



# Tarinan määritelmä elokuvassa

sekä kuvaajan ja leikkaajan näkemyksiä sen onnistuneesta toteutuksesta

Elvira Schirmer

Roope Yliaho

OPINNÄYTETYÖ  
Joulukuu 2020

Media-alan tutkinto-ohjelma  
Kuvaus ja kuvavalaisu, Leikkaus

## TIIVISTELMÄ

Tampereen ammattikorkeakoulu  
Media-alan tutkinto-ohjelma  
Leikkaus, Kuvaus ja kuvavalaisu

SCHIRMER, ELVIRA & YLIAHO, ROOPE:

Tarinan määritelmä elokuvassa  
sekä kuvaajan ja leikkaajan näkemyksiä sen onnistuneesta toteutuksesta

Opinnäytetyö 81 sivua, joista liitteitä 4 sivua  
Joulukuu 2020

---

Tämän opinnäytetyön tavoite oli selventää sitä, mitä tarina juuri elokuvassa on. Opinnäytetyössä avattiin myös tarinan vaikuttavuuteen liittyviä tekijöitä media-alalla työskentelevien sekä opiskelevien näkökulmasta toteutetun kyselyn avulla. Työssä on myös luvut tarinan onnistuneesta toteutuksesta kuvaajan sekä leikkaajan näkökulmasta. Tässä opinnäytetyössä käytettiin selvittävää lähestymistapaa, ja sen pohjalla oli eri kirjallisuuden lähteitä, aiheesta julkaistuja videoita, media-alan asiantuntijoiden haastatteluita sekä verkossa toteutettu kysely.

Tutkimuksen tulos oli, että tarinan käsitteelle elokuvassa ei löydy vain yhtä, kaiken kattavaa määritelmää. Tämä määritelmä riippuu esimerkiksi siitä, minkä tarinan elementin näkökulmasta käsitettä tarkastelee, ja minkä vuoksi. Vaikuttavuuteen liittyvä perustavanlaatuisin tulos toteuttamamme kyselyn pohjalta oli se, että tarina voi olla vaikuttava, vaikka kaikki sen toteutukseen liittyvät asiat eivät toimitakaan. Vaikuttavuus syntyy aina henkilökohtaisena kokemuksena, jonka luo eri tekijät. Yksiselitteisiin vastauksiin pyrkimisen sijaan ammattisuuntausten pohjalta kootut osiot esittelevät huomioitavia tekijöitä, jotka vaikuttavat elokuvan tarinan toteutuksen onnistumiseen.

Opinnäytetyön johtopäätöksenä on, että tarinan käsitteelle elokuvassa on olemassa monia erilaisia määritelmiä ja kaavoja. Yhtenä johtopäätöksenä voidaan pitää myös sitä, että kaikki vaikuttaa kaikkeen. Mikään elokuvassa nähty elementti tai elokuvaan valittu kerronnallinen tyyli ei ole siellä turhaan, vaan kaikella on oma motiivinsa ja merkityksensä. Merkitykselliseksi koetut yksityiskohdat muodostavat kokonaisuuden, itse tarinan, ja vaikuttavat myös elokuvan toteutukseen alusta alkaen.

Opinnäytetyö tarjoaa havainnollistavan opastuksen elokuvien teon perusasioihin ja antaa lähtökohdat näiden tietojen syventämiselle. Tutkimusta voi jatkaa muiden tarinaa määrittelevien kaavojen pohjalta, tutustua tarkemmin elokuvissa esiintyviin henkilöhahmoihin ja näiden tarkoituksiin tai elokuvan rakenteen syvällisempään tutkimukseen. Tutkimuskohteita tämän työn pohjalta voivat olla myös itsessään kuvaus, leikkaus tai tarinan onnistuneen toteutuksen tarkastelu toisista alan suuntausten näkökulmista.

---

Asiasanat: tarina, elokuva, kuvaus, leikkaus, vaikuttavuus

## **ABSTRACT**

Tampere University of Applied Sciences  
Degree Programme in Media (Film and Television)  
Cinematography and Editing

SCHIRMER ELVIRA & YLIAHO ROOPE:  
Story's Definition in a Film  
and a Cinematographer's and an Editor's Views of Its Successful Execution

Bachelor's thesis 81 pages, appendices 4 pages  
December 2020

---

The purpose of this thesis was to clarify the definition of a story in a film. The thesis also has a chapter focusing on the key factors of a story's impressiveness and how one experiences its impressiveness in general. In addition, the thesis examined elements which contribute to the story's successful execution from a cinematographer's and an editor's point of view.

The thesis consisted of a variety of written sources, the Degree Programme in Media, Film and Television, interviews of media industry experts, and an online questionnaire targeting people working and studying in the field of media. A dramaturgy course held at Tampere University of Applied Sciences provided an in-depth understanding about a story's structure and characters.

It was found that instead of a single, all-encompassing definition, there exist several definitions for the story depending on the perspective from which it is considered. As for the story's impressiveness, it was concluded that it may be regarded as impressive even if some aspects of its execution are lacking. The experience of impressiveness is always subjective and constitutes of several elements. The sections written on the base of occupational trends list matters which need to be considered for the story's execution to succeed, instead of providing a solution for a singled-out issue.

The thesis serves to illustrate the basics of filmmaking and provides starting points to further advance this knowledge. The research can be continued from the definition, characters, and structure of the story. Instead of analysing from the media experts' point of view, a story's impressiveness can also be examined from the viewer's perspective. Functional solutions for successful execution of a story could also be examined from a producer's, a sound designer's, or a scriptwriter's viewpoint.

---

Key words: story, film, shooting, editing, effectiveness

## SISÄLLYS

1	JOHDANTO .....	5
2	TARINAN MÄÄRITELMÄ ELOKUVASSA.....	7
	2.1 Mitä on tarina? .....	7
	2.1.1 Tarinaan sekoitetut käsitteet.....	12
	2.1.2 Tarinan arkkityyppi ja tarinankerronta.....	14
	2.2 Tarinan rakenne elokuvassa .....	16
	2.2.1 Draaman kaari.....	19
	2.2.2 Elokuvan kulku päähenkilön kautta .....	22
	2.2.3 Elokuvallinen aika.....	26
	2.3 Elokuvien henkilöahmot .....	29
	2.3.1 Henkilöhahmojen nimitykset.....	29
	2.3.2 Henkilöhahmojen tarkoitus elokuvan kulun kannalta.....	33
	2.4 Tarinan vaikuttavuudesta .....	37
3	KUVAAJAN NÄKEMYKSIÄ TARINAN ONNISTUNEESTA TOTEUTUKSESTA ELOKUVASSA.....	43
	3.1 Rajaaminen ja kuvakoot.....	43
	3.2 Kuvakulmat ja kameran liikkeet.....	48
	3.3 Elokuvan blokkaukset .....	52
4	LEIKKAAJAN NÄKEMYKSIÄ TARINAN ONNISTUNEESTA TOTEUTUKSESTA ELOKUVASSA.....	56
	4.1 Näkymättömyys.....	56
	4.1.1 Ajankäyttö.....	59
	4.1.2 Rytmitys .....	63
	4.2 Tunteet.....	67
	4.2.1 Ensireaktiot materiaaliin .....	67
	4.2.2 Palautteen tärkeys.....	68
5	POHDINTA .....	71
	LÄHTEET .....	74
	LIITTEET .....	78
	Liite 1. Google Forms -kyselyn kysymykset tarinan vaikuttavuudesta	78
	Liite 2. Haastattelukysymykset liittyen elokuvan blokkaukseen kuvauksen näkökulmasta.....	81

## 1 JOHDANTO

Elokuva-alalla tarinan käsite on hyvin usein käytetty, mutta mitä se oikeastaan tarkoittaa? Tarinan käsitteestä löytyy monia eri malleja sekä teorioita. Tämän opinnäytetyön tavoitteena on selventää tarinan käsitettä elokuvassa sekä tuoda ilmi sen vaikuttavuuteen liittyviä tekijöitä. Tämän lisäksi työssä tarkastellaan tarinan onnistuneeseen toteutukseen liittyviä elementtejä kuvauksen sekä leikkauksen näkökulmista. Seminaarityössämme meitä kiinnosti tutkia tarinan käsitettä laajemmin, sillä se liittyy mielestämme jokaiseen osa-alueeseen media-alan kentällä. Tässä opinnäytetyössä jatkoimme aiheen tarkastelua seminaarityömme pohjalta, ja se on lähtöisin aidosta mielenkiinnostamme ja halustamme ymmärtää paremmin tarinan käsitettä elokuvassa sekä välineistä sen vaikuttavuuden luomisessa. Elokuviin tarinoiden vaikuttavuus on kuitenkin monitahoinen asia, johon liittyy useita eri tekijöitä. Vaikka emme siis yksiselitteisesti pysty määrittämään vaikuttavuutta elokuvien tarinoissa, opinnäytetyömme voi kuitenkin tarjota hyödyllisiä ajatuksia sen luomiseen.

Lähestymme aiheitamme media-alan opiskelijoina, tulevina ammattilaisina. Työmme on kuitenkin jo opintojen loppusuoralla oleville sekä jo alalla toimiville media-alan tekijöille tuttua tietoa. Opinnäytetyömme onkin suunnattu pääasiassa media-alan aloittaville opiskelijoille, sillä siitä löytyy tärkeitä perusasioita, jotka tulee pitää mielessä elokuvantekijänä. Myös muille tarinoista, elokuvista, kuvauksesta sekä leikkauksesta kiinnostuneille opinnäytetyömme voi olla antoisaa luettavaa. Opinnäytetyömme tekstiä lukiessa ei siis tarvitse olla ammattilainen sitä ymmärtääkseen. Kaikki käytetyt ammattitermit on selitetty auki.

Lähdemateriaalina tähän opinnäytetyöhön olemme käyttäneet koulutuksemme, TAMKin medianomi -linjan, lisäksi lähinnä tarinaa ja käsikirjoitusta käsitteleviä kirjallisia teoksia, muun muassa Jouko Aaltosen Käsikirjoittajan työkaluja (2018) ja Juhana Torkin Tarinan valtaa (2014). Havainnollistavia esimerkkejä rakentaessamme olemme tehneet myös useita viittauksia vuosien varrella näkemiiimme elokuvaan. Kolmannessa luvussa on lisäksi käytetty blokkaamiseen liittyviä haastatteluita ja tarinoiden vaikuttavuuden luvussa laatimaamme kyselyä.

Opinnäytetyömme luonne on enemmänkin selvittävä kuin tutkiva. Haluamme selventää, mitä tarina on, koska se sekoitetaan usein muihin käsitteisiin ja siitä on myös haastavaa löytää selkeää ja kattavaa määritelmää. Näin ollen teimme erillisen luvun tarinan määritelmästä itsessään sekä siihen usein sekoitetuista termeistä. Selitämme auki myös elokuvan rakenteeseen liittyviä käsitteitä, sen luomiseen liittyviä elementtejä ja elokuvissa yleisesti esiintyviä henkilöitä sekä näiden tarkoitusta elokuvan kulun kannalta, sillä nämä asiat linkittyvät mielestämme suoraan itse elokuvan tarinaan. Käsittelemme tarinan määritelmää nimenomaan elokuvassa ja elokuvien kautta.

Opinnäytetyössä avataan monia eri elokuvan elementtejä, kuten niissä esiintyviä hahmoja sekä tarinallista ajankäyttöä, jotka elokuvan käsikirjoittajan tulee ottaa tarinaa luodessaan huomioon. Vaikka puhumme tarinoista nimenomaan elokuvissa, emme puhu kuitenkaan itse elokuvan käsikirjoituksesta, eikä työssämme keskitytä elokuvan käsikirjoittamiseen prosessina. Vaikuttavuutta luovia elementtejä käsittelemme vain kyselymme vastausten pohjalta. Tarinan onnistuneeseen toteutukseen liittyviä tekijöitä tarkastelemme ammattikirjallisuuden lisäksi vain omien ammattisuuntauksiemme pohjalta. Niihin ei kuulu käsikirjoitus, ääni tai tuotanto. Olemme myös käsitelleet vain muutamaa draamallista kaavaa, vaikka niitä on olemassa kymmeniä erilaisia.

## 2 TARINAN MÄÄRITELMÄ ELOKUVASSA

Kattavan ja selkeän määritelmän löytäminen elokuvan tarinalle osoittautui vaikeaksi. Tarina on käsitteenä paljon laajempi ja monitahoisempi, kuin olimme ajatelleet. Etsiessämme sille määritelmää eri kirjallisuuden lähteistä saimme erilaisia vastauksia, määritelmiä ja kaavoja, eri asiantuntijoilta. Tässä luvussa elokuvan tarinaa lähestytään myös sen luomisen, rakenteen sekä henkilöhahmojen kautta.

### 2.1 Mitä on tarina?

Jouko Aaltonen esittelee itsensä kirjassaan Käsikirjoittajan työkalut (2018, 9) elokuvien, tv-ohjelmien sekä tilauselokuvien tekijäksi. Hän on toiminut ohjaajana, tuottajana sekä käsikirjoittajana. Aaltonen (2018, 66) tiivistää tarinan määritelmän draaman kaavaan: Päähenkilö + tavoite + konflikti + vastustajat + ratkaisu = tarina. Hänen mukaansa draamallinen muoto ei voi olla pelkkiä satunnaisia tapahtumia, vaan se tarvitsee päähenkilön, jolla on tavoite, ja sen tiellä esteitä. Tavoitteiden tielle tulevat esteet luovat toimintaa. Samantapaista kiteytystä käyttävät Aaltosen (2018, 66) mukaan myös Vacklin ja Nikkinen: "Olipa kerran (päähenkilö), joka halusi (tahdonsuunta), mutta (este), niinpä (uusi tahdonsuunta). Lopulta (kliimaksi)." Draaman kaavaa avaamme lisää luvussa Draaman kaari.

Yleisen kirjallisuustieteen dosentti sekä kirjallisuuden tutkija Teemu Ikonen mukaan tarina on aina jäljennös, rekonstruktio ja abstraktio, jonka lukija lukemansa tekstin perusteella luo. Tämän Ikonen toteaa luvussaan Tarina ja juoni teoksessa Kirjallisuudentutkimuksen peruskäsitteitä (Alanko-Kahiluoto & Käkelä-Puumala 2008, 186). Ajattelemme Ikonen tarkoittavan määritelmällään sitä, että tarina muodostuu todellisen elämän jäljitelmästä, josta lukija tai meidän tapauksessamme katsoja, löytää siihen luotuja kokonaisuuksia sekä abstrakteja miellelyhtymiä. Nämä kokonaisuudet ja miellelyhtymät muodostuvat pienistä osista, jotka tekijä laittaa kehittämälleen aikajanelle, muodostaen näistä eheän

tarinan. Ikonen (2008, 185) toteaa tarinan olevan myös valikoima tietyssä, rajatussa ajanjaksossa tietyille henkilöille tapahtuvia asioita.

Juhana Torkki, kirjailija, puhetaidon kouluttaja ja teologian tohtori, sanoo tarinan olevan käsitteenä monitahoinen (Torkki 2014, 34). Hän aloittaa tarinan määrittelyn merkityksen kautta puhuen siitä, kuinka elämän varrella poimimme niitä asioita ja kohtia, jotka vaikuttavat ja tuntuvat meistä tärkeiltä, ja joiden uskomme tuntuvan merkityksellisiltä muillekin (Torkki 2014, 19). Tarinoilla voimme välittää merkityksiä ihmiseltä toiselle (Torkki 2014, 23). Esimerkiksi vanhempamme voivat kertoa meille tarinoita lapsuudestaan, joissa on jokin opetus. Näin meissä tarinan kuulijoina tapahtuu jokin oivallus, jonka koemme niin merkitykselliseksi, että haluamme kertoa sitä eteenpäin vaikkapa omille lapsillemme. Tämän ilmiön Torkkikin mainitsee kirjassaan. Hänen mukaansa nämä merkitykselliseltä tuntuvat asiat, jotka haluamme kertoa eteenpäin, ovat kaikkea sitä, mitä tarina on, sanoen tarinan olevan juuri merkitystä ja tunnetta (Torkki 2014, 21).

Omien elämäntapahtumiemme lisäksi keräämme siis talteen muidenkin tarinoista yksityiskohtia, jotka voivat ruokkia esimerkiksi omaa luovuuttamme ja rikastaa jo kuultua, jalostaen sitä eteenpäin tarinaksi. Monet ovat varmasti havahtuneet sukulaisen tai ystävän tarinan vaikuttavuuteen, ja tätä kautta saattaneet tehdä jopa elämänmuutoksen. Torkki (2014, 21) puhuu siitä, että kun avaamme silmämme tarinoille, niitä alkaa löytymään kaikkialta. Sekä omaa että meitä ympäröivien ihmisten elämää voi jäsentää tarinoina – tapaamistamme ihmisistä, tilanteista, hetkistä. Käytännössä kaikki, mitä ympärillämme näemme, kertoo omaa tarinaansa. Torkki vertaa tarinan olevan kuin väriaine mustavalkoiseen valokuvaan. Hän jatkaa, että vaikei merkityksellisten asioiden poimiminen vielä määritelmänä kata tarinaa, se vie meidät sen lähteille. (Torkki 2014, 21.)

Ihmisen mieli on kompleksinen ja mielenkiintoinen asia. Ihmisen aivot ovat kuin hahmotunnistin, jotka etsivät taukoamatta merkityksiä näkemästään ja kuulemastaan. (Torkki 2014, 34.) Kun katsoo taivaalle ja näkee pilviä, saattaa huomata siellä jonkin eläimen hahmon, tai jos näkee kauniin tammen, saattaa pidemmällä tarkastelulla erottaa oksista ja lehdistä muodostuneet kasvat. Ihmisen mieli etsii jatkuvasti jotain tarttumapintaa, mistä rakentaa



kokonaisuuksia. Torkin mukaan ihminen yrittää jatkuvasti löytää syy- ja seuraussuhteen kahden tai useamman tapahtuman välille. Näin ihmisen mieli etsii tarinoita tapahtumien joukosta. Voimmekin sanoa, että ihmiset löytävät merkityksellisiä hahmoja, tarinoita, meitä ympäröivien tapahtumien ja asioiden keskeltä. (Torkki 2014, 36.) Tässä yhteydessä hahmolla ei tarkoiteta ihmishahmoa, jotain henkilöä, vaan tunnistettavaa ja määriteltävää muotoa. Ihminen osaa yhdistää tarinan kahdesta eri yhteydestä, samalla tavalla kuin ihmisen mieli tunnistaa metsittyneen polun oikeassa elämässä. (Torkki 2014, 36.) Sekin polku kertoo tarinaa, ja vain mielikuvitus on rajana siinä, mitä kaikkea siitä voikaan keksiä kerrottavaksi.

Tarinan käsitettä sitä voi lähestyä myös sen luomisen näkökulmasta. Kirjassa *Tarinan valta* (Torkki 2014) on esitelty Roland Barthesin malli, jossa kerronnalliset elementit jaetaan neljään kategoriaan, joita ovat **nukleukset**, **katalyytit**, **indeksit** ja **informantit**. Näistä saadaan yksi tapa rakentaa tarina. (Torkki 2014, 62.) Barthesin mallissa ensimmäiseksi tulee rakentaa miellyttävä juoni, jossa jännite ensin kasvaa ja sitten purkautuu. Tätä kutsutaan nukleukseksi. Seuraavaksi täytyy rakentaa mielenkiinnon vangitsevat henkilöahmot. Näitä kutsutaan indekseiksi. Kolmanneksi täytyy luoda tarinan ympäristö – konkretisoida sen kokijalle se, miltä tekijän luomassa maailmassa tuntuu, mitä henkilöt haistavat, maistavat ja mitä visuaalisia elementtejä he sieltä löytävät. Näitä kutsutaan informanteiksi. Viimeiseksi tulee pitkittää kerrontaa – säännöstellä sen jänniteitä tarpeeksi. Näitä juonellisia jännitteitä kutsutaan katalyyteiksi. (Torkki 2014, 73.)

Mielestämme näissä neljässä kohdassa piilee tarinan rakenteen salaisuus. Siinä täytyy olla mielekäs juoni, sellainen, joka tempaa kokijan mukaansa. Jos juoni ei toimi, ja teos kulkee eteenpäin sekavasti tai epäuskottavasti, se etäännyttää teoksen kokijan. Mahdollisuudet uskottavalle tarinalle avautuvat myös sen kautta, kun henkilöahmot ovat todenmukaiset ja mielenkiintoiset. Sellaiset, joihin katsoja voi samaistua, tai joita hän voi löytää omasta elämästään. Informantteja täytyy luoda tarinaan tasaisella tahdilla. Esimerkiksi elokuvassa se tarkoittaa miljöön kuvittamista ja yksityiskohtien näyttämistä. Tärkeintä mielestämme tarinassa ovat kuitenkin katalyytit, joilla rakennetaan aikaa tapahtumien ympärille ja saadaan katsoja tutustutettua tarinan päähenkilöön kunnolla. Kuitenkin

kaikkien näiden neljän kohdan täytyy olla tasapainossa. Muuten teos ei toimi eikä avaudu kokijalle.

David Mamet, maineikas näytelmäkirjailija ja elokuvaohjaaja puolestaan määrittelee tarinan kirjassaan Elokuvan ohjaamisesta ja kolme tapaa käyttää veistä sanoen, että tarina on väistämätöntä tapahtumien etenemistä sankarin tavoitellessa päämääränsä (Mamet 2001, 12). Myös Mamet puhuu tarinoiden kertomisesta eteenpäin. Hänen mukaansa elokuva on esimerkiksi näytelmiin verrattuna paljon lähempänä koristelematonta tarinankerrontaa. Ihmisten tapa kertoa tarinoita on elokuvallista – he siirtyvät asiasta toiseen kuvien rinnakkainasettelun kautta, kuten elokuvaleikkauksessa tehdään. Mametin mukaan tapahtumien ja kuvien rinnakkain asettelusta yleisö saadaan seuraamaan tarinaa ja miettimään, mitä seuraavaksi tulee tapahtumaan. (Mamet 2001, 15). Esimerkki – kerromme ystävallemme tarinaa nolostuttavasta kauppareissusta keskellä sydäntalvea, jolloin tapasimme henkilön, jota halusimme vältellä. Mametin ajattelun mukaan voimme jakaa tämän tapahtuman kuviksi otoslistan tavoin: 1) kuva kylmästä, talvisesta päivästä, 2) kuva meistä saapumassa kaupan pihaan, 3) kuva henkilöstä, jota halusimme vältellä saapumassa kaupalle samaan aikaan, 4) kuva hikikarpaloistamme otsalla, 5) kuva vilkuilustamme ympärillemme, yrittäessämme etsiä pakoreittiä, 6) kuva henkilöstä, jota yritimme vältellä hänen huomattessaan meidät.

