unien merkityksistä tulee hölynpölyä. Meidän on opittava tulkitsemaan unia oikein, jotta löydämme niiden oikean merkityksen. Tämän vuoksi operaatio on lähempänä taidetta kuin tiedettä.

Liisa Ihmemaassa-elokuva alkaa, kun Liisa istuu puistossa kuuntelemassa historian luentoja. Liisa vajoaa esitietoisuuden unen tasolle. Tällä unen tasolla ihmiset esiintyvät omana usein omana itsenään. Jossain vaiheessa Liisa lähtee seuraamaan kania, joka johdattaa tämän kaninkolon suulle. Liisa tipahtaa kanin koloon ja matka pohjalle kuvastaa matkaa maailman toiselle puolelle. Unen rakenteen ja tason kannalta ajateltuna tämä tapahtuma kuvastaa Liisan laskeutumista unen syvemmälle, persoonalliselle piilotajunnan tasolle, jossa valveen ja tiedostamattoman rajaa ei enää näy. Tällä unen tasolla ihmiset tai muut hahmot voivat edustaa jotain unen näkijän omia piirteitä. Lopulta Liisa valuu kollektiiviselle piilotajunnan tasolle, jossa kaikki kääntyykin pääläelleen. Tällä kolmannella unen tasolla voi saada itselleen opetuksia tai symbolisia viisauksia. Liisa Ihmemaassa on päiväuniretki Liisan haavemaailmaan, jossa Pekka- kani on Liisan mielenkiinnon kohteena. Kanilla on myös kello, joka siis tunnettavasti symboloi ajan kulua. Tässä tapauksessa voidaan ajatella, että Liisan piilotajunta hoputtaa Liisaa eteenpäin unessaan, jotta tämä ehtisi nähdä unen loppuun ja saada unesta oppia. Matkalla Liisan ajatusmaailma kohtaa polulta ”harhaanjohtavia” tekijöitä, esim. laulavat kukat ja Hullu hatuntekijä. Tämä elokuvallinen esimerkki on muistutus siitä, kuinka unessa on vaikea pysyä tietyllä polulla ja kuinka haastavaa sitä on yrittää hallita. Liisaa vastaan tulee puu, jossa on kylttejä sekä monenlaisia polkuja, jotka johtavat pimeään metsään. Puunoksalle ilmestyy Veijarikissa, joka vertauskuvallisesti neuvoo Liisaa löytämään tien. Voisi kuvitella, että Liisan alitajunta keskustelelee Liisan kanssa. Entä, jos Liisa olisi valinnut elokuvassa (unessa) jonkun toisen tien? Voimme vain ihmetellä, minne hän olisi tällöin unessaan päätenyt. Polut ja kyltit esiintyvät usein unissa, ja niiltä voi kysyä neuvoa ihan arkielämän asioita varten.

Joskus unemme tuntuvat ja vaikuttavat todellisilta. Jokainen meistä on mitä luultavimmin nähnyt tällaisen unen ja herännyt aamulla ajatellen, että kuinka todelliselta viime öinen uni tuntui. Saatamme jopa tuntea unessa esiintyviä tuntemuksia ja väristyksiä herätessämme. Koko elokuvan ajan Liisa luulee olevansa todellisessa maailmassa, mutta lopussa hän ymmärtää näkevänsä unta ja herää jälleen puistossa.



Kuva 17. Paluu tietoisuuteen (Liisa Ihmemaassa 1951)

Liisan herääminen on niin kovaltaan kuin ääneltäänkin samankaltainen, kuin ”normaali” paluu tietoisuuteen. Näytetään unen ja valveen rajatila, jossa kaikki näyttää kaatuvan päälle ja elementtien sotkeutuvan keskenään, mutta lopulta säpsähdetään hereille juuri ennen kuin niin käy.

#### 4 POHDINTA

”Elokuva ei sinällään ole mitään, jos siinä ei ole sisältöä.” (Mänttärin luento 2009) Tämän sisällön luomiseen tarvitaan ja vaaditaan käsikirjoittajalta taitoa ja keinoja osata käyttää symboleita, representaatioita ja unia. Tekijän ja aiheen tulee olla lähellä toisiaan. Elokuvan osista, pienistä suurista symbolisista palasista sekä elokuvasta tulee uskottava ja eheä kokonaisuus, jos käsikirjoittaja ja ohjaaja samaistuvat ja pystyvät samaistumaan tekstin maailmaan. Elokuva voi syntyä mistä tahansa: lehtijutuista, ihmisistä, ihmisten kertomista tarinoista, yksittäisistä tapahtumista, mistä vain. Toisille elokuvat syntyvät unista ja mielikuvista. Ympäristön havainnointi, toisten kuunteleminen ja uneksimisen taito ovat itsensä kehittämisen ja ideoinnin tärkeimpiä keinoja, joita jokainen käsikirjoittaja ja ohjaaja tarvitsevat työssään. Symbolien kokeminen tunteina ja tuntemuksina kumpuaa ihmisen sisältä. Katsoja kokee tunteet, vaikka ei välttämättä ymmärrä symbolia. Tämän tunteen luo pääsääntöisesti käsikirjoittaja ja ohjaaja.

