



Puuta, heinää ja muutama visio – analyysi Guy Ritchien gangsterielokuvista

Viestinnän koulutusohjelma
Digitaalinen viestintä
Opinnäytetyö
25.5.2009

Essi Peltola

Koulutusohjelma Viestintä		Suuntautumisvaihtoehto Digitaalinen viestintä	
Tekijä Essi Peltola			
Työn nimi Puuta, heinää ja muutama visio – analyysi Guy Ritchien gangsterielokuvista			
Työn ohjaaja / ohjaajat Pauli Laine			
Työn laji Opinnäytetyö		Aika 25.5.2009	Numeroidut sivut + liitteiden sivut 49 + 6
<p>TIIVISTELMÄ</p> <p>Analysoin opinnäytetyössäni brittiläisen ohjaaja-käsikirjoittaja Guy Ritchien kolmea gangsterielokuvaa: <i>RocknRolla</i> (2008), <i>Snatch</i> (2000) sekä <i>Puuta, heinää ja muutama vesiperä</i> (<i>Lock, Stock and Two Smoking Barrels</i>, 1998).</p> <p>Tulevaisuudessa haluan tehdä elokuvatoimittajan tai mahdollisesti myös elokuvatutkijan työtä. Sen kannalta on olennaista perehtyä elokuvakerronnan teoriaan, joita voin hyödyntää käytännön kirjoitus- tai tutkimustyössä. Opinnäytteessäni keskityn siihen, miten Guy Ritchien elokuvat rakentuvat ja miten niiden korostettu kerrontatapa suhteutuu ns. klassisiin valtavirtaelokuvan ihanteisiin, joiden mukaan kerronnan tulisi olla mahdollisimman läpinäkyvää ja taustalla olevaa.</p> <p>Työssäni on teoriaosa, jossa perehdytään erityisesti elokuvakerronnan perusominaisuuksiin ja sen seuraamiseen sekä valtavirtaelokuvien ominaispiirteisiin. Kuvien avulla havainnollistetussa analyysiosassa tutkin Ritchien elokuvien rakennetta ja selvitan, millainen suhde korostetulla kerronnalla ja tyyllittelyllä on ns. perinteiseen elokuvakerrontaan.</p> <p>Oleellisin johtopäätös on se, että Ritchien elokuvissa kerronnan tapa nousee etualalle. Se ei kuitenkaan varasta huomiota kokonaan varsinaiselta tarinalta. Vaikka kerronnan läpinäkyvyyttä rikotaan, tyyllilliset valinnat – rakenne, leikkaukset, kameratyö jne. – kuitenkin tukevat valtavirralla tyypillistä henkilöhahmojen toiminnan seuraamista ja kerronnan johdonmukaista jatkuvuutta. Työn myötä havaitsin, että elokuvateoriasta on mahdollista löytää yleisiä ja pysyvämpiä periaatteita ja käytäntöjä, jotka voivat olla avuksi monien erilaisten elokuvien analysoimisessa. Sain tarpeellista käytännön kokemusta siitä, millaisiin seikkoihin elokuvaa katseltaessa voi kiinnittää erityistä huomiota ja millaisista eri näkökulmista elokuvien analysointia kannattaa ylipäättäen lähestyä.</p>			
Teos / Esitys / Produktio			
Säilytyspaikka Metropolian kirjasto, Tikkurilan toimipiste			
Avainsanat elokuva-analyysi, elokuvakerronta, elokuvamoodit, valtavirtatyyli			

Degree Programme in Media		Specialisation Digital Media
Author Essi Peltola		
Title Lock, Stock and a Couple of Visions – Analysis of Guy Ritchie's Gangster Films		
Tutor(s) Pauli Laine		
Type of Work Bachelor's Thesis	Date 25 May, 2009	Number of pages + appendices 49 + 6
<p>ABSTRACT</p> <p>This Bachelor's Thesis is a film analysis of three gangster films by the British director-screenwriter Guy Ritchie. The films are <i>RocknRolla</i> (2008), <i>Snatch</i> (2000) and <i>Lock, Stock and Two Smoking Barrels</i> (1998).</p> <p>In the future, my goal is to work as a film journalist or a film researcher, which is why it is essential to master the theories of film narration so that they can be used as an aid in journalistic or research based work. My thesis concentrates on finding out how Guy Ritchie's films are structured and how the prominent narration style relates to the classical ideals of mainstream films in which the narration style is usually as transparent and unnoticeable as possible.</p> <p>The work consists of two parts: theory and analysis. The theory focuses on the main concepts of film narration and the characteristic attributes of the mainstream mode. With the help of demonstrative images, the analysis examines the structure of Ritchie's films and the relation of the distinct, self-assertive narration style to what is considered as traditional film narration.</p> <p>The principal conclusion is that the style in which the story is being told is highly emphasized in Ritchie's films. However, the style does not take all the attention away from the actual story. Even though the narration is not transparent, the eye-catching stylistic choices, namely editing, camera work etc., support the ideal of consistency and continuity of the mainstream mode. In the course of this work, the results indicated that it is possible to find general and sustainable film theory principles that can be used to analyze different types of films. Moreover, not only did I acquire better understanding on various elements to concentrate on while watching films but I also attained skills that will be useful in finding different perspectives which film analysis can be approached from.</p>		
Work / Performance / Project		
Place of Storage Metropolia Library, Tikkurila unit		
Keywords film analysis, film narration, film modes, mainstream mode		

SISÄLLYS

1 JOHDANTO	2
2 GUY RITCHIEN ELOKUVAT	3
3 KERRONNAN PERUSOMINAISUUDET	4
3.1 Mitä kerronta on ja mikä on sen merkitys?	4
3.2 Muoto ja tyyli	4
3.3 Kolme kerronnan perusominaisuutta	7
4 KERRONNAN SEURAAMINEN	9
4.1 Motivaation lajit	9
5 KERTOVAN ELOKUVAN MOODIT	11
5.1 Valtavirta	12
5.1.1 Alku ja esittely	15
5.1.2 Keskikohta ja kehittäminen	16
5.1.3 Loppu ja sulkeuma	18
6 ANALYYSI	19
6.1 Ritchien elokuvien rakenne	19
6.2 Tyyllittely suhteessa valtavirran ihanteisiin	33
7 YHTEENVETO	48
LÄHTEET	49
LIITTEET	

1 JOHDANTO

Olen erityisen kiinnostunut elokuvajournalismista, -tutkimuksesta ja elokuvatoimittajan työstä. Tulevaisuuden suunnitelmieni kannalta on olennaista perehtyä elokuvakerronnan teorioihin, joita voin hyödyntää käytännön kirjoitus- tai tutkimustöissä. Analysoin opinnäytetyössäni brittiläisen ohjaaja-käsikirjoittaja Guy Ritchien kolmea Lontooseen sijoittuvaa gangsterielokuvaa: *RocknRolla* (UK/USA, 2008), *Snatch* (UK, 2000) sekä *Puuta, heinää ja muutama vesiperä* (*Lock, Stock and Two Smoking Barrels*, UK, 1998). Valitsin aiheen siksi, että kirjoitin Ritchien elokuvista ja niiden omaleimaisesta tyylistä lehtiartikkelin, joka julkaistiin sekä elokuvalehti Episodissa että musiikkiin ja populaarikulttuuriin keskittyvässä Rytmissä. Kirjoitin myös elokuva-arvion Episodiin Suomessa tammikuussa 2009 ensi-iltansa saaneesta *RocknRollasta*. Tekstit ovat liitteinä työn lopussa.

Aiheesta innostuneena päätin syventyä opinnäytetyössäni tarkemmin siihen, miten Guy Ritchien elokuvat rakentuvat ja miten niiden korostettu kerrontatapa suhteutuu ns. klassisiin valtavirtaelokuvan ihanteisiin, joiden mukaan kerrontatavan tulisi olla läpinäkyvää ja mahdollisimman huomaamatonta. Teen aluksi tiiviin läpileikkauksen Ritchien elokuvauraan, minkä jälkeen käyn läpi työni kannalta oleellista teoriaa. Keskityn erityisesti elokuvakerronnan ominaisuuksiin ja seuraamiseen sekä valtavirtaelokuvien ominaispiirteisiin. Kuvien avulla havainnollistetussa analyysiosassa tutkin Ritchien elokuvien rakennetta ja selvitän, millainen suhde tyyllittelyllä on ns. perinteiseen elokuvakerrontaan.

2 GUY RITCHIEN ELOKUVAT

Englannissa vuonna 1968 syntynyt, pääasiassa tv-mainoksia tehnyt Guy Ritchie nousi maailmanmaineeseen 90-luvun lopulla, kun hänen gangsterielokuvansa *Puuta, heinää ja muutama vesiperä* (1998) oli kassamenestys. Tätä ennen hän oli tehnyt vain 20-minuuttisen, vuonna 1995 ilmestyneen *The Hard Case* -lyhytelokuvan. Monimutkaisia juonikuvioita sisältävä *Puuta, heinää...* sijoittuu Lontoon anarkistiseen alamaailmaan, jossa nuori korttihai velkaantuu häikäilemättömälle uhkapelikoninkalle. Pakkaa sekoittavat lukuisat eri hahmot, jotka sotkeutuvat toistensa asioihin. Elokuvaa tähdittävät muiden muassa Jason Statham, Dexter Fletcher ja Jason Flemyng. Viidessä viikossa minibudjetilla kuvattu väkivaltainen huumorihulina oli julkaisuvuotenaan yksi suurimmista hiteistä Iso-Britanniassa. (Wikipedia.)

Ohjaaja-käsikirjoittaja julkaisi seuraavan konnakomediansa, hyvän vastaanoton saaneen *Snatchin* vuonna 2000. Juonikuvioiltaan ja hahmoiltaan *Puuta, heinää...* muistuttavassa *Snatchissa* tapahtumien keskiössä ovat nyrkkeilyottelu ja timanttijahti. Elokuvan pääosissa ovat muiden muassa Jason Statham, Stephen Graham, Brad Pitt ja Alan Ford. Surkeasti menestyneen romanttisen Madonna-komedian (*Haaksirikkoutuneet*, 2002) jälkeen Ritchie sukelsi takaisin gangsterimaailmaan vuonna 2005 valmistuneessa, Las Vegasiin sijoittuvassa *Revolverissa*, joka oli pettymys lippuluukkutuloissa mitattuna. Monissa maissa vain dvd:llä julkaistun elokuvan jälkeen Ritchie päätti palata juurilleen. (Wikipedia.)

Ritchien uusin gangsterielokuva, *RocknRolla* (2008), vie katsojat takaisin viheliäiseen Lontooseen, jossa kiinteistökauppa on syrjäyttänyt suurkaupungin huumemarkkinat. Niin ikään *RocknRollassakin* vilisee lukuisia hahmoja, joiden juonikuviot nivoutuvat lopulta yhteen. Näyttelijäkaartiin kuuluvat muiden muassa Gerard Butler, Tom Wilkinson ja Mark Strong. Elokuva oli Iso-Britannian katsotuin avausviikollaan syyskuussa 2008. (Wikipedia.)

Kaikkia Ritchien ohjaamia ja käsikirjoittamia gangsterielokuvia yhdistää tietynlainen tunnistettava tyyli, monet henkilöahmot ja useat yhteen punoutuvat juonisäikeet. Aiheen rajauksen vuoksi keskityn analyysissäni kolmeen Lontooseen sijoittuvaan elokuvaan: *RocknRolla*, *Snatch* sekä *Puuta, heinää ja muutama vesiperä*.

3 KERRONNAN PERUSOMINAISUUDET

3.1 Mitä kerronta on ja mikä on sen merkitys?

Ytimekäs ja yksinkertainen määritelmä kerronnasta on se, että se tarkoittaa kahden tai useamman peräkkäisen tapahtuman esittämistä kausaalisesti toisiinsa liittyvinä, jostakin valitusta näkökulmasta käsin. Esittäminen voi tapahtua esimerkiksi puhutun tai kirjoitetun kielen kautta tai vaikkapa kuvin ja äänin. (Bacon 2004, 18.) Tom Gunningin mukaan elokuvakertojan tehtävänä on luoda kerronnallisesti tärkeiden elementtien hierarkia tavoitteenaan voittaa valokuvallinen materiaali. Elokuvaesityksen avulla kuvat maailmasta pyritään osoittamaan katsojalle. Näin luonnollisista ilmiöistä tulee katsojaa varten järjestettyjä merkityksiä eli niistä tulee osa inhimillisen toiminnan tuotteita. Elokuvakertoja siis muotoilee ja määrittelee visuaalisia merkityksiä. (Gunning 1994, Baconin 2004, 19 mukaan.)

Elokuvassa kärjistyä eritoten jännite välittömän kokemuksen ja kokonaisuuden hahmottamisen välillä. Sepitteen kannalta oleellista on, että katsoja mieltää teoksessa esitetyt tapahtumat ikään kuin ne olisivat tapahtuneet jo aiemmin. Tätä täydentää kokonaisuuden hahmottaminen. Elokuva vetoaa suoraan katsojan näkö- ja kuuloaisteihin, joiden kautta elokuvan toiminta tuntuu tapahtuvan elokuvan projisointihetkellä katsojan silmien edessä. Katsoja on kuitenkin tietoinen siitä, että kuultu ja nähty sisältyvät tiettyyn valmiiseen pakettiin, johon välitön kokemus tulee suhteuttaa. (Bacon 2004, 19.)

3.2 Muoto ja tyyli

Muoto on teoksen ominaisuus, joka mahdollistaa tietynlaisen kokemuksen. Elokuvan eri osatekijät, kuten kuvat ja äänet, tarina-aines ja siihen liittyvä tematiikka, luovat kertovan elokuvan muodon. Nämä ainekset suhteutuvat toisiinsa muodostaen tietynlaisen ainutlaatuisen kokonaisuuden, joka voi olla enemmän tai vähemmän tyydyttävä. (Bacon 2004, 20–21.)

Elokvateoreetikko ja -kirjailija David Bordwell näkee kerronnan prosessina, joka muodostuu tarinamateriaalin valitsemisesta, järjestämisestä, välittämisestä ja vastaanottamisesta. Prosessin päämääränä on synnyttää katsojassa vaikutelmia tietyllä

tavalla, jolloin katsoja voi niiden perusteella mieltää ko. tarinan. (Bordwell 1985, Baconin 2004, 20 mukaan.) Eri asioita voidaan painottaa eri tavoin ja toisinaan katsojan huomio saatetaan johdattaa varsinaisen asiasisällön sijaan tapaan, jolla asiat esitetään. Kameratyö, ääni, musiikki tai muut elementit voivat muodostaa omat järjestelmänsä, jotka strukturoivat tarinaa tai tuovat jotakin lisää kokonaiselämykseen. Ihanteellisimmillaan muoto takaa sen, että katsojan mielenkiinto ja tuntu sisällön merkityksellisyydestä säilyvät läpi elokuvan koko keston. (Bacon 2004, 20–21.)

Muotoon voidaan sisällyttää myös ei-esteettisinä pidettyjä tekijöitä, kuten huumori tai väkivalta, mikäli ne synnyttävät elokuvan kulkuun sidottuja vaikutelmia, joista lopullinen katselukokemus muodostuu. Vaikutelmat saattavat poiketa huomattavasti siitä, miten tapahtumat mielletään tosielämässä. Esimerkiksi Quentin Tarantinon ohjaamassa elokuvassa *Pulp Fiction* (USA, 1994) henkilön vahingossa tapahtuva tappaminen esitetään koomisessa vireessä. Tällaisen kohtauksen tehokkuus perustuu kerronnan myötä luotuun omintakeiseen ilmapiiriin, jossa tapahtuma ei vaikuta erityisen järkyttävältä muttei myöskään samantekevältä. Tällaisilla tekijöillä voi siis olla esteettinen funktio eli niillä on olennainen merkitys kokonaisvaikutelman luomisessa. Niiden ajoitus, rytmitys ja annostelu ovat tärkeitä kerronnan kokonaisrytmin kannalta. Jännitteen synnyttämiseksi tekijät pitää valmistella huolella, ja niiden tehokkuuden säilyttämiseksi elokuvassa tulee olla kontrastoivia tekijöitä (esimerkiksi huumoria saatetaan tasapainottaa järkyttävillä kohtauksilla). (Bacon 2004, 21.)

Muoto tulee esille kaikista ilmeisimmin toiminnan selkeässä kaareissa. Kuten jo Aristoteles totesi *Runousopissaan*, draamalla on oltava alku, keskikohta ja loppu. Tarina alkaa usein tietynlaisesta tasapainotilasta, joka järkkyy. Tähän liittyy yleensä se, että henkilöhahmoille muotoutuu jokin päämäärä, jonka tavoittelusta toiminta suureksi osaksi syntyy. Tavoitteena voi olla esimerkiksi kadonneen esineen saaminen takaisin tai tilanteen palauttaminen alun lähtötilanteeseen. (Bacon 2004, 23.)