David Mamet puhuu kirjassaan (1998, 117) myös siitä, kuinka ihmisillä on luontainen tapa dramatisoida asioita. Hän käyttää esimerkkinä sitä, kuinka voimme todeta sään vahvistavan jo valmiiksi huonoa tuultamme, tai verrata sitä lapsuutemme säähän lisätäksemme yhteenkuuluvuutta ikätovereihimme. Eli vaikka sää on itsessään persoonatonta, ihmiset voivat käyttää sitä dramaattisena, juonellisena elementtinä ymmärtääksemme sen merkitystä itsellemme, sankarille.

Robert Mckee on yksi tunnetuimmista ja arvostetuimmista henkilöistä, joka luennoi käsikirjoittamisesta. Kirjassaan Story (1998, 12) Mckee kuvailee ihmisen tarvetta jäsentää todellisuutta tarinoiden avulla. Ihmiset kuluttavat elokuvia, kirjoja, teatteria ja televisioviihdettä niin isoissa määrissä, että siitä on tullut pääasiallinen lähde inspiraation etsimiselle. Hänen mukaansa tämä niin sanottu

nälkä tarinoille kumpuaa hyvin henkilökohtaisesta ja tunteellisesta kokemuksesta, jossa yritämme luoda kaavoja ja järjestystä elämän kaaokseen. Mckee lainaa näytelmäkirjailija Jean Anouilhin sanoja: "Kuvitelmat antavat elämälle sen muodon." (McKee 1998, 12.) Tästä samasta asiasta meille kertoo jälleen Torkki, mutta eri termejä käyttäen. Hän sanoo, että ihmiset ovat tarvinneet toimivan tavan niputtaa merkityksiä, ja siitä on muodostunut kertomukset. Torkin mukaan kertomukset ovat kuin zip-tiedostoja tietokoneella – tehokkaita tapoja pakata paljon asioita pienempiin kokonaisuuksiin. (Torkki 2014, 50.) Tarinan ja kertomuksen eroa käsittelemme seuraavassa alaluvussa, Tarinaan sekoitetut käsitteet.

Tarinaa voisi määritellä käsitteenä myös sen vastakohtan, faktatiedon, kautta. Vaikka faktatietokin voidaan ilmaista tarinallisesti. Torkki (2014, 24) kiteyttää tarinan ja faktan eron siihen, että kun tarina säilyttää lumovoimansa jäämällä "auki", fakta puolestaan toteaa, sulkeutuu. Faktana voidaan pitää esimerkiksi sitä, että hehkulamppu tarvitsee sähköä toimiakseen. Voimme kuitenkin ilmaista asian muodossa: "Olipa kerran sähkö, joka sai hehkulampun eloon". Vastaavasti Torkki mainitsee (2014, 48), kuinka Wikipediakin voi välittää tietoa, mutta tarina on se, miten kuulemansa visualisoi ja mitä asioita siitä poimii muistettavaksi.

Tarinassa on myös havaittavissa intialaista pedagogiikan ajattelumallia – jos ihmisille jätetään kysymys, he palaavat luoksesi. Torkin mukaan tarina voidaan nähdä syynä, miksi jostakin asiasta puhutaan ja miksi siihen palataan uudestaan. (Torkki 2014, 24.) Tarinan voi kuvitella olevan olento, jonka mielessä on sama kysymys kuin meillä muilla biologisilla olioilla: miten pysymme hengissä? Jos tarinan mieltää siis tiedostavaksi olenoksi, sen on tiedettävä, minkälaiset tarinat jäävät useimmiten ihmisten mieliin, ja jotka he kokevat eteenpäin kertomisen arvoisiksi. (Torkki 2014, 37.)

Tämän alaluvun lopuksi voimme hieman pohtia AV-ARKKI-nettisivun Klassinen tarinankerronta -artikkelin avulla, miten tarina syntyy. Ensimmäiseksi tarvitaan idea. Se voi tulla tekijälleen mieleen vaikkapa unesta, omista henkilökohtaisista kokemuksista tai läheisen kokemuksista. Tarinalla on myös hyvä olla jokin tietty väite, vastaus kysymykseen, miksi se on tehty. Tämän ei tarvitse olla niin kirkas alussa, sillä se monesti muuttuu, kun tarinaa lähdetään syvemmin jalostamaan.

Seuraavaksi tarvitaan päähenkilö tai henkilöt. Niiden on hyvä olla mielenkiintoisia ja samaistuttavia hahmoja, jotta katsoja saadaan tykästymään niihin. Tätä avaamme lisää myöhemmässä luvussa Henkilöhahmot. Päähenkilöllä on erilaisia vastavoimia voitettavinaan. Tarinan juoni taas kertoo, miten niistä selviydytään, tai jopa tarinan tekijän tietoisesta valinnasta johtuen päähenkilö ei saavutakaan sitä, mitä on lähtenyt hakemaan. Tarinan etenemiseksi tarvitaan ristiriita, jokin jännitettä luova asia, jonka yrittää voittaa päästäkseen tavoitteeseensa. Tämä voi olla esimerkiksi totuus toista totuutta vastaan. Viimeiseksi tulee loppuratkaisu, jolloin nähdään, onko päähenkilö voittanut pahuuden tai saavuttanut sen, mitä hän lähti alussa hakemaan. Ei välttämättä ole tärkeää, saako päähenkilö toivomansa, vaan se, että tarina yllättää ja antaa jonkin opetuksen. Eli paljastaa katsojalle, miksi se on tehty. (AV-ARKKI n.d.)

### 2.1.1 Tarinaan sekoitetut käsitteet

Tarina on hyvin laaja käsite, ja usein siihen sekoitetaan puhekielessä muutamia käsitteitä. Nämä voivat, ainakin jossain tapauksessa, liittyä tarinaan. Ajattelimme kuitenkin, että tarinan määritelmää voisi selkeyttää rajaamalla nämä kaksi siihen useimmiten sekoitettua käsitettä erilleen.

Kokemuksemme mukaan **kertomus** on yleisimmin tarinaan sekoitettu käsite. Ainakin yksi selkeä ero tarinan ja kertomuksen välillä mielestämme on se, että kertomus on yleensä suullisesti kerrottu osa isommasta kokonaisuudesta, tarinasta. Tätä näkemystä puoltaa myös Torkki. Hän sanoo, että kertomus olisi tehokkain tapa esittää tarina (Torkki 2014, 49). Tämä viittaa mielestämme siihen, että kertomus esitetään useimmiten suullisesti, ja sen yksi määritelmä olisi täten vain tarinan esitysmuoto. Torkin mukaan lyhyissäkin kertomuksissa voi olla paljon merkitystä (Torkki 2014, 49). Kirjassaan Tarinan valta Torkki käyttää havainnollistavaa esimerkkiä talvisodasta. Puhuttaessa talvisodasta siihen liitetään tunteita, muistoja ja arvoja. Kuultaessa kertomuksia talvisodasta se saa koko talvisodan tarinan elämään – kertomukset saavat meidät eläytymään niihin. Torkin mukaan voi ajatella, että tarina on jäävuori ja kertomukset ovat siitä lohkeavia palasia. (Torkki 2014, 48–49.) Tarinan ja kertomuksen käsitteet

sekoitetaan toisiinsa varsinkin arkisessa puheessa. (Torkki 2014, 18). Toisaalta Torkki (2014, 48) toteaa myös, että tarinaa ja kertomusta ei kuitenkaan pysty kokonaan erottamaan toisistaan.

Myös Ikosen mukaan tarinaa ja kertomusta käytetään yleensä synonyymeinä puhekielessä (2008, 183). Kertomus ja tarina ovat kuitenkin erotettu toisistaan kertomuksen teoriassa – kertomuksessa kerrotaan tapahtumasarjasta, johon puolestaan tarinan käsitteellä viitataan (Prince 1987, 91 Ikosen 2008, 183 mukaan). Ikonen puhuu kertomuksen lisäksi myös **kerronnasta**. Kerronta ja tarina ovat erotettu Ikosen Tarina ja juoni -osiossa teoksessa Kirjallisuudentutkimuksen peruskäsitteitä (Alanko-Kahiluoto & Käkälä-Puumala 2008, 183–211). Sanana kerronta tarkoittaa jonkin objektin toistamista tai monistamista, kertausta, periaatteella “x kerrotaan y:llä” (Ikonen 2008, 184). Kertomuksen teorian käsitteenä kerronnalla tarkoitetaan sitä, kuinka fiktiivinen tai todellinen tapahtumasarja esitetään jonkin välineen, kuten kielen, avulla. Tarinasta saadaan materiaali, joka kerronnalla esitetään, järjestämällä se uudelleen jonkinlaisten rajausten mukaisesti. Tarinaa voidaan siis pitää kertomuksen sisällön tasona ja kertomusta puolestaan tarinan ilmaisun tasona. (Ikonen 2008, 184–185.)

Ikonen avaa myös Benvenisten mallia siitä, kuinka kerronta on subjektiivinen teko, kun taas tarina omaa objektiivisen järjestyksen, joka on jo itsestään olemassa. Kerronta siis viittaa kertovaan subjektiin, viestin lähettäjään, ja tarina on abstraktio tapahtumien puolueettomasta sisällöstä ja järjestyksestä. Kerronta on siis kommunikaatiota kertovan “minän” ja todellisen tai fiktiivisen “sinän” eli hänen, jolle tarina kerrotaan, välillä (Benveniste 1971, 206–207, Ikosen 2008, 185 mukaan.) Narratologiassa on olemassa puolestaan tekstin, kerronnan ja tarinan kolmijako. Siinä teksti on suullinen tai kirjoitettu esitys, materiaallinen väline, jonka kautta kertomus saadaan lähettäjältä vastaanottajalle. Kertova subjekti, eli kertoja, kertoo, mitä tarinan henkilöt tekevät ja kokevat. (Tammi 1992, 10–11, Ikosen 2008, 186, mukaan.)

Tarinan ja **juonen** ero on luultavasti tunnetuin. Yleinen muistisääntö näihin kahteen on, että tarina kertoo mitä ja juoni miten. Tämä käydään läpi esimerkiksi jo ensimmäisissä dioissa Arto Koskisen ja Teppo Nuutisen kurssilla Elokuvan

dramaturginen analyysi (2017), joka on edelleen osana TAMK:in medianomien koulutuskokonaisuutta. Myös Aaltonen huomauttaa siitä, että vaikka tarina ja juoni usein sekoitetaan keskenään, ne ovat eri asioita. Aaltosenkin mukaan tarina kertoo mistä on kysymys ja juoni puolestaan sen, miten tarina kerrotaan. (Aaltonen 2018, 66.) Ikosen mukaan kertomus edellyttää merkityksiä, joiden avulla tapahtumat yhdistyvät toisiinsa. Juonet rakentavat näitä merkityssuhteita, jotka eivät siis perustu vain tapahtumien peräkkäisyyteen. Tarina vastaa kysymykseen “mitä sitten tapahtui?”, kun taas juoni vastaa kysymykseen “miksi?”. (Forster 1927, 83, Ikosen 2008, 183 mukaan).

Tarina ja juoni nousevat pää- sekä välitavoitteista ja näiden esteistä (Aaltonen 2018, 66). Juoni voidaan jakaa elokuvassa pää- ja sivujuoneen (Aaltonen 2018, 134). Pääjuonen voisi ajatella kannattelevan tarinan ydintä, kun sivujuonet taas täydentävät sitä. Aaltonen kuvailee, kuinka sivujuonien tulee tukea pääjuonta, ne eivät voi olla mitä tahansa tapahtumasarjoja. Sivujuonet kulkevat rinnan elokuvan pääjuonen kanssa, kommentoiden ja varioiden sitä. Aaltonen käyttää havainnollistavaa esimerkkiä toimintaelokuvasta, jonka pääjuonena toimii seikkailullinen juoni, mutta sivujuonia ovat rakkaus- ja komediajuoni. Sivujuonilla pystytään myös valottamaan pääjuonen tulevia tapahtumia. (Aaltonen 2018, 134.) Toimintaelokuvassa voidaan nähdä esimerkiksi sivujuonen kautta ryppy rakkaudessa, joka ennakoii pääjuoneen kuuluvaa vastoinkäymistä. Sivujuonien linkittymistä pääjuoneen rikotaan kuitenkin usein esimerkiksi lastenelokuvissa, joissa sivujuonina voidaan nähdä sivuhenkilöiden toimintaa, mikä ei liity pääjuoneen. Tästä tunnettu esimerkki voisi olla Ice Age elokuvasarjan (2002–2016) orava, jonka näytetään jahtaavan tammenterhoa jokaisessa elokuvassa tämän vaikuttamatta päähenkilöiden tarinan kulkuun merkittävästi.

### **2.1.2 Tarinan arkkityyppi ja tarinankerronta**

Miksi jotkut tarinat puhuttelevat enemmän kuin toiset? Tarinoista ja niiden vaikuttavuudesta puhuttaessa on oleellista esitellä käsitteenä myös tarinoiden arkkityyppi. Käsittelemme lyhyesti myös tarinankerrontaa.

Joissain tarinoissa ei välttämättä ole samaistumispintaa samalla tavalla kuin toisissa. Jotkin tarinat ovat liian arkisia ja latteita, eikä niitä jaksaisi edes katsoa tai lukea loppuun. Torkki avaa sitä, mistä elokuvakriitikon tai vaikka päätoimittajan kokemus hyvästä tarinasta voi todellisuudessa kummuta. Hänen mukaansa he voivat tarkoittaa sitä, että tarina kosketti heidän tunteitaan. Ja tämä tapahtuu sen vuoksi, että tarina kytkeytyy johonkin **arkkityyppiin**. (Torkki 2014, 43.)

Tarinat, jotka usein kolahtavat kuulijaan tai katsojaan, ovat yleensä sitoutuneet johonkin tiettyyn draamalliseen asetelmaan. Tällaista asetelmaa sveitsiläinen Carl Jung kutsuu arkkityypiksi. (Torkki 2014, 39.) Arkkityyppejä on tuhansia, ellei jopa miljoonia, niin monta erilaista kuin on kertojiakin. Arkkityypit ovat tarinan tuttuja draamallisia asetelmia, jotka ovat tuhansia vuosia vanhoja. Arkkityyppi saattaa pitää sisällään tietynlaisen hahmon ominaisuuksineen, tiettyjä asetelmia tai juonikuvioita. (Torkki 2014, 39.) Esimerkki arkkityypin draamallisesta asetelmasta voisi olla tarina pienestä ja viattomasta ihmisestä, joka asettuu suurta ja voimakasta vihollista vastaan. Kukaan ei usko pienen ja viattoman henkilön voittoon, mutta lopulta hän saakin kukistettua ison ja vahvan vihollisensa. Hyvä voittaa pahan.

Myös McKee puhuu arkkityypin tarinoista. Hänen mukaansa ne luovat niin harvinaisia asetelmia ja hahmoja, että katsojat herkuttelevat jokaisessa yksityiskohdassa. Samalla näiden tarinoiden kertominen kuitenkin valottaa niin tosia ihmiskunnan konflikteja, että ne kulkeutuvat kulttuurista kulttuuriin. (McKee 1998, 4.) Torkin mukaan ihmiskunnan historian merkittävimpiä arkkityypin tarinoita ovat kapinallinen systeemiä vastaan, antaen esimerkin Sokrateesta, Aku Ankasta ja myöhemmin teoksessaan vielä Robin Hoodista. (Torkki 2014, 42, 44.) Ihmisiä kiinnostavat aina tarinat, joissa sankari tekee kaikkensa tavoittaakseen unelmaansa, tai jossa hän epäonnistuu tavoitteensa saavuttamisessa. (Torkki 2014, 38.)

Arkkityyppiin nojaava tarina ei kuitenkaan itsessään ole vaikuttava, ellei sitä osata kertoa vaikuttavasti. Hyvältä tarinankertojalta vaaditaan monipuolista ja rikasta elämäkokemusta, kykyä aistia tunteita ja myös taitoa herättää niitä eloon kuulijassaan tai katsojassaan. (Torkki 2014, 50–52.) Olemme sitä mieltä, että

vaikka yleissivistys tai elämänkokemus ei olisi korkealla tasolla, mutta jotain uutta haluaa luoda, on aina mahdollisuus tutustua tarvittaviin asioihin ja saada niistä lisää tietoa. Meidän ei valmiiksi tarvitse tietää kaikkea antiikin kreikasta ulkomuistista, mutta jos teemme elokuvan aiheesta, on mahdollista ottaa siitä selvää. Hyvä tarinankertoja tarvitsee myös luovuutta, osaamista ja kokemusta hahmon rakentamisessa (Torkki 2014, 52). Tämä tarkoittaa sitä, että on osattava antaa jokin tunnistettava muoto sisäiselle tunteelle. Tarinankertojan tulee siis hallita muotojen näkeminen – joillakin se on lahja, jotkut opettelevat sen elämänsä varrella. (Torkki 2014, 52.)

Elokvantekijä Andrew Stanton antaa TED-puheessaan havainnollistavan esimerkin tarinankerronnasta TED-YouTube-kanavalla (2012). Stantonin mukaan tarinankerronta ilman dialogia on kaikista puhtain muoto elokuvalliselle tarinankerronnalle. Stanton sanoo, että on saanut aavistukselleen vahvistuksen siitä, kuinka katsojat haluavat tehdä töitä ratkaisun eteen. Heille ei tulisi antaa vastausta “4”, vaan siihen johtava yhtälö, kuten “2+2”. Tarinankerrontaan liittyen voimme lainata myös McKeeta. Hän kertoo, kuinka hyvä tarinankerronta voittaa aina yleisön puolelleen, vaikka itse tarinan sisältö olisi niin sanotusti tyhjää triviaa. Vertailukohdaksi tälle McKee antaa sen, kuinka syvällisistä asioista voi saada hyvin latteaa ja epäkiinnostavaa huonolla tarinankerronnalla. (McKee 1998, 27.) McKeen mukaan kuitenkin niin sanotuista tyhjänpäiväisyyksistä voi saada myös aikaan hyviä tarinoita, jos niihin saa tarpeeksi raikkaan näkökulman tai tavan kertoa ne. Näin voi sekä yllättää katsojat samalla, kun heillä voi olla vahva samaistumispinta aiheeseen. (McKee 1998, 27–28). Olemme tästä samaa mieltä, vaikkakin kaikista vaikuttavimman tarinan saa nimenomaan syvällisen merkityksen omaavalla idealla, joka myös kerrotaan taitavasti.

## **2.2 Tarinan rakenne elokuvassa**

Elokuvan dramaturgisen analyysin kurssilla (Koskinen & Nuutinen 2017) meidän tuli kertoa vitsi. Opetus tästä oli, että jos osaa kertoa vitsin, osaa kertoa myös tarinan. Vitsissä on kuitenkin oma rakenteensa: esittely, kysymys tai kerronta sekä niin sanottu “punch line”, tässä tapauksessa suomennettuna lunastus. Tarinan rakenne elokuvassa on tähän melkein pä suoraan verrattavissa. Kun



katsomme elokuvia, niissä on usein huomattavissa samanlainen rakenne, genrestä riippumatta.

Elokuviissa toistuu usein tämän niin sanotun päärakenteen lisäksi monia muitakin samanlaisia rakenteita. **Montaasi** on yksi näistä. Voimme selittää montaasin elokuvassa yksinkertaisesti niin, että siinä nähdään toisiinsa liittyviä kuvia, jotka muodostavat yhdessä kokonaisuuden, merkityksen. Kuvilla tarkoitamme tässä liikkuvaa kuvaa. Montaasia voidaan käyttää esimerkiksi pienenä suvantona elokuvan tapahtumien keskellä, tai sillä voidaan tiivistää tarinan kerrontaa, näyttämällä pitkän aikavälin tapahtumat pienissä pätkissä, kohokohtien kautta. Sellainen nähdään mielestämme lähes jokaisessa elokuvassa, yleensä elokuvan keskikohdan paikkeilla, **midpointtia** ennen tai sen jälkeen. Koskisen (2020) mukaan midpoint ei ole vain lineaarinen elokuvan keskikohta, vaan siinä yleensä paljastetaan katsojalle, mistä elokuva todellisuudessa kertoo. Midpointissa tapahtuu yleensä jotain niin ratkaisevaa, ettei päähenkilöllä ole enää paluuta entiseen, ja tämän todellinen tavoite elokuvassa kirkastuu. Montaasin konkretisoi parhaiten esimerkki. Päiväni murmelina -elokuvassa (1993) päähenkilö joutuu elämään saman päivän yhä uudelleen ja uudelleen. Sen jälkeen, kun hän on kokeillut mielestään jo kaikkea, miten pääsisi pois tästä aikasilmutasta, nähdään elokuvan montaasi. Siinä päähenkilö tappaa itsensä eri keinoilla – hyppäämällä katolta, menemällä rekan eteen ja ottamalla leivänpaahtimen kylpyammeeseen. Silti hän herää joka aamu sängystään, täysin samalla tavalla kuin aiemminkin. Tällä montaasilla kuvataan mielestämme päähenkilön epätoivoa, luovuttamista. Samalla montaasi toimii siltana sille, kuinka asia alkavat oikeasti ratketa, kun päähenkilön todellinen, henkinen muutos alkaa. Kyseinen montaasikohta toimii näin ollen myös elokuvan midpointtina.