Symboleita ja niiden merkityksiä löytyy paljon. Esineet, korut, taulut, tuoli ja jopa sanat voivat saada symbolisen merkityksen. ”Symbolit voidaan irrottaa käyttöyhteyksistään ja ne voivat vaeltaa uusiin konteksteihin.” (Pakanalliset taikamerkit vaelsivat nykyajan merkityksiin 2007) Omakohtainen kokemus, johon liittyy symboli tai unipäiväkirjan pitäminen edesauttavat kirjoittamaan kohtauksia ellei jopa kokonaisia käsikirjoituksia. Kannustan kaikkia näkemään ja kirjoittamaan unia ylös, sillä niistä voi olla suuri hyöty. Asobi-lyhytelokuva ei ole ainoa, jossa olen käyttänyt unia hyödyksi. Unia näkevät kaikki ja niiden näkemissä voi kehittyä. Värien näkeminen, äänien kuuleminen ja unen hallinta ovat harjoittelun tuloksia. Unet ovat ikään kuin tarinan palasien liitoskohtia, joista syntyy kokonainen teos.

Kiinnostus elokuvia ja niiden käsikirjoituksia kohtaa käy päivä päivältä syvemmäksi. En opiskelujeni alussa kuvitellut kirjoittavani tai tutkivani opinnäytetyössäni näin vaativaa, mutta mielenkiintoista aihetta. Kaikki liittyy kaikkeen, kaikella on tarkoitus ja merkitys. Nämä tutkimani aiheet, unet, symbolit ja representaatiot ovat todellisuutta ja ne koskettavat minua niin elokuvissa kuin arkielämässäkin, niitä on kaikkialla.

Olen tullut siihen lopputulokseen, että matka toiseen maailmaan eli elokuvan uniin ja symboleihin, on ennen kaikkea matka minuun itseeni, minun oman minän tuntemiseen, eheyttämiseen, oppimiseen ja kehittämiseen. Elokuvien syvälinen tutkiminen on kuin reissun päällä oleminen. Useimmiten matkalla on kauhean kivaa, mutta kotona perille

päästyään, kaikkensa antaneena, ollaan hyvin väsyneitä. Elokuvien pohjalla on aina ollut todellisuus tai pieniä osia todellisuudesta. Oli kyse sitten mahdollisimman realistisesti esitetystä elokuvasta tai fantasiaelokuvasta. Symbolien tarkoitus on antaa katsojalle voimakkaita mielikuvia. ”Symboli—on paras mahdollinen ja ajankohtaisin sovitteluratkaisu tietoisuuden ja tiedostamattoman välille.” (Wikipedia 2009)



## LÄHTEET

### Aineistolähteet:

Asobi 2009. Lyhytelokuva. Ohjaus: Ulla Tapaninen. Tuotanto: Kemi-Tornion Ammatti-  
korkeakoulu.

Lehtonen, Kimmo 2009. Asobi- lyhytelokuvan arviointi. Sähköposti, 26.06.2009.

### Teorialähteet:

Aaltonen, Jouko 2003. Käsikirjoittajan työkalut. Tammer- Paino Ky, Tampere 2003.

Alanen, Antti 2007. Elokuva ja psyyke. Minerva Kustannus Oy, Jyväskylä 2007.

Bethards, Betty 1995. Unikirja. Suomen Alfatec Oy Kirjapaino, Helsinki 2006.

Fontana, David 1997. Uniopas Vapauta alitajunnan voimat käyttöösi. WSOY, Singapore  
1997.

Kinisjärvi, Malmberg, Sihvonen, 1994. Elokuva ja analyysi. Painatuskeskus Oy, Hel-  
sinki 1994.

### Muut lähteet:

Wikipedia 2010a. Symboli. Luettu 25.02.2010. Tulostettu 25.02.2010.

<http://fi.wikipedia.org/wiki/Symboli>

Wikipedia 2010b. Representaatio. Luettu 25.02.2010. Tulostettu 25.02.2010

<http://fi.wikipedia.org/wiki/Representaatio>

Wikipedia 2010c. Seppuku. Luettu 25.02.2010. Tulostettu 25.02.2010.

<http://fi.wikipedia.org/wiki/Seppuku>

Wikipedia 2010d.Psykoanalyysi. Luettu 25.02.2010. Tulostettu 25.02.2010.

<http://fi.wikipedia.org/wiki/Psykoanalyysi>

Härkönen, Rebekka 2007. Pakanalliset taikamerkit vaelsivat nykyajan merkityksiin. Turun Sanomat 27.01.2007.

Alice in Wonderland 1951. Piirroselokuva. Ohjaus: Clyde Geronimi, Wilfred Jackson, Hamilton Luske. Tuotanto: Walt Disney.

Blueberry 2004. Elokuva. Ohjaus: Jan Kounen. Tuotanto: Cinema Mondo.

Kielletty hedelmä 2009. Elokuva. Ohjaus: Dome Karukoski. Tuotanto: Helsinki-Filmi.

Romeo ja Juliet 1996. Elokuva. Ohjaus: Baz Luhrmann. Tuotanto: Twentieth Century Fox.

The Fountain 2006. Elokuva. Ohjaus: Darren Aronofsky. Tuotanto: Warner Bros.

The Day the Earth Stood Still 2008. Ohjaus: Scott Derrickson. Tuotanto: Twentieth Century Fox.