Dramaturgian kannalta muoto tarkoittaa sitä, että katsojan reaktioita johdatellaan läpi elokuvan maksimaalisen tunnevaikutelman luomiseksi. Katsojaa voidaan siis esimerkiksi johtaa harhaan, yllättää, hänessä saatetaan herätellä erilaisia odotuksia tarinan kulun suhteen tai dramaattista hetkeä voidaan viivyttää. Tällä tavoin katsojaa kyetään pitämään vaihtelevassa määrin jatkuvassa jännityksen tilassa läpi koko elokuvan. Usein tarinat huipentuvat loppuklimaksiin, jossa tapahtuu sekä tarinallinen että temaattinen

kirkastuminen. Tätä voidaan sanoa katharttiseksi kokemukseksi, josta Aristoteles aikoinaan kirjoitti. Ikävien tai järkyttävien asioiden näkeminen voi olla nautittavaa, jos se tuntuu olevan oleellinen osa esitystä ihmisen olon tärkeistä kysymyksistä. (Bacon 2004, 22–23.)

Muodon käsite ei synny ainoastaan tarinasta, vaan tarinan, teemojen ja tyylin kokonaisuudesta. Jos teos vastaa ykseyden ihannetta, voidaan myös ajatella käänteisesti, että kaikki elokuvan elementit – kuvat, äänet, lavastus, kameratyö, leikkaus, dialogi, musiikki, näyttelijäntyö jne. – tukevat tarinan, tematiikan ja/tai tyylin tarpeita. Ykseys tarkoittaa siis sitä, että elokuvan eri osatekijät palvelevat sen kokonaisuutta. Tekijöiden puitteissa teos on mielletävissä muodoltaan melkein täydelliseksi. On kuitenkin selvää, että teoksen läpikotainen järjestely kokonaisuutta ajatellen on melko mahdotonta. Näin ollen ykseyden vaikutelma syntyy lähinnä siitä, että katsoja johdatetaan kiinnittämään huomionsa elokuvan tiettyihin, tarkoin järjestettyihin piirteisiin. Esimerkiksi valtavirtaelokuvassa tämä tarkoittaa päähenkilön toimintaa tavoitteidensa saavuttamiseksi sekä tietysti sitä myötäeläviä ja vastustavia elementtejä. Tämän perusprojektin ympärille on yleensä järjestetty myös kuva- ja äänimaailma. (Bacon 2004, 23.)

Elokuvan muodon eli yksityiskohtien ja sen kokonaisuuden hahmottumista ohjaa tyyli. Tyyli tarkoittaa elokuvallisten keinojen – dialogin, näyttelemisen, näyttämöllepanon jne. – enemmän tai vähemmän johdonmukaista käyttämistä. Keinojen käytön taustalla voivat olla teknis-taloudelliset tai esteettiset syyt. Samalla kun elokuvassa ilmenee sen valmistumisaikana jossakin maassa tai peräti jossakin yksittäisessä studiossa valloillaan ollut tyyli, siitä voi myös erottaa yksittäisten tekijöiden, kuten esimerkiksi ohjaajan, omaleimaisuuden. Tyyli voi siis toteutua samanaikaisesti eri tasoilla. (Bacon 2004, 24.)

Kerronnan ykseys tekee elokuvasta helposti nautittavan, syntyipä se sitten tyylin yhteydestä tai tarinan johdonmukaisuudesta. Ykseyden ihanteen juuret kumpuavat syvältä länsimaisesta taidekäsityksestä. Tämä ihanne on ollut merkittävä valtavirtaelokuvan piirre siitä asti, kun niin kutsuttu klassinen Hollywood-kerronta sai muotonsa vuosina 1907–17. Ykseys ei kuitenkaan ole täysin selvä laadullinen kriteeri, mutta vaikuttaa siltä, että ihmismielellä on tietynlainen ykseyden kaipuu. Kaoottisen elämän keskellä ihmiset etsivät jonkinlaista tukipilaria tai punaista lankaa, joka saisi

elämän tuntumaan mielekkäältä ja hallitsevissa olevalta. Elokuva seurattessaan katsoja tiedostaen odottaa elokuvan käsittelevän mielekkäästi ja johdonmukaisesti jotakin inhimillistä kysymystä – kuten esimerkiksi rakkautta, ystävyyttä tai onnen tavoittelua. (Bacon 2004, 24–26.)

3.3 Kolme kerronnan perusominaisuutta

Tarkasteltaessa kerronnan toimintaa prosessina on oleellista perehtyä kerronnan kolmeen perusominaisuuteen. Meir Steinbergin mukaan kerrontaa tulisi arvioida 1) itsetietoisuuden, 2) tietävyyden ja 3) kommunikoivuuden kautta. (Bacon 2004, 38.)

Kertovassa elokuvassa itsetietoisuus tarkoittaa sitä, missä määrin kerrontaa tai tapahtumaa tuodaan esille suhteessa tarinaan. Käsite voi olla melko suhteellinen, sillä kerronta perustuu aina tietyssä määrin erilaisille konventioille eli vakiintuneille ajattelu- ja toimintamalleille, joista yleisö on tietoinen vaihtelevasti. Tärkeäksi kysymykseksi muodostuukin se, onko itse tarina vai tapa, jolla se kerrotaan, hallitseva tekijä. Itsetietoinen kerronta on vahvimmillaan silloin, kun elokuvan henkilöt katsovat suoraan kameraan. Näin diegeettinen illuusio eli vaikutelmaa kuvitteellisesta maailmasta rikotaan jossakin määrin, ja elokuvan sepitteellinen luonne tulee esille. (Bacon 2004, 38.)

Konventiot perustuvat usein todelliseen elämään siinä mielessä, että kerronta käsittelee pääasiassa inhimillistä käyttäytymistä. Elokuvissa hyödynnetään lähes poikkeuksetta oikeassa elämässä vallalla olevia stereotyyppioita. Kun tähän vielä lisätään monet vakiintuneet elokuvalliset keinot, kuten esimerkiksi näkökulmaotos tai leikkaus liikkeeseen, kerronta tuntuu ”läpinäkyvältä” eli hyvin vähän itsetietoiselta. Niinkin keinoitekoinen tekijä kuin taustamusiikki ei tunnu itsetietoiselta, vaikka muodolliselta kannalta tarkasteltuna se on sitä. Tämä johtunee siitä, että musiikki myötäilee ja vahvistaa tarinan tunnelmia, joihin katsoja pääosin kiinnittää huomionsa. (Bacon 2004, 38–39.)

Kerronnan tietävyys tarkoittaa puolestaan sitä, kuinka paljon kerronnalla on hallussaan tarinaa koskevaa tietoa. Valtavirtaelokuvassa kerronta on usein ”kaikkietävää”. Käytännössä tämä tarkoittaa sitä, että kaikki tarinan kannalta olennainen tulee lopulta esille. Niin sanotulla paikallistasolla kaikkietävyys ilmenee kameran kykyinä olla aina

siellä, missä tapahtuu ja tietysti aina parhaalla mahdollisella paikalla tapahtumien näyttämisen kannalta. On myös mahdollista, että osa tarinasta jää kokonaan kerronnan ulkopuolelle. Kaikki tapahtumat eivät siis ikään kuin ole kertojan tiedossa. (Bacon 2004, 39.)

Kommunikoivuus tarkoittaa sitä, kuinka paljon katsojalle annetaan informaatiota elokuvan kussakin vaiheessa. Tarinainformaation määrän säätelyä hallitsee lähinnä tarve saada aikaan dramaturgisia tehoja. Tällaisen tiedon pidättelemisen avulla ylläpidetään esimerkiksi arvoituksellisuutta ja jännitystä. Tämä voi tapahtua koko elokuvan pituisen juonellisen järjestelyn avulla, mutta se voi toteutua myös esimerkiksi kameratyössä, kun jotakin juonenkulun kannalta tärkeää jätetään näyttämättä. Näkökulmat, ulottuvuus ja syvyys usein vaihtelevat elokuvan sisällä. Joissakin elokuvan vaiheissa tapahtumat avautuvat katsojalle tietyn henkilön näkökulmasta, ja katsojan tiedot rajoittuvat ko. henkilön tietoihin. Näin henkilön rajoitettu tietämys säätelee kerronnan ulottuvuutta. Kommunikoivuutta lisää syvyys, sillä se antaa katsojalle enemmän tietoa henkilöistä ja heidän motiiveistaan. Tarina sitoutuu usein kuitenkin henkilöiden visuaaliseen näkökulmaan. (Bacon 2004, 39-40.)

Kerronnan perusstrategiaa voi hahmottaa pohtimalla, mitä kertoja, henkilöt ja katsoja tietävät kunakin tarinan hetkenä. Kerronnan kommunikoimattomuus voi joskus ulottua aivan elokuvan loppuun asti, jolloin esimerkiksi murhaajan henkilöllisyys paljastuu. Henkilöiden ja katsojan tietämysten välinen suhde vaihtelee lajityypeittäin. Esimerkiksi kauhu- ja jännityselokuvia katsoessa on helppo arvata, mihin vaaraan sankari joutuu. Komiikka perustuu usein sille, että katsoja tietää enemmän kuin elokuvan henkilöt ja odottaa näiden joutumista hulluihin tilanteisiin. (Bacon 2004, 42–43.)

Tarinan seuraamisen perusproblematiikan voi kiteyttää neljään kysymykseen:

- 1) Kumpi hallitsee: tarina vai tapa, jolla se kerrotaan?
- 2) Mitä kerrotaan, mitä ei, mitä viivytetään?
- 3) Onko katsojan ja elokuvan henkilöiden havaitsemisen välillä yhtäläisyys vai epäsuhta?
- 4) Minkä merkityksen ja relevanssin katsojan voidaan olettaa antavan vaihteleville tiedoilleen tarinasta? (Bacon 2004, 43.)

4 KERRONNAN SEURAAMINEN

Elokuvaa katseltaessa on meneillään ainakin kaksi hypoteesien tekemis- ja tarkastamisprosessia, visuaalinen havaitseminen ja tarinan seuraaminen. Kokemuksemme ja omaksumamme tiedot järjestyvät skeemoiksi eli mentaalisiksi malleiksi, jotka jäsentävät havainnointiamme ja ymmärrystämme. Kaavat eivät ole jäykkiä, vaan ne muuttuvat uusien kokemusten myötä, ja niiden ansiosta meillä on tiettyjä odotuksia havaintojemme suhteen. (Bacon 2004, 47.)

Klassisen elokuvakerronnan seuraaminen tapahtuu pitkälti samojen havaintomekanismien kautta kuin todellisten tapahtumien seuraaminen. Monet elokuvalliset keinot perustuvat arkisiin ja universaaleihin havaintoskeemoihin, joten ne tuntuvat luonnollisilta, vaikka ne eivät välttämättä tarjoa suoria visuaalisia vastineita luonnolliselle havaitsemisellemme. Esimerkiksi kahden ihmisen välistä kanssakäymistä kuvattaessa käytetään Hollywood-estetiikkaan kuuluvaa kuva-vastakuva-asetelmaa, joka on luonteva tapa esittää audiovisuaalisen kerronnan keinoin kahden kasvokkain olevan henkilön välinen keskustelu. (Bacon 2004, 48; Bordwell & Thompson 1990, 219.)

Ainakin länsimaisen kulttuurin omaksunut katsoja todennäköisesti etsii elokuvasta kiinteyttä ja yrittää mieltää sen esitykseksi yhtenäisestä maailmasta, jossa vallitsee syyn ja seurauksen laki. Elokuvan maailmassa esiintyvien henkilöiden motiivit ovat ymmärrettävissä pääosin yleisen ihmistuntemuksen perusteella. Odotustensa perusteella katsoja tekee hypoteeseja ja mieltää luultavasti lähes tiedostamattaan elokuvan tarinan kerronnallisen peruskaavan mukaan: 1) ympäristön ja henkilöhahmojen esittely, 2) lähtötilanteen selvittäminen, 3) tapahtumien liikkeelle lähtö, 4) päähenkilöiden reaktiot tapahtuneeseen ja siitä syntyvän päämäärän asettaminen, 5) päämäärän saavuttamisen tielle sattuvat hidasteet ja esteet, 6) lopputulos ja 7) reaktiot lopputulokseen. Vaiheet menevät usein päällekkäin tai lomittuvat keskenään. (Bacon 2004, 48.)

4.1 Motivaation lajit

Elokuvan ymmärtäminen on mahdollista, koska elokuvasta voidaan eritellä erilaisia syitä, miksi jokin elokuvallinen elementti on sellainen kuin on. Venäläiset formalistit

kutsuvat syitä motivaatioiksi. Motivaatio voi olla 1) kompositionaalinen, 2) realistinen, 3) transtekstuaalinen ja/tai 4) taiteellinen. Motivaatiot ilmenevät elokuvissa harvoin puhtaina, vaan etenkin kolme ensimmäistä esiintyvät yhdessä ja vain niiden keskinäiset suhteet vaihtelevat. Tästä johtuen voidaankin puhua motivaatioiden neliyhteydestä. (Bacon 2004, 60–62.)

Kompositionaalisessa motivaatiossa kyse on ennen kaikkea tarina-aineksen järjestämisestä juoneksi, jolla on alku, keskikohta ja loppu. Tähän motivaatioon kuuluu kaikki se, mikä liittyy elementtien järjestämiseen mielekkääksi kokonaisuudeksi. Lisäksi siihen sisältyy myös esimerkiksi se, että elokuvan henkilöt on aseteltu eri otoksissa parhaan mahdollisen näkyvyyden ja/tai dramaturgisen vaatimusten mukaisesti. Klassisessa Hollywood-tyylissä kompositionaalisen motivaation tehtävänä on luoda elokuvan ykseys. Jonkinlainen kompositionaalinen kerronta on aina välttämätöntä, jotta tarina pysyisi koossa. Se voi myös olla hyvin itsetietoista (etenkin tyylikeskeisessä kerronnassa) tai se voi korostua tahattomasti juonenkuljetuksen keinotekoisuuden takia. (Bacon 2004, 60–61.)

Kaikki se, minkä katsoja mieltää toden kaltaiseksi, kuuluu realistiseen motivaatioon. Katsoja esimerkiksi pitää fiktiivisen henkilön käyttäytymistä uskottavana. Klassisessa Hollywood-tyylissä realistinen motivaatio antaa tukea elokuvan ykseydelle, jota kompositionaalinen motivaatio luo. Valtavirtaelokuvien kuvan mieltäminen perustuu pääasiassa realistiseen motivaatioon, joka ilmeisimmillään synnyttää siis vain vaikutelman toden kaltaisuudesta visuaalisella tasolla. Kyseessä ei siis ole elokuvan realismisuuden arviointi vaan se, mitä kukin katsoja pitää toden kaltaisena. (Bacon 2004, 61.)

Transtekstuaalisesta motivaatiosta voidaan puhua silloin, kun elokuvan elementin esiintyminen perustuu ensisijaisesti konventioon. Usein kyseessä on lajityypin sisäinen koodi. Hyvänä esimerkkinä tästä toimii lännenelokuvan klisee siitä, että pahoilla hahmoilla on mustat hatut ja sankareilla valkoiset. Transtekstuaaliselle motivaatiolle tyypillistä on se, että siinä tukeudutaan vakioisiin henkilöihin, juonen kehittäilyihin ja lavastuksiin. (Bacon 2004, 61.)

Taiteellinen motivaatio kuuluu tekijöiden luovaan ja uusia ilmaisukeinoja etsivään toimintaan. Klassisessa elokuvassa tälle motivaatiolle on hyvin vähän käyttöä, se

ilmenee lähinnä joidenkin elokuvallisten keinojen etualaistamisena. Elokuvantekijät saattavat esimerkiksi briljeerata jollakin teknisellä virtuositeetilla. Taiteelliseen motivaatioon nojaa lähinnä ei-kertova avantgarde. (Bacon 2004, 61–62.)

5 KERTOVAN ELOKUVAN MOODIT

Tiettyjen normien mukaan rakentuvat kerronnan moodit auttavat erilaisten elokuvien analysoimisessa, vaikka moodeilla onkin tietty historiallinen konteksti. Niistä on kuitenkin mahdollista ottaa yleisiä ja pysyviä periaatteita ja käytäntöjä elokuva-analyysin avuksi. Kyseessä on sovellutus David Bordwellin kirjassaan *Narration in the Fiction Film* esittämästä jaottelusta. Moodit ovat 1) valtavirtaelokuva, 2) taide-elokuva, 3) tyylikeskeinen elokuva, 4) retorinen elokuva ja 5) avantgarde. Niiden avulla on mahdollista hahmottaa elokuvallisen kerronnan mahdollisuuksia ja päämääriä. (Bacon 2004: 66–67). Aiheen rajauksen takia esittelen myöhemmin yksityiskohtaisemmin vain valtavirtaelokuvan, joka on analyysini kannalta oleellisin.