Alfred Hitchcock oli ranskalaisen elokuvaohjaaja ja -kriitikko François Truffautin idoli. YouTubessa julkaistu Dokumentti Hitchcock/Truffaut (2016) rakentuu Hitchcockin ja Truffautin haastattelu -tallenteen ympärille. Dokumentissa Hitchcockin elokuvallista tyyliä ja ratkaisuja kommentoivat myös muut kuuluisat elokuvantekijät, kuten Martin Scorsese ja David Fincher. Hitchcock kertoi yhden lempisanontansa olleen: "Logiikka on tylsää." Truffaut tiivistää, ettei Hitchcock tavoittele elokuvissaan epäuskottavuutta, muttei toisaalta välttelekään sitä, jos näkee sen hyödyllisenä. Hitchcock paljastaa Truffautin haastattelussa

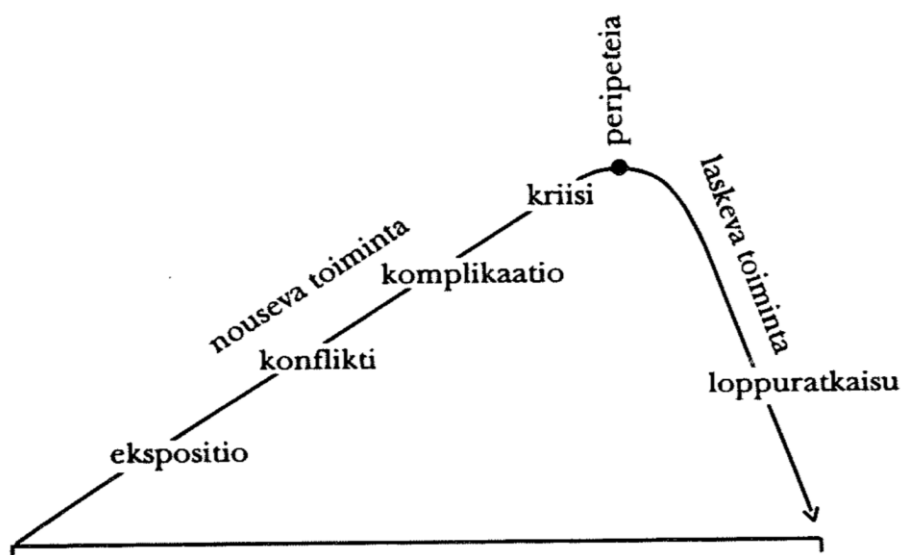
mieltivänsä usein sitä, että takertuuko hän liikaa tarinan nousevaan kaareen, vai tulisiko hänen kokeilla vapaampia kerronnan muotoja. Hän sanoo sen olevan välillä todella vaikeaa. Hitchcock toteaa myös, kuinka hahmon kanssa suoraan työskennellessä ne vievät usein mennessään. Hitchcockin voisi ajatella puhuvan tässä tarinan kaavasta, joka kohoaa perinteisesti elokuvan alusta saakka kohti loppuhuipennusta ja tämän jälkeistä häivytystä. Truffaut kysyy haastattelussa Hitchcockilta, että uneksiiko tämä usein, sillä nimenomaan kriitikoita ärsyttävä logiikka tuntuu unenomaiselta. Tähän Hitchcock vastaa kuitenkin, ettei vain koskaan halua tyytyä tavanomaisuuteen, koska ei pärjää sen kanssa. Kun aletaan puhua Psychosta, Hitchcock sanoo olleensa tyytyväinen katsojien tunnereaktioon. Hänelle vaikutti olevat tärkeää nimenomaan yleisön mielipide ja tunteet, vaikka hän tekikin elokuvista vahvasti itsensä näköisiä, yleensä perinteisistä säännöistä välittämättä. Silti dokumentin lopussa Hitchcockin kerrotaan pohtineen Truffautille sitä, olisiko hänen pitänyt kuitenkin olla kokeilevampi hahmojen ja kerronnan saralla, vai jäikö hän oman tyylinsä vangiksi. Kertoja kysyykin tämän jälkeen, että oliko Hitchcock lopulta taiteilija tai viihdyttävä? Perinteisen elokuvan rakenteen voi siis kokea rajoittavaksi menestyvä ja kuuluisakin elokuvantekijä.

McKee (1998, 3) puhuu puolestaan siitä, kuinka tarina perustuu periaatteille, ei säännöille. Hänen mukaansa säännön mukaan asiat pitää tehdä tietyllä tavalla, kun taas periaate sanoo: tämä toimii, ja on toiminut aina tähänkin asti. McKee painottaa tämän eron olevan kriittinen: Jännittyneet, kokemattomat käsikirjoittajat tottelevat sääntöjä. Kouluttamattomat, kapinalliset kirjoittajat rikkovat sääntöjä. Taiteilija hallitsee formaatin, rakenteen. Hän toteaa lopuksi, kuinka tarina on ikuinen, yleismaailmallinen muoto, ei kaava. Tällä ajattelemme McKeen tarkoittavan sitä, että vaikka tarinoilla on samankaltainen rakenne, ei ole kuitenkaan olemassa vain yhtä tiettyä kaavaa, jota seuraamalla pääsisi aina toimivaan lopputulokseen. Tämä pätee myös seuraavana esitettäviin dramaturgisiin malleihin.

## 2.2.1 Draaman kaari

Oleellista tarinoista puhuttaessa on esitellä draaman kaari. Niitä on olemassa monia erilaisia, mutta yksi tunnetuimmista on Freytagin malli (kuva 1). Draaman kaari on tarinoiden perusrakenne, jossa tarinaan kuuluu alku, keskikohta ja loppu. Tämä parsi on varsin tuttu elokuva- ja tv-alan opiskelijoille. Freytagin malli on kuitenkin yksityiskohtaisempi. Aaltonen esittelee tätä Käsikirjoittajan työkalut - kirjassaan. Kaavan nimi on peräisin saksalaiselta teatteritutkijalta, Gustav Freytagilta. Hän jakoi draaman viiteen eri näytökseen. Käyrän muodostaa vastavoimille perustuva toiminta, jonka vaiheet ovat ekspositio eli esittelyjakso, konflikti eli ristiriidan ilmaantuminen, komplikaatio eli kehittäminen, kriisi tai klimaksi sekä loppuratkaisu. (Aaltonen 2018, 81.)

Myös Ikonen avaa Freytagin mallia luvussaan Tarina ja juoni. Ikonen (2008, 194) mukaan tämä malli ei kuvaa vain juonen eri mahdollisuuksia, vaan on emotionaaliseen vaikutukseen tähtäävä suositus tavasta järjestää tapahtumia.



Freytagin malli

KUVA 1. Freytagin malli draaman viidestä eri näytöksestä (Aaltonen 2018, 81)

Draamallinen rakenne elokuvissa ja ohjelmissa juontaa klassiseen teatteriin. Rakenne muodostuu juonen ja sen ohjaaman toiminnan kehittymisenä.

Klassisessa teatterissa kohtausta yhdistää ajan, paikan sekä toiminnan yhtenäisyys. Perinteisesti näytelmät on jaettu kolmeen tai viiteen näytökseen, jotka seuraavat draaman rakennetta. Näytökset jakautuvat jaksoihin, ja nämä edelleen kohtauksiksi. Kohtaus vaihtuu aina ajan tai paikan vaihtuessa ja jakso puolestaan muodostuu sarjasta kohtauksia, joissa on sama ajatus tai idea. (Aaltonen 2018, 80–81.) Esimerkiksi Game of Thrones -sarjan (2011–2019) jaksorakenne muodostuu niin, että katsojille näytetään yhden jakson sisällä edelleen pienemmäksi pilkkoutuvaa jaksotusta, jotka muodostuvat kohtauksista, joissa seurataan vuorotellen eri henkilöitä.

Miten elokuva rakennetaan niin, että se tehoaa katsojiin ja saa heidät elämään henkilöiden mukana? Pohjoismaisten käsikirjoittajien ja tv-ohjelmantekijöiden keskuudessa on ollut hyvin suosittu asema ruotsalaisen dramaturgin Ola Olssonin malli. Olsson on ottanut selvää kerrontaperinteistä koskien menestyselokuvia sekä perinteisiä Hollywood-elokuvia. Olssonin mukaan kaikki hyvät elokuvat kulkevat saman kaavan mukaisesti. Olssonin mallissa sovelletaan klassisen draaman rakennetta ja se jakaa elokuvan kuuteen eri vaiheeseen. Näitä ovat alkusysäys, esittely, syventäminen, ristiriidan kärjistyminen, ratkaisu ja häivytyks. (Aaltonen 2018, 82.)

Olssonin kaavassa on monia yhtäläisyyksiä Freytagin mallin kanssa. Siihen on kuitenkin lisätty **alkusysäys**, jota Freytagin mallista ei lydy. Alkusysäyksen tarkoitus on herättää katsojan mielenkiinto ja toimia viestinä siitä, että elokuva alkaa. Alkusysäystä voidaan kutsua myös nimellä **inciting incident** viitaten siihen, kuinka tämä vaihe sysää päähenkilöä toimintaan ja herättää odotuksia katsojissa (Koskinen & Nuutinen 2017). Alkusysäys on ajallisesti lyhyt, mutta sen aikana tulisi herättää katsojan mielenkiinto siitä, mistä on kysymys ja kuinka tässä käy. Alkusysäys siis johdattaa elokuvan maailmaan, ja sen tulisi olla yhteydessä elokuvan perusristiriitaan. (Aaltonen 2018, 82.) Perusristiriidalla tarkoitetaan elokuvassa esimerkiksi sitä, kuinka päähenkilö haluaisi tulla maailmankuuluksi tanssijaksi, mutta hänen liikkumiskyvyssään ilmenee vakava ongelma.

Seuraavana mallissa puhutaan elokuvan esittelyvaiheesta eli **ekspositiosta**. Aaltonen lainaa George Bakeria, jonka mukaan onnistuneessa ekspositiossa tulee esitellä katsojalle mahdollisimman nopeasti tarinan henkilöt, keitä he ovat

ja missä, sekä heidän välillään olevat nykyiset sekä menneet suhteensa. Esille täytyy tulla myöskin se, mihin aikaan ja paikkaan itse tarina sijoittuu. Olssonin säännön mukaan ekspositiossa on tuotava esille myös hahmojen perusluonne ja heidän tahdonsuuntansa. (Aaltonen 2018, 82–83.) Ilman henkilöiden tahdonsuuntia ei olisi selvää, mihin elokuva etenee ja se voisi tuntua sekavalta. Elokuvasssa Shrek (2001) päähenkilön asuinpaikkaa suolle karkotetaan maanpakoon iso lauma taikaolentoja, ja Shrek voi lunastaa suonsa takaisin vain kuninkaan tahdon mukaan, pelastamalla torniin lukitun prinsessan, jonka kuningas haluaa vaimokseen. Shrekin tahdonsuuntana on siis saada kotinsa takaisin samanlaisena kuin se oli, joten hän lähtee kuninkaan määräämälle tehtävälle, mihin koko elokuva perustuu. Ilman heidän molempien tahdonsuuntaansa koko seikkailua ei tapahtuisi.

Aaltosen kirjassa lainataan myös Aristotelesta, jonka mukaan ekspositiossa tulee olla sellainen ongelma, jonka ratkaisemisesta koko näytelmä muodostuu. Oleellista ekspositiossa on siis se, että tarinan pääongelma tulee sen aikana esille. Tämä herättää katsojassa odotuksia, jotka voidaan joko lunastaa tai olla lunastamatta. Lunastamattomia istutuksia kutsutaan myös **valeistutuksiksi**. Lunastamatta jättäminen saattaa johtaa katsojan pettymiseen, mutta se voidaan tehdä myös tietoisesti, tehokeinona, jotta katsoja voidaan harkitusti yllättää. Hitchcock/Truffaut dokumentin (2016) perusteella taiteellisten kokeilujen sekä äärimmäisten kauhun elementtien lisäksi Hitchcock oli elokuvantekijä, joka halusi nimenomaan yllättää katsojansa, lähteä elokuvissaan suuntiin, jota katsojat eivät osanneet odottaa. Hitchcock oli ylpeä elokuviensa yllättävyydestä, ja hänen elokuvansa yleensä perustuivatkin yllättävyyden varaan. Lunastuksesta puhuttaessa Aaltonen käyttää kirjassaan esimerkkinä Hitchcockin elokuvaa Psykoa (1960). Siinä katsojat luulevat seuraavansa päähenkilöä, tunnetun näyttelijän esittämää toimistovirkailijaa, mutta tämä murhataankin heti elokuvan alkupuolella, minkä jälkeen aletaan seuraamaan syrjäisessä motellissa asuvaa psykopaattia. (Aaltonen 2018, 82–83.) Eksposition voisi mielestämme tiivistää elokuvan vaiheena niin, että siinä esitellään kattavasti ja tehokkaasti kaikki tarinaan oleellisesti liittyvät elementit, hahmot sekä maailma, missä eletään. Näin katsoja voi päätellä millainen tarina on kyseessä ja pohtia, mikä elokuvan maailmassa on mahdollista ja mikä ei.

Esittelyn jälkeen vuorossa on **syventäminen**. Tässä vaiheessa katsoja tulee saada eläytymään ja tuntemaan sympatiaa elokuvan henkilöitä, varsinkin päähenkilöä kohtaan. Käytännössä tämä tarkoittaa kohtausten luomista, jossa saadaan katsoja elokuvan päähenkilön puolelle esimerkiksi näyttämällä tämän inhimillisiä puolia tai hänen vaikeuksiaan. Tämä sympatia herättää mielenkiinnon katsojassa ja aidon halun tietää, mitä päähenkilölle tapahtuu. Tämä kohtaus sijoitetaan usein nimenomaan syventämisen vaiheeseen, ja sen voi löytää ainakin pitkistä elokuvista. (Aaltonen 2018, 83.)

Seuraavana mallissa puhutaan **ristiriidan kärjistymisestä**. Osapuolten väliset hyökkäykset, jatkuvat vedot ja vastavedot vievät elokuvaa kohti sen käännekohtaa eli mallin seuraavaa vaihetta, **loppuratkaisua**. Tätä kutsutaan myös pääkohtaukseksi, jossa elokuvassa päähenkilö laittaa kaiken likoon, ja joko voittaa tai häviää. (Aaltonen 2018, 84.) Elokuvan dramaturgisen analyysin kurssilla ristiriidan kärjistymisen vaiheesta käytettiin myös termiä **kiihdytys** (Koskinen & Nuutinen 2017).

Viimeisenä on **häivyty**s, elokuvan päätösjakso. Tässä vaiheessa katsoja pidetään vielä mukana seuraamassa, kuinka päähenkilö sopeutuu tapahtumiin, ja kuinka tarina kulkee loppuun pääkohtauksen ratkeamisen jälkeen. Katsoja pääsee siis jakamaan joko päähenkilön tavoitteen onnistumisen tai epäonnistumisen ja siitä seuraavat tunteet. Häivytytys tasoittaa synnytytetyt tunnekuohut ja viestii samalla katsojalle elokuvan loppumisesta. Näin katsoja siirretään takaisin omaan, oikeaan maailmaansa. (Aaltonen 2018, 84.) Olemme samaa mieltä Aaltosen kanssa siitä, että vaikka Olssonin malli on toimiva, sitäkään ei kannata täysin orjallisesti noudattaa. Mallista voi ottaa hyviä työkaluja, ja yhdistää niitä luovasti sekä kriittisesti omaan, ainutkertaiseen ideaansa.

## 2.2.2 Elokuvan kulku päähenkilön kautta

Mametin mukaan tärkeää tarinassa ei ole henkilöt, heidän ominaisuutensa, tapahtumapaikka tai edes se, miltä kuvat näyttävät. Tärkeintä on se, mistä tarinassa on kyse – mitä päähenkilö haluaa. Se, miten hän pyrkii tavoitteeseensa ja saavuttaako hän sen, pitää yleisön kiinnostuneena. Mamet kirjoittaa siitä,

kuinka elokuvaa käsikirjoittaessa on toistettava jatkuvasti kysymyksiä: “Mitä sankari haluaa? Mikä estää häntä saamasta sitä? Mitä tapahtuu, jos hän ei sitä saa?” Nämä kysymykset muodostavat Mametin mukaan loogisen rakenteen, luonnoksen, josta draamaa voidaan alkaa rakentaa. (Mamet 1998, 13.) Tämän näkökulman perusteella voimme siis ajatella, että päähenkilön tarpeet ja motiivit toimivat elokuvaa eteenpäin kuljettavina voimina.

Elokuvan dramaturginen analyysi -kurssilla (2017) TAMKin käsikirjoituksen lehtorit Arto Koskinen ja Teppo Nuutinen puhuivat tarinan kahdesta eri tasosta – **objektiivisesta** sekä **subjektiivisesta tasosta**. Objektiivisellä tasolla näemme toiminnalliset, konkreettisesti havaittavat raamit, joissa tarina kumpuaa päähenkilön **halusta**. Subjektiivisessä tasossa on nähtävissä päähenkilön kehitys tarinan aikana, joka muodostuu puolestaan päähenkilön todellisesta, sisäisestä **tarpeesta**. Asian voi selkeyttää jälleen esimerkin avulla. Disneyn elokuvassa *Mulan* (1998) nähdään, kuinka päähenkilö haluaa liittyä Kiinan sotilasjoukkoihin suojellakseen isäänsä ja säilyttääkseen perheensä kunnian. Tämä on tarinan objektiivinen taso. Tarinassa kuitenkin nähdään myös, kuinka Mulanin sisäinen tarve oli kuulua johonkin ja näin saada merkityksen tunnetta elämäänsä. Tätä voimme kutsua tarinan subjektiiviseksi tasoksi.

Elokuvan dramaturginen analyysi -kurssilla Koskinen (2017) painotti luennoissaan sitä, kuinka tarina etenee nimenomaan päähenkilön, ei objektiivisten tapahtumien kautta. Elokuvassa nähtäviä päähenkilön toiminnan suunnan muutoksia kutsutaan **plot pointeiksi**. Elokuvan päähenkilön ei tarvitse kuitenkaan olla henkilö tai ihminen. Päähenkilön asemassa voi olla myös jokin eloton asia, vaikkapa jumppapallo tai auto. Tai kuten lastenelokuvissa yleensä, päähenkilö voi olla eläin tai satuhahmo. Elokuva määrittelee oman maailmansa, sääntönsä. Riittää siis, että päähenkilö on uskottava tässä elokuvan omassa todellisuudessa. Aaltonen huomauttaa, että voimme nähdä elokuvien pääosassa myös ryhmän, kuten Akira Kurosawan elokuvassa *Seitsemän samuraita*. Nimensä mukaan tarinaa kuljettaa eteenpäin koko seitsemän samurain joukko. (Aaltonen 2018, 72.) Päähenkilöinä voi olla myös kaksikko, kuten ystävykset elokuvassa *Thelma ja Louise* (1991).

Aaltonen puhuu (2018, 133–134) siitä, kuinka jotkut kirjoittajat lähtevät rakentamaan tarinaa henkilöhahmojen kautta, ja toiset taas ensisijaisesti juonen kautta. Jälkimmäinen on Aaltosen mukaan henkilökeskeistä lähestymistapaa yleisempi. Juonikeskeisessä lähestymistavassa lähdetään siitä, että keksitään juonelle muun muassa sopiva rytmitys ja sommittelu. (Aaltonen 2018, 133–134). Tässä kohtaa juonen voisi rinnastaa nimenomaan siis erilaisiksi tapahtumakuvioiksi. Henkilökohtaisessa lähestymistavassa puolestaan kirjoittaja lähtee itse hahmojen kehittämisestä ja heihin tutustumisesta, ennen kuin alkaa miettiä itse tapahtumia. Kirjoittaja miettii sekä henkilöidensä ulkonäköpiirteet, kuin myös heidän sisäiset piirteensä. Hahmoille tulee kehittää myös elämänvaiheet ja henkilösuhteet. Jotkut kirjailijat eläytyvät hahmoja kehittäessään niin vahvasti, että ovat kertoneet hahmojensa alkaneen elää itsenäistä elämää. Tämän jälkeen kirjailijat tuntevat kirjaavansa tapahtumia hahmojensa tarinan kulusta, ennemmin kuin kontrolloisivat niitä itse. (Aaltonen 2018, 133.)

Medianomin koulutuslinjalla olemme oppineet, että sankari olisi sanan päähenkilö, **protagonisti** synonyymi. Tätä rinnastamista on ollut havaittavissa myös useissa tarinaa ja käsikirjoitusta käsittelevissä kirjoissa. Aaltosen mielestä taas protagonisti on usein sankari, mutta ne eivät ole sama asia. Elokuvan protagonisti siis voi olla sankari, jonkinlainen katsojien toivekuvien ilmentymä, jolle on tyypillistä sankarillinen käytös. Tällainen protagonisti on kuitenkin ongelma sen tuoman staattisuuden vuoksi – sankari on yleensä jo saavuttanut asemansa ja käynyt sisäiset taistelunsa. Tällöin protagonisti on niin sanottu valmis hahmo. Jos protagonisti ei elokuvan aikana lainkaan muutu tai kehity, voi elokuvasta tulla latteaa ja vain objektiivisesti tarkasteltava. (Aaltonen 2018, 72–73.) Katsoja ei tällöin välttämättä eläydy tarinaan niin vahvasti, sillä eläytyminen luodaan usein nimenomaan protagonistin hahmokehityksen kautta.

Protagoneista tulisikin Aaltosen mukaan luoda sympaattisia, jotta katsojien myötätunto heräisi protagonistia kohtaan, ja näin alkaisi pitämään tästä. Jos katsoja pitää elokuvan protagonistia, hän luultavasti pitää myös elokuvasta itsessään. (Aaltonen 2018, 72.) Mielestämme huono protagonisti todella tekee koko elokuvasta mitäänsanomattoman ja etäännyttävän. Tästä esimerkkinä mieleemme nousi Ihmeotukset ja niiden olinpaikat -elokuva (2016), jonka

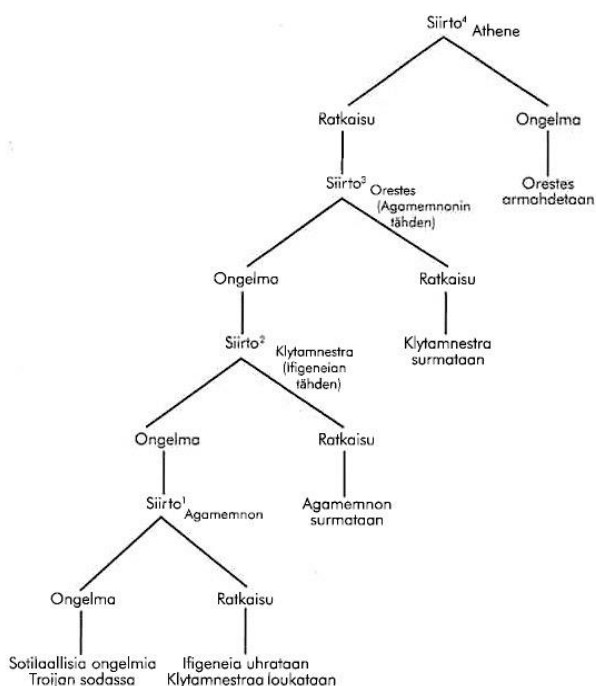


protagonisti ei tuntunut meistä lainkaan samaistuttavalta eikä edes mielenkiintoiselta seurattavalta. Heti elokuvan alussa tulisi tuoda esiin jokin asia, jolla saamme katsojan protagonistin puolelle. Tämän voi toteuttaa juuri myötätunnon avulla. (Aaltonen 2018, 72.) Mielestämme elokuvissa on todella usein huomattavissa nimienomaan tämä keino. Myötätunto muodostuu inhimillisyydestä ja ihmiset ovat lähtökohtaisesti aina altavastaaajien puolella. Käsikirjoittajan työkalut -kirjassa sanotaan, kuinka hahmoihin kirjoitetut heikot kohdat luovat heihin inhimillisyyttä, joka puolestaan luo samaistumista katsojassa. Supersankaritkin tarvitsevat heikkouksia. (Aaltonen 2018, 73.) On lukemattomia esimerkkejä siitä, kuinka protagonisti on menettänyt tavalla tai toisella jonkun itselleen tärkeän henkilön, ja tämä tuodaan esiin heti elokuvan alussa. Vaihtoehtoisesti menetys tapahtuu elokuvan alkupuolella. Yleisimmin menetetty henkilö on toinen vanhemmista tai molemmat, rakastettu tai oma lapsi. Tunnettuja esimerkkejä tästä ilmiöstä ovat elokuvat *Batman Begins* (2005), *P.S. Rakastan sinua* (2007) ja *The Revenant* (2015).

Kun protagonisti on heti elokuvan alussa alakynnessä, on luotu asetelma, jossa hän voi alkaa taistelemaan tietään parempaa elämää kohti. Samalla hänen sisäinen kehityksensä voi alkaa. Päästääkseen pois alakynnestä protagonisti joutuu tekemään ratkaisevia päätöksiä elämänsä suhteen. Lopputilanne protagonistin muutoksen myötä voi olla se, että hän on oppinut hyväksymään itsensä, häntä ympäröivän maailman, hän on kasvanut ihmisenä tai löytänyt elämänsä merkityksen. (Aaltonen 2018, 72.) Aaltonen toteaa myös, että aina elokuvassa protagonisti ei muutu hyvään suuntaan, vaan muutos voi olla myös kielteistä – hän voi tuhoutua moraalisesti, henkisesti tai fyysisesti. Tällainen muutos luo elokuvasta tragedian. (Aaltonen 2018, 72–73.)

Ikonen kertoo, että narratologit ovat kehittäneet tietynlaisia tarinan ”kielioppeja”. Näissä on jäsennetty tapahtumien etenemisen säännönmukaisuutta erilaisten kaavioiden ja graafisten mallien avulla. Esimerkkinä on käytetty Thomas G. Pavelin (1985, 29) skemaattista esitystä Atreidien sukutarusta, jolle perustuu muun muassa Aiskhyloksen *Oresteia*. Mallin lähtökohtana on kolmikanta, jossa toiminta on ongelma, henkilön tekemä siirto, ja siirrosta seuraa ratkaisu. (Pavelin 1985, 29, Ikonen 2008, 187 mukaan). Tämän mallin mukaan tarina etenee

protagonistin toiminnan kautta (kuva 2). Muita elokuvan henkilöitä käsittelemme erillisessä luvussa, Elokuviin henkilöhahmot alkaen sivulta 28.



KUVA 2. Skemaattinen esitys Oresteian tarinasta (Ikonen 2008, 187)

### 2.2.3 Elokuvallinen aika

Venäläisen elokuvaohjaaja Andrei Tarkovskin mukaan elokuva on ajan muovaamista, ja elokuville tyypillistä on juuri ajan manipulointi. Käsikirjoittaja käsittelee aikaa dramaturgian vaatimusten mukaan, laittaen tapahtumia luomalleen aikaskaalalle. (Aaltonen 2018, 67.) Audiovisuaalisten teosten ajasta puhuessa tulevat vastaan käsitteet **reaaliaika** sekä **draamallinen aika**. Reaaliajalla tarkoitetaan teoksen todellista kestoa, kun taas draamallinen aika on se ajanjakso, joka teoksessa esitetään. (Aaltonen 2018, 67.) Esimerkiksi mainosspotti voi kestää 10 sekuntia, mutta mainosspotin tapahtumat voivat sijoittua 10 tunnin ajalle. Elokuvista yleensä karsitaan pois kaikki, mikä ei ole draamalle oleellista. Tiiviyden ja täyteen tunne luodaan elokuvaan sillä, että siinä näytettäviä tapahtumia ja toimintoja tiivistetään. (Aaltonen 2018, 67.) Elokuvista puuttuvat usein esimerkiksi auton tai muiden ovien lukitseminen, vessassa käyminen ja muita ihmisille rutiininomaisia arkitoimintoja. Myös matkustamista

paikasta toiseen luonnollisesti tiivistetään. Kuka jaksaisikaan seurata esimerkiksi puolentoista tunnin ajamista toiseen kaupunkiin, paitsi Steven Knightin elokuvassa *Locke* (2013). Tähän sopiikin Aaltosen poimimat, Hitchcockin sanat: "Draama on elämää, josta on leikattu pois kaikki tylsät paikat." (Aaltonen 2018, 67).

Draamallinen aika voi olla lyhyempi, pidempi tai samanpituisen verrattuna reaaliaikaan. Aina aikaa ei siis vain tiivistetä, vaan sitä voidaan myös pidentää, venyttää, jolloin puhutaan laajennetusta ajasta (Aaltonen 2018, 68). Tätä ajan käsittelyn tapaa voidaan käyttää esimerkiksi jonkin asian dramatisoimiseksi. Aaltonen käyttää tästä esimerkkinä Sergei Eisensteinin kuuluisaa porraskohtausta *Panssarilaiva Potemk* -elokuvasta (1925). Siinä sotilasjoukko laskeutuu portaita, ja ihmiset väistyvät kauhuissaan heidän tieltään. Reaaliajassa portaiden alas kävely ei olisi kestänyt niin kauaa, kuin se elokuvassa kestää. Eisenstein luultavasti halusi tällä nimenomaan lisätä kohtauksen dramaattisuutta. Esimerkkinä puolestaan reaaliajan ja draamallisen ajan samanpituisuudesta voidaan pitää Montanan elokuvafestivaaleilla (2019) esitettyä *The Body Remembers When the World Broke Open* -elokuvaa. Siinä seurataan kahden naisen lomittain kietoutuvia tarinoita. Koko elokuva kuvattiin vain yhdellä otolla, mikä aiheutti sen, että esimerkiksi elokuvan aikana useamman kerran ajettavat automatkat kuljettiin elokuvan henkilöiden mukana reaaliajassa. Tuotannollisesti tämä on vaatinut varmasti paljon suunnittelua ja harjoittelua, mutta loi elokuvasta hyvin todentuntuisen.

Frank Kermoden mukaan juonellistaminen toimii ymmärtämisen perusmuotona. Hän kuvaa tarinaa ajan monotoniseksi etenemiseksi, jonka vertauskohteena toimii kellonääni, "tik-tak". (Kermode 1967, 44–45, Ikosen 2008, 194, mukaan.) Tällä vertauksella erotetaan kaksi ajankohtaa ja luodaan niiden välille keskikohta. Tämä luo ajasta inhimillistä antaen sille muodon, jossa alku on "tik" ja loppu "tak". Näiden intervalli ei ole vain ajallista peräkkäisyyttä, vaan merkityksellinen ajanjakso, jossa solmiutuvat yhteen havainto nykyhetkestä, muisto menneestä sekä odotus tulevasta. (Kermode 1967, 46, Ikosen 2008, 194, mukaan.)

Elokuvan lineaarisessa ajassa tapahtumat kulkevat kronologisessa järjestyksessä. Tämä on elokuvassa tarinan yleisin esitysmuoto. (Aaltonen 2018, 68.) Entäpä horisontaalinen aika ja vertikaalinen, eli filosofinen aika? Elokuva- ja

tv-käsikirjoittaja Tove Idströmin mukaan horisontaalinen aika on juoni, eli mitä elokuvassa tapahtuu. Vertikaalisessa ajassa puolestaan syvennetään näitä elokuvien tapahtumia – käsikirjoittaja voi varioida elokuvassa toistuvia asioita, kuten dialogia ja miljöötä. (Idström n.d., Aaltosen 2018, 68 mukaan.)

Käsikirjoittaja voi kuitenkin leikitellä ajalla, menneisyydellä, nykyisyydellä ja tulevaisuudella mielensä mukaan. Tätä tekee tunnetusti elokuvaohjaaja ja käsikirjoittaja Christopher Nolan. Aaltonen käyttää kirjassaan esimerkkinä Nolanin elokuvaa Memento, jossa tarina kerrotaan lopusta alkua kohden. (Aaltonen 2018, 69.) Tuoreempi esimerkki Nolanin leikittelystä ajalla on Tenet (2020), jota hän käsikirjoitti Helsingin sanomien elokuva-arvostelun mukaan yli kuuden vuoden ajan (Ahloth 2020). Tenetissä on hyvin monimutkainen aikakäsitys, joka rakentuu muun muassa siitä, että elokuvan aikana hypitään kahden eri todellisuuden välissä. Toisessa todellisuudessa aika kulkee tuntemallamme tavalla, lineaarisesti menneisyydestä tulevaan. Toisessa todellisuudessa aika kulkee kuitenkin taaksepäin. Protagonistit kulkevat näiden kahden eri todellisuuden välissä, ja katsojan täytyy todella keskittyä pysyäkseen juonessa mukana. Helsingin sanomien analyysissa Jussi Ahloth (2020) tiivistää rakenteen siten, että elokuva etenee puoleen väliin saakka tavanomaisesti, ja alkaa sitten palata takaperoisesti nähtyjen kohtausten läpi. Elokuvan aika taittuu siis kahtia – alku ja loppu kulkevat toisiaan kohti. Kaiken lisäksi elokuvan kolme keskeistä tapahtumaa tapahtuvat samanaikaisesti. Mielenkiintoinen ajatus oli myös se, että vaikka elokuvassa on alku ja loppu, emme kuitenkaan näe niitä. (Ahloth 2020.) Analyysissa selitetään myös **ajan pihtiliike**. Ajan pihtiliikkeessä sama tapahtuma käydään läpi kahdesti, edeten ajassa, mutta eri suuntiin. Tällöin katsoja saa jo etukäteen tietoa siitä, mitä tapahtuu. Ahlothin (2020) mukaan koko Tenet -elokuva onkin protagonistin suunnittelema pihtiliike.

Aaltonen kuitenkin toteaa, ettei elokuvan mutkikas rakenne tai juuri ajan vaikeaselkoinen esittäminen elokuvassa ole itseisarvo. (Aaltonen 2018, 69.) Ahlothin mukaan kuitenkin, esimerkkinä käyttämämme elokuvantekijä Nolan, kirjallisuutta opiskellut humanisti, on aidosti kiinnostunut ihmisen mielestä ja fysiikasta. Hänen elokuvansa eivät ole tarkoitettu pelkäksi kikkailuksi, vaan Nolan haluaa sekä yllättää katsojansa, kuin myös kertoa meille siitä, kuinka muistimme, havaintomme ja koko aikakäsityksemme pettävät. (Ahloth 2020.)

Usein elokuvissa on käytetty jännityksen luomiseen **aikalukkoa**. Siinä istutetaan jokin aikaraja, jonka sisällä jonkin asian on tapahduttava. Elokuvan dramaturgisen analyysin kurssilla aikalukosta käytettiin esimerkkinä Tuhkimoa, joka saa vain puoleen yöhön saakka aikaa, minkä jälkeen taian vaikutus katoaa. (Koskinen & Nuutinen 2017.) Usein jännitys muodostuu aikalukossa siitä, että jos henkilöhahmot eivät saa suoritettua annettua tehtävää tai tavoitetta, siitä on luvassa kohtalokkaat seuraukset.

## 2.3 Elokuvien henkilöhahmot

Tässä luvussa esittelemme ne henkilöhahmot, jotka ovat löydettävissä useimmista elokuvista. Hahmot ovat vahvasti yhteydessä elokuvan tarinaan ja ne ovat mielestämme myös mielenkiintoisin elokuvan elementti. Henkilöhahmot on nimetty niiden tarkoitusperien mukaan, ja näistä nimistä on pääteltävissä niiden funktio elokuvassa. Joskus hahmoilla voi kuitenkin olla samanaikaisesti monta eri roolia ja tarkoitusta samassa elokuvassa. Saman roolin omaavia hahmoja voi elokuvassa olla myös useampi.

### 2.3.1 Henkilöhahmojen nimitykset

Protagonistin ominaisuuksia ja tarkoitusta elokuvassa olemme jo esitelleet, joten jatketaan toiseksi tunnetuimmasta elokuvahahmosta, **vastustajasta**. Vastustajaa kutsutaan **antagonistiksi**. Aaltonen esittelee antagonistin protagonistin vastavoimaksi, joka elokuvaan täytyy luoda. Vastavoima voi olla henkilö tai joissain tapauksissa laajempi asia, kuten luonto tai yhteiskunta. Sisäisestä vastavoimasta puhuttaessa vastavoimana toimii protagonistin itse. Tyypiesimerkkejä antagonisteista voivat Aaltosen mukaan olla murhaaja, ymmärtämätön äiti, avaruusolento tai kilpakosija. Kun elokuva on rakennettu hyvin, antagonistikin voi olla samaistuttava hahmo. Vastavoiman tulisi olla vähintään mielenkiintoinen. (Aaltonen 2018, 73.) Jotkut katsojat voivat pitääkin enemmän elokuvien antagonisteista, samaistua näiden ideologiaan tai elämänhistoriaan vahvemmin kuin elokuvan protagonistin. Aaltonen lainaa

Hitchcockia, jonka mielestä elokuva on sitä parempi, mitä parempi konna siitä löytyy. (Truffaut/Hitchcock 1983, Aaltosen 2018, 73 mukaan). Esimerkkinä pidetystä antagonistista voidaan pitää Batman -elokuvasarjojen Jokeri -hahmoa. Vuonna 2019 ilmestyneessä Jokeri -elokuvassa protagonistina nähdään tämä Batmanin tunnettu vastustaja. Jokerin hahmoa aletaan sympatisoida sen karun elämän kautta esille tuodun inhimillisyyden takia. Juuri myötätunto ja inhimillisyys tekee hahmosta pidetyn, samaistuttavan, kuten tästä ilmiöstä aiemmin mainitsimmekin. Jokerin vastavoimana elokuvassa puolestaan nähdään voimakkaana yksi Aaltosen esimerkeistä, yhteiskunta.

**Auttaja** on elokuvissa nähtävä hahmo, joka on yleensä kokeneempi ja viisaampi henkilö, oppi-isä tai -äiti, tietynlainen mentori. Tämä hahmo pystyy auttamaan protagonistia saavuttamaan päämääränsä. Auttaja voi toimia neuvonantajana tai jopa osallistua mittelöön antagonistia vastaan. Jos protagonistin voimat ovat lopussa, auttaja voi myös taistella tämän puolesta, kunnes hän on taas voimissaan. Auttaja on staattinen hahmo, jossa ei tapahdu hahmokehitystä, niin kuin protagonistissa. On olemassa myös sankarin piirteitä omaavia auttajia. (Aaltonen 2018, 74.) Mainittakoon tästä esimerkkinä eläkkeelle vetäytynyt karatemestari Miyagi elokuvassa Karate Kid, jossa Miyagi toimii protagonistin auttajana (1984).

**Liikkeellepaneva henkilö** tekee jotain, mikä aloittaa vääjäämättömän tapahtumasarjan ja toimii näin juonta eteenpäin vievänä voimana. Usein liikkeellepanevana henkilönä nähdään elokuvien antagonisti, jonka teot ajavat protagonistin mukaan tapahtumien virtaan. Tämän hahmon ei tarvitse olla staattinen, mutta niissä ei yleensä ole hahmokehitystä nähtävillä. (Aaltonen 2018, 74). Jos liikkeellepaneva henkilö voi olla antagonisti, se voisi Aaltosen teoriaa soveltaen olla myöskin jokin yhtä henkilöä suurempi asia, joukko tai tapahtuma, kuten sota. Tällöin esimerkkinä voisi käyttää Galaksien välistä sotaa elokuvasarjassa Tähtien sota, joka ajaa protagonistit toimintaan ja kuljettaa näin elokuvaa eteenpäin.

**Portinvartija** on yleensä antagonistin liittolainen, jonka dramaturginen tehtävä on hidastaa tai koittaa kokonaan estää protagonistin tavoitteen saavuttaminen. Protagonistia testataan yleensä portinvartijan toimesta. Tämän edessä

protagonistin tulee käyttää nokkeluuttaan, voimiaan tai muita kykyjään edetäkseen päämääräänsä. Aaltosen esimerkeissä portinvartijoina voidaan nähdä hyvin vaihtelevia hahmoja, sotilaista töykeään bussikuskiin. (Aaltonen 2018, 75.) Harry Potter -elokuviissa Tylypahkan pihalla oleva Tällipuu on hyvä esimerkki klassisesta portinvartijasta. Tällipuu aiheuttaa elokuvissa hidasteita ja haasteita elokuvan protagonisteille useassa elokuvasarjan osassa. Portinvartijan ei tarvitse siis aina olla ihmishahmo.

**Airut** on eräänlainen viestintuoja, jonka ilmestymisellä indikoidaan, että jotakin tärkeää on tapahtumassa. Airut siis ennakoi elokuvan tapahtumia. Aaltonen (2018, 75) antaa teoksessaan esimerkin, että Airut voi olla unessa ilmestyvä isä, enkeli tai vaikka kolme itämaan tietäjää. Tästä päättelimme, että elokuvassa Leijonakuningas (1994) Simballe ilmestyvä Mufasan henki olisi elokuvan Airut, sillä kohtaus on juuri ennen Simban isoa henkistä muutosta ja loppuhuipennuksen tapahtumia.

**Kameleontti** on hahmo, joka elokuvan edetessä paljastuu toiseksi, miksi tätä on ensin luultu. Tämä hahmo voi siis näyttää todellisen luonteensa tai muuttaa kokonaan muotoaan. Kameleontit tuovat elokuvaan syvyyttä, sillä heistä pystytään tekemään moniulotteisia hahmoja, jotka tuovat elokuvaan jännitystä ja särmää. Kameleonttia käytetään, kun halutaan muistuttaa katsojaa siitä, ettei mikään ole yksinkertaista. (Aaltonen 2018, 75.) Tämä on myös hyvä tapa yllättää katsoja tai käänteisesti luoda **draamallista ironiaa**, jossa katsoja tietää kameleontin todellisen luonteen tai aiheet ennen esimerkiksi protagonistia. Draamallisella ironialla tarkoitetaan siis sitä, että katsoja tietää jonkin asian ennen draaman henkilöä, tai jostakin asiasta enemmän kuin draaman henkilö (Koskinen & Nuutinen 2017). Elokuvassa Inferno (2016), Dan Brownin kirjoihin perustuvan elokuvasarjan kolmannessa osassa on klassinen kameleontti toisena protagonistina. Protagonisti Robert Langdonin apuri, tohtori Sienna Brooks paljastuukin elokuvan loppupuolella antagonistiksi.

**Todistaja** on käsikirjoittajalle hyödykäs hahmo, sillä myös sen avulla katsojalle voidaan välittää sellaista tietoa, mitä esimerkiksi protagonistia ei vielä tiedä. Todistaja on jonkin tapahtuman tai tilanteen silminnäkijä, ja toimii yleensä apukeinona juonen eheyden säilyttämiselle. Tämä tekee siitä elokuvan kannalta

tärkeän hahmon. (Aaltonen 2018, 76.) Game of Thronesin ensimmäisellä tuotantokaudella todistajana toimii ensimmäisessä jaksossa (2011) nuori poika, Bran Stark, joka näkee Cersei ja Jaime Lannisterin rakastelevan tornissa. Tämä on muille sarjan hahmoille juonenkäännös, mitä he eivät vielä tiedä, ja minkä Lannisterit haluavat ehdottomasti pitää salassa. Stark työnnetään kohtauksen lopussa alas tornin ikkunasta.

**Varjo** on elokuvahahmo, jonka kehityskaari mukailee yleensä protagonistin kehityskaarta. Tämä kehityskaari voi olla positiivinen tai negatiivinen. Negatiivinen kehityskaari edustaa protagonistin synkkää puolta, kuten torjuttuja ja tuhoavia elementtejä. Positiivinen kehityskaari sisältää todennäköisiä, vielä toteutumattomia mahdollisuuksia. (Aaltonen 2018, 76.) Mielestämme varjo luo syvyyttä elokuvaan, sillä on uskottavampaa, että kehityskaari, oli se sitten positiivinen tai negatiivinen, tapahtuu muillekin kuin vain protagonistille. Tämä luo todentuntuisuutta elokuvan omien raamien sisällä. Hyvä esimerkki varjosta on Taru Sormusten herrasta elokuvatrilogian (2001–2003) hahmo Samvais Gamgi, protagonistin Frodon paras ystävä, joka elokuvien aikana muuttuu oikeastaan vielä Frodoa selkeämmin ujosta ja naiivista rohkeaksi ja henkisesti kypsemmäksi.