Valtavirtaelokuvassa tärkeintä on kerronnan selkeys ja tunteisiin vetoavuus. Toiminta rakennetaan yksilöiden motivaatioille, josta syntyy tarinan mielenkiintoisuus. Ihanteellisesti kaikki elokuvan osatekijät on siis luotu palvelemaan kokonaisuutta, eritoten tarinan tarpeita. Valtavirrassa sekä kompositionaalinen että transtekstuaalinen motivaatio jättävät realistisen ja taiteellisen motivaation jalkoihinsa. Kerronta on pyritty tekemään mahdollisimman ”läpinäkyväksi” toisin kuin muissa moodeissa. (Bacon 2004, 66, 71.)

Taide-elokuvassa kompositionaalinen ja transtekstuaalinen motivaatio jäävät taka-alalle, kun realistinen ja jossakin määrin myös taiteellinen motivaatio korostuvat. Lisäksi kerronnan keinot voivat etualaistua, kerronta voi olla hyvinkin viipyilevää, sattumanvaraista, episodimaista ja epämääräistä. Kerronta saattaa olla erittäin itsetietoista, mikä voi ilmentyä esimerkiksi omalaatuisena tai omalakisena visuaalisena tyylinä. Tyyli voi olla niinkin etualaistettu, että tarinan lisäksi mielenkiinto kohdistuu myös esittämisen tapaan. Taide-elokuvat pyrkivät myös ottamaan etäisyyttä suoraviivaiseen kerrontaan ja tarinan kautta keskittymään kysymyksiin yksilön psykologiasta ja ihmisen tilasta. Usein tekijät käyttävät hyväkseen valtavirtaelokuvan keinoja, mutta he kehittelevät ja laajentavat niitä palvelemaan omia tarkoituksiaan. Taide-elokuvat mielletään usein tietyn tekijän – tavallisesti ohjaajan – teokseksi, joten

ohjaajan tyyli saattaa nousta tärkeäksi tarkastelun kohteeksi. (Bacon 2004, 66–67, 77–79.)

Tyylikeskeinen moodi toimii vastakohtana kahdelle edelliselle moodille, etenkin valtavirtaelokuvalle. Tapa, jolla tarina kerrotaan ja tyylilliset keinot hallitsevat niin paljon, että ne muodostavat oman autonomisen tasonsa suhteessa tarinaan. Retorisessa kerronnassakaan tarina ei ole itsearvoinen, ja hallitseva tekijä on argumentaatio eli pyrkimys vakuuttaa katsoja jostakin väittämästä tai näkemyksestä. Kerronta voi olla hyvin itsetietoista, tietäväistä ja kommunikoivaa. Tekijät saattavat leikitellä diegeettisellä illuusiolla tai siitä kenties irrottaudutaan kokonaan. Avantgardessa pyritään usein tietoisesti hylkäämään kerronta tai ainakin kyseenalaistamaan se jotenkin. (Bacon 2004, 67, 90.)

On muistettava, että moodit eivät muodosta tiukkaa luokittelusysteemiä, vaan niiden tarkoituksena on jäsentää elokuvakenttää niin, että elokuvista voidaan tehdä suhteellisen kattavia huomiota olematta kuitenkaan kohtuuttoman yleistäviä. (Bacon 2004, 80–81.)

5.1 Valtavirta

Valtavirran taustalla on Hollywoodissa vuosina 1907–17 muotoutunut tyyli, jossa määrittyivät tietyt normit maksimaalisen selkeälle elokuvalliselle kerronnalle. Tämä niin sanottu klassinen Hollywood-tyyli on monine variaatioineen ollut ylivoimaisesti hallitseva maailman elokuvatuotannossa elokuvan ensimmäisen vuosisadan ajan. Teknologian murroksista – kuten äänielokuvan tulosta – huolimatta Hollywood-kerronnan peruseriaatteet ovat säilyneet monessa mielessä lähes sellaisenaan. Hollywood-kerronnan pohjalta on syntynyt monia hyvinkin selkeästi erottuvia tyylillisiä alalajeja, joten on mielekkäämpää käyttää laajempaa käsitettä valtavirtatyyli. Tämä kattaa esimerkiksi myös sellaiset Hollywood-toimintaelokuvat, jotka vaikkapa leikkaustyylinä nopeuden vuoksi poikkeavat klassisesta kerronnasta tyypillisimmillään. (Bacon 2004, 70–71.)

Toimintaelokuvien kohdeyleisön audiovisuaalinen kompetenssi on monessa mielessä hyvin korkea, joten Hollywoodilla on ollut varaa klassisesta kerronnasta poikkeaviin kehityskaariin. Hollywood-estetiikka on nykyään jo niin tuttua, että tietynlaista

kerronnallista kikkailua on usein nähtävissä sekä elokuva- että televisiotuotannossa ja etenkin mainoksissa, sillä tekijät luottavat nykykatsojan kykyyn tunnistaa ja oivaltaa kerronnan perinteisiin nojaavaa leikittelyä. Tällainen kerronnalla leikittely tuo teokseen usein humoristisen sävyn ja toimii näin ollen eräänlaisena viihdyttämiskeinona. (Bacon 2004, 70–71; Herkman 2005, 118.)

Klassisen kerronnan peruseriaatteet elävät kuitenkin yhä vahvana. Valtavirran perimmäinen ihanne on jo aiemmin mainittu ykseys, jonka periaatteena on se, että kaikki elokuvan osatekijät palvelevat ennen muuta tarinan tarpeita. Ajatuksen ytimessä on yhtenäinen teema ja sujuvasti kerrottu tarina. Irrallisiltakin vaikuttavat, toisinaan melko nopeasti ohitetut yksityiskohdat saavat usein ennen pitkää dramaturgisen tai temaattisen roolin. Ne voivat esimerkiksi ennakoida tai motivoida tarinan myöhempiä käännteitä tai muistuttaa menneistä. Kamera näyttää sen, mikä on kulloisellakin hetkellä oleellisinta tarinan kannalta, ellei jotakin asiaa haluta esimerkiksi dramaturgian kannalta jättää pimentoon. Ajan käsittely tehdään jänteväksi ja vaikuttavaksi leikkauksen avulla. Ihanteellisimmillaan jokainen otos olisi kuin suoraa jatkoa edelliselle, kenties ikään kuin vastaus edellisen otoksen herättämään kysymykseen, elleivät tekijät esimerkiksi halua tahallaan johtaa katsojaa hetkellisesti harhaan. (Bacon 2004, 71–72; Herkman 2005, 118.)

Tarinan ykseyden ihanteesta johtuen tarinan logiikka – eli etenkin kompositionaalinen mutta myös transtekstuaalinen motivaatio – nousee koko ajan hallitsevammaksi. Tapahtumien kulku tavallaan muotoutuu viime kädessä lähes vääjämättömäksi. Yllätykset ja muut juonenkäänteet tulisivat olla niin hyvin ennalta valmisteltuja, että ne vaikuttavat uskottavilta, sillä katsoja kokee helposti kerronnan logiikkaa uhmaavat tapahtumat turhauttaviksi. (Bacon 2004, 72.)

Valtavirralla on ominaista myös kerronnan läpinäkyvyys, joka perustuu erityisesti jatkuvuudelle ja jatkuvuustekniikalle. Läpinäkyvyys siis tarkoittaa sitä, että elokuvaa katsoessaan katsoja ikään kuin unohtaisi kerronnan tavan keinot ja keskittyisi siihen, mitä kerrotaan. Tavoitteena on siis kertoa tarina niin loogisesti ja jouhevasti, että katsoja varauksettomasti imeytyy tarinan maailmaan unohtaen, että hänelle ylipäättään kerrotaan tarinaa. Kerronta on hyvin vähän itsetietoista, mutta kaikkietävää. (Bacon 2004, 73; Herkman 2005, 118.)

Jatkuvuus ja jatkuvuustekniikka tarkoittavat yksinkertaisesti kaikkia näyttämöllepanon, kuvauksen ja leikkauksen keinoja, joiden avulla katsoja johdatellaan mieltämään kohtauksen mittainen yhtenäinen aika-tila-jatkumo. Tähän kuuluu esimerkiksi se, että kohtauksen jatkuessa otoksesta toiseen esineet ja henkilöt näyttävät samalta kuin edellisessä otoksessa. Tilallista orientoitumista helpottaa niin kutsuttu 180 asteen sääntö, jonka mukaan kameran tulee olla esimerkiksi kahden keskeisen henkilön välisen linjan eli "suojaviivan" jommallakummalla puolella. Kameraa ei siirretä viivan väärälle puolelle, jottei vaikutelma oikeasta ja vasemmasta suunnasta järky. Jos suojaviiva kuitenkin halutaan syystä tai toisesta ylittää, se tehdään kamera-ajolla, jolloin katsoja ikään kuin siirtyy kameran näkökulman mukana linjan toiselle puolelle. (Bacon 2004, 73; Herkman 2005, 118; Bordwell & Thompson 1990, 219.)

Yksi keskeinen jatkuvuuden tunnus on liikkeen yhteneväisyys. Tämä tarkoittaa siis sitä, että leikkausten ja otosten tasolla kamera seuraa tarinan keskeisten henkilöiden liikkeitä ja että henkilöiden liike jatkuu luontevasti otoksesta toiseen. Lisäksi toiminnan painopiste pysyy suuriin piirtein samassa kohdassa siirryttäessä tilasta toiseen. Otoksesta toiseen leikataan siis niin, että katsojalla on selvä taju siitä, mistä mennään mihin ja miksi juuri tietyt hahmot näytetään kuvassa. Usein elokuvantekijät liittävät teokseen selventäviä otoksia: kohtaus saatetaan muun muassa avata yleiskuvalla tapahtumaympäristöstä (*establishing shot*) – esimerkiksi seuraavana tapahtumapaikkana toimivaa rakennusta kuvataan ensin sen ulkopuolelta ennen kuin rakennuksen sisällä tapahtuva tilanne näytetään. Myös katseen jatkuvuus sitoo katsojaa tarinamaailmaan ja henkilöiden kokemuksiin vahvistaen tuntua kokonaisvaltaisesta jatkuvuudesta. Näissä näkökulmaotoksissa hahmon katsoessa jotakin seuraava otos näyttää katseen kohteen hahmon subjektiivisesta näkökulmasta. Dialogin ja muun äänimaailman – kuten taustamusiikin – jatkuvuus vie omalta osaltaan huomiota pois leikkauksesta. (Bacon 2004, 74; Bordwell & Thompson 1990, 219.)

Lähes kaikki aiemmin mainitut tekijät siis tukevat diegeettistä illuusiota eli vaikutelmaa tarinamaailmasta. Pää tavoitteena on se, ettei kyseisen vaikutelman luomiseksi käytetyistä keinoista näkyisi jälkiä, oli tarinamaailma sitten todellisen maailman kaltainen, fantastinen tai jotakin siltä väliltä. Katsojan halutaan voivan keskittyä päähenkilöiden, heidän auttajiensa ja heidän vastustajiensa motivaatioihin, niiden pohjalta syntyviin päämääriin ja edelleen tavoitteiden pohjalta syntyvään toimintaan. Valtavirtaelokuvassa melko lailla kaikki keskittyy yksilön toiminnan seuraamiseen. Tätä

vahvistaa se, että henkilöhahmot ovat usein vakiotyyppisiä – kuten vankkumaton sankari ja tätä vaaniva häikäilemätön vastustaja – jotka voivat olla hyvinkin karrikoituja. (Bacon 2004, 74–75.)

Ykseyden, läpinäkyvyyden ja yksilökeskeisyyden tarkoituksena on saada aikaan mahdollisimman voimakas tunnevaikutus. Tämä perustuu psykologian suunnalta tarkasteltuna tarinan seuraamisen ja eritasoisten samastumisreaktioiden synnyttämiin psykologisiin tai fysiologisiin jännitystiloihin ja niiden purkautumiseen. Vaikutuksen synnyttämisen kannalta tärkeintä on hallittu ja säädelty kerronnan rytmi. Katsojassa herätellään tietynlaisia odotuksia, joiden täyttymistä esimerkiksi viivytetään piinallisesti. Aluksi tilannetta valmistellaan ja kehitellään, henkilöhahmot pääsevät lähelle tavoitteitaan, mutta syystä tai toisesta niiden saavuttaminen viivästyy. Lopulta päästään loppuratkaisuun, jota usein tehostetaan esimerkiksi yllättävän käänteen avulla. (Bacon 2004, 75–76.)

Valtavirtaan kuuluu oleellisesti myös jo aiemmin mainittu Aristoteleen *Runousopin* ajatus siitä, että draamalla on oltava selkeä alku, keskikohta ja loppu. Tunnetuin tapa kertoa tarinaa onkin lineaarinen, suoraviivaisesti etenevä kerronta, jossa tapahtumat seuraavat toisiaan loogisessa järjestyksessä. Tällainen tarinankerronta kumpuaa erityisesti länsimaisesta aikakäsityksestä ja perinteestä. Eritoten Hollywoodissa elokuvantekijät ovat käyttäneet *Runousopissa* draaman rakenteesta esitettyjä ajatuksia hyväkseen. (Herkman 2005, 94–95.) Näin ollen esittelen valtavirtaelokuvan rakenteelle tyypillisiä kerronnan ominaisuuksia.

5.1.1 Alku ja esittely

Katsojalla on todennäköisesti jo ennen elokuvan katsomista ennakko-odotuksia siitä, mitä on luvassa. Kun elokuva alkaa, ennakkokäsitykset tavallisesti vahvistuvat tai katsoja joutuu uusimaan niitä. Jopa alkukrediittien musiikki tai tekstien grafiikka voivat vaikuttaa käsityksiin ja odotuksiin.

Elokuvan varsinaisesti käynnistyessä katsojan hypoteesien tekemistä ryhdytään ohjallemaan säännöstelemällä ekspositiota. Tämä tarkoittaa siis sitä, kuinka paljon ja kuinka nopeasti katsojalle kerrotaan henkilöhahmoista, heidän taustoistaan ja tarinan lähtötilanteesta. Valtavirrassa henkilöt esitellään yleensä hyvinkin perusteellisesti jo

varhain, jolloin katsoja saa nopeasti vahvan pohjan hypoteesien tekemiselle. Ekspositio on toisin sanoen tällaisessa tilanteessa keskitetty ja varhainen. Katsojaa saatetaan toki johtaa hieman harhaan yllätyksellisyyden vuoksi, mutta usein henkilöiden pettävästä ensivaikutelmista annetaan vihjeitä. Joskus ekspositio voi myös olla hajautettu siinä mielessä, että osaa siitä viivytetään. Esimerkiksi dekkareissa jokin henkilöön liittyvä asia saatetaan paljastaa vasta elokuvan lopussa. Tämä tehdään lähinnä vain loppuyllätyksen saavuttamiseksi, eikä hajautettuun ekspositioon liity taide-elokuvissa havaittavaa hahmon psykologista kehittelyä. (Bacon 2004, 100–102.)

Elokuvan alkupuolella nousee yleensä esiin pulmia ja vastakkainasetteluja päähenkilöiden ensisijaisten päämäärien lisäksi. Tarinassa tietynlainen alun tasapainotila siis järkkyy. Valtavirrassa pulmat tai muut esteet liittyvät usein sivuhenkilöiden haluun todistaa kykynsä ja ikään kuin täyttää heihin liittyvät odotukset. Lisäksi olennaiseen osaan nousevat keskeisten henkilöiden välienselvittelyt ja keskinäisen arvonnannon palauttaminen. Tämä on toinen tyypillinen tarinaa jäsentävä ja rikastava tekijä. (Bacon 2004, 103.)

5.1.2 Keskikohta ja kehittely

Valtavirtaelokuvassa tarina etenee pitkälti henkilöiden motivaatioiden ja niiden synnyttämän toiminnan varassa. Monenlaisten esteiden ja käännteiden jälkeen päähenkilöiden päämäärät saattavat tarkentua tai muuttua, mutta lopussa henkilöt tavallisesti voittavat vatuksensa jne. Tarinan varsinaisen päälinjan lisäksi elokuvaan muotoutuu usein rinnakkainen päälinja, joka syntyy päähenkilön toissijaisten pyrkimysten tai sivuhenkilöiden toiminnan kautta. Vaihtelua elokuvaan voivat tuoda usein luonteeltaan koomiset tai temaattiset toissijaiset toimintalinjat. Toinen tarinan päälinjoista on lähes poikkeuksetta heteroseksuaalinen romanssi, ja molemmat pyrkivät saamaan katsojan uppoutumaan tarinaan vetoamalla voimakkaasti tunteisiin. Harvinaisempaa on se, että elokuvassa on monta samanarvoista, usein keskenään yhteen nivoutuvaa toimintalinjaa. (Bacon 2004, 104–105.)