**Vastakohtan** tarkoitus on luoda erottuvuutta protagonistiin. (Aaltonen 2018, 77.) Elokuvan dramaturgisen analyysin kurssilla (2017) vastakohta -hahmoa kutsuttiin myös **peiliksi**. Nimi juontaa siitä, kuinka hahmon kehityskaari kulkee elokuvassa vastakkaiseen suuntaan verrattuna siihen hahmoon, jonka peili tämä on. (Nuutinen & Koskinen 2017.) Usein vastakohtista kirjoitetaan hahmoja, joilla on koomisia piirteitä (Aaltonen 2018, 77). Harry Potter -elokuvasarjan seitsemännessä osassa Harry Potter ja kuoleman varjelukset, osa 1 (2010) esiintyy hahmo nimeltään Mundungus Fletcher, joka on hahmona sekä koominen että pelokas – hän ei ota vastuuta teoistaan, vaan luovuttaa tiukan paikan tullen. Päinvastaisesti kuin protagonistin Harry, joka kohtaa kaikki vastaan tulevat haasteet olosuhteista riippumatta, antaen aina kaikkensa.

**Läheisin suhde** on elokuvassa hahmo, jonka kautta kirjoittaja saa helposti ja luontevasti välitettyä protagonistin ajatuksia ja tunteita katsojille. Tätä konkretisoiva esimerkki on Sherlock Holmesin läheisin ystävä ja apuri Watson, jolle tämä kertoo ääneen ajatuksistaan. (Aaltonen 2018, 77) Elokuvan



dramaturgisen analyysin kurssilla puhuttiin myös siitä, kuinka tällainen hahmo, **lähin**, toimii vain suhteessa läheiseen henkilöön, yleensä protagonistiin, eikä tämän tarvitse omata henkilökohtaista kehityskaarta. Kurssin mukaan lähimmän hahmon tarkoituksena on lujittaa tarinankerrontaa. (Nuutinen & Koskinen 2017.)

**Viiden minuutin vierailija** nähdään elokuvassa nimensä mukaan vain hetken ajan. Viiden minuutin vierailija esiintyy yleensä vain yhdessä kohtauksessa, ja tämä kohtaus voi toimia pienenä hengähdystaukona katsojille. (Aaltonen 2018, 77.) Elokuvan dramaturgisen analyysin kurssilla todettiin, että tämän hahmon tulisi myös kiteyttää koko elokuvan teema. (Nuutinen & Koskinen 2017.) Niin Aaltonen kirjassaan (2018, 77) kuin myös Nuutinen ja Koskinen kurssillaan (2017) käyttivät viiden minuutin vierailijasta esimerkkinä taksin takapenkillä istuvaa mustasukkaista aviomiestä Martin Scorsesen elokuvassa Taksikuski (1976).

### 2.3.2 Henkilöhahmojen tarkoitus elokuvan kulun kannalta

Tarina on järjestynyt kokonaisuus ja sen määrittely aikajanelle kertoo, että se järjestyy tietyn periaatteen mukaan. Tietyn rajallisen aikajakson sisällä tietyille henkilöille tapahtuneita tapahtumia kutsutaan tarinan otokseksi. Lisäämällä yksityiskohtia hahmojen informaatiosta tai muuttamalla tapahtumien mittakaavaa tarinaa voi aina täydentää. (Prince 1987, 92, Ikosen 2008, 185 mukaan.) Näin eri elokuvassa esiintyvien hahmojen esittelyn jälkeen haluamme syventää sitä, kuinka ne vaikuttavat elokuvan kulkuun. Vaikka hahmoilla on usein tietty funktionsa, niidenkään toiminta ei ole kiveen hakattua, vaan vaihtelee luonnollisesti elokuvien välillä.

Antagonisti esitellään yleensä elokuvan alkupuoliskolla, mikä luo elokuvan jännitettä – miten protagonistimme alkaa toimia tämän vastavoiman voittaakseen? Antagonistin voisikin siis ajatella määräävän elokuvan suuntaa. Protagonisti kohtaa antagonistin väijäämättömästi langettamia esteitä, joista protagonistimme on selvittävä. Antagonistin toiminta vaikuttaa siis yleensä suoraan tai välillisesti seurattavan protagonistimme toimintaan ja näin ollen koko

elokuvan kulkuun. Kuten Aaltonenkin (2018, 74) totesi, antagonisti toimii siis usein elokuvan liikkeelle panevana henkilönä, joka vie juonta eteenpäin.

Lopussa perinteisesti odottaa protagonistin ja antagonistin viimeinen, suurin yhteenotto, joka huipentuu jomman kumman voittoon. Elokuvan dramaturgisen analyysin kurssilla puhuttiin tämän huipentuman, **true climaxin** lisäksi myös **false climaxista**. Joissakin elokuvissa on rakennettu valheellinen huippukohta, false climax, johon tarinan luullaan loppuvan, mutta katsoja yllätetäänkin vielä kerran. (Nuutinen & Koskinen 2017.) Tällaista on nähtävissä usein supersankarielokuvissa. Antagonistin luullaan olevan päihitetty protagonistin toimesta, ja aletaan seuraamaan onnellista loppua. Nuutisen ja Koskisen mukaan true climax tapahtuu tällöin elokuvan häivytyksen aikana. Antagonisti palaa false climaxin jälkeen uudestaan taisteluun entistä vahvempana, ja protagonistin joutuu jälleen vastavoimansa eteen. (Nuutinen & Koskinen 2017.) False climax voi siis luoda elokuvaan jännitystä ja yllättävyyttä, korostaen myös true climaxia, elokuvan todellista huipentumaa. Näin antagonisti vaikuttaa elokuvan kulkuun vahvasti viimeisiin minuutteihin saakka.

Auttaja voi viedä elokuvaa eteenpäin esimerkiksi silloin, kun protagonistin on joko henkisesti tai fyysisesti heikossa tilassa. Auttaja voi motivoida protagonistia toimintaan tai hoivata tätä saadakseen hänet taas toimintakuntoon. Näin auttajan avulla pääsemme tietynlaisesta suvantovaiheesta taas eteenpäin. Toisaalta auttajan voisi ajatella tukevan protagonistin toimintakykyä koko elokuvan ajan, ollen tämän tuki ja turva.

Kuten Aaltonenkin totesi, liikkeellepaneva henkilö käynnistää tarinan ja vie sitä eteenpäin (Aaltonen 2018, 74). Liikkeellepanevan henkilön ei tarvitse aina olla elokuvan antagonisti, vaan se voi olla esimerkiksi protagonistin läheinen, joka voi auttajan tavoin motivoida protagonistia muutokseen ja käynnistää näin tapahtumien sarjan. Ilman liikkeellepanevaa henkilöä tarina voisi olla epäuskottava tai turhan staattinen. Luultavasti tämän henkilöä hahmon puuttuminen jättäisi protagonistin toiminnan riippuvaiseksi vain protagonistista itsestään tai täysin sattumanvaraiseksi. Yleensä elokuvissa protagonistin ei taistele olematonta vastaan, tai päätä muuttaa elämäänsä ilman, että häntä motivoisi joku tai jokin. Staattisuus olisi ylitsevuotavaa ilman liikkeellepanevan

henkilön olemassaoloa – tapahtumia ei yksinkertaisesti syntyisi ilman tätä henkilöä. Jotkut katsojat toisaalta pitävät niin sanotuista tunnelmointi - elokuvista, joissa tapahtumia ei juurikaan ole, vaan keskitytään esimerkiksi jonkin tietyn aikakauden esittelyyn ja tunnelmointiin. Hyvä esimerkki tästä on yksi Tarantinon elokuvista, *Once Upon Time in Hollywood* (2019). Jotkut kokivat sen olevan tylsä, suorastaan ajanhukkaa, kun taas toiset pitivät Hollywoodin kultajan perusteellisesta, visuaalisesti romantisoinnista, jossa alkaa tapahtua oikeastaan vasta aivan elokuvan lopussa.

Liikkellepanevan henkilöä vastakohtana elokuvassa voisi pitää portinvartijaa. Kuten aiemmin kerroimme, tämä hahmo usein hidastaa elokuvan kulkua. Mielestämme portinvartija ei täysin kuitenkaan pysäytä juonen etenemistä, vaan lisää siihen uusia tasoja. Portinvartijan ilmestymisellä saadaan jälleen luotua elokuvaan yllättävyyttä. Sillä voidaan myös aiheuttaa elokuvan protagonistille henkinen tai fyysinen vastoinkäyminen, mikä saa protagonistia miettimään omaa toimintaansa. Portinvartijan luoma vastoinkäyminen voi olla suuri tai pieni riippuen siitä, mikä on tämän todellinen rooli elokuvassa. Onko se esimerkiksi konduktööri, joka heittää protagonistin ulos junasta lipun puuttuessa, tai protagonistin rakastetun läheisin ystävä, joka kehottaa häntä häipymään kuvioista. Portinvartija siis luo elokuvaan motiivin eri juonenkäännteille.

Airut ei itsessään tuo elokuvaan toimintaan, mutta luo istutuksen tulevasta toiminnasta. Sitä voisi siis ajatella yhtenä tapana viestiä katsojalle tulevista, merkittävistä tapahtumista. Mielestämme tämä hahmo ei kuitenkaan ole välttämätön tarinan etenemisen kannalta, vaan tulevia tapahtumia voi luoda myös suoraan **istutusten** ja **lunastusten** kautta, käyttämättä tätä kyseistä henkilöä. Istutuksella tarkoitetaan sitä, että elokuvaan sisällytetään jokin pieni vihje tai informaatio katsojalle, joka myöhemmin elokuvassa lunastetaan. Tällöin lunastus ei tule täysin yllättäen, vaan tuntuu uskottavalta. Istutus voi myös luoda odotuksen tulevasta tapahtumasta. Koskisen ja Nuutisen mukaan istutuksilla ja lunastuksilla katsojan alitajuntaa manipuloidaan kuvamuistin avulla (2017). Esimerkiksi elokuvassa *The Others* (2001) protagonistista Grace Stewart pyytää pihaa hoitavaa Mr. Tuttlea etsimään hautakiviä tontilta. Tämä on ymmärrettävä pyyntö juuri Mr. Tuttlelle, sillä tämä on näytetty haravoimassa lehtiä pihalta jo aiemmin elokuvassa, ja katsoja on mieltänyt tämän pihan hoitajaksi.

Hautakivien etsimisen istutus lunastetaan elokuvassa pian, kun Mr. Tuttle nähdään salaa peittämässä hautakiviä harvoimillaan lehdillä.

Kameleontin paljastuminen saattaa olla elokuvassa hyvin iso ja merkittävä juonenkäänte. Näin ollen se voi muuttaa koko elokuvan suuntaa. Kameleontin paljastuminen saattaa vahvistaa antagonistia tai protagonistia lopputaistelun hetkellä tai saada nämä kyseenalaistamaan toimintaansa.

Todistaja toimii elokuvassa yleensä pelkkänä tiedonvälittäjänä, mutta voi tätä myöten edistää juonen kulkua merkittävällä tavalla. Kuten aiemmin mainittu, todistajan avulla joko katsojalle tai elokuvan henkilöille saadaan luonnollisella tavalla kerrottua jokin elokuvan kannalta merkittävä asia. Ilman tätä tietoa tapahtumat eivät välttämättä pääsisi etenemään ratkaisua kohti, tai aukeaisi elokuvan katsojille täysin. Todistaja voi olla hyvin tärkeä esimerkiksi rikoselokuvissa, jossa tämä elokuvalla näennäisesti merkityksetön hahmo todistaa jonkin asian, ja tämän tiedon saaminen on protagonistille avain antagonistin kukistamiseen. Myös todistaja voi siis toimia juonta eteenpäin vievänä hahmona.

Emme näe, että varjo vaikuttaisi suoraan elokuvan kulkuun, mutta sekin luo jälleen omalta osaltaan filosofista syvyyttä elokuvan kokonaisuuteen. Varjon voitaisiin ajatella vaikuttavan elokuvaan siis vertikaalisessa ajassa, mutta ei itse tapahtumien aikajanalla, horisontaalisessa ajassa. Mielestämme vastakohta tai peili -hahmon merkitys on elokuvissa sama kuin varjon.

Hieman samaan tapaan kuin todistajan, myös läheisen hahmon avulla voimme välittää tietoa. Läheisen kautta katsoja saa tietoa protagonistin ajatuksista ja tunteista, sanoittamalla niitä läheiselleen. Tämän avulla katsojat sekä pysyvät paremmin mukana elokuvan kerronnassa, kuin myös saavat tietoa protagonistin persoonasta ja luonteesta sekä toiminnan suunnasta. Protagonisti voi itse oivaltaa jonkin asian kertoessaan sitä ääneen läheiselleen, ja näin ollen toimia itselleen liikkeellepanevana voimana. Todistajan välittämään informaatioon on vahvemmin kytköksissä toiminta, kun taas läheinen hahmo tukee verbaalisesti välitettyä tietoa. Läheisenkin voisi näin ajatella tukevan jälleen elokuvan filosofista, ei toiminnallista sisältöä.

Nuutisen ja Koskisen (2017) mukaan viiden minuutin vierailija keskeyttää elokuvan juonen kuljetuksen hetkellisesti. Tämäkään hahmo ei siis suoranaisesti edistä elokuvan kulkua. Pieni hengähdystauko voi kuitenkin olla tarpeen ja eheyttää näin elokuvakokemusta. Esimerkiksi kauhuelokuvassa katsojaa pyritään pitämään mahdollisimman paljon jännityksessä, ja tällöin tämä hengähdystauko on paikallaan. Mielestämme vain yksi tunnetila ei kanna läpi koko elokuvan, vaan esimerkiksi huumori voi toimia sopivana kontrastin luojana kauhuelokuvissa. Puolestaan komediallinen elokuva ei välttämättä tarvitse tällaista hengähdystaukoa. Jos viiden minuutin vierailija tiivistää elokuvan teeman kohtauksessaan, syventää se elokuvaa vertikaalisella aikajanalla. Emme näe, että tämä hahmo olisi pakollinen elokuvan kulun tai kokonaisuuden kannalta, mutta se voi olla toimiva lisä.

## **2.4 Tarinan vaikuttavuudesta**

Haluamme puhua myös tarinoiden vaikuttavuuteen liittyvistä tekijöistä, sillä ne kiinnostavat meitä suuresti ja uskomme, että niiden esille tuominen hyödyttää muitakin aloittelevia elokuvantekijöitä. Meille on henkilökohtaisesti tärkeää, että katsojat vaikuttuvat tarinoista, joita elokuvaan luomme. Muuten emme edes opiskelisi tätä alaa tehdäksemme niitä. Tarinoiden vaikuttavuus syntyy mielestämme nimenomaan katsojien reaktioissa, joille koko teos on suunnattu. Mamet (2001, 41) tuo esiin kirjassaan myös sen näkökulman, että jos tekijät haluavat, että teos merkitsee jotakin yleisölle, sen pitää merkitä jotain myös tekijöille itselleen.

Vaikuttavuuden käsitteen monitahoisuuden ja -tulkintaisuuden vuoksi päätimme toteuttaa kyselyn, jotta saisimme siihen suoraan näkökulmia ja mielipiteitä media-alan tekijöiltä. Tässä osiossa käsittelemme näin ollen tarinan vaikuttavuuteen liittyviä elementtejä tekemämme kyselyn (liite 1) pohjalta. Google Forms -alustalla toteutettu kysely suunnattiin media-alalla työskenteleville sekä opiskeleville ja se lähetettiin heille sähköpostitse. Kyselyn tarkoitus oli selvittää media-alalla toimivien ihmisten kokemuksia sekä näkemyksiä tarinoiden vaikuttavuutta luovista elementeistä sekä itse vaikuttavuuden kokemuksesta.

Kyselylomakkeessa pyysimme vastaajia kertomaan myös media-alan ammattinsa tai opiskelusuuntauksensa. Näin ollen tiedämme, että vastaajien joukossa oli vain media-alan tekijöitä, kuten oli tarkoitus. Saimme kyselyyn yhteensä 24 vastausta. Vastaajien joukossa oli käsikirjoittajia, leikkaajia, kuvaajia, äänisuunnittelijoita, media-alan lehtoreita sekä ihmisiä tuotannon saralta. Kohdistimme näille media-alan tekijöille kahdeksan eri kysymystä, joista kahdessa oli valmiit vastausvaihtoehdot ja lopuissa kuudessa vapaasti kirjoitettavan tekstin osuus. Näillä vapailla osuuksilla halusimme varmistaa sen, ettemme liikaa suuntaisi vastaajien näkökulmia valmiiksi annettuihin vaihtoehtoihin. Vapaasti kirjoitettavilla osuuksilla uskoimme saavamme myös monivalintoja kattavampia vastauksia.

Ensimmäiseksi kysyimme, mitä vaikuttavuudella tarinassa vastaajien mielestä tarkoitetaan. Kaikista hallitsevin mielipide vastaajilla oli, että tarinoiden vaikuttavuus syntyy siitä, kun se herättää jonkin tunteen. Nämä tunteet voivat olla positiivisia, negatiivisia tai molempia. Toinen yleisimmin annettu vastaus liittyi siihen, että vaikuttavuuden kokemus syntyy, kun tarina antaa älyllisesti jonkin oivalluksen. Älyllisenä oivalluksena pidettiin sitä, että tarina antaa jotain uutta. Tällaisia asioita olivat vastaajien mukaan uusi näkökulma johonkin asiaan, jo ennalta tiedetyn asian vahvistus tai vastaavasti sen kyseenalaistus tai yllättävyys esimerkiksi mielenkiintoisella juonenkäänteellä. Kyseisen juonenkäänteen täytyy kuitenkin sopia elokuvassa nähtyyn maailmaan, jotta se koetaan vaikuttavana. Nämä älylliset oivallukset saavat katsojat miettimään tarinassa käsiteltyjä asioita, kuten sen teemaa, myös jälkikäteen. Vahvana mielipiteenä tulikin esiin se, että vaikuttavat tarinat jäävät mieleen pitkäksi aikaa, ja niihin halutaan palata yhä uudelleen. Lisäksi niitä halutaan kertoa eteenpäin. Voisikin ajatella, että vaikuttavan tarinan yhtenä mittarina olisi se, että katsoja haluaa kertoa teoksesta muille sekä suositella sitä katsottavaksi. Tarinaa rakentaessa tulisi näiden vastausten perusteella tähdätä siis ensisijaisesti siihen, että se saisi aikaan katsojassaan voimakkaita tunnereaktioita. Jos tarinaansa saa näiden lisäksi yhdistettyä älyllisiä oivalluksia voisi ajatella, että ne yhdessä takaavat teokselle näkyvyyttä sitä kautta, että ihmiset kokevat ne vaikuttaviksi ja haluavat sekä keskustella näkemästään että suositella niitä eteenpäin.

Seuraavaksi halusimme kysyä, onko vaikuttavuus yleensä hetkellinen kokemus vai koskeeko se koko tarinaa. Selvästi suurin osa vastaajista oli sitä mieltä, että vaikuttavuus koskee tai sen ainakin tulisi koskea koko tarinaa, vaikka huonossakin tarinassa voi olla yksittäisiä vaikuttavia kohtia. Meistä yksi vastauksista tiivisti hyvin enemmistön mielipiteen tätä kysymystä koskien: "Itse vaikuttavuus voi olla hetkellinen kokemus, mutta se vaatii tuekseen koko tarinan." Vaikuttavuus löytyi siis vastaajien mielestä erillisistä asioista ja hetkistä, mutta ollakseen vaikuttavia, ne tarvitsivat kontekstin, koko muun tarinan ja sen toteutuksen ympärilleen. Tarinan tapahtumia täytyy pohjustaa, jotta yksi osa tuntuu vaikuttavalta kokonaisuuden sisällä, ellei puhuta puhtaasti teknisestä tai esteettisestä toteutuksesta kumpuavasta vaikuttavuuden kokemuksesta. Esimerkkinä vaikuttavuuden kontekstista voisi olla kahden ihmisen kohtaaminen, jossa he halaavat ja itkevät. Henkilöiden tunteita voi toki peilata välittömästi, mutta ilman tietoa siitä, keitä he ovat ja mitä on tapahtunut tätä tilannetta ennen, voimakkaiden tunteiden kokemisen sijaan meissä saattaa herätä vain kysymyksiä. Kun taas meille on näytetty, kuinka henkilöt ovat erotettu toisistaan vastoin heidän tahtoaan, ja kuinka he ovat epätoivoisesti yrittäneet etsiä toisiaan vuosikausia, voi tämä jälleennäkeminen näyttäytyä katsojille paljon tunteita herättelevämpänä, vaikuttavampana kohtauksena. Mielenkiintoinen näkökulma oli myös se, että jos tarinan jokainen hetki on vaikuttava, tunnistaako vaikuttavuutta enää lainkaan? Vaikuttavina muistetaan yleensä vain tarinan yksittäiset hetket ja elementit, mutta kaikista niistä ei siis tarvitse, eikä ehkä voikaan, yrittää hioa universaalisti vaikuttavaa. Vastausten joukossa oli myös huomio siitä, kuinka vaikuttavuutta ei joskus tiedosta lainkaan. Se tuntuu niin luonnolliselta, ettei sitä erikseen mieti. Esimerkiksi tällöin vaikuttavuuden saattaa kokea vasta paljon myöhemmin teoksen näkemisen jälkeen.

Tämän jälkeen kysyimme minkälaisista tarinoista vastaajat yleensä vaikuttuvat, mitkä tarinat he kokevat kaikista vaikuttavimmiksi. Vastauksista nousi esille se, että useimmiten vastaajat vaikuttuvat tarinoista, joihin pystyy samaistua joko henkilöhahmojen tai aiheen kautta. Tätäkin enemmän vastauksista korostui kuitenkin se, kuinka tositapahtumiin perustuvat tarinat koetaan kaikista vaikuttavimpina. Esille tuotiin myös traagisuuden luoma vaikuttavuus sekä se, että vaikuttava tarina saa itkemään. Yhdymme näihin vastaajien mielipiteisiin. Yksi esimerkkinä käytetty teos oli Braveheart (1995). Tämä onkin tositapahtumiin

perustuva ja samalla myös traaginen tarina. Yksittäisiä poimintoja vastausten joukosta teimme siitä, että vaikuttavuuden kokemus vaihtelee jonkin verran myös omasta iästä sekä elämäntilanteesta riippuen.

Pyysimme katsojia antamaan esimerkin 1–3 audiovisuaalisesta teoksesta, jotka ovat vaikuttaneet heihin kaikista eniten ja perustelemaan miksi. Kysyimme myös, mitkä olivat ne tekijät, jotka loivat näihin teoksiin vaikuttavuutta. Tämä kysymys jakoi vastauksia kaikista eniten. Esimerkkejä oli laidasta laitaan, animaatiosta, sarjoista, historiallisista elokuvista ja yhdestä musiikkivideostakin. Yhtenäisyyttä sai eniten siitä, kuinka vaikuttavat teokset ovat tuntuneet vastaajista yleensä samaistuttavilta. Tämän kysymyksen kautta löytyi myös yhteneväisyyttä edellisiin vastauksiin siitä, mitkä asiat tarinoissa koetaan vaikuttaviksi. Yhdessä vastauksessa pohdittiin, että luoko vaikuttavan tarinan kaikista eniten se, että se koskettaa katsojaa henkilökohtaisella tasolla. Vastaavasti tarinat, jotka eivät kosketa tällä tasolla, eivät saisi aikaan yhtä vahvaa vaikuttavuuden kokemusta katsojassa. Yhtenä esimerkkinä toistui myös se, kuinka vaikuttava tarina on sellainen, jossa viaton henkilöhahmo kohtaa joko julman antagonistin tai koko maailma kohtelee häntä epäoikeudenmukaisesti, kuten elokuvassa Forrest Gump (1994). Oleellista on myös se, että tapahtumat ja henkilöt ovat uskottavia tarinan maailmassa. Tässä kohdassa tuotiin esille, kuinka jotkut teokset ovat kulkeneet vastaajien elämän mukana jo pidempään tai ne ovat tulleet vastaan tiettyssä, merkittävässä elämäntilanteessa. Tällöin varsinkin henkilöhahmot tuntuvat katsojille turvallisilta ja kotoisilta, niihin liittyy nostalgiaa. Henkilöhahmot saattavat tuntua jopa ystäviltä, ja heihin on muodostunut vahva emotionaalinen side. Näin ollen henkilöhahmoille tapahtuvat asiat tuntuvat vaikuttavilta katsojissa, sillä heihin on kiintynyt. Tästä ilmiöstä yksi vastaaja antoi esimerkkinä Dobbyn ja Dumbledoren koskettavat kuolemat elokuva-sarjassa Harry Potter (2001–2011). Keskeisten henkilöhahmojen poistuminen tarinasta traagisella tavalla voi olla hyvinkin vaikuttava kokemus.

Syvensimme edeltävää kysymystä vielä niin, että vastaajat saivat valmiit vastausvaihtoehdot seuraavaan kysymykseen. Vastaajien tuli valita kaikki ne elementit, jotka he muistavat mainitsemistaan vaikuttavista audiovisuaalisista tarinoista kaikista selkeimmin. Kahdestakymmenestäneljästä (24) vastaajasta yhdeksäntoista (19) valitsi elokuvan tunnelman. Seuraavaksi kaksitoista (12) valitsi herättelevän aiheen. Tämän jälkeen vaikuttavana elementtinä muistettiin



näyttelijäntyö, jonka valitsi yksitoista (11) vastaajaa. Melkein tasoissa tuli tietty kohta, kymmenellä (10) äänellä. Tasoissa oli musiikin ja yllättävän juonenkäänteen vaikuttavuus yhdeksällä (9) äänellä. Onnistuneen teknisen toteutuksen valitsi vain kahdeksan (8) henkilöä vastaajista.

Media-alan tekijöiltä halusimme nimenomaan kuulla siitä, mitkä audiovisuaalisen tarinan toteutuksen tuotantovaiheet luovat tarinan vaikuttavuutta. Vastauksissa korostuu selkeästi se, kuinka sisältö on kaikkein tärkein, ei tekninen toteutus. Tämä puoltaa aiempaa tulosta siitä, että elokuvista jää, ainakin vastaajiemme mukaan, kaikista selkeimmin mieleen tunne. Tarinan tekninen toteutus voi olla epäonnistunut, mutta silti itse tarina voidaan kokea hyvin vaikuttavana. Esimerkkinä tästä meille molemmille tuli mieleen elokuva Pahat pojat (2003). Elokuva opiskelleena siinä pistää silmään kuvaus sekä leikkaus. Elokuvasa on monia käsivaralla kuvattuja, sekavia ottoja erikoisilla rajauksilla sekä hypähtäviä leikkauksia näiden kuvien välillä. Elokuva on kuitenkin jäänyt mieleemme, sillä siinä onnistunut näyttelijäntyö, elokuvan tarina ja vaikuttava loppu luovat yhdessä vaikuttavan kokonaisuuden.

Monet vastaajista olivat sitä mieltä, että kaikkien tuotantovaiheiden tulee toimia, ja ne ovat suorassa yhteydessä toisiinsa. Annetuista kolmesta vaihtoehdosta, esituotannosta, tuotannosta ja jälkituotannosta kuitenkin ennakkotuotantoa ja siinä nimenomaan käsikirjoitusta korostettiin vastauksissa kaikista eniten. Käsikirjoituksesta todettiin kuitenkin, että tekninen toteutus on koko sisällön mahdollistaja, sillä teknisellä toteutuksella käsikirjoitus luodaan eloon. Kahdessa vastauksessa todettiin, kuinka käsikirjoituksessa pitää olla vahva tarina, jota enää vain korostetaan muissa tuotannon vaiheissa. Jokaisen osaston tulee ymmärtää, mikä tekee juuri kyseisestä tarinasta merkityksellisen, ja miten he voivat omalla työvaiheellaan ja työpanoksellaan saada sen parhaiten esiin. Vastauksissa tuotiin esiin myös näkökulma, kuinka yksinkertainen kuvallinen toteutus sekä musiikin pois jättäminen voivat luoda vaikuttavuutta yhdessä tarinassa, mutta olla väärä ratkaisu toisessa. Vaikuttavan audiovisuaalisen teoksen tekemiseen ei ole siis vain yhtä ainoaa reseptiä. Vastauksissa tuotiin hyvin esiin myös se tosiasia,

että huonoa tarinaa ei voida enää pelastaa esimerkiksi mestarillisella kuvauksella tai musiikilla.

Viimeisen kysymyksen vastausjakauma oli mielestämme selkeä. Vastauksista korostui tasoihin tulleet mielipiteet siitä, mikä asia koetaan kaikista eniten vaikuttavuutta luovaksi tekijäksi tarinoissa. Nämä olivat tunteiden herättäminen tarinan henkilöiden avulla sekä tunteiden herättäminen sisällöllisten asioiden avulla. Kolmanneksi valikoitui tarinan sisältö. Tämä vahvistaa jälleen aiempia kyselyn tuloksia siitä, kuinka vaikuttavan kokemuksen luo tarinasta välittyvä tunne sekä itse tarina.

### 3 KUVAAJAN NÄKEMYKSIÄ TARINAN ONNISTUNEESTA TOTEUTUKSESTA ELOKUVASSA

Päätin lähestyä tarinan onnistunutta toteutusta siitä näkökulmasta, minkälaisia mahdollisuuksia kameralla on tehdä ja toteuttaa erilaisia kuvia. Kaikki osat vaikuttavat kaikkeen, ja kamera on oleellinen osa elokuvan toteutumista, ilman sitä ei olisi näyteltyä elokuvaa. Koen, että ilman elementtejä, jotka tulevissa luvuissa mainitsen ei todennäköisesti syntyisi hyvää elokuvaa. Jotta osuudestani ei tulisi liian pitkä, käsittelin mielestäni vain tärkeimpiä osa-alueita elokuvaajan työssä.

#### 3.1 Rajaaminen ja kuvakoot

Tässä luvussa aiheena ovat eri kuvakoot sekä kuvan rajaaminen. Käsittelen myös hieman plastista sommittelua, eli kompositiota. Tarkastelin aiheita siitä näkökulmasta, mistä rakentuu hyvä ja onnistunut teos. Tampereen ammattikorkeakoulun käsikirjoituksen lehtorin, Arto Koskisen (2020) mukaan rajaamisen ja kuvakokojen ydinajatuksena toimii tietty käsikirjoituksellinen tai ohjauksellinen informaatio, joka halutaan välittää katsojalle ohjaamalla tämän huomio kyseiseen annettuun informaatioon.

Rajaus on sitä, mitä katsojalle annetaan nähtäväksi ja kuultavaksi. Kuvakulmien ja kuvakokojen valinta ovat rajaamista, tietenkään unohtamatta kuvan sisäistä sommittelua. (Pirilä & Kivi 2005, 101.) Nämä ovat tärkeitä valintoja pitämään elokuvan kokonaisuus eheänä. Elokuva kuvataan otos kerrallaan, kohtaus kerrallaan, ajanjakso kerrallaan. Elokuva tehdään pienissä osissa ja kuvaajan on aina tiedostettava tekevänsä isompaa kokonaisuutta. Tarkoitin tällä sitä, että jokaisen yksittäisen kuvan on palveltava elokuvan merkitystä, jokaisen kuvan ja pienen osan täytyy olla tarkkaan harkittu ja mietitty. Tällöin on tärkeää kuvata kerronnan kannalta tärkeä toiminta ja tapahtumat, kaikki epäolennainen jätetään pois kuvasta (Pirilä & Kivi 2005, 101). Oppimani mukaan kuvaan ei voi asetella mielivaltaisesti aivan mitä sattuu. Pirilän ja kiven (2005, 101) mukaan sanoman selkeäksi välittämiseksi on elokuvan tiettyjä elementtejä ja asioita korostettava enemmän kuin muita, vähemmän tärkeitä asioita kokonaisuutta ajatellen. Kaikki

asiat tai elementit, jotka eivät ole tärkeitä ja häiritsevät katsojaa, jätetään rajauksen ulkopuolelle, pois kuvasta.

Rajaamalla ei vain näytetä asioita, sillä voidaan myös pimittää tietoa tai viivyttää myöhemmin esille tuotavia kerronnallisia elementtejä. Tämänkin ratkaisun käyttämisen tulee vaalia teoksen kerrontatapaa ja tyyliä, kuten Pirilä ja Kivi (2005, 101) kirjassaanakin toteavat. Esimerkkinä voisinkin mainita Harry Potter ja Viisasten kivi -elokuvan (2001), jossa protagonistit Harry, Hermione ja Ron löytävät lattialuukun kielletyltä alueelta koulua. Rajaus on tehty niin, että ensin näytetään luukku, jonka jälkeen paljastetaan iso kolmipäinen koira vartioimassa sitä. Näin saadaan kohtaukseen yllättävyyttä ja paljastetaan taas yksi iso este protagonistin matkalla tavoitteeseensa. Aihetta sekä elokuvan todellisuutta rajaamalla, tekijä joutuu aina valintojen eteen. Hän joutuu valitsemaan, mitkä tehtävät rajaukset muovaavat todellisuutta tekijän haluttuun suuntaan. Samalla myös tekijä ottaa joko tiedostamattaan tai tiedostaen asioihin kantaa valitsemallaan rajauksella. Halusi tekijä sitä tai ei. (Pirilä & Kivi, 2005, 101.) Rajauksessa ei kiinnitetä huomiota pelkästään teknisyyteen tai estetiikkaan, rajaus on moniulotteinen ja laaja dramaturginen ratkaisu (Pirilä & Kivi, 2005, 101). Toki kuvaajan on tiedettävä keinot ja mahdollisuudet, joilla hän saa tarinan tuotua eloon, teknisyyks on vain yksi osa osaavan kuvaajan ammattitaitoa. Elokuvan tapahtumien tallentamisessa kuvauksen aikana ja kameran ollessa tallennustilassa, joutuu tekemään suuria ja haasteellisia päätöksiä nopeasti. Rajauksen ulkopuolelle joutuu usein jättämään monia asioita ja elementtejä. Kuitenkaan kuvan rajauksen lähtökohtana ei välttämättä ole päätapahtuman tallentaminen ja dokumentointi vaan muut sisällölliset tekijät. (Pirilä & Kivi, 2005, 103.) Esimerkiksi jos elokuvassa tapahtuu fyysinen tappelu rakastavaisten kesken, voisimme elokuvan tekijöinä ja kuvaajina näyttää tappelusta syntyvät varjot seinää ja lipastoa vasten, näyttäessämme rakastavaisten yhteiskuvia lipaston päällä. Näin saisimme jopa merkittävämmän tunteen luotua toiminnasta ilman, että suoraan näyttäisimme fyysisen toiminnan pariskunnan välillä. Saman voi tehdä myös pelkästään esimerkiksi äänen avulla ilman, että näyttäisimme varjoja seinällä ja lipastolla.

Otos on aina rajattu pituus elokuvassa näytettävästä ajasta. Katsojalle näytetään rajattuja osia elokuvassa tapahtuvasta ajasta ja katsoja myös kokoaa osat kokonaisuudeksi omassa mielessään (Pirilä & Kivi, 2005, 103). Kaikkea ei

tarvitse näyttää, hyvän elokuvan tekijän tunnistaa mielestäni hänen tavastaan paljastaa vaan tietty määrä informaatiota. Parhaiten tämä tapahtuu pelkistetysti, antamalla riittävästi tietoa katsojalle ulkopuolisesta maailmasta ja tapahtumaympäristöstä, mutta kuitenkin jättämällä katsojalle arvauksen varaan asioita. (Pirilä & Kivi, 2005, 103.) Omasta mielestäni jos elokuvassa rautalangasta väentämällä väentäen näytetään toimintaa, puhetta ja ympäristöä, minun kykyäni hahmottaa tarinaa aliarvioidaan. Kuten Pirilä ja Kivi (2005, 103) kirjassaan toteavatkin, liian pointtaava kerronta otoksia kuvattaessa on katsojan oivalluskyvyn aliarvioimista.

Elokuvassa on tärkeää näyttää tapahtumapaikat, jotta katsoja pysyy kerronnassa mukana ja on tietoinen ajasta sekä paikasta (Pirilä & Kivi, 2005, 103). Olen huomannut, että elokuvan tyyli täytyy kuvaajana huomioida tarkasti, joskus riittää vain yksi otos kadusta. Joskus taas vaaditaan enemmän koko kaupungin esittelyä, josta luonnollisesti siirrytään kadun esittelyyn, josta taas siirrytään talon ja huoneiston esittelyyn missä itse tarina ja toiminta tapahtuu. On hyvä näyttää katsojalle elokuvan alussa, ollaanko keskiajalla, nykymaailmassa tai fiktiivisessä tulevaisuudessa. Se tehdään selkeimmin kuvien avulla. Pirilä ja Kivi (2005, 105) toteaa kirjassaan, että rajauksessa korostuu teoksen tunnelma ja tekijöiden luoma visio. Se voi olla pelkistetty tai moniulotteinen, kuitenkin rajaus voi sisältää tulevien tapahtumien ennakointia, istutuksia, jotka ovat elokuvan alku ja keskivaiheilla pieniä yksityiskohtia. Elokuvan edetessä nämä pienet yksityiskohdat saavat suuremman merkityksen. Rajauksessa voidaan näyttää hienovaraisesti ja huomaamattomasti henkilö tai esine. Vasta elokuvan tulevissa tapahtumissa saa merkittävän merkityksen. Tällaisia niin sanottuja juonihämäyksiä on varsinkin rikosaiheisissa tarinoissa. Rajatessaan kuvaa, kuvaajan on otettava huomioon todella iso määrä sisältöön ja kerrontaan kuuluvia asioita. Tekijän on sisäistettävä jo kuvatessaan ja kuvaustilanteessa, mihin yhteyteen kyseinen otos sijoittuu lopullisessa elokuvassa.

Seuraavaksi tarkastelussa ovat kuvakoot. Mittakaavat eli kuvakoot on määritelty ja käyttöön otettu oikeastaan siitä syystä, että se helpottaa viestintää eri tuotantovaiheissa. Yksinkertaisesti kun on samanlainen kieli, helpottaa se kommunikointia tekijöiden keskuudessa. On helpompaa työskennellä, kun elokuvan tekijöillä on yhteisiä suuntaa antavia käsitteitä, esimerkiksi yhteinen

mielikuva kokokuvasta ja erikoislähikuvasta. (Pirilä & Kivi, 2005, 113.) Alempana on nähtävillä kuva, jossa näkyvät standardoidut kuvakoot (kuva 3). Mittakaavoissa ja kuvakoko'oissa on pohjimmiltaan kyse kuitenkin aina rajauksesta. Mitään tiettyä tarkkaa ja orjallisesti noudatettavaa matemaattista kuvakokojärjestelmää ei kuitenkaan ole olemassa. Kuvakoot ovat muunneltavissa ja jokaisen kuvaajan itse päätettävissä. (Pirilä & Kivi, 2005, 113.) Käytännössä on olemassa monta oikeanlaista rajausta, kun jotain tapahtumaa tai toimintaa tallennetaan kameralle, sillä jokaisella kuvaajalla on oma mielipiteensä siitä, mikä on yksi oikea rajausta ja näin ollen jokainen kuvaaja tekisi myös erilaiset taiteelliset ratkaisunsa toimintaa tallentaessa. Yhtenä perimmäisempänä ajatuksena kuvakokoa valittaessa on pidettävä mielessä, että täytyy valita sellaiset kuvakoot, jotka katsojakin ymmärtää olevan osa isompaa kokonaisuutta ja jotka välittävät tekijän luoman elokuvan merkityksen katsojalle. (Pirilä & Kivi, 2005, 113.)

Kokemukseni mukaan elokuvassa ei voi olla mitään turhaa, tai äärimmäisiä kuvakoon vaihteluita. Isoimpia virheitä ovat myös liian pienet kuvakoon vaihtelut, jolloin katsoja ei edes tajua, että kuvakoko on muuttunut. Katsojalle saattaa tulla vain tönkkö vaikutelma elokuvan kulusta, ikään kuin kerronta olisi töksähtänyt ja siinä olisi ollut selvä virhe. Pirilän ja Kiven (2005, 113) mukaan kuvakokoja valittaessa täytyy ottaa huomioon kyseisen otosta edeltävät otokset ja sen jälkeen tulevat otokset, ja huomioitava niiden yhteen sopivuus. Tämä ei ole ainut asia mikä ohjaa kuvakokojen valintoja. Täytyy aina muistaa, että elokuvan tunnelma ja tyylitekijät muovaavat valintojamme kuvaajina.



Yleiskuva (YK)



Laaja kokokuva (LKK)



Kokokuva (KK)



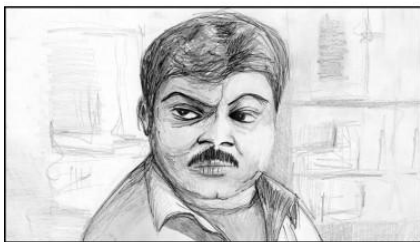
Laaja puolikuva (LPK)



Puolikuva (PK)



Puolilähikuva (PLK)



Lähikuva (LK)



Erikoislähikuva (ELK)

### KUVA 3. Standardoidut kuvakoot (Apogee Oy)

Se, että **otostila** on rajattu oikein, tarkoittakoon oikealla rajauksella sitten estetiikkaa tai kerronnallisuutta, ei se ole vielä itsessään tarpeeksi. Liikkuvan kuvan plastiset sommittelutekijät on otettava myös huomioon. (Pirilä & Kivi, 2005, 108.) Otostilalla tarkoitan sitä, mitä kameran **etsimessä** näkyy sillä hetkellä, kun kameralla tallennus aloitetaan ja lopetetaan. Etsin taas tarkoittaa sitä osaa kamerasta, mistä katsotaan kameran näyttämää kuvaa. Rajauksen plastisen rakenteen saa otettua selville siten, että yksinkertaistaa kaiken kuvassa näkyvän yksinkertaisiksi muodoiksi (Pirilä & Kivi, 2005, 108). Esimerkiksi jos kuvassa ja rajauksessa näkyy ihminen sekä pöytä, muutetaan mielessä pöytä neliöksi ja ihminen yksinkertaiseksi perusmuodoksi. Kun näkyvästä karsitaan kaikki turha pois, jäljellä jäävät pelkästään abstraktit muodot. Tähän kuuluu myös niiden liikkeet ja niissä tapahtuvat muutokset. Näiden käsitteellisten tekijöiden ilmaisu

on plastista sommittelua. Otostilaa tallentaessa näiden peruselementtien liikkeitä, paikkaa, suuntia ja lukumäärää säädellessä voidaan vaikuttaa plastisten elementtien välillä syntyvään jännitteeseen. Otostilassa näkyvä on koko ajan liikkeessä, siksi elokuvan sommittelukin on dynaamista. (Pirilä & Kivi, 2005, 108.) Haasteita tämä luo siksi, että on otettava lukematon määrä asioita huomioon elokuvaa kuvattaessa. Kokemukseni mukaan on tehtävä tärkeitä päätöksiä ja osattava nähdä edessä näkyvä ja kameran etsimestä näkyvä todellisuus yksinkertaistettuna. Tullakseen ammattilaiseksi, vaatii tämä vuosien mittaista harjoittelua ja tuhansien tuntien tekemistä.