Monimutkaisia ja hedelmällisiä juonikuvioita saattaa syntyä sen perusteella, kuinka paljon katsoja tietää elokuvan tapahtumista suhteessa sen henkilöiden tietämykseen. Niin jännitystä kuin yllätyksiäkin voidaan kehittää riippuen siitä, tietääkö katsoja enemmän, vähemmän vai yhtä paljon kuin päähenkilöt. Henkilöiden tekemät

virhepäätelmät ja jonkin irrallisen asian näkemisen tai kuulemisen synnyttävät väärinkäsitykset luovat myös mielenkiintoa ja usein huumoriakin. Tällaiset kerronnalliset valinnat edellyttävät toimiakseen usein sen, että katsoja tietää enemmän kuin tarinan henkilöt. Joissakin tilanteissa voi olla tärkeää, että katsojakin jää tapahtumien kulusta epä tietoiseksi. Eri tilanteiden hahmottumisessa on siis kysymys siitä, kuinka paljon ja kuinka relevanttia tietoa tarinasta on paljastunut katsojalle ja elokuvan henkilöille. (Bacon 2004, 106–107.)

Etenkin valtavirtaelokuvissa kompositionaalinen motivaatio on ensisijainen elokuvan kokonaisuuden hahmottamisen kannalta. Toiminta on siis yleensä jäsennelty selkeästi kohtauksiin, joiden voidaan sanoa olevan dramaturgian pienimpiä yksiköitä. Elokuvan kokonaisuus muodostuu vuorostaan ajan, tilan ja toiminnan ykseydelle perustuvien kohtausten keskinäisistä suhteista, joiden sisältö viime kädessä suhteutuu kokonaisuuteen. Katsoja etsii todennäköisesti kausaalisia sidoksia eri kohtausten välillä suhteuttaen ne omaksumiinsa tapahtuma- ja toimintamalleihin. Sidoksia etsitään etenkin selvästi tarinan linjoihin kuulumattomista perättäisistä kohtauksista. Kohtaus kohtaukselta henkilöt esimerkiksi suunnittelevat omia toimiaan tai yrittävät arvailla toisten toimia tai he saattavat kilpailla ja taistella keskenään. Usein kohtausten lopussa viitataan jatkoon esimerkiksi tekemällä sopimus tapaamisesta. Välittömät siirtymät kohtauksesta seuraavaan voidaan suorittaa repliikillä: henkilö voi esimerkiksi puheessaan mainita, minne hän on menossa ja seuraavassa otoksessa hän saapuu mainittuun paikkaan. Tämnäntyyppisten keinojen avulla kohtaukset liitetään saumattoman tuntuiseksi ketjuksi. (Bacon 2004, 107–108.)

Eräänlaisia säröjä ja vaihtelua suoraviivaiseen kerrontaan tuovat aikarakenteeseen olennaisesti liittyvät takaumat (*flashback*), ennakoinnit (*flashforward*) ja ellipsis. Takaumissa luonnollisesti kuvataan jotakin jo tapahtunutta ja ennakoinneissa aika-akselilla vasta myöhemmin seuraavia tilanteita. Ellipsi on puolestaan yleinen tapa leikata otosten ja/tai kohtausten siirtymä niin, että tapahtuu yhtäkkinen hyppy tapahtumasta tai tilanteesta toiseen. Ne mahdollistavat siis kerronnan ekonomian. Esimerkiksi kokonaisen suvun vuosisatojen pituinen tarina voidaan mahduttaa parin tunnin elokuvaan. Ellipsi ei kuitenkaan riko kerronnan lineaarisuutta, vaan nopeuttaa sitä siirtymällä ripeästi tapahtumista toiseen. Takaumat, ennakoinnit ja toistot puolestaan katkaisevat kerronnan suoraviivaisuuden. Niistä huolimatta katsoja pystyy yhdistämään tapahtumat mielessään loogiseksi ja lineaariseksi tarinaksi, joka sulkeutuu

elokuvan lopussa. Kerronnan aikarakenteen kronologisuuden rikkominen ei siis useinkaan tarkoita tarinan lineaarisuuden rikkomista. (Bacon 2004, 125; Herkman 2005, 99.)

5.1.3 Loppu ja sulkeuma

Kun tarinaa on tarpeeksi kehitelty, venytetty ja katsojille on tarjottu kylliksi jännitystä ja kenties myös ajattelemisen aihetta, on aika lopettaa. Aristotelisen ihanteen mukaisesti tarinassa on vahva sulkeuma eli tarina tavallaan lopullistuu ja päättyy uudelleenlaiseen tasapainotilaan kerronnan sisäisen logiikan avulla. Loppua kohden palaset ikään kuin loksahavat paikoilleen kunnes päämäärien ja ongelmien suhteen on päästy jonkinlaiseen ratkaisuun. Sulkeuma auttaa sivuuttamaan mahdolliset auki jääneet kysymykset, kuten esimerkiksi moraalisesti kyseenalaiset saavutukset. Sulkeumaa vahvistaa usein epilogi, jossa päähenkilöt esimerkiksi nauttivat asioiden lopputilasta. Viimeinen otos voi olla lopullinen kiteytys, esimerkiksi rakastavaisten suudelma. Katsoja saatetaan myös etäännyttää tarinamaailmasta siten, että kamera vetäytyy taakse- ja/tai ylöspäin. (Bacon 2004, 113–115.)

Lähes jokaisen valtavirtaelokuvan lopussa hyvät palkitaan ja pahoja rangaistaan. Asioiden oikealle tolalle saattaminen tuntuu psykologisesti erittäin tyydyttävältä, etenkin jos elokuvan hyvät henkilöahmot ovat kohdanneet koettelemuksia ja pahat hahmot ovat olleet erityisen epämiellyttäviä. Tyypillinen lopetus valtavirtaelokuvalla on se, että sekä tarina että diskurssi sulkeutuvat. "Hollywoodilainen loppu" jättää harvoin varaa arvailuille tai epämääräisyyksille, ja tarina saa usein loppupisteensä. Kuitenkin esimerkiksi jatko-osia silmällä pitävät tekijät saattavat jättää jonkin juonensäikeen avoimeksi jatkoa varten. Tuntuma sulkeumasta voi silti olla hyvin voimakas. (Bacon 2004, 115–117; Herkman 2005, 99.)

6 ANALYYSI

Ritchien elokuvissa – *RocknRolla*, *Snatch* ja *Puuta, heinää ja muutama vesiperä* – olennaista on se, että ne noudattelevat jossakin määrin valtavirran ihanteita, mutta niitä rikotaan erityisesti tyyllillisin keinoin. Valtavirtaelokuville epätyypillisesti kerronnan itsetietoisuus nousee selvästi etualalle. Erittelen aluksi hieman Ritchien elokuvien rakennetta ja sitä, miten se suhteutuu valtavirtaan. Sen jälkeen keskityn erityisesti purkamaan sitä, miten valtavirran periaatteita rikotaan tyyllillisin keinoin ja miten korostettu kerrontapa suhteutuu tarinan kulkuun.

Käytän *Puuta, heinää ja muutama vesiperä* -elokuvasta lyhennettä *Puuheinä*.

6.1 Ritchien elokuvien rakenne

Valtavirran perimmäinen ihanne on ykseys, jonka periaatteena on se, että kaikki elokuvan osatekijät palvelevat ennen muuta tarinan tarpeita. Ajatuksen ytimessä on yhtenäinen teema ja sujuvasti kerrottu tarina. (Bacon 2004, 71–72; Herkman 2005, 118.) Ritchien elokuvat tavoittelevat hyvin selvästi ykseyttä, sillä kuvat, äänet, lavastus, kameratyö, leikkaus, dialogi, musiikki, näyttelijäntyö jne. tukevat tarinan tarpeita. Teoksen läpikotainen järjestely kokonaisuutta ajatellen on melko mahdotonta, joten ykseyden vaikutelma syntyy lähinnä siitä, että katsoja johdatetaan kiinnittämään huomionsa elokuvan tiettyihin, tarkoin järjestettyihin piirteisiin. Ritchien elokuvissa perusprojektina on se, että henkilöt toimivat tavoitteidensa saavuttamiseksi, ja näiden tavoitteiden tielle asettuu sekä vastustavia että myötäeläviä elementtejä. Valtavirtaelokuvalla tyypillisesti toiminta siis rakennetaan yksilöiden motivaatioille, josta syntyy tarinan mielenkiintoisuus. Yksilöiden toiminnan ympärille on järjestetty kuva- ja äänimaailma, jotka tukevat tarinankuljetusta.

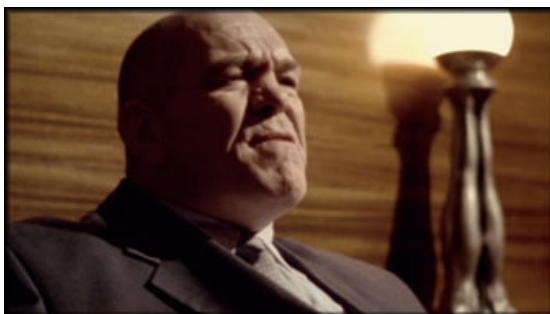
Ritchien elokuvat seuraavat kutakuinkin tarinan kerronnallista peruskaavaa: alussa tapahtuu esittely ja päämäärien asettaminen, minkä jälkeen toiminta mutkistuu. Tämän jälkeen tarinaa kehitellään, päämäärät muuttuvat osittain ja uusia esteitä ilmaantuu tielle ennen varsinaista huipentumaa. Henkilöhahmojen toiminta ennen kaikkea kuljettaa tarinaa eteenpäin. Kerronnallinen peruskaava siis muodostuu seuraavasti: 1) ympäristön ja henkilöhahmojen esittely, 2) lähtötilanteen selvittäminen, 3) tapahtumien liikkeelle lähtö, 4) päähenkilöiden reaktiot tapahtuneeseen ja siitä

syntyvän päämäärän asettaminen, 5) päämäärän saavuttamisen tielle sattuvat hidasteet ja esteet, 6) lopputulos ja 7) reaktiot lopputulokseen (Bacon 2004, 48).

Ritchien elokuvissa on monia keskenään yhteen nivoutuvia toimintalinjoja, joten rakenne ei suinkaan ole täysin suoraviivainen, vaan vaiheet menevät päällekkäin ja lomittuvat keskenään. Lisäksi eri henkilöillä on erilaisia päämääriä ja pulmia.

Esimerkiksi *Puuheinässä* nuori mutta itsevarma uhkapeluri Eddie ja tämän ystävät Bacon, Soap ja Tom ovat kasanneet kokoon 100 000 puntaa pelataksaan korttihai-pornokuningas Hatchet Harrya vastaan. Asiat mutkistuvat, kun Harry huijaakin pelissä apurinsa Barry the Baptistin avulla, ja rahattoman nelikon täytyy maksaa 500 000 punnan velka viikossa Harrylle. Jos he eivät maksa, he saavat peräänsä Harryn velkoja keräävän, häikäilemättömän Big Chrisin. Lisäksi Harry havittelee eräitä antiikkiseiteja ja käskee Barry the Baptistia palkata eräät pikkurikolliset hoitamaan keikan.

Kuva 1. Vasemmalta oikealle: Eddien porukka, Hatchet Harry, Barry the Baptist ja Big Chris (*Puuta, heinää...*).



Samaan aikaan neljän kopian naapurissa asustava jengi suunnittelee ryöstävänsä eräät herkkäuskoiset huumeidierit. Eddie kuulee sattumalta ohuiden seinien läpi jengin suunnitelmat ja saa idean ryöstää jengiltä heidän ryöstösaaliinsa, kun se saapuu takaisin keikaltaan. Eddien porukka onnistuu ryöstämään rahat velkaa varten, ja kaupan päälle he saavat vielä huumeetkin. Asioihin sotkeutuu lisäksi Eddien porukkaan

kuuluvan Tomin ystävä Nick the Greek, jonka Eddie ja kumppanit palkkaavat hankkimaan heille aseet naapurijengin ryöstöä varten. Barry the Baptistin palkkaamat pikkurikolliset ovat kuitenkin erehdyksissään myyneet juuri Harryn tavoittelemat antiikkiaseet Nick the Greekille, jonka kautta aseet siis päätyvät Eddien porukalle.

Kuva 2. Vasemmalta oikealle: Naapurijengi, Nick the Greek, pikkurikolliset ja Rory Breaker (*Puuta, heinää...*).



Soppaan sotkeutuu myös gangsteri-sosiopaatti Rory Breaker, jolle Nick the Greek aikoo myydä huumeet, jotka Eddien kopla varasti heidän naapurijengiltään, joka puolestaan varasti ne huumeidilereiltä. Asioita mutkistaa se, että huumeidilerit itse asiassa työskentelevät Rory Breakerille, joka lopulta huomaa, että Nick the Greek aikoo myydä tälle Roryn omia huumeita. Tästä hurjistuneena Rory vaatii saada tietää, kuka on palkannut Nickin välittämään varastetut huumeet eteenpäin. Nick paljastaa tietysti, että kaiken takana on Eddien kopla, joka saa peräänsä Roryn.

Asiat mutkistuvat edelleen, kun naapurijengi saa selville, että Eddie ja kumppanit ovat ryöstön takana. Naapurijengi päättää piiloutua Eddien ja kumppaneiden piilopaikkaan odottamaan näiden kotiinpaluuta. Samaan aikaan Rory ja tämän gangsterikaverit tulevat Eddien koplan piilopaikkaan, jossa he siis törmäävät siellä piileskelevään naapurijengiin luullen jengiä tietysti Eddien porukaksi. Alussa mainittu Big Chris ja antiikkiaseet varastaneet pikkurikolliset heittävät lusikkansa soppaan, ja kaikki hahmot

sotkeutuvat toistensa asioihin jne. Lopussa asiat kuitenkin loksahavat kutakuinkin kohdilleen ja ongelmat ratkeavat tavalla tai toisella.

Tämä juoniselostus havainnollistaa hyvin sitä, miten paljon eri juonenkäänteitä ja toistensa asioihin sotkeutuvia henkilöitä elokuvassa on. Juonikuviot eivät siis ole täysin selkeitä, vaan eri hahmojen toiminnat sekoittuvat ja limittyvät keskenään. Tarinasta on kuitenkin hahmotettavissa kerronnan peruskaavan elementtejä. Lukuisten eri hahmojen ja erilaisten käänteiden johdosta elokuvien tarinan kulkua tai edes sen pääpiirteitä on hyvin vaikeaa kiteyttää lyhyesti. Myös *Snatchissa* ja *RocknRollassa* on samantyyppisiä toisiinsa punoutuvia ja monimutkaisia toimintalinjoja.

Toimintalinjat eivät kuitenkaan ole keskenään samanarvoisia, vaan elokuvista on kuitenkin melko selkeästi erotettavissa päähenkilöt. *Puuheinässä* päähenkilöiksi voidaan merkitä Eddie ja tämän kumppanit Bacon, Soap ja Tom. Heidän tarinalinjansa kestää koko elokuvan keston ajan, se alkaa heistä ja loppuu heihin.

Muiden toimintalinjojen tarkoituksena on lähinnä viedä tarinaa eteenpäin niin, että nämä toissijaiset linjat saavat päähenkilöt toimimaan ja edistämään heidän linjansa kehitystä. Valtavirtaelokuvassa tarina eteneekin pitkälti henkilöiden motivaatioiden ja niiden synnyttämän toiminnan varassa (Bacon 2004, 104–105). Ritchien elokuvat kuitenkin eroavat valtavirrasta merkittävästi siinä, että päälinjana ei ole perinteistä heteroseksuaalista romanssia, jota tukisi päähenkilön toissijaisista pyrkimyksistä tai sivuhenkilöiden toiminnasta koostuva rinnakkaislinja. Päälinjaksi *Puuheinässä* ja *Snatchissa* muodostuvat hieman naiivien nuortenmiesten pyrkimykset, joita mutkistavat hyvin karikatyyristen ja näin ollen transtekstuaalista motivaatiota tukevien pikkurikollisten tai kovanluokan konnien usein koomiset sivulinjat. Valtavirrassa pulmat tai muut esteet liittyvät usein sivuhenkilöiden toimiin (Bacon 2004, 103). Tarinaa jäsentävät ja rikastavat ennen kaikkea henkilöiden välienselvittelyt.

Myös *Snatchissa* on selvästi erotettavissa tarinan päähenkilöt, Turkish ja Tommy, joista tarina alkaa ja joihin se loppuu. Tätä vahvistaa osaltaan se, että elokuvan kertojana toimii toinen päähenkilöistä. *RocknRollassa* sen sijaan päähenkilöiden tunnistaminen on vaikeampaa, sillä elokuvassa on melko samanarvoisia tarinalinjoja. Elokuvan kuluessa joidenkin linjojen merkityksellisyys kuitenkin heikkenee, ja aiemmin sivummassa olleiden hahmojen linjat nousevat tärkeään osaan. Esimerkiksi narkomaanirokkari

Johnny Quidin rooli kasvaa merkittävästi *RocknRollan* lopussa, kun katsojaa ryhdytään johdattelemaan siihen mahdollisuuteen, että hahmo tekisi paluun elokuvan mahdollisessa jatko-osassa.

Ritchien elokuvien yhtenä pääperiaatteena on se, että valtavirtaelokuvalla tyypillisesti henkilöt esitellään perusteellisesti jo varhain, jolloin katsoja saa vahvan pohjan hypoteesien eli olettamusten ja odotusten tekemiselle. Esimerkiksi *Puuheinässä* tarinan ns. sankarit eli Eddie, Bacon, Soap ja Tom sekä heidän ns. vastustajansa Hatchet Harry esitellään elokuvan ensimmäisen 15 minuutin aikana. Heidän lisäksi elokuvassa on lukuisia muita henkilöitä, joista kaikki pyritään esittelemään varhaisessa vaiheessa. Vasta tämän jälkeen varsinainen toiminta ja henkilöiden juonikuvioiden nivoutuminen yhteen tapahtuu. Henkilöistä toki paljastuu elokuvan edetessä uusia ominaisuuksia, joten eksposition voidaan sanoa olevan osittain hajautettu. Ekspositio tarkoittaa siis sitä, kuinka paljon ja kuinka nopeasti katsojalle kerrotaan henkilöihahmoista, heidän taustoistaan ja tarinan lähtötilanteesta (Bacon 2004, 100–102). Esimerkiksi juuri *Puuheinässä* paljastuu vasta loppupuolella, että Harrylle velkaantuneen Eddien isä aikoinaan voitti Harryn korttipelissä, ja juuri tästä syystä Harry haluaa kostaa Eddielle, joka ei tiedä menneisyyden kaunoista mitään.

Etenkin valtavirtaelokuvissa ekspositiota hajautetaan lähinnä vain loppuyllätyksen saavuttamiseksi, eikä siihen liity taide-elokuvissa havaittavaa hahmon psykologista kehittelyä (Bacon 2004, 100–102). Näin juuri tapahtuu esimerkiksi *RocknRollassa*, jossa aivan lopussa paljastetaan, että eräs päähahmoista onkin vasikoinut rikoskumppaneistaan poliiseille pysyen itse pois vankilasta. Kyseinen henkilö on sitten suhteidensa avulla lyhentänyt huomattavasti kumppaneidensa tuomioita saadakseen itselleen kunnioitusta ja näyttääkseen muiden silmissä sankarilta. Tarkoituksena on siis yllättää katsoja, mutta kyseinen paljastus myös syventää henkilöihahmoa saaden tämän näyttämään tekopyhältä ja entistä julmemmalta. Näin tavallaan myös oikeutetaan pahan henkilöihahmon tappaminen: henkilö ikään kuin ansaitsee kurjan loppunsa, sillä hän on vastuussa muiden, sympaattisempien henkilöiden kärsimyksistä.

Valtavirralla tyypillistä on myös se, että kamera näyttää sen, mikä on kulloisellakin hetkellä oleellisinta tarinan kannalta, ellei jotakin asiaa haluta esimerkiksi dramaturgian kannalta jättää pimentoon (Bacon 2004, 71–72). Ritchien elokuvissa kerronnalla on yleensä hallussa hyvin paljon tarinaa koskevaa tietoa. Kamera on siis juuri siellä, missä

tapahtuu ja se näyttää tapahtumat parhaalta mahdolliselta paikalta.

Valtavirtaelokuvassa kerronta onkin usein "kaikkietävää", mikä siis käytännössä tarkoittaa sitä, että kaikki tarinan kannalta olennainen tulee lopulta esille (Bacon 2004, 39). Näin tapahtuu myös Ritchien elokuvissa. Asioiden paljastumista toki viivytetään, mutta ennen pitkää kaikki epäselväksi jätetyt asiat selvitetään eli kaikki tapahtumat kuitenkin ikään kuin ovat kertojan tiedossa.

Kaikissa kolmessa elokuvassa toimii tietynlainen voiceover-kertoja, joka kertoo tapahtumista, henkilöistä ja niiden taustoista elokuvan kulkiessa eteenpäin. Välillä kertojaääni poistuu, mutta ilmestyy aina uudelleen silloin, kun asiat tarvitsevat sellaista selvitystä, mitä ei pelkän kohtauksessa tapahtuvan toiminnan ja dialogin perusteella pysty päättelemään. Valtavirtaelokuvalla tyypillisesti irrallisiltakin vaikuttavat yksityiskohdat saavat ennen pitkää dramaturgisen tai temaattisen roolin. Esimerkiksi *Puuheinässä* baarista juoksee ulos palava mies, joita päähenkilöt katsovat hieman kummeksuen, mutta eivät kiinnitä asiaan sen kummempaa huomiota. Myöhemmin paljastuu, että palava mies liittyy olennaisesti aiempiin tapahtumiin, joiden tarkoituksena on osoittaa erään henkilöhahmon vaarallisuus ja arvaamattomuus.

Kuva 3. Palava mies ei ole vain irrallinen kuriositeetti (*Puuta, heinää...*).



Lisäksi esimerkiksi *RocknRollassa* aluksi pieneltä ja mitättömältä vaikuttava taidemaalaus ennakoi ja motivoi tarinan myöhempiä käännteitä. Taidemaalauksen roolista tuleekin merkittävä, ja se kuljettaa tarinaa eteenpäin. Näin ollen voidaankin sanoa, että myös Ritchien elokuvien irrallisilta tuntuvat yksityiskohdat palvelevat elokuvan ykseyttä tukemalla tarinan eteenpäin kuljetusta.

Ritchien elokuvissa katsojan ja elokuvan henkilöiden havaitsemisen välillä on suurimman osan ajasta epäsuhta eli elokuvan kommunikoivuus ei ole tasapuolinen. Elokuvissa henkilöt eivät tiedä toistensa suunnitelmista tai siitä, että he havittelevat

samoja asioita. Juuri tätä kautta elokuvaan syntyy tietty koominen vire: katsoja tietää enemmän kuin elokuvan henkilöt ja odottaa näiden joutumista hulluihin tilanteisiin. Esimerkiksi *Snatchissa* monet eri tahot havittelevat timanttia tietämättä toistensa aikeista. Tämä puolestaan johtaa sekasotkuihin, joita mutkistavat henkilöt, jotka eivät oikeastaan edes yritä saada timanttia, mutta se joutuu heidän käsiinsä vahingossa. Tavoitteena on siis pitää katsoja jatkuvassa jännityksen tilassa siitä, kenelle timantti lopulta päätyy ja miten eri hahmot selviävät eri tilanteista.

Etenkin valtavirtaelokuvissa kompositionaalinen motivaatio on ensisijainen elokuvan kokonaisuuden hahmottamisen kannalta. Motivaatioon kuuluu kaikki se, mikä liittyy elementtien järjestämiseen mielekkääksi kokonaisuudeksi. Toiminta on siis yleensä jäsennelty selkeästi kohtauksiin. Katsoja etsii todennäköisesti kausaalisia sidoksia eri kohtausten välillä suhteuttaen ne omaksumiinsa tapahtuma- ja toimintamalleihin. (Bacon 2004, 60–61, 107–108.) Ritchien elokuvat noudattelevat tätä kompositionaalisen motivaation periaatetta, sillä kaikki toiminta on jäsennelty selkeästi eri kohtauksiin, jotka liittyvät tavalla tai toisella toisiinsa. Lisäksi tapahtumat etenevät valtavirtaelokuvalla tyypillisen lineaarisesti eli suoraviivaisesti. Lineaarista kerrontaa kuitenkin rikotaan jonkin verran.

Esimerkiksi *Puuheinä* ja *Snatch* alkavat elokuvan nykyhetkestä, mutta elokuvan varsinaiset tapahtumat ovatkin menneestä ajasta, vaikka ne käydään läpi kronologisesti. *Snatchin* alussa päähenkilö ja elokuvan kertoja Turkish pohtii voiceoverina asioita ja toteaa: ”Viikko sitten olin tavallinen nyrkkeilypromoottori.” Tämän jälkeen varsinainen tarina alkaa eli elokuva kertoo sen, mitä ”viikon aikana” on tapahtunut ja mitkä tapahtumat ovat johtaneet elokuvan nykyhetkeen. Lopussa elokuva ikään kuin taas palautuu nykyhetkeen, minkä jälkeen tarina vielä jatkuu jonkin aikaa lineaarisesti ennen kuin se loppuu lopputeksteihin. Samanlainen rakenne on myös *Puuheinässä*. *RocknRollassa* sen sijaan ollaan melkein koko ajan nykyhetkessä, lukuun ottamatta esimerkiksi lopun hyppyä hieman ajassa eteenpäin (eräs hahmoista on käynyt läpi vieroitushoidon eli varsinainen tarina on ikään kuin päättynyt ja lopussa hypätään eteenpäin muutamia kuukausia tai peräti vuosi).

Edellä mainitun lisäksi vaihtelua suoraviivaiseen aikarakenteeseen tuovat takaumat ja ellipsit. Kaikissa kolmessa elokuvassa on takaumia eli niissä on kohtauksia, jotka kuvaavat jo tapahtuneita asioita. Periaatteessa *Puuheinän* ja *Snatchin* varsinaista

kertomusta voisi kutsua yhdeksi isoksi takaumaksi, sillä suurin osa tarina-aineksesta ikään kuin sijoittuu menneisyyteen, sillä elokuvat alkavat nykyhetkestä, jossa hahmot muistelevat aiempia tapahtumia eli siis suurinta osaa tarinasta. Tähän suureen takaumaan sisältyy myös lukuisia pienempiä takaumia, joiden avulla havainnollistetaan etenkin eri hahmojen menneisyyttä. Takaumien luonteen paljastaa joko kertoja tai informaatioteksti. Esimerkiksi *RocknRollassa* Johnny Quid -hahmon lapsuutta kuvattaessa kuvan päälle ilmestyy teksti "15 vuotta aiemmin".

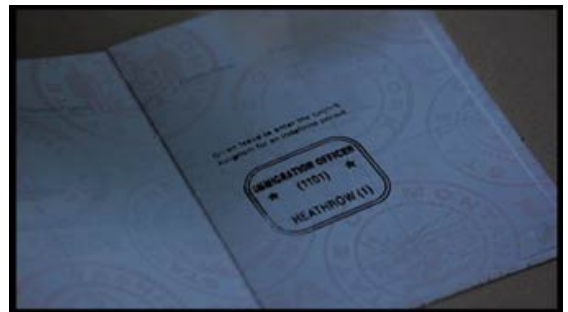
Kuva 4. Johnny Quidin lapsuuteen liittyvä takauma (*RocknRolla*).



Ritchie käyttää sekä tarinan tiivistämisen että myös tyyllittelyn varjolla ellipsejä. Ellipsi tarkoittaa siis sitä, että otosten ja/tai kohtausten siirtymä tehdään niin, että tapahtuu yhtäkkinen hyppy tapahtumasta tai tilanteesta toiseen (Bacon 2004, 125; Herkman 2005, 99). Erityisesti *Snatchissa* on varsinainen pikaellipsi, joka kuvastaa Avi-serkun matkaa Yhdysvalloista Englantiin. Ohessa havainnollistava kuvasarja:

Kuva 5. Pikamatka Yhdysvalloista Englantiin (*Snatch*).





Ritchie siis tiivistää muutamaan sekuntiin useita tunteja kestävän matkan leikaten todella nopeasti tilanteesta toiseen. Sama temppu tapahtuu myös elokuvan lopussa, kun jo Yhdysvaltoihin palanneelle Avi-serkulle tulee kiire takaisin Englantiin. Samanlaista hyvin liioiteltua "ajansäästötekniikkaa" hyödynnetään myös *RocknRollan* muutamaan sekuntiin kiteytyyssä seksikohtauksessa. Tosin *RocknRollan* kohdalla voidaan miettiä, kuinka tiivistetty kohtaaminen lopulta on vai kuvastaako se loppujen lopuksi ajan todellista kulumista. Tiivistämisen ja ekonomian tavoittelun ohella nämä kohtaukset siis tuovat elokuvaan humoristisen ja hyvin tietoisesti oloisen leikittelevän sävyn. Nämä ellipsit eivät kuitenkaan varsinaisesti riko kerronnan lineaarisuutta, vaan ne vain nopeuttavat tarinan kulkua hyvin itsetietoisella tavalla.

Edellä mainittujen seikkojen lisäksi *Snatchissa* tapahtuu poikkeava ajallinen rikkoutuma. Kerronta etenee hyvin suoraviivaisesti, mutta loppupuolella eräässä kohdassa tavallaan aloitetaan tulevasta ja sitten näytetään kaksi siihen johtanutta kohtausta. Ensimmäisessä kohtauksessa siis eräs joukkio ajaa autolla heidän eteensä kuin tyhjästä ilmestyneen hahmon päälle. Tämän jälkeen leikataan kohtaukseen, jossa päähahmo Turkishin kaveri Tommy selittää autossa lehmistä ja ruuansulatuksesta. Tommy heittää Turkishin maitopurkin ulos ikkunasta. Kuuluu rysäys. Tämän jälkeen leikataan autolla liikkeellä olevaan Avi-serkun porukkaan, joiden auton tuulilasiin lentää yhtäkkiä maitoa. He ajavat päin tolppaa ja kuva pimenee. Takaluokkuun teljetty hahmo pääsee vapaaksi. Nyt on siis siirrytty takaisin hetkeen juuri ennen auton törmäystä tyhjästä ilmestyneeseen hahmoon. Tätä poikkeavaa esitysjärjestystä ei selitellä mitenkään, vaan katsojan täytyy itse päätellä kohtausten syy-seuraussuhteet.

Tapahtumasarja alkaa, kun Avi-serkun porukkaa varjostavat hahmot Tyrone, Vinny ja Sol ovat autossa, ja apukuskin paikalla istuva Sol päättää testata replika-asetta auton sisällä. Ampumisen seurauksena auton ikkunat räjähtävät, ja takapenkillä istuva Vinny vaukkoaa Solin typerästä ajatuksesta. Kolmikko keskittyy riitelystä, joten he eivät huomaa auton eteen ilmestynyttä hahmoa, vaan ajavat hahmon päälle.

Kuva 6. Poikkeava, ajan lineaarisuutta rikkova esitysjärjestys, osa 1/4 (*Snatch*).





Seuraavaksi leikataan hetkeksi Avi-serkun porukkaan, minkä jälkeen siirrytään päähahmoihin, Tommyyn ja Turkishiin. Tommy heittää maitopurkin ulos autonikkunasta, kuuluu räsähdys, kaverukset vilkaisevat taakseen, sitten toisiinsa ja sanovat yhteen ääneen: "Hups!"

Kuva 7. Poikkeava, ajan lineaarisuutta rikkova esitysjärjestys, osa 2/4 (*Snatch*).



Tämän jälkeen leikataan takaisin Avi-serkun porukkaan. Maidot lentävät tuulilasiin ja auto ajaa päin tolppaa.

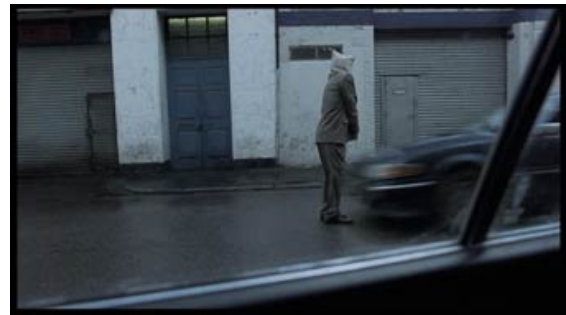
Kuva 8. Poikkeava, ajan lineaarisuutta rikkova esitysjärjestys, osa 3/4 (*Snatch*).





Tämän jälkeen kuva pimenee, kuuluu ähinää ja takaluukku avautuu. Avi-serkun porukka huomaa takaluukkuun teljetyn hahmon päässeen vapaaksi. Äkkiä auto ajaa tämän päälle, minkä jälkeen leikataan kohtaan, jossa hahmo törmää Tyroneen, Vinnyn ja Solin auton tuulilasiin. On siis siirrytty takaisin tapahtumasarjan alkuun, siihen hetkeen, kun hahmo iskeytyy auton ikkunaan. Tyrone, Vinny ja Sol päivittelevät tilannetta, ja kerronta jatkuu jälleen lineaarisena.

Kuva 9. Poikkeava, ajan lineaarisuutta rikkova esitysjärjestys, osa 4/4 (*Snatch*).



Takaumat ja muut poikkeamat katkaisevat kerronnan suoraviivaisuuden, mutta tästä huolimatta Ritchien elokuvien tapahtumat voidaan mieltää loogiseksi ja lineaariseksi tarinaksi, joka sulkeutuu elokuvan lopussa. Kerronnan aikarakenteen kronologisuuden rikkominen ei siis useinkaan tarkoita tarinan lineaarisuuden rikkomista, eivätkä Ritchien elokuvat ole tässä suhteessa poikkeuksia.