### **3.2 Kuvakulmat ja kameran liikkeet**

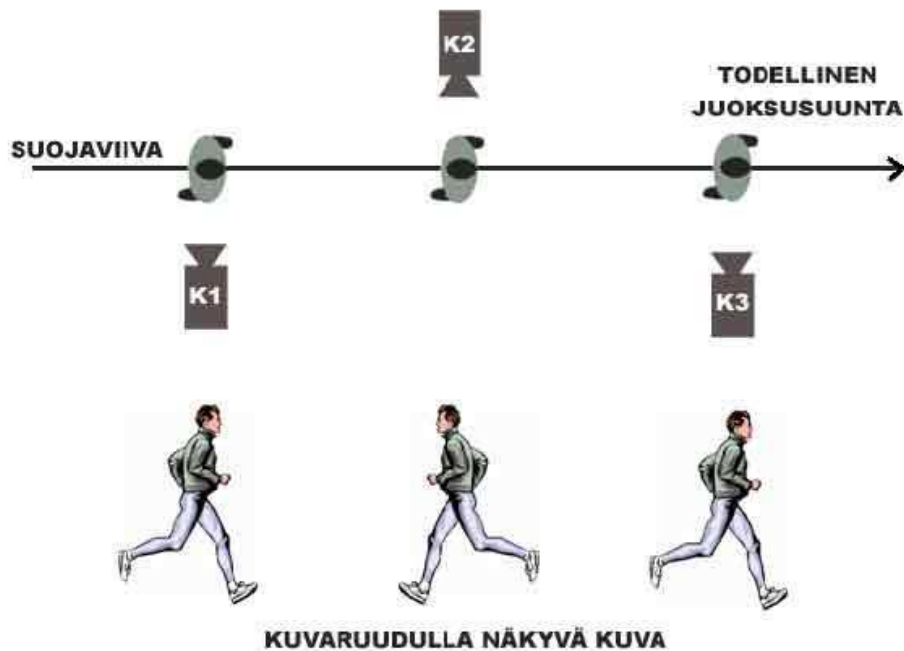
Kun kohtausta kuvataan, otetaan kuvat yleensä monesta eri kuvasuunnasta eli kuvakulmasta. Samaan tapaan kuin rajaus ja kuvakokojen käyttäminen sekä oikeanlainen valinta, on myös kuvakulmien valitseminen kuvan sommittelua. (Pirilä & Kivi, 2005, 116.) Kuvakulmien on oltava katsojien puolella. Kuvakulmat määräytyvät yleensä niin, että kuvassa näkyvä henkilöhahmo ja hänen tekemä toiminta parhaiten näkyy katsojalle. (Pirilä & Kivi, 2005, 116.) Tähänkin tietysti liittyy eri tyyliseikkoja, kuinka valita oikea kuvakulma. Jos tekijä haluaa peittää tai pimittää tietoa, voidaan valita erilainen lähestymistapa kyseiseen kohtaukseen. Tällöin ei valitakaan kuvakulmaa, mikä parhaiten näyttää näyttelijän toiminnan katsojalle vaan sellainen missä jokin haluttu asia pimitetään ja myöhemmin voidaan tuoda näkyväksi elokuvan edetessä. Yleisesti kun kuvia kuvataan, otetaan ne ihmisen silmän korkeudelta, sillä kamera tallentaa tapahtumia ihmisen silmin. (Pirilä & Kivi, 2005, 116.) Ihmisen silmän korkeudelta kuvaaminen ei aina kuitenkaan ole perusteltua, jos halutaan välittää jotain tiettyä informaatiota tai tunnetta katsojalle. Yläkulmasta otetut kuvat saavat ihmisen näyttämään pieneltä ja mitättömältä, tai jopa henkisesti heikolta. (Pirilä & Kivi, 2005, 116.) Jos halutaan välittää tietoa elokuvan hahmosta, että tämä on vaikkapa kiusattu tai ympäristönsä vanki, on hyvä keino kuvata tätä hahmoa ylhäältä päin. Jos hahmon kehityskaari muuttuu voimakkaaksi ja hän vastustaa kiusaajiaan ja pääsee heistä ylitse, niin voimmekin ottaa kuvan hänestä alakulmasta. Tällöin saamme vaikutelman ylevyydestä sekä voitosta. Hahmo on siis henkisesti tai fyysisesti voittanut jonkin esteen. Alakulma kuvilla kohde saadaan näyttämään



arvostettavalta ja hän saadaan nostettua muiden yläpuolelle henkisesti. (Pirilä & Kivi, 2005, 116.) Ymmärtääkseni kuvakulmia käyttämällä saamme luotua aikaiseksi erilaisia illuusioita. Voimme näyttää ison ja mahtavan vastustajan vieläkin päihittämättömämmältä tietyllä kuvakulmalla, ja protagonistimme heikolta ja altavastaajana. Näin saamme kohtaukseen luotua enemmän jännitettä ja protagonistimme esteen ylitse pääseminen saadaan tuntumaan entistäkin voimakkaampana katsojissa. Toisaalta kuvakulmilla voidaan myös alleviivata ja rautalangasta vääntää, esimerkiksi fyysisiä eroja henkilöiden välillä, kuten lapsen ja aikuisen (Pirilä & Kivi, 2005, 116). Kuvakulmia valittaessa niillä täytyy aina olla teosta palveleva motiivi, jos kuvakulmia käyttää irrationaalisesti ja ilman teokseen liittyvää motiivia, saattaa vaikutelma olla etäännyttävä katsojalle. Pahimmassa tapauksessa katsoja ei pysty yhdistämään kuvia ja elokuvan tapahtumia toisiinsa. Tällainen virhe saadaan helposti tehtyä **suojavaiivan** rikkoontumisella. (Pirilä & Kivi 2005, 116–117.)

Suojavaiiva on pisteen A ja B välille kuviteltu viiva, jonka tarkoituksena on pitää liikkeen suunta samana. Tällöin jokainen kuva otetaan samalta puolen suojavaiivaa ja jos suojavaiiva ylitetään, tapahtuu suuntavirhe. (Pirilä & Kivi, 2005, 117.) Havainnollistava esimerkki suojavaiivan käytöstä on jääkiekko-ottelut. Jääkiekko-ottelun kolme erää kuvataan aina samalta puolelta katsomoa, koska muuten katsoja hämmentyisi, kumpaan päätyyn joukkue yrittää viedä kiekkoa. Suojavaiiva kuvitellaan myös katseen ja katseen kohteen välille (Pirilä & Kivi 2005, 117). Kun otoksia kuvataan suojavaiiva mielessä pitäen, helpottaa se leikkaajan työskentelyä jälkitöissä. Tällöin katseen suunnat pysyvät loogisina, ruudun vasemmassa reunassa henkilö katsoo oikealle ja näin joka eri kuvakulmasta otetussa kuvassa henkilön katseen suunta on oikeaan suuntaan. Suojavaiivaa selventävä kuva alempana (kuva 4). Joissain tapauksissa, kerronnan niin vaatiessa, halutaan rikkoa suojavaiivasääntöä, silloin se on tehtävä näyttämällä suojavaiivan ylitys kuvassa. Suojavaiivan ylitys tehdään kameran liikkeellä tai esiintyjän liikkeellä. Kameralla voidaan tehdä kamera-ajo suojavaiivan yli. Tai sitten ohjaaja on voinut ohjeistaa näyttelijää siirtymään fyysisesti kohtauksessa, jolloin myös luonnollisesti suojavaiiva liikkuu näyttelijän mukana. Suojavaiivan voi myös ylittää näyttämällä otos itse suojavaiivalta ja seuraava otos suojavaiivan “väärältä” puolelta. Jos halutaan huijata katsojaa ja hävittää tämän tilan tuntu

voidaan välikuvana näyttää tiivistä lähikuvaa ja sen jälkeen siirtyä suojaviivan “väärälle” puolelle. (Pirilä & Kivi 2005, 117.)



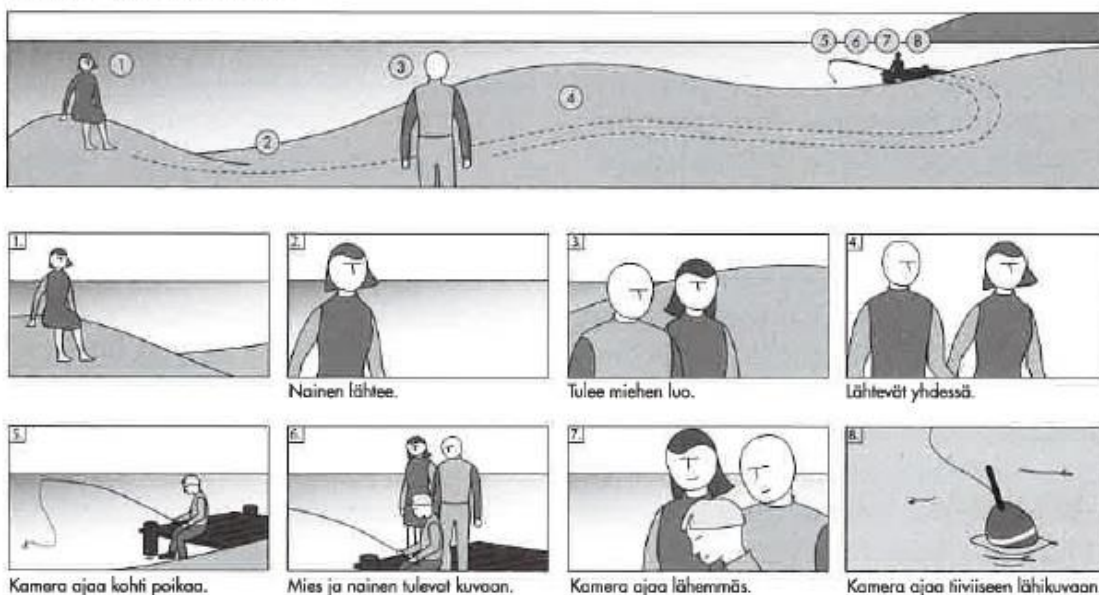
KUVA 4. Kuva suojaviivan ylittämisestä. K2 -kameralla näkyvä kuva näyttää siltä, että juoksija juoksee väärään suuntaan, vaikka todellinen juoksu suunta on vasemmalta oikealle (Digitakojat.fi)

Kameran liikkeiden motiiveihin on monia eri tekijöitä ja haluan korostaa sitä, että liikkeillä tulee olla selkeä motiivi. Kuten Pirilä ja Kivikin (2005, 76) kirjassaan toteaa, oikeanlaiset liikkeet sekä tarkkaan päätetyt aloittamisen ja päättämisen hetket on oltava motivoituita. Tullaan taas siihen tosiasiaan, että mikään elokuvassa näkyvä asia, elementti tai kerronnallinen piirre ei ole siellä tarkoituksettomasti. Kaikki on harkittua, siksi myös kameran liikkeiden tulee olla harkittuja elokuvassa. Jos halutaan takaa-ajo kohtaukseen jännitettä, esimerkiksi kohtaukseen missä rosvo juoksee virkavaltaa karkuun, voidaan se toteuttaa käsivaralla, ilman kuvanvakautusta edistäviä laitteita. Tällöin kameran heiluminen ja värinä ovat motivoituja. Jos taas kuvataan herkkä kohtaus, jossa halutaan ajan pysähtyvän ja katsojan miettivän omaa elämäänsä, ei siihen välttämättä sovi käsivaralta kuvattu värisevä ja heiluva kuva. Tällöin kuvan on oltava staattista, paikallaan olevaa, tai jos halutaan korostaa kohtauksessa herkistyneen hahmon tunnetilaa, voidaan tehdä hallittu ajo häntä kohti. Varsinkin tällöin ajo kohti hahmoa toimii hyvin, jos hahmo kohtauksessa oivaltaa jotain suurta ja merkittävää.

Pirilän ja Kiven (2005, 76) mukaan kaikki kuvassa näkyvä liike, mitä kameralla tehdään ovat pieniä siirtymiä. Alempana havainnollistava kuva pienistä siirtymistä (kuva 5). Kaikki kuvassa näkyvät ajot, panoroinnit sekä tiltauksset ovat siirtymiä, joita käytetään yhdistämään kuvia toisiinsa. Tämänkaltaisista siirtymistä rakentuu osa kuvan rytmistä (Pirilä & Kivi 2005, 76). Oppimani mukaan elokuvan rytmiä voisi rinnastaa musiikissa kuultavaan rytmiin. Välillä tahti on nopea ja tapahtuu paljon. Kun sitten taas hetken päästä tuleekin suvantovaihe, rauhoitetaan katsojaa ja annetaan hänen hengähtää, jonka jälkeen aletaan pikkuhiljaa nostattamaan taas jännitettä ja nopeuttamaan kuvan rytmiä. Teoksen kerronnallinen tyyli päättää pitkälti minkälaisesta rytmistä on kussakin kohtauksessa kyse. Tätä ajattelua tukevat myös Pirilä ja Kivi (2005, 76) toteamalla, että jokaisessa otoksessa on oma sille luotu rytmirakenne, joka tulee esiin kyseisen kuvan kerronnasta ja ilmaisusta. Tätä kerronnan sisältä kumpuavaa rytmiä tulee noudattaa.

Ennen vanhaan, monta vuosikymmentä sitten, elokuvakerronta nojasi vahvasti staattisiin kuviin, ja ihan loogisesta syystä. Kuvauskalustot olivat varsin isoja ja painavia laitoksia. Vasta tiettyjen merkittävien elokuvaohjaajien käytettyä 1940-luvulla pitkissä kuluttajille suunnatuissa elokuvissa kameran liikkeitä, vakiintuivat kameran liikkeet myöhemmin osaksi kuvallista kerrontaa. Pirilä ja Kivi toteaakin kirjassaan, että kuvauskaluston pienenemisen syystä kameralla tehtävät liikkeet ovat yleistyneet ja lisääntyneet sekä saaneet kerronnassa painavampaa merkitystä (Pirilä & Kivi, 2005, 79). Elokuvassa kameralla onkin käytössään koko neliulotteinen todellisuus, johon kuuluu syvyys, pituus, leveys ja aika. Kamera, kuin ihmisen silmin elää mukana elokuvan todellisuudessa ja sen tapahtumissa inhimillisesti käyttäytyvänä. Se ei ole suostunut jäämään vain paikoilleen, vaan on liikkeellä oleva toimija, joka synnyttää erilaisia kameran liikkeitä seuratakseen elokuvassa tapahtuvaa todellisuutta. (Pirilä & Kivi, 2005, 79.)

Esiintyjien ja kameran liikkeet yhdessä



KUVA 5. Havainnollistava kuva pienistä siirtymistä (Pirilä &amp; Kivi, 2005, 80)

Oikealla asenteella ja tyyllillä kaikesta saa luotua uskottavan ja viihdyttävän tarinan. Vaan tuleeko aina kaiken olla viihdyttävää? Tätä kysymystä pohdin hiljaa mielessäni ja tulin siihen tulokseen, että viihdyttävyys ei ole itseisarvo. Dokumentaarisessa elokuvassa asian sisältö on itseisarvo, mutta viihdyttävyydellä saa varmasti ihmisille asian tuotua helpommin ja vaivattomammin esille.

### 3.3 Elokuvan blokkaukset

Lähdin selvittämään mitä **blokkaukset** on. Halusin saada tähän kysymykseen vastauksia, sillä en ollut perehtynyt kunnolla kyseiseen aiheeseen ennen työtä kirjoittaessani. Ymmärsin, että blokkaukset ovat hyvin tärkeä osa elokuvaajan työtä. Aineistoa sain kerättyä haastatteluiden kautta. Esitin kysymyksiä (liite 2) Yleisradion työntekijöille Juha Tuomiselle sekä Harri Haloselle, jotka toimivat kuvasuunnittelijoina kyseisessä yrityksessä. Hyödynsin myöskin Tampereen ammattikorkeakoulun lehtorin, Arto Koskisen tietämystä asiasta.

Blokkaukset ovat yksinkertaisesti kameran asemointia suhteessa näyttelijöihin ja näyttelijöiden asemointia suhteessa miljööseen ja rekvisiittaan. Ensin ohjaaja päättää kuinka haluaa näyttelijöiden liikkuvan tilassa, jonka jälkeen kuvaaja

päättää kameroiden paikat tämän mukaan. Tuomisen (2020) mukaan tämä nimenomaan on blokkausta. Koskinen (2020) lisää:

*Blokkaus luo edellytykset luontevalle näyttelijäilmaisulle sekä kiinnostavalle kuvalliselle ilmaisulle.*

Halosen (2020) mielestä blokkaukset ovat myös tärkeä tekijä valaisun suunnan ja ensimmäisen kameraposition hahmottamiseksi. Hän sanoo, että blokkauksessa syvimmiltään on kysymys, kuinka lähestyä kohtausta elokuvaajan näkökannalta. Mistä aloittaa kuvien teko, kuinka valaisun saa toimimaan, aloitetaanko laajimmista kuvista ja siitä edetään kohti tiiviimpiä kuvia, kuinka valaisua muutetaan tiiviimpien kuvien mukaan. Blokkaukset eivät kuitenkaan ole ihan niin yksinkertaisia kuin alussa mainitsin, vaan Koskisen (2020) mukaan se voi olla montaa eri asiaa. Kaikki riippuu siitä, mitä itse kuvattava kohtaus vaatii ja mikä kohtauksen painopiste on. Tuomisen (2020) mukaan blokkaukset ovat tiivistä yhteistyötä teoksen ohjaajan kanssa sekä todella tärkeä työvaihe jos katsotaan laadun ja työmäärän näkökulmasta asiaa. Näitä ajatuksia puoltaa myös Koskinen (2020) todetessaan blokkauksen olevan kuvaajan ja ohjaajan tärkein yhteistyön elementti, jossa kuvan rakentaminen tai näyttelijäilmaisun luominen voi kumpikin olla blokkauksen painopisteenä. Parasta blokkaukset ovat silloin kun molemmat tekijät toteutuvat. Halosen (2020) kokemuksen mukaan yhteistyö ohjaajien kanssa on hyvin vaihteleva. Joskus on ohjaajia, jotka haluavat orjallisesti noudattaa tehtyjä suunnitelmia, joskus taas on ohjaajia, jotka antavat kuvaajalle vapaammat kädet suunnitella blokkaukset yhdessä ohjaajan kanssa. Halonen (2020) lisää, silloin kun blokkaukset ja sen myötä kohtauksen harjoitus etenee vapaammin miljöössä, täytyy blokkauksessa olla tällöin erittäin hereillä ja pystyä reagoimaan nopeasti kuvallisiin ratkaisuihin. Lopputulokseen halutaan päätyvän sisällön suhteen vain oikeanlaisia ratkaisuja nopeissa ja muuttuvissakin tilanteissa. Halosen (2020) mukaan yksi tärkeä asia blokkauksessa on katsoa kohtaus samasta suunnasta ohjaajan kanssa, vaikka sitten pyytämällä ohjaaja laajan kuvan kameraposition viereen. Tällä tavalla molemmat saavat samanlaisen katselukokemuksen blokkaukseen sekä kohtauksen harjoitukseen. Blokkaukset voisi ajatella tekijänä, jossa jo ennakkovaiheessa ennen kuvaustilannetta otetaan huomioon monet isot seikat toteutuvan kohtauksen onnistumiseksi. Ymmärtääkseni blokkaukseen on myös monia erilaisia ohjelmia tietokoneelle, joilla saadaan demonstroitua eri

kohtauksia ja näyttelijän ja kameran asemointia kustannustehokkaalla tavalla. Kuten Tuominen (2020) toteaaakin, huonosti tehty blokkaukset tekee kohtauksesta hankalasti leikattavan ja haittaa näyttelijätyötä ja todennäköisesti kuluttaa liikaa aikaa. Tietääkseni ajan turha kuluttaminen elokuvantuotannossa tarkoittaa tietenkin aina rahan menoa.

Blokkauksen tulee ottaa huomioon tarinankerronnalliset asiat ja seikat. Myöskin ohjaajan mielipide on tärkeä hyvää blokkaukset tehdessä. Hyvä blokkaukset luo kohtaukseen realistisen ja luonnollisen tilanteen. (Tuominen 2020.) Tulkintani mukaan hyvä blokkaukset on siis tärkeä osa elokuvan luomaa illuusiota. Koskinen (2020) painottaa hyvän blokkauksen tarjoavan selkeätä jännitettä näyttelijöiden välille, mikä on silminnähtävää kuvallisessa toteutuksessa. Halosen (2020) mukaan hyvän blokkauksen kulmakivenä voi olla hyvä ja toimiva alustava suunnitelma, joka muotoutuu oikeassa miljöössä parhaiten toteutuvaksi toiminnaksi ja kuvakerronnaksi. Hyvä blokkaukset toteuttaa idean käytännössä ja se kertoo myös työryhmälle mistä kohtauksessa on kyse. Tällöin jokaisen eri osaston ammattilaiset näkevät sen ja osaavat huomioida oman osa-alueensa tarpeet.

Ohjaaja päättää loppupeleissä missä näyttelijöiden liikeradat menevät ja missä heidän asemansa ovat. Tuominen (2020) kuitenkin muistuttaa, että kuvaaja voi tehdä parannusehdotuksia, jos kuvaajan mielestä kuvattava kohtausta saatisiin vieläkin paremmin kuvattua. Tuominen (2020) lisää, että kuvaajan työ on kuitenkin tukea ohjaajan näkemystä tarinasta ja tarvittaessa tehdä kompromisseja, jos tarve niin vaatii. Hyvä ohjaaja ottaa huomioon vahvuudet kuvakerronnasta ja osaa myös kuunnella kuvaajan ehdotuksia. Näyttelijöiden paikkojen ja liikeratojen varmistuttua luodaan kuvasuunnitelma. Näin saadaan tietää, kuinka monta kamerapaikkaa tarvitaan. Koskinen (2020) painottaa blokkauksen tekemisessä sitä, että ensin täytyy valita kohtaukselle sopiva miljöö, tila, aika ja paikka. Sitten tutkitaan ja mietitään yhdessä ohjaajan kanssa millaisia toiminnallisia mahdollisuuksia kyseinen lokaatio tarjoaa. Koskinen (2020) lisää, että kun alustava pohjapiirros mahdollisesta blokkauksideasta on suunniteltu, kuvaustilanteessa näyttelijät viedään tilaan ja mennään kohtaukselle läpi ja kokeillaan asemointia. Jos tarvittavia muutoksia tehdään, tehdään ne tässä kohtaa. Tämän jälkeen käydään vielä viimehetken suunnitelmat läpi kuvaajan kanssa ja

varmistetaan riittävä kate kuvauksessa leikkausten ylimenoille. Halosen (2020) mietelmät blokkauksen etenemisestä ovat samoilla linjoilla muiden kanssa, mutta kertoo vielä omat mietteensä käytännön tasolla. Halonen (2020) sanoo, että blokkauksista on edeltänyt kuvasuunnittelu, jolloin ei ole välttämättä ollut edes kuvauspaikkaa tiedossa.