Kuten on aiemmin todettu, Aristotelisen ihanteen mukaisesti tarinassa on vahva sulkeuma eli tarina tavallaan lopullistuu ja päättyy uudenlaiseen tasapainotilaan kerronnan sisäisen logiikan avulla. Loppua kohden palaset ikään kuin lokahtavat paikoilleen kunnes päämäärien ja ongelmien suhteen on päästy jonkinlaiseen ratkaisuun. Tyypillinen lopetus valtavirtaelokuvalle on se, että sekä tarina että diskurssi sulkeutuvat. "Hollywoodilainen loppu" jättää harvoin varaa arvailuille tai epämääräisyyksille, ja tarina saa usein loppupisteensä. Kuitenkin esimerkiksi jatko-osia silmällä pitävät tekijät saattavat jättää jonkin juonensäikeen avoimeksi jatkoa varten. Tuntuma sulkeumasta voi silti olla hyvin voimakas. (Bacon 2004, 113–117; Herkman 2005, 99.)

Ritchien elokuvissa on valtavirtaelokuville epätyypilliset, melko avoimet loput. Toisaalta tarina ja diskurssi sulkeutuvat eli tarinan saatossa esille tulleet ongelmat ratkeavat loppuun tullessa, ja eri hahmojen juonikuviot päätetään jonkinlaiseen loppuratkaisuun. Toisaalta taas kaikki elokuvat päättyvät niin, että jokin juonensäie jää hyvin avoimeksi. Esimerkiksi *Puuheinässä* ei koskaan selviä, saavatko päähenkilöt arvokkaita antiikkiaseita itselleen vai eivät. Lopussa yksi porukasta on lähtenyt hävittämään aseita, jottei joukkiota voida yhdistää elokuvassa tapahtuneisiin rikoksiin. Tällä välin loput porukasta tajuavat antiikkiaseiden todellisen arvon ja yrittävät tavoittaa aseita hävittämään lähtenyttä toveriaan puhelimitse. Elokuva loppuu sellaiseen näkymään, jossa yksi hahmoista on pudottamassa aseita sillalta jokeen.

Snatchissa loppu ei jää aivan yhtä avoimeksi. Lopussa arvokas timantti on päähahmojen eli Turkishin ja Tommy'n hallussa, ja he ovat tapaamassa jalokiviasiantuntija Doug the Headia. Turkish kysyy Dougilta tietäisikö hän ketään, joka olisi mahdollisesti kiinnostunut timantista. Doug soittaa serkulleen Aville. Puhelun aikana ei vaihdeta sanoja, mutta puhelusta siirrytään nopeasti leikattuun kohtaukseen, jossa kuvataan Avin pikamatka Yhdysvalloista Englantiin, minkä jälkeen elokuva

päättyy ikään kuin passin leimaan "The End". Ei ole siis täysin selvää, mitä timantille lopulta tapahtuu, mutta tästä voidaan päätellä sen joutuvan Avi-hahmon käsiin.

Kuva 10. Loppukohtaus (*Snatch*).



RocknRollassa on myös melko avoin loppu. Monien hahmojen kohtalot sinetöidään selvästi, mutta toisten hahmojen juonisäikeet jätetään leijumaan ilmaan. Lopussa on eräänlainen epilogi, jossa vieroitusklinikalta pois päässyt rock-muusikko Johnny Quid nauttii uudesta elämästään. Elokuva päättyy siihen, kun Quid julistaa, että nyt hänestä

tulee "oikea rocknrolla". Kuva pysähtyy ja sen päälle ilmestyy teksti *"Johnny, Archy and the Wild Bunch will be back in The Real RocknRolla"*.

Kuva 11. Loppukuva (*RocknRolla*).



Tämä siis kertoo hyvin selväsanaisesti siitä, että luvassa on jatko-osa, jossa nähdään ainakin tekstissä mainitut tutut hahmot. Avoimiksi jääneet juonisäikeet saavat perustelunsa sillä, että jatkoa on luvassa. *RocknRollassa* jätetään tilaa myös mahdollisille yllätyksille: esimerkiksi asianajaja Stellan kohtalo jää epäselväksi. Katsojan annetaan osittain ymmärtää, että venäläinen kiinteistöopportunisti Uri Omovich hankkiutuu hahmosta eroon, mutta tätä ei kuitenkaan näytetä. Stellaan pettynyt Omovich vain kutsuu apurinsa paikalle puhelimitse. Tämän jälkeen leikataan kohtaukseen, jossa apuri laittaa mustat nahkahansikkaat käteen. Tästä voidaan siis päätellä, että apuri aikoo tehdä jotakin, josta ei saa jäädä Stellan asuntoon sormenjälkiä. Avoimuus kuitenkin mahdollistaa esimerkiksi sen, että Stellan hahmo tekisikin jatko-osassa paluun. Kenties hän pääsikin pakoon venäläisten gangsterien kynsistä.

6.2 Tyyllittely suhteessa valtavirran ihanteisiin

Valtavirralla on ominaista myös kerronnan läpinäkyvyys, joka perustuu erityisesti jatkuvuudelle ja jatkuvuustekniikalle. Jatkuvuus ja jatkuvuustekniikka tarkoittavat yksinkertaisesti kaikkia näyttämöllepanon, kuvauksen ja leikkauksen keinoja, joiden avulla katsoja johdatellaan mieltämään kohtauksen mittainen yhtenäinen aika-tila-jatkumo. Läpinäkyvyys siis tarkoittaa sitä, että elokuvaa katsoessaan katsoja ikään kuin unohtaisi kerronnan tavan keinot ja keskittyisi siihen, mitä kerrotaan. Tavoitteena on siis kertoa tarina niin loogisesti ja jouhevasti, että katsoja varauksettomasti imeytyy tarinan maailmaan unohtaen, että hänelle ylipäätään kerrotaan tarinaa. (Bacon 2004,

73; Herkman 2005, 118.) Ritchien elokuvissa läpinäkyvyys ei ole kovin yksinkertainen seikka, sillä kerronta ei ole valtavirtaelokuvalla tyypillisesti vain hyvin vähän itsetietoista. Tärkeä kysymys onkin siinä, onko itse tarina vai tapa, jolla se kerrotaan hallitseva tekijä.

Itsetietoinen kerronta on vahvimmillaan silloin, kun elokuvan henkilöt katsovat suoraan kameraan. Näin diegeettinen illuusio eli vaikutelmaa kuvitteellisesta maailmasta rikotaan jossakin määrin, ja elokuvan sepitteellinen luonne tulee esille. (Bacon 2004, 38.) Ritchien elokuvissa ei juuri katsota suoraan kameraan, mutta elokuvan sepitteellistä luonnetta tuodaan esille muiden tyyllisten keinojen avulla. Tyyli tarkoittaa elokuvallisten keinojen – kameratyön, leikkauksen, näyttämöllepanon jne. – enemmän tai vähemmän johdonmukaista käyttämistä. Keinojen käytön taustalla voivat olla esimerkiksi teknis-taloudelliset tai esteettiset syyt. (Bacon 2004, 24.) Ritchien tyyliin ominaista ovat mm. seuraavat seikat: nopeat leikkaukset, hidastukset, kieppuva, heiluva ja nopeasti liikkuva kamera, kuvan äkillinen pysäyttäminen ja still-kuvien käyttö, äänen käyttäminen luonnottomana korosteena ja tyylitellyt siirtymät eri kohtausten välillä.

Näitä keinoja käytetään johdonmukaisesti Ritchien kaikissa kolmessa gangsterielokuvassa. Kerronta ei suinkaan tunnu valtavirtaelokuvalla tyypillisen läpinäkyvältä, sillä katsoja väistämättä kiinnittää huomiota myös tapaan, jolla tarinaa kerrotaan. Tästä huolimatta tyyllillä on selkeä funktio, ja se tukee omalta osaltaan kerronnan jatkuvuutta. Seuraavaksi esittelen muutamia esimerkkejä siitä, miten vaikutelmaa kuvitteellisesta maailmasta toisaalta rikotaan ja miten tyylliset valinnat kuitenkin tukevat elokuvan ykseyttä ja kerronnan johdonmukaista jatkuvuutta.

Jatkuvuus ja samalla tyyllinen leikittely tulevat erityisen hyvin esille *Snatchin* alussa, jossa kaikki henkilöt esitellään nimeltä. Oleellista esittelykohdassa on se, että siirtymät eri hahmojen välillä tehdään liikkeen kautta. Yksi keskeinen jatkuvuuden tunnusluoja onkin liikkeen yhteneväisyys. *Snatchin* alkukohtauksessa kamera seuraa tarinan henkilöiden liikkeitä, ja liike jatkuu luontevasti otoksesta toiseen. Leikkaaminen seuraavaan henkilöön tapahtuu siis niin, että katsojalla on selvä taju siitä, mistä mennään. Lisäksi tämä liikkeen jatkuvuus yhdistää esittelykohdat saumattoman tuntuiseksi ketjuksi, joka lopussa palaa lähtötilanteeseen antaakseen tarinan jatkua. Ohessa havainnollistava selvitys siitä, miten esittelykohta toimii:

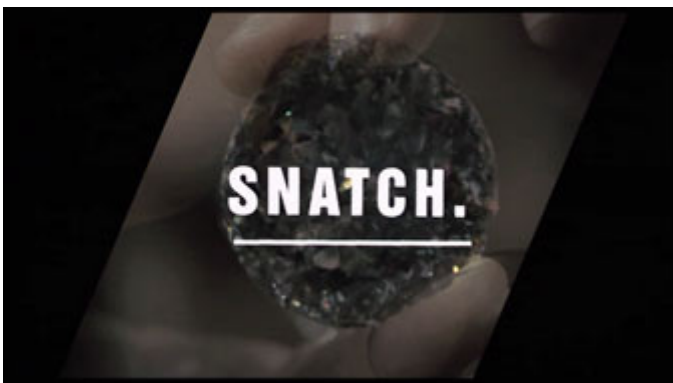
Kuva 12. *Snatchin* hahmojen esittely.



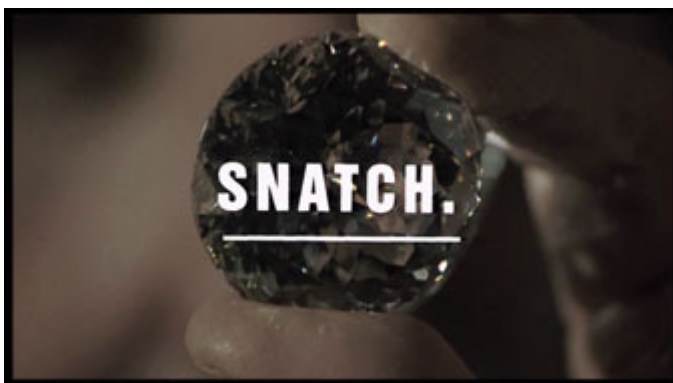
Franky Four Fingers tutkii varastamaansa timanttia.



Kamera zoomautuu ja tarkentuu timanttiin, johon ilmestyy elokuvan nimi.



Kuva pyörähtää ympäri tekstin pysyessä paikoillaan. Samalla kuvaa aletaan vaihtaa häivytyksen kautta toiseen kuvaan.



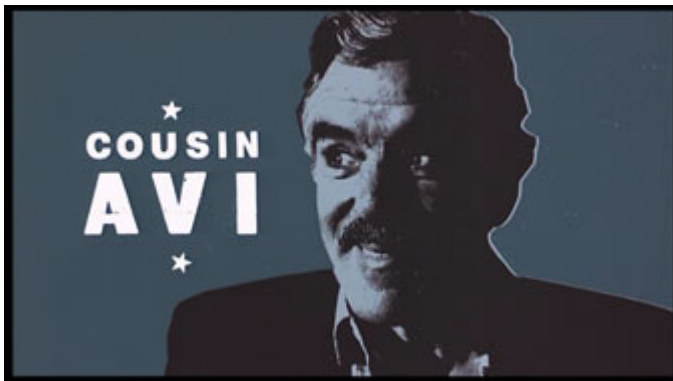
Yhä samanlainen rajaus timanttiin, jota sormet pitävät samalla tavalla kuin aiemmin.



Kamera vetäytyy taaksepäin, jolloin paljastuu selvästi, että timanttia piteleekin eri henkilö kuin alussa.



Seuraavaksi hahmo näytetään laajemmasta kulmasta.



Kamera zoomautuu hieman lähemmäs henkilön naamaa ja kuva pysähtyy täysin, jolloin se myös muuttuu piirrosmaiseksi. Hahmon viereen ilmestyy nimi.



Kamera seuraa hahmoa kassakaapille, jonne henkilö laittaa jotakin. Kohtaus vaihtuu niin, että kamera ikään kuin liikkuu oikealle, kaapin toiselle puolelle.



Ikään kuin saman kaapin toisella puolella uusi henkilöahmo ottaa avonaisesta kaapista ikään kuin sen, mitä edellinen henkilö laittoi sinne. On selvää, että kaappi on kuitenkin eri kuin aiemmin.



Kuva pysähtyy jälleen, muuttuu piirrosmaiseksi ja hahmon viereen ilmestyy nimi.



Hahmo heittää kädessään olleet rahat...



... ja uusi vasemmalta tuleva kuva ikään kuin työntää aiemman kohtauksen pois tieltä.



Kohtaus vaihtuu kokonaan, ja rahat putoavat pöydälle. Voidaan taas päätellä, että kyseessä eivät ole samat rahat; kyseessä on siis vain siirtymä liikkeen kautta seuraavaan hahmoon.



Uusi hahmo nostaa rahat pöydältä ja...



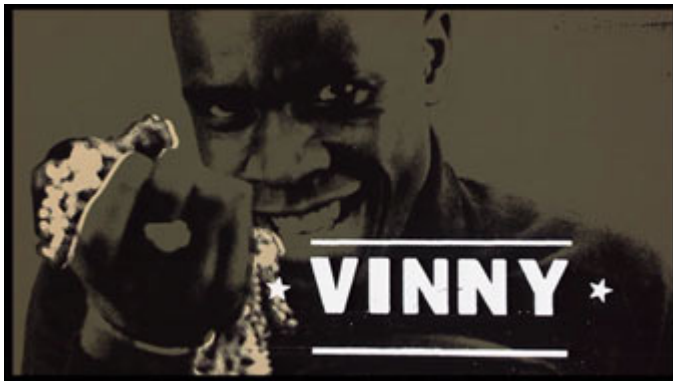
... hänet esitellään samalla tyylillä kuin aiemmin.



Mickey heittää jonkinlaisen mustan pussin...



... ja uudessa ympäristössä kopin ottaa...



... Vinny.

Kaiken kaikkiaan 11 hahmoa esitellään näin, ja lähes kaikki siirtymät tapahtuvat jonkin toiminnan kautta. Poikkeuksena on Franky Four Fingersin esittely, jossa kamera tekee samanlaisen kiepautusliikkeen kuin esittelyjakson alussa. Lopussa palataan takaisin timanttia pidelleeseen Frankyyyn, ja varsinainen tarina lähtee liikkeelle.

Hahmoja on niin paljon, että osa on jätetty havainnollistavasta osuudesta pois. Esittelykohdan idea kuitenkin tulee selvästi esille. Se tavallaan pysäyttää tarinan etenemisen, joten sen ei välttämättä voida sanoa palvelevan tarinan tarpeita. Toisaalta esittelyssä annetaan pieniä vihjeitä siitä, millaisia henkilöhahmot ovat. Näin ollen voidaan ajatella, että esittelykohdalla on kuitenkin pelkän tyylyttelyn lisäksi jokin funktio. Diegeettinen illuusio rikkoutuu tämän tyylyttelyn johdosta, etenkin kuvan pysäyttäminen ja hahmojen muuttuminen piirrosmaisiksi korostavat kerronnan itsetietoisuutta. Esittelyotokset kuitenkin noudattavat jatkuvuuden ihannetta nimenomaan liikesiirtymien avulla. Esimerkiksi rahojen näennäinen heittäminen tilasta toiseen ja hahmolta toiselle on hauska yksityiskohta, mutta se myös liittyy kohtaukset toisiinsa.

Samanlaista liikkeen jatkuvuutta kohtauksesta toiseen hyödynnetään myös *Puuheinän* alkupuolella, kun tarinan päähenkilöt esitellään. Ohessa havainnollistava selvitys:

Nick the Greek nostaa pahvilaatikon maasta ja astelee ikään kuin päin kameraa niin, että pahvilaatikko pimentää kuvan. Eddie ja Tom "avaavat" uuden kohtauksen avaamalla uunin oven. Lopuksi Eddie ja Tom sulkevat luukun, ja kuva pimenee jälleen. Seuraava kohtaus alkaa jälleen toiminnan kautta: kohtaus ikään kuin aukenee, kun Soap avaa kattilankannen.

Kuva 13. Jatkuvuus (*Puuta, heinää...*).



Ritchie siis käyttää elokuvissaan systemaattisesti tällaisia jatkuvuutta tukevia siirtymiä liikkeen kautta. Se voi tapahtua oheisten esimerkkien kautta tai kohtaukset voivat vaihtua esimerkiksi hylsykotelon pyöräyttämisen tai nyrkiniskun kautta.

Kuva 14. Miljöö vaihtuu nyrkiniskun kautta (*Puuta, heinää...*).



Jatkuvuutta tuetaan myös muiden keinojen avulla. Valtavirrassa ihanteellisimmillaan jokainen otos olisi kuin suoraa jatkoa edelliselle, kenties ikään kuin vastaus edellisen otoksen herättämään kysymykseen, elleivät tekijät esimerkiksi halua tahallaan johtaa katsojaa hetkellisesti harhaan. (Bacon 2004, 71–72; Herkman 2005, 118.) Ritchien elokuvissa tätä ihannetta toteutetaan erityisesti dialogin tasolla. Esimerkiksi *RocknRollassa* eräät henkilöt puhuvat siitä, että Cookie-nimiseltä hahmolta kannattaa tiedustella kadonneen rock-muusikon sijaintia. Elokuvassa on tätä ennen vilissyt jo niin paljon hahmoja, että katsoja on ehkä unohtanut, kuka Cookie olikaan. Heti seuraavassa kohtauksessa kuitenkin näytetään, kun eräs porukka koputtaa oveen. Oven avautuessa henkilö kysyy ovenkolkuttajalta, kuka tämä on. Henkilö vastaa: "Olen Cookie." Tällä tavoin tyydytetään sekä katsojassa herännyt kysymys että jatkuvuuden ihanteen periaate siitä, että kohtaukset olisivat ikään kuin jatkoa toisilleen.

Ritchie myös liittää elokuviinsa selventäviä otoksia: kohtauksia avataan usein yleiskuvalla tapahtumaympäristöstä (*establishing shot*). Esimerkiksi seuraavana tapahtumapaikkana toimivaa rakennusta kuvataan ensin sen ulkopuolelta ennen kuin rakennuksen sisällä tapahtuva tilanne näytetään. Tätä valtavirralla ominaista keinoa käytetään kaikissa kolmessa elokuvassa.

Kuva 15. Yleiskuva tapahtumapaikan ulkopuolelta (*Puuta, heinää...* ja *RocknRolla*).



Myös katseen jatkuvuus, kuva-vastakuva-asetelma ja 180 asteen sääntö sitovat katsojaa tarinamaailmaan vahvistaen tuntua kokonaisvaltaisesta jatkuvuudesta. Dialogin ja muun äänimaailman – kuten taustamusiikin – jatkuvuus vie omalta osaltaan huomiota pois leikkauksesta. Esimerkiksi kahden ihmisen välistä kanssakäymistä kuvattaessa käytetään Hollywood-estetiikkaan kuuluvaa kuva-vastakuva-asetelmaa, joka on luonteva tapa esittää audiovisuaalisen kerronnan keinoin kahden kasvokkain olevan henkilön välinen keskustelu. (Bacon 2004, 48, 74; Bordwell & Thompson 1990, 219.) Ritchie käyttääkin näitä kaikkia valtavirralla tyypillisiä keinoja elokuvissaan. Klassisen elokuvakerronnan seuraaminen tapahtuu pitkälti samojen havaintomekanismien kautta kuin todellisten tapahtumien seuraaminen. Ne tuntuvat luonnollisilta, vaikka ne eivät usein tarjoa suoria visuaalisia vastineita luonnolliselle havaitsemiselle. (Bacon 2004, 48; Bordwell & Thompson 1990, 219.)

Kuva 16. Katseen jatkuvuus, henkilön subjektiivinen näkökulma (*Puuta, heinää...*).



Ritchie käyttääkin esimerkiksi Hollywood-estetiikkaan kuuluvaa katseen jatkuvuutta eli henkilö katsoo jotakin ja katseen kohde näytetään seuraavaksi henkilön subjektiivisesta näkökulmasta. Ritchie käyttää myös kuva-vastakuva-asetelmaa (kahden kasvokkain olevan henkilön välisissä keskusteluissa). Tämä perinteinen keino on löydettävissä kaikista kolmesta elokuvasta. Yleensä keskusteluita ikään kuin kuvataan aina toisen

hahmon olan takaa. Lisäksi Ritchie noudattaa 180 asteen sääntöä, jonka mukaan kameran tulee olla esimerkiksi kahden keskeisen henkilön välisen linjan eli "suojaviivan" jommallakummalla puolella. Näin taataan se, ettei vaikutelma oikeasta ja vasemmasta suunnasta järky. Kameraa ei siis viedä viivan toiselle puolelle. Esimerkiksi keskusteluissa kamera ei yhtäkkiä näytä hahmoja "väärän" olan takaa.

Kuva 17. Kuva-vastakuva-asetelma ja suojaviiva (*Puuta, heinää...*).



Ritchie käyttää myös äänimaisemaa jatkuvuuden tunnun säilyttämiseksi. Samat musiikkikappaleet jatkuvat kohtauksesta toiseen, ja ne myötäilevät tarinan tunnelmia. Esimerkiksi *Puuheinässä* korttipelin aikana tapahtuvaa huijausta pohjustetaan Castawaysin kappaleella *Liar, Liar* (Valehtelija, valehtelija) (*"Liar, liar, pants on fire, your nose is longer than a telephone wire"*) ja elokuvan lopussa Eddien porukan saadessa takaisin heille kuuluvat rahat soi James Brownin *The Payback* (Takaisinmaksu). Elokuviin valittujen musiikkikappaleiden sanoitukset ja kokonaistunnelmat siis enemmän tai vähemmän myötäilevät tarinan tapahtumia. Tästä johtuen kappaleet eivät tunnu rikkovan diegeettistä illuusiota, vaikka musiikki toisaalta onkin hyvin itsetietoinen elementti.

Vaikka Ritchie edellä mainittujen tekniikoiden avulla tukee diegeettistä illuusiota, tavoitteena ei kuitenkaan valtavirralla tyypillisesti ole kyseisen vaikutelman luomiseksi käytettyjen keinojen piilottaminen. Päinvastoin, Ritchie korostaa eri keinoin elokuviensa sepitteellistä luonnetta, vaikka ne toisaalta jatkuvatkin yhtenäisesti. Tätä tehdään

eritoten kameratyön tasolla siinä mielessä, että Ritchie käyttää paljon huojuvaa, heiluvaa, kieppuvaa, kiitävää ja muuten vain hyvin "epävakaata" kameraa. Lisäksi toimintaa hidastetaan ja heti perään nopeutetaan luonnottoman näköisesti. Välillä kuva saattaa pysähtyä kokonaankin. Esimerkiksi *Puuheinän* kohtauksessa, jossa Eddie on juuri saanut kuulla jättiveloistaan ja hänelle tulee huono olo, kamera heiluu ja kuvat ikään kuin menevät osittain päällekkäin näyttäen henkilön toisinaan kahtena.

Kuva 18. Kameratyöllä tyylyttely (*Puuta, heinää...*).



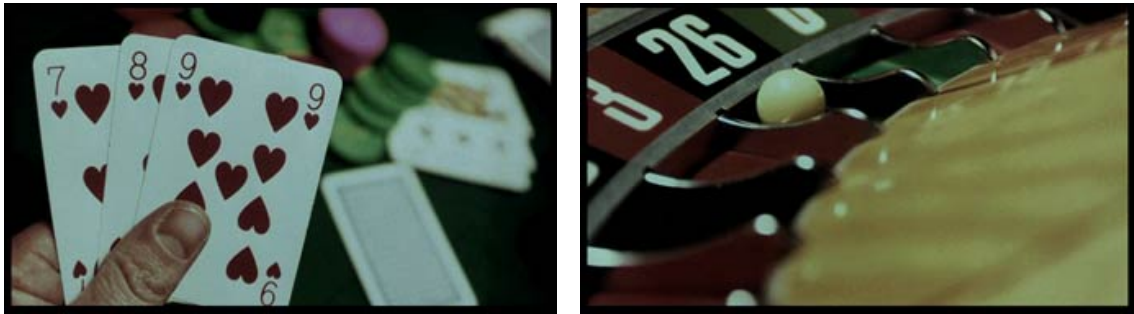
Esimerkiksi *Puuheinän* ryypäyskohtauksessa käytetään juuri kieppuvaa kameraa, jonka liikkumanopeuskin vaihtelee. Lisäksi siinä käytetään juuri pysäytyksiä ja liikkeen hidastamista. Tämä tyylyttely tuo kohtaukseen surrealistisen tunnelman, joka tukee ryypäyskohtauksen sekopäisyyttä. Kameraliikkeiden lisäksi tyylyttelyä tapahtuu myös ns. hyppyleikkausten (*jump cut*) avulla. Liike ei siis jatku sulavasti, vaan äkillisen hypähdyksen takia siitä ikään kuin jää osa pois.

Kuva 19. Kieppuva kamera (*Puuta, heinää...*).



Still-kuvia eli pysäytettyjä kuvia käytetään mm. *Snatchissa*, jossa esimerkiksi näytetään uhkapelaamiseen liittyviä still-kuvia Viva Las Vegasin soidessa aina, kun Franky Four Fingers -hahmolle mainitaan uhkapelaaminen. Voidaan ikään kuin kuvitella, että kuvat ja musiikki alkavat pyöriä hahmon päässä.

Kuva 20. Still-kuvien käyttö (*Snatch*).



Edellä mainittujen seikkojen lisäksi Ritchien elokuvissa käytetään myös ääntä tehokeinona. Sitä saatetaan esimerkiksi korostaa tai vaimentaa epäluonnottomasti. Esimerkiksi *Snatchin* nyrkkeilykohtauksissa iskujen ääniä korostetaan ja yleisöjen huutoja vaimennetaan. Lisäksi esimerkiksi kuvan päälle ilmestyviin teksteihin liitetään usein ääniefektejä. Esimerkiksi *Snatchissa* eräässä puhelukohtauksessa kuvan päälle ilmestyviin "New York"- ja "London"-teksteihin on liitetty äänitehoste. Tekstit ikään kuin ilmestyvät vasemmalta suhahtaen kuvan keskelle, jossa ne pysähtyvät. Tästä ne jatkavat samalla tyylillä taas oikealle, pois kuvasta. Äänitehoste on liikkeen mukainen eli eräänlainen suhahdusääni.

Kuva 21. Äänten korostaminen, esim. tekstin yhteydessä (*Snatch*).



Kuvien ja äänten lisäksi elokuvan muotoon voidaan sisällyttää ei-esteettisinä pidettyjä tekijöitä, kuten huumori tai väkivalta, mikäli ne synnyttävät elokuvan kulkuun sidottuja vaikutelmia, joista lopullinen katselukokemus muodostuu. Tekijöillä on siis esteettinen

funktio eli niillä on olennainen merkitys kokonaisvaikutelman luomisessa. (Bacon 2004, 21.) Kuten on jo aiemmin käynyt ilmi, huumori on olennainen osa kaikkia Ritchien elokuvia. Sitä luodaan systemaattisesti niin hahmo-, dialogi- ja tapahtumatasoilla. Aiemmin läpikäytyjen pikaleikkaustekniikoiden lisäksi Ritchie luo huumoria myös esimerkiksi pienten yksityiskohtien avulla. Esimerkiksi *Snatchin* eräässä puhelukohtauksessa Franky Four Fingersin vaatteet vaihtuvat aina, kun kuva leikataan häneen. Keskustelu jatkuu koko ajan ns. reaaliaikaisena, joten todellisuudessa hahmolla ei olisi aikaa vaihtaa vaatteita lukuisia kertoja. Näin elokuvaan luodaan itsetietoista humoristista sävyä, joka omalta osaltaan rikkoo diegeettistä illuusiota.

Kuva 22. Huumori tulee siitä, että hahmon vaatteet vaihtuvat puhelun aikana (*Snatch*).



Huumorin lisäksi Ritchien kolmessa elokuvassa erityisesti tapa, jolla väkivalta kuvataan, nousee keskeiseksi kokonaisvaikutelman luomisen kannalta. Väkivaltakohtauksissa käytetään eräänlaisena tehokeinona kommunikoimattomuutta. Katsoja periaatteessa on läsnä kohtauksissa, mutta väkivalta tapahtuu joko suljettujen ovien takana tai jonkun henkilön näkökulmasta niin, että väkivallan kokeminen näytetään uhrin näkökulmasta. Tietyn hahmon näkökulmasta kuvattua väkivaltaa edustaa *Puuheinän* kohtaus, jossa hurjistunut Big Chris pahoinpitelee erään hahmoista autonovella. Väkivaltaa ei näytetä, vaan kamera kuvaa Big Chrisin uhoavaa naamaa uhrin näkökulmasta.

Kuva 23. Väkiältä uhrin näkökulmasta tyylikeinona (*Puuta, heinää...*).



Tämä tekniikka ikään kuin ankkuroi katsojan uhrin näkökulmaan maksimaalisen tunnevaikutelman aikaansaamiseksi. *Puuheinän* dvd-julkaisun dokumenttimateriaaleista käykin ilmi, että katsojapalautteen mukaan autonovella tapahtunutta pahoinpitelyä pidettiin erittäin raakana, vaikkei väkivaltaa näytetäkään. Kohtauksen tehokkuutta lisää dramaattinen musiikki, liikkeen hidastaminen ja raivokkaan Big Chris -hahmon huudon muuttuminen hirviömäisen matalaksi ja hidastetuksi sammallukseksi. Väkivallan näyttämättömyyttä käytetään tehokeinona myös *Snatchissa* ja *RocknRollassa*. Lisäksi Ritchien tyyliin kuuluu se, että useissa ampumiskohtauksissa tai vastaavissa näytetään seinälle roiskuva veri, mutta ei luodin iskeytymistä uhriin. Esimerkiksi *RocknRollan* loppupuolella hississä tapahtuvassa kahakassa katsojalle näytetään vain veren roiskuminen seinälle ja muiden hahmojen reaktio tappamiseen. Näin ikään kuin katsojan mielikuvitukselle jätetään tilaa.

Kuva 24. Tyylikeino: väkivaltaa ei näytetä (*RocknRolla*).



Edeltävien esimerkkien valossa voidaan sanoa, että Ritchien elokuvilla on taide-elokuvalla tyypillisiä piirteitä. Taide-elokuvassa tyyli voi olla niin etualaistettu, että tarinan lisäksi mielenkiinto kohdistuu myös esittämisen tapaan. Usein tekijät käyttävät hyväkseen valtavirtaelokuvan keinoja. Taide-elokuvat mielletään usein tietyn tekijän – tavallisesti ohjaajan – teokseksi, joten ohjaajan tyyli saattaa nousta tärkeäksi tarkastelun kohteeksi. (Bacon 2004, 66–67, 77–79.) Juuri tällaisiksi voidaan mieltää

myös Ritchien elokuvat. Erityisesti *Puuheinässä* ja *Snatchissa* on havaittavissa todella itsetietoista kerrontaa. *RocknRollassa* on myös samoja piirteitä, mutta se on selkeästi hillitympi, ja kerronnan itsetietoisuutta korostetaan vähemmän kuin Ritchien aiemmissa elokuvissa. Kaikissa kolmessa elokuvassa on hyvin selkeitä valtavirtaelokuvan ominaisuuksia, mutta tyyli nousee vaihtelevissa määrin niin etualalle, että huomio kiinnittyy väistämättä myös siihen.

7 YHTEENVETO

Guy Ritchien elokuvien rakenteessa on valtavirralla tyypillisiä ominaisuuksia, joita kuitenkin rikotaan eri keinoin. Toisaalta elokuvat hyödyntävät jatkuvuuden ihannetta, mutta toisaalta se tehdään hyvin korostettujen, itsetietoisten ja tyylikeskeisten keinojen avulla. Vaikka vaikutelmaa kuvitteellisesta maailmasta rikotaan, tyylliset valinnat – rakenne, leikkaukset, kameratyö, huumori, väkivalta jne. – kuitenkin tukevat henkilöhahmojen toiminnan seuraamista, kerronnan johdonmukaista jatkuvuutta ja näin ollen myös elokuvan ykseyttä. Ritchien elokuvat ovat yhtenäisiä valtavirtaan nojaavia tyylinäytteitä, joissa kerronnan tapa nousee etualalle kuitenkin viemättä huomiota liikaa pois varsinaisesta tarinankulusta.

Aiheen rajauksen vuoksi en voinut keskittyä läheskään kaikkiin mielenkiintoisiin näkökulmiin. Työtäni voisi laajentaa esimerkiksi suhteuttamalla Ritchien elokuvat gangsterigenreen tai hänen tyyliään voisi verrata muihin omaleimaisista elokuvista tunnettuihin ohjaajiin, kuten esimerkiksi amerikkalaiseen Quentin Tarantinoon. Tämä aihe olisi varmasti herkullinen etenkin siksi, että Tarantinonkin repertuaariin kuuluvat muiden muassa väkivaltaiset gangsterikertomukset.

Kertovan elokuvien moodien ja muiden analyysiavainten avulla Ritchien elokuvien rakenteen ja muiden osatekijöiden auki purkaminen tuntui helpolta. Työtä tehdessäni havaitsin, että teoriaosuudesta on mahdollista löytää yleisiä ja pysyvämpiä periaatteita ja käytäntöjä, jotka voivat olla avuksi monien erilaisten elokuvien analysoimisessa. Tulevaisuuden työtavoitteita ajatellen sain käytännön kokemusta siitä, millaisiin seikkoihin elokuvaa katseltaessa voi kiinnittää erityistä huomiota ja millaisista eri näkökulmista elokuvien analysointia kannattaa ylipäänsä lähestyä.

LÄHTEET

Bacon, Henry 2004. Audiovisuaalisen kerronnan teoria. 2. painos. Tampere: Tammer-Paino Oy.

Bordwell, David & Thompson, Kristin 1990. Film Art: An Introduction. 3. painos. New York: McGraw-Hill Inc.

Herkman, Juha 2005. Audiovisuaalinen mediakulttuuri. 3. painos. Tampere: Tammer-Paino Oy.

Puuta, heinää ja muutama vesiperä (Lock, Stock and Two Smoking Barrels). 1998. Ohjaus ja käsikirjoitus: Guy Ritchie. UK: Summit Entertainment et al. 1 t 54 min.

RocknRolla. 2008. Ohjaus ja käsikirjoitus: Guy Ritchie. UK: Warner Bros. Pictures & Dark Castle Entertainment in association with Toff Guy Films. 1 t 54 min.

Snatch. 2000. Ohjaus ja käsikirjoitus: Guy Ritchie. UK/USA: Columbia Pictures in association with SKA Films. 1 t 39 min.

Wikipedia. Guy Ritchie. [Avoin verkkoartikkeli]
<http://en.wikipedia.org/wiki/Guy_Ritchie> (luettu 2.5.2009).

Wikipedia. Lock, Stock and Two Smoking Barrels. [Avoin verkkoartikkeli]
<http://en.wikipedia.org/wiki/Lock,_Stock_and_Two_Smoking_Barrels> (luettu 2.5.2009).

Wikipedia. RocknRolla. [Avoin verkkoartikkeli]
<<http://en.wikipedia.org/wiki/RocknRolla>> (luettu 2.5.2009).

Wikipedia. Snatch. [Avoin verkkoartikkeli]
<[http://en.wikipedia.org/wiki/Snatch_\(movie\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Snatch_(movie))> (luettu 2.5.2009)

LIITTEET

LIITE 1

ARTIKKELI: GUY RITCHIE – VEIJARIVISIONÄÄRI

Julkaistu Episodi-lehdessä 1/09 ja Rytmi-lehdessä 8/08

Tammikuun alussa Suomessa ensi-iltansa saanut RocknRolla on uusin lisäys Guy Ritchien gangsterielokuvien sarjaan, joka on menestynyt vahvan ja ainakin näennäisesti omintakeisen tyylinsä ansiosta. Mikä on brittiläisen ohjaaja-käsikirjoittajan suosion salaisuus?

Englannissa vuonna 1968 syntynyt, tv-mainoksia tehtaillut **Guy Ritchie** nousi maailmanmaineeseen 90-luvun lopulla, kun hänen gangsterielokuvansa *Puuta, heinää ja muutama vesiperä* (1998) oli kassamenestys. Ritchien ensimmäistä kokoillan elokuvaa keuhuttiin ennennäkemättömän nokkelaksi kuvaukseksi Lontoon anarkistisesta alamaailmasta. Viidessä viikossa minibudjetilla kuvattu väkivaltainen huumorihulina oli julkaisuvuotenaan yksi suurimmista hiteistä Iso-Britanniassa. Aiemmin vain 20-minuuttisen, vuonna 1995 ilmestyneen *The Hard Case* -lyhytelokuvan ohjanneen Ritchien nimi oli äkkiä kaikkien huulilla.

Ritchien suosio kasvoi vuonna 2000, kun ohjaaja vei näkemyksensä muutaman askeleen edemmäs konnakomedia *Snatchissa*. Surkeasti menestyneen romanttisen **Madonna**-komedian (*Haaksirikkoutuneet*, 2002) jälkeen Ritchie sukelsi takaisin gangsterimaailmaan vuonna 2005 valmistuneessa *Revolverissa*. Teeskenteleväksi ja heppoisiin psykologisiin haihatteluihin kaatuvaksi sekasotkuksi teillattu elokuva oli pettymys lippuluukkutuloissa mitattuna. Kriitikoiden ruoskiman ja monissa maissa vain dvd:llä julkaistun elokuvan jälkeen Ritchie päätti palata juurilleen.

Ritchien uusin gangsterielokuva, *RocknRolla*, vie katsojat takaisin viheliäiseen Lontooseen, mustalla huumorilla höystettyyn pikkurikollisten ja suurpelureiden kilpajuoksuun. **Gerard Butlerin** tähdittämä toimintakomedia palaa ”puun”, ”heinän” ja *Snatchin* miljööseen, jossa tutunolaiset hahmot ja toisiinsa kietoutuvat juonikuviot liimautuvat yhteen. Osa kriitikoista on hehkuttanut Ritchien otteen olevan jälleen

terävä, mutta osa on arvostellut elokuvista toiseen jatkuvaa tyyliä, jonka on nähty lainaavan liikaa elementtejä muilta ohjaajilta.

Kaaos ja karikatyyriset konnat

Ritchien gangsterimaailma on enemmän tai vähemmän sekopäinen yhdistelmä **Quentin Tarantinoa**, **Woody Allenia** ja **Marxin** veljeksiä, jos komediakuningas **Groucho** olisi keskittynyt väkivaltaan. Ritchien elokuvat ovat pikkutarkkoja toimintakomedioita, joissa karikatyyriset konnat eksyvät tahattomasti toistensa tielle luoden ympärilleen hämminkiä ja sekasortoa. Ennen pitkää toinen toistaan oudommat jalokivivarkaat, korttihait, vakoojat, hämäreperäiset liikemiehet, nyrkkeilypromootorit, nörttihuijarit, gangsterigorillat ja pikkurikolliset tajuavat, kuinka pieni kaupunki Lontoo oikeastaan on.

Gangsterielokuvansa itse käsikirjoittanut Ritchie luo hahmovetoisia, eri suuntiin poukkoilevia tarinoita, jotka päältäpäin näyttävät monimutkaisilta. Kaiken vilinän alla on kuitenkin aina hyvin yksinkertainen, tarinan liikkeelle laittava perusjuonielementti, esimerkiksi jalokivivarkaus (*Snatch*). Ritchie heittää päättömiltä vaikuttavat juonenkäänteet samaan soppaan ja hämmentää keitosta niin, että hahmot törmäävät toisiinsa ikään kuin Woody Allen -elokuvassa, jossa hiljainen huumori ja vaatimattomuus on korvattu yliampuvilla oveluuksilla ja röyhkeällä ryminäväkivallalla.

Pitkästä pitkäperjantaista (1980) vaikuttanut Ritchie ei ole itse maininnut ottaneensa mallia rapakon toisella puolella rellestävältä Tarantinolta, vaikkakin Ritchien elokuvissa on löydettävissä jonkinlaisia yhtäläisyyksiä *Reservoir Dogsin* (1992) nasevaan dialogiin ja *Pulp Fictionin* (1994) yhteen nivoutuviin juonikuvioihin. Ritchien elokuvissa on kuitenkin runollisen mielipuolisesta slangi-dialogista pursuava englantilainen mentaliteetti ja poikamaisen letkeä elämänote. Siinä missä *Reservoir Dogsin* sankareita näyttelevät veteraanit **Harvey Keitel**, **Michael Madsen** ja **Lawrence Tierney**, Ritchien maailman keskipisteessä ovat poikamaiset untuvikkorikolliset, joita tulkitsevat muiden muassa **Jason Statham**, **Dexter Fletcher** ja **Jason Flemyng**. Tarantinon kohtalon kovan kouran pieksemiin konkareihin verrattuna nämä nuorukaiset tuntuvat kaikessa naiiviudessaan painivan liian kovassa rikollisliigassa.

Grouchomaista sukkeluutta viljelevän Ritchien huumorin nerokkuus perustuukin suurimmaksi osaksi juuri päähahmojen kokemattomuuteen ja heidän erehdyksilleen nauramiseen. Ritchiellä on veikeä taito luoda suhteellisen normaaleilta näyttäviä hahmoja, joista paljastuu stereotyyppisiä piirteitä. Sarjakuvasivuilta napatut tai **Sam Peckinpahin** *Hurjan joukon* (1969) testosteronipiireistä karanneet hahmot muistuttavat ulkoisesti todellisia henkilöitä, mutta lähemmin tarkasteltuina ne näyttävät ottaneen ruhtinaallisen harppauksen ulos todellisuudesta. Värikkään autenttisiin hahmoihin voi samastua samalla, kun ne päättömän toimintansa kautta avaavat oven uuteen maailmaan.

Hengästyttävä hektisyys

Kenties silmiinpistävin elementti Ritchien gangsteritrillereissä on elokuvien mainos- ja musiikkivideotyylit. Hahmojen mielenliikkeitä ja mutkikkaita tarinoita palvelevat, kuumeisella vauhdilla nopeutetut kohtaukset ja yhtäkkiä hypähtelevä tempo muistuttavat *Hurjan joukon* alkukohtauksessa hyödynnettyä editointitekniikkaa. Ritchie ei kuitenkaan vain käytä hyväkseen vanhaa keksintöä, vaan yhdistää sen surrealistiseen *Trainspotting*-kuvamaailmaan ja vie tekniikan seuraavalle tasolle. Hän luo tarkoin musiikkiin sidottuun elokuvaympäristöön riivattua kiireellisyyden ja kärsimättömyyden tuntua, jota välillä rauhoitetaan unenomaisilla hidastuksilla.

Vaikka Ritchien näkemys on tämän työtovereiden mukaan aina hyvin selkeä, hän saa kiittää erityisesti *Puuta, heinää...* -kuvaaja **Tim Moris-Jonesia** ja leikkaaja **Niven Howieta** tunnusomaisen tyyliinsä muotoutumisesta. Ritchien tavoin musiikkivideoihin erikoistuneet ammattilaiset olivat tiiviisti mukana kuvakäsikirjoituksen ja leikkaustyylin kehittämisessä. Moris-Jones vaikutti eniten Ritchien ensimmäisen gangsterikomedian ruskean harmaaseen seepia-värimaailmaan, joka tuo nopeilla leikkauksilla ja äärimmäisellä rajuudella prameilevaan elokuvaan maanläheistä karheutta. Ritchien räikeää tappamisella leikittelyäkin on verrattu Tarantinoon, mutta Ritchien väkivallan voima perustuu yllättäen enemmän siihen, mitä ei näytetä.

Ensiluokkainen eskapismi

Ritchie hyödyntää epäilemättä eri ohjaajien tyylejä ja musiikkivideomaailmasta lainattuja tekniikoita. Hänellä on harvinaislaatuinen taito valita velmuilevaan englantilaiseen elämäkatsomukseensa ja kekseliääseen dialogiinsa sopiva lähestymistapa. Ritchien ilkkurisen miehisessä maailmassa ei näyttäisi olevan tilaa liiallisille kokeiluille.

Romanttiseen komediaan ei ole heti paluuta, eivätkä *Revolverin* psykologiset paasaukset tehonneet. Ritchie ei juuri riko rajojaan, vaan pikemminkin hienosäätää särmikkään humoristista tyyliään. Luultavasti Ritchie ei raaski hylätä veijarimaailmaansa edes tulevan *Sherlock Holmesin* myötä. Hän luottaa todennäköisesti aiemman menestyksensä salaisuuteen: hän tarjoaa meille häpeilemättömän viihteellistä pakoa todellisuudesta.

Lähteet:

TV Guide (2007), San Francisco Chronicle (2007), Chicago Sun-Times (1999, 2001, 2007), Seattle Times (2008), TIME Magazine (2008), eFilmCritic.com, Empireonline.com, Rollingstone.com, Rottentomatoes.com, Puuta, heinä... Shotgun Special Edition DVD (ekstrat)

LIITE 2

ELOKUVA-ARVIO: *ROCKNROLLA*

Julkaistu Episodi-lehdessä 1/09

ROCKNROLLA (ISO-BRITANNIA 2008)

OHJAUS JA KÄSIKIRJOITUS: Guy Ritchie

PÄÄOSISSA: Gerard Butler, Tom Wilkinson, Thandie Newton, Mark Strong, Idris Elba

GENRE: Toiminta

IKÄRAJA: 15

KESTO: 1 t 55 min

ENSI-ILTA: 2. tammikuuta 2009

Guy Ritchie tekee viihdyttävän paluun Lontoon rikollismaailmaan, muttei tarjoa juuri mitään uutta. (3/5 tähteä)

Brittiläinen ohjaaja-käsikirjoittaja **Guy Ritchie** palaa Lontoon arvaamattomaan alamaailmaan kahdeksan vuoden tauon jälkeen. *RocknRollassa* sarjakuvamaisten rikollisten polut kohtaavat labyrinttimaisessa tarinassa aivan kuin Ritchien aiemmissa toimintakomedioissa, *Puuta, heinää ja muutama vesiperä* (1998) sekä *Snatch* (2000). Tällä kertaa ei istahdeta noviisien uhkapelurien piinapöytään tai hengästyä järjettömässä jalokivijahdissa nyrkkeilyotteluiden väliajalla. *RocknRollassa* tohelointitantereena on katala kiinteistökauppa, joka on syrjäyttänyt suurkaupungin huumemarkkinat.

Vanhan koulukunnan brittigangsteri Lenny Cole (**Tom Wilkinson**) pitää Lontoota tiukassa otteessaan. Kiinteistökuninkaan valtaistuinta uhkaavat kuitenkin hämäräperäinen venäläinen miljonääri Uri Omovich (**Karel Roden**) ja avuttomien pikkurikollisten liiga. Kilvoittelu kaupungin herruudesta saa merkittävän käänteen, kun monen miljoonan dollarin kauppa putoaakin erään kuolleeksi oletetun narkomaanimuusikon (**Toby Kebbell**) käsiin.

Hahmovetoisista huumoriryöstelyistään tunnettu Ritchie luo jälleen kiinnostavia karikatyyrisiä kovanaamoja, joita esittämään on valittu toinen toistaan taitavampia

näyttelijöitä. *Michael Claytonin* (2007) sivuroolista Oscar-ehdokkuuden ansainnut Tom Wilkinson on vakuuttava jäätävän häikäilemättömänä liikemiesmafiosona.

Tšekkinäyttelijä Karel Roden (*Medusan isku*) pääsee esittelemään konnakynsiään luihuna venäläisenä opportunistina. Vastikään *Valheiden verkossa* (2008) nähty karismaattinen **Mark Strong** tekee erinomaisen roolisuorituksen hillityn viileänä Archiena, joka toimii Lenny Colen määrätietoisenä oikeana kätenä. **Anton Corbijnin** *Control*-elokuvassa Joy Divisionin manageria esittänyt Toby Kebbell on häkellyttävän uskottava ennalta arvaamattoman ja sekopäisen älykkään narkkari-rokkari Johnny Quidin roolissa.

Ritchien konnamaailman ainoa ongelma on se, etteivät sen hahmot ole kovin sympaattisia. Pikkurikollisten joukkoa edustava "villi joukko" – etunenässään *300*-toimintaelokuvan tähti **Gerard Butler** – yrittää toimia vastapainona kovanluokan kriminaaleille. Nämä muka-miellyttävät hahmot eivät kuitenkaan ole yhtä sydämellisen huvittavia tunaroijia kuten Ritchien kahdessa aiemmassa Lontooseen sijoittuvassa gangsterielokuvassa, joissa **Jason Statham**in johtama säälittävän sinisilmäinen porukka saa katsojat puolelleen. Aiempia elokuvia hienostuneempi, mutta samalla ronskein vedoin rytmitetty *RocknRolla* menettää otettaan kiemurtelevan tarinan edetessä, sillä etäisiksi jäävien "hyvishahmojen" kohtaloilla ei loppujen lopuksi ole niin väliä.

RocknRolla on viihdyttävän viekas näyte siitä, että Ritchie kykenee yhä yhdistämään humoristiset hahmot ja monimutkaiset juonenkäänteet musiikkivideomaiseen toimintapakettiin, jota palvelee terävällä tarkkuudella valittu, jalostamattoman karkeasta rockista koostuva musiikkimaailma. Toimivaksi todettuun menestysreseptiin perustuvat elokuvat alkavat kuitenkin vähitellen muuttua kierrätetyiksi lahjoiksi. Korea käärepaperi toki vaihtuu, eikä tarkoin harkittu sisältökään ole lainkaan hassumpi. Kukaan ei silti halua saada samaa pakettia vuodesta toiseen – tai edes kahdeksan vuoden välein. Olisikin toivottavaa, että seuraavalla kerralla Ritchie laajentaisi paikoilleen jämähtänyttä näkökulmaansa, joka pian tarvitsisi perinteitä rikkovan piristysruiskeen.