Halonen (2020) kertoo vielä, kuinka blokkauksessa käytännön näkökulmasta edetään. Kuvasuunnittelun tekemisen jälkeen edetään **reccen**. Reccellä tarkoitetaan teknistä ennakkotutkimusta. Käytännössä tämä tarkoittaa sitä, että kun kuvauspaikka on tarkentunut, käydään siellä yhdessä muun muassa ohjaajan, apulaisohjaajan, gafferin, äänisuunnittelijan sekä kuvausjärjestäjän kanssa ja käydään kohtaukset läpi. Halonen (2020) lisää, että jo reccellä voi kuvaajana kertoa oletetun blokkauksiin liittyvän tiedon työryhmälle, jolloin kaikilla on hyvä käsitys siitä, mitä tulee tapahtumaan. Kuvauspäivänä tapahtuva blokkauksella tarkentaa jo ennakkoon suunnitellut toiminnot ja kamerasuunnat. Blokkauksella on yleensä ohjaajan vastuulla. Blokkauksella olisi hyvä tehdä heti edellisen kohtauksen jälkeen ja vasta sen jälkeen päästää näyttelijät esimerkiksi vaatevaihtoon tai mikitykseen. Tämä siksi, että mitä aiemmin blokkauksella saa tehtyä, sitä enemmän jää aikaa tehdä ja toteuttaa parempi valaisu ja toteuttaa tarkempi kuvakerronta.

## **4 LEIKKAAJAN NÄKEMYKSIÄ TARINAN ONNISTUNEESTA TOTEUTUKSESTA ELOKUVASSA**

Leikkauksessa minua on aina eniten kiehtonut tarinallisuus sekä se, kuinka omalla työllä pystyy vaikuttamaan katsojaan. Suoritin leikkauksen ammattiopinnot toisena opiskeluvuotena, osana TAMKin medianomin koulutuskokoaisuutta. Leikkaamisesta kuitenkin oppi, luonnollisesti, kaikista eniten itse tekemällä, erilaisen projektien kautta. Kouluaikana pääsin leikkaamaan ammattiopintoihin kuuluneiden harjoitusten lisäksi inserttejä, kaksi sarjan jaksoa, teasereita, making offeja, 20-minuuttisen dokumentin, 37-minuuttisen lyhytelokuvan ja viimeisessä työharjoittelussa 90-minuuttisen koulutusvideon sekä lyhyempiä mainosvideoita. Vaikka tulen keskittymään tulevaisuudessa elokuvaleikkaukseen, on sen periaatteet sovellettavissa myös muihin audiovisuaalisiin lajityyppeihin ja oma kokemukseni leikkauksesta kumpuaa näistä projekteista.

### **4.1 Näkymättömyys**

Näkymättömyydellä tarkoitan sitä, kuinka onnistunut leikkaus on usein huomaamatonta. Se edellyttää tässä luvussa kerrottavien perusasioiden onnistumista. Leikkauksen tulisi olla näkymätöntä varsinkin niin sanotusti tavallisille katsojille, jotka eivät ole opiskelleet elokuvaa tai muuta audiovisuaalista sisältöä. Jos leikkaus esimerkiksi tökkii, laahaa tai hyppii poiketen jo esitetystä tyylistä, katsoja joko huomaa sen suoraan, tai voi vain tippua kyydistä ja pitää elokuvaa huonona, tietämättä varsinaisesti mistä se johtuu.

Bryan Michael Stroller, kansainvälisesti palkittu elokuvantekijä, mainitsee kirjassaan *Filmmaking for Dummies* (2009), kuinka editoiminen on enemmän kuin vain kuvien kokoamista kohtauksiksi. Tarinan ymmärtäminen ja paras tapa kertoa se on taidetta. Editoiminen kontrolloi elokuvan tunnelmaa ja voi joko luoda tai rikkoa sen illuusion. (Stroller 2009, 233). Walter Murch, kuuluisa leikkaaja, äänisuunnittelija, ohjaaja ja käsikirjoittaja, puolestaan toteaa kirjassaan *In the Blink of An Eye* (2001), että jos leikkaaja saa yleisön tuntemaan niin kuin oli



halunnut, on hän tehnyt niin paljon kuin ikinä voikaan. Sillä se, mitä yleisö todella muistaa elokuvan nähtyään on se, mitä elokuva sai heidät tuntemaan. (Murch 2001, 18.)

Murch (2001, 18) listaakin kirjassaan kuuden kohdan säännön, joita leikkaajan tulisi työskennellessään noudattaa hyvien, ideaalisten leikkausten aikaansaamiseksi. Ensimmäiseksi hän laittaa juuri tunteen, ja vasta sen jälkeen tulevat tarina, rytmi, katseen suunnat, tilan kaksiulotteisuus sekä toiminnan kolmiulotteisuus. Ideana on, että asiat tulisi huomioida tässä järjestyksessä. Jos kaikki muut kohdat täyttyvät kahden kuvan välillä leikatessa, mutta se ei säilytä esimerkiksi toiminnan kolmiulotteisuutta, leikkaus tulisi silti ehdottomasti tehdä. (Murch 2001, 18–19.) Murchin kuuden kohdan lista on hyvin tunnettu ja siitä on olemassa hyvin monia havainnollistavia, selittäviä videoita, joten en lähde avaamaan näitä kuutta kohtaa sen yksityiskohtaisemmin.

Bryan Strollerin kirja *Filmmaking for Dummies* (2009) on jo vanhentunut tekniikan osalta, mutta myös hän on koonnut listan niistä asioista, jotka elokuvaleikkaajan tulee huomioida. Nämä ovat mielestäni ajattomia ohjenuoria, jotka pätevät leikkaukseen yhtä paljon tänä päivänä kuin kymmenen vuotta sitten. Strollerin listassa ovat rytmi, kohtauksen pituus, kuvien ja kohtausten järjestys, liikkeeseen leikkaaminen, yhteensopivien kuvien huomiointi, kuvakulmien ja -kokojen vaihtelu, samanaikaisen toiminnan näyttäminen sekä parhaan oton valitseminen tai parhaiden ottojen yhdistäminen. (Stroller 2009, 234). Tarkennan Strollerin listan osioita seuraavissa luvuissa. Tätä ennen haluan lisätä vielä äänellisten ratkaisujen huomioimisen – kuinka esimerkiksi siirtymistä voi saada sujuvampia ja myös kiinnostavampia J-cutin tai L-cutin avulla. Tämä oli asia, mikä meille kerrottiin Tampereen ammattikorkeakoulun medianomi-linjan leikkauksen syventävissä opinnoissa. J-cutissa seuraavan kohtauksen ääni alkaa jo katsomamme kuvan puolella ja L-cutissa vastaavasti nähdään jo seuraavaa kuvaa, edellisen kuvan äänen vielä jatkuessa. Henkilökohtaisesti olen kokenut J-cutin useimmin toimivammaksi kuvasta toiseen siirryttäessä.

Kun leikkaaja pitää mielessään nämä perusasiat, hyvin kuvatusta ja riittävästä materiaalista tulisi saada onnistunut ja vaikuttava kokonaisuus. Ei tule siis unohtaa sitä, että jos kuvauksissa on merkittävästi epäonnistuttu tai materiaalia

ei ole riittävästi, ei leikkauksella ja äänen jälkityöllä pystytäkään pelastamaan kokonaisuutta täysin. Leikkaajan sanotaankin olevan materiaalin armoilla, vaikkakin joissain tuotannoissa on mahdollista pyytää lisäkuvauksia tai -äänityksiä riittävin perustein. Itse olen pyytänyt lisäkuvia kaksi kertaa, jolloin koin kokonaisuuden kärsivän merkittävästi ilman niitä. Näistä kohdista puhuttiin ohjaajan ja tuottajan kanssa ja päädyttiin ratkaisuun, että ylimääräinen kuvauspäivä järjestettiin. Pidän leikkauksesta kuitenkin siinä olevien rajojen takia. Kun aletaan luomaan sisältöä, lähdetään ideoimaan hyvin laajalla skaalalla ja rakennetaan asioita tavallaan tyhjästä. Leikkaajana saa eteensä jo jonkun keksimän, hyvän idean, joka on toivottavasti myös toteutettu hyvin, ja luovuus voi lähteä leiskumaan heti olemassa olevaa materiaalia katsoessa. Tarinan saa rakentaa rajattujen raamien sisällä, jotka muodostuvat materiaalin lisäksi muun muassa ohjaajan näkemyksestä. Rajaus ei siis ole vain rajoittava tekijä, vaan voi mielestäni toimia perustana, tukirakenteina. Jos tämä tukirakenne on hyvä, myös siihen rakennettavasta sisällöstä tulee hyvä.

McKee toteaa kirjassaan *Story* (1998), kuinka vain käyttämällä sitä kaikkea, mitä tarinankerronnasta tietää, voi saada kykyjensä avulla taottua tarinan. Hän avaa tätä niin, että kyky ilman taitoa on kuin polttoainetta ilman moottoria. Se palaa villisti saavuttamatta mitään. (McKee 1998, 28.) Mamet puolestaan sanoo kirjassaan *Elokuvan ohjaamisesta ja kolme tapaa käyttää veistä* (2001), kuinka tekniikan tarkoitus on vapauttaa alitajunta. Tietoinen mieli ehdottaa turvallisia ratkaisuja, kliseitä, koska ne ovat toimineet ennenkin. Tietoinen mieli pyrkii olemaan kiinnostava ja pidetty, ja sen vangiksi on helppo joutua. Kun noudattaa sääntöjä orjallisesti, ne luovat alitajunnalle vapauden, mistä kumpuaa todellinen luovuus. Mieli, joka on pistetty töihin, mutta joka ei ole itsessään kiinni, voi olla aidosti luova. (Mamet 2001, 19.) McKeen ajattelen tarkoittavan sitä, että ilman yleisiä teorioiden, sääntöjen tuntemista ei luovilla lahjoillaankaan pysty muodostamaan tarinaa. Leikkauksen näkökulmasta ajattelen yleisten sääntöjen viittaavan aiemmin luettelemieni perusasioiden noudattamiseen. Mametin ymmärrän tuovan esiin näkökulman, että tietoisien mielen noudattaessa rutiininomaisesti, automaattisesti tunnettuja teorioita, "sääntöjä", alitajunnasta pääsee kumpuamaan niitä kyseenalaistavia ja soveltavia ajatuksia. Tätä Mametin ajatusta voi samalla tavalla soveltaa leikkauspöydällä mielestäni niin, että kun leikkaa rutiininomaisesti esimerkiksi dialogikohtausta, ilman että

jatkuvasti tiedostaa ajatuksiaan ja ratkaisujaan, voi syntyä inspiraatio toteuttaakin kohtausta eri tavalla.

#### 4.1.1 Ajankäyttö

Roberta Munroe, palkittu lyhytelokuvien tekijä, toimi Sundance - elokuvafestivaalin lyhytelokuvien ohjelmakoordinaattorina viiden vuoden ajan. Kirjassaan *How Not to Make a Short Film* (2009) hän puhuu useamman kerran siitä, kuinka kaikella pitää olla tarkoitus, elokuvissa ei saisi olla mitään turhaa. Samaa meille on painotettu TAMK:in medianomin koulutuksessa. Varsinkin lyhytelokuvissa tulee miettiä tarkkaan, mihin on aikaa ja mihin se kannattaa käyttää. Munroe antaa kirjassaan muistisäännön KISS – Keep It Simple Sister. Pääasiallisena sanomana hänellä on se, ettei pieneen aikaan saisi ahtaa liian monimutkaisia juonikuvioita tai liikaa eri hahmoja ja paikkoja. (Munroe 2009, 26.) Tässä luvussa puhun ajankäytöstä nimenomaan lyhytelokuvissa, sillä niistä olen oppinut eniten medianomin koulutuksessa ja Munroe antaa kirjassaan juuri lyhytelokuvien ajankäytöstä hyödykkäitä näkemyksiä.

David Mamet huomauttaa kirjassaan siitä, kuinka katsojien mielenkiinto pidetään yllä pimittämällä tietoa. Tiedon säännöstely on kuitenkin tarkkaa. Vaikka sitä tulee pimittää, pitää olla tarkkana siinä, ettei pimitä mitään sellaista tietoa, jota ilman tarinaa ei ymmärrä. (Mamet 2001, 31.) Munroe lainaa kirjassaan Shirin Neshattia, palkittua taiteilijaa, elokuvantekijää ja kirjailijaa, joka puhuu myös oikean tasapainon säilyttämisestä. Kuinka elokuvan tulee olla katsojille helposti ymmärrettävä mutta samalla jokseenkin arvoituksellinen. Neshatti toteaa, että tämän tasapainon löytämiseksi voi käyttää koeyleisöä apuna ja palata leikkauspöydän ääreen, jos tuntuu, että liian keskeisiä asioita jää pimentoon. (Munroe 2009, 12–13.)

Ihmiset usein menettävät mielenkiintonsa elokuvaan, jos eivät pysy sen juonen mukana. Tästä voi tulla katsojana sekä hämmentynyt että tyhmä olo. Kokemus kuitenkin riippuu itse katsojasta. Jotkut haluavat haastetta ja ovat kärsivällisempiä sen suhteen, että juoni avautuu hitaasti. Leikkaajana tähän mennessä haastavin kokonaisuus oli rakentaa lyhytelokuva *Hän joka edelläsi*

kulkee, sen runsaiden takaumien sekä epäluonnollisten elementtien vuoksi. Järjestimme useita katselukierroksia ihmisille, joille elokuvan tarina ei ollut lainkaan tuttu. Katselut jakoivat ihmisiä eniten sen mukaan, ketkä kestivät epätietoisuutta ja ketkä puolestaan menettivät kärsivällisyytensä alkuvaiheessa, kun eivät saaneet elokuvasta heti otetta. Tämä johti mielenkiinnon lopahtamiseen ja siihen, että seuraaviakaan istutuksia tai vihjeitä ei huomannut. Toiset jaksoivat seurata elokuvaa tarkasti siitä huolimatta, että alussa esitettyihin kysymyksiin vastataan vasta aivan elokuvan loppupuolella. He pitivät muun muassa tästä syystä elokuvan erillistä, selventävää loppumontaasia jopa turhana alleviivauksena.

Munroe kuitenkin toteaa, ettei ole mitään ärsyttävämpää, kuin olla 10-minuuttisen lyhytelokuvan parissa vielä neljänkin minuutin jälkeen epätietoinen siitä, mistä elokuva kertoo. Kun hahmojen käytöksen syyn ymmärtää vasta lopussa, menee itse elokuvassa aika siihen, kun yrittää miettiä miksi hahmot sanovat tai tekevät niin kuin tekevät, ja nämä asiat ehtivät jo unohtua, kunnes ollaankin jo elokuvan lopussa. Munroen mukaan lyhytelokuvissa ei ole aikaa luoda monitasoisia töitä, joissa tarinaa eteenpäin vievät monet eri hahmot. Takaumat tai etuumat, hitaat alkukohtaukset tai monimutkaiset suhteet hahmojen välillä suorastaan syövät aikaa. (Munroe 2009, 34–35.) Ehkä tämä oli yksi syy, miksi lyhytelokuvastamme tuli 37-minuuttinen. Munroe puhuu (2009, 37) takaumista vielä uudestaan sanoen, ettei niihin saisi tukeutua liikaa, vaan tarinan pitäisi toimia ja olla ymmärrettävä ilmankin. Tämä on mielestäni melko mielenkiintoinen ajatus siinä mielessä, että takaumilla usein näytetään jotain hyvin oleellista, mitä on tapahtunut menneisyydessä, mikä vaikuttaa vahvasti esimerkiksi protagonistin mielentilaan ja tämän tekemiin ratkaisuihin. Ehkä pääpointti onkin, että rakenteen ja tarinan idean tulisi olla ehyt ja toimiva jo itsessään, ilman takauma -jaksoja. Munroe painottaa juuri sitä, kuinka lyhytelokuvan menestyksen kannalta rakenne on kaikki kaikessa. Kokopitkässä elokuvassa voi käyttää pelkästään hahmon kehittämiseen kymmenen minuuttia, mutta lyhytelokuvassa se onkin koko elokuvan kesto. Munroen mukaan rakenne tulisi kuitenkin niin sanotusti purkaa samalla tavalla kuin kokopitkässä elokuvassa. (Munroe 2009, 37.)

Munroe (2009, 35) puhuu myös siitä, kuinka lyhytelokuvan käsikirjoituksen rakennetta luodessa tulee miettiä sitä, kuinka saada yleisön huomio kahden,

kolmen ensimmäisen minuutin aikana. Tämänkin voisi ajatella pätevän myös editoimiseen leikkauspöydällä ja on tuttu periaate varmasti todella monille, erilaisten audiovisuaalisten formaattien, ja varsinkin mainosten, tekijöille. Munroen ajallisen periaatteen katsojan huomion vangitsemiselle voi laskea edelleen pidemmälle, teoksen keston mukaan. Munroe sanoo, että 15 minuutin dokumentin kohdalla se olisi noin kolme minuuttia. Tätä aikasuhdetta soveltamalla katsojan mielenkiinnon koukuttamiseksi tarvittaisiin kokopitkään elokuvaan noin ensimmäiset 20 minuuttia ajatellen, että kokopitkien elokuvien kesto on yleensä 90 minuutin tienoilla. Munroe (2009, 35) huomauttaa kuitenkin, että huomion kiinnittämisen kanssa tulee olla varovainen. Hän ei valitettavasti avaa tätä kuitenkaan enempää. Luultavasti Munroe tarkoittaa, että vaikka katsojat täytyy saada koukuun teoksen alussa, tapa millä tämä tehdään, tulee kuitenkin sopia elokuvan tyyliin eikä olla esimerkiksi yliampuva tai irrallinen. Munroe (2009, 36) lainaa asian tiimoilla muun muassa elokuvantekijää Danielle Lurielia, jonka mukaan parasta mitä voi katsojille lyhytelokuvassaan antaa, on jotain herkullista aivan ensisekuntien aikana. Jotain järkyttävää, hermostuttavaa, tai jos on todella taitava niin jotain, mitä he eivät ole ennen nähneet. Näin katsojat on saatu koukuun seuraavien viiden, kymmenen tai viidentoista minuutin ajaksi. Luriel sanoo, että ihmiset katsovat lyhytelokuvia, koska ne ovat nimensä mukaan lyhyitä. Jos alku on tahmea, elokuva ei tunnu lyhyeltä, ja katsojille tulee huijattu olo. Vaikka Luriel on useimpien lyhytelokuvan tekijöiden kanssa samaa mieltä siitä, kuinka onnistuneen lyhytelokuvan luo lopussa oleva loistava käänne, hän toteaa, ettei sillä ole enää mitään merkitystä, jos katsojat ovat jo lähteneet teatterista.

Entäpä kuvien järjestyksen merkitys? Yleinen sääntö on, että leikkaaja kyllä saa lukea elokuvan käsikirjoituksen, mutta se tulisi heittää roskiin heti leikkauksen alkaessa. Näin leikkaaja ei rakenna elokuvaa nenä kiinni paperissa sen rivien järjestyksen sanelemana, vaan toimii tuoreina silminä, antaen elokuvaan myös oman kädenjälkensä. Kun tietää, mitä elokuvalla halutaan sanoa, voi sen saada rakennettua vielä toimivammalla, loogisemmalla tavalla, jota ei oltu osattu edes ajatella. Toinen syy elokuvan käsikirjoituksen "unohtamiseen" on se, että kaikkea kirjoitettua ei aina saada toteutettua kuvauksissa niin kuin se oli alunperin ajateltu.

Stroller (2009, 234) mainitsee ottojen ja kohtausten järjestyksestä sen, kuinka ottojen järjestys sekvensseissä voi merkittävästi muuttaa kohtausten tarkoitusta. Hän avaa tätä myöhemmässä kappaleessa (2009, 238–239), jossa puhutaan **lineaarisesta** ja **epälineaarisesta** leikkauksesta. Lineaarisen leikkauksen Stroller selittää niin, että siinä otot kootaan yhteen ajallisesti peräkkäisessä järjestyksessä. Epälineaarisisessa leikkauksessa puolestaan jokainen otto ja kohtaus on oma, erillinen osionsa, jota voi liikutella vapaasti elokuvan sisällä. Stroller käyttää esimerkkiä, jossa on kolme eri tapahtumaa: vauva itkemässä, vauva nauramassa ja kissa roikkumassa kattotuulettimesta. Jos nämä asiat kuvattaisiin ja leikattaisiin sitten kohtaukseksi, saataisiin nimenomaan näiden eri kuvien näyttämisen järjestyksellä luotua eri merkitys. Stroller (2009, 239) antaa ensin esimerkin järjestyksestä: itkevä vauva, roikkuva kissa, naurava vauva. Tällöin tulkinta olisi, että kissa sai vauvan lopettamaan itkemisen ja olemaan sen sijaan huvittunut. Jos järjestystä vaihdetaan: naurava vauva, roikkuva kissa, itkevä vauva, saadaankin aikaan vaikutelma, että vauva on peloissaan kissan puolesta tai pelkää itse kissaa.

Jatketaan Strollerin listan kohtien avaamista. Ensimmäisten asioiden joukossa hän mainitsee toimintaan leikkaamisen (Stroller 2009, 234). Tämäkin on yksi leikkauksesta opetettuja perusasioita. Leikkaus soljuu yleensä luonnollisesti kuvasta toiseen, kun leikataan liikkeestä liikkeeseen. Kuvitellaan kohtaus, jossa protagonistista istuu kahvilassa ja hörpätessään kahvia hän näkee ikkunasta, kuinka hänen pitkään kadoksissa ollut ystävänsä kävelee kadulla. Protagonisti vetää kahvia järkytyksestä väärään kurkkuun, laskee kupin hätäisesti takaisin pöydälle ja ryntää ulos ystävänsä perään. Jos leikkaamme kohtauksen eri kuvakokoihin ja -kulmiin niin, että liike aina pysähtyy niiden välillä, leikkauksen rytmistä tulee töksähtelevä. Myös oikean jatkuvuuden säilyttäminen liikkeessä on hyvin oleellista. Ajalla leikkiminen ja elokuvan tyyli voivat tarjota vaihtoehtoisia tapoja liikkeeseen leikkaamiseen, eikä parin sekunninkaan poistaminen liikkeestä kuvaa vaihdettaessa ole yleensä huono päätös. Vaikka jokaista hetkeä ei tarvitse kulkea protagonistin kanssa käsi kädessä reaaliajassa, perussääntönä voisi kuitenkin ajatella, että jos yllä kuvaillussa kohtauksessa päähenkilön nähdään nousevan ylös penkistä, mutta seuraavassa kuvassa hän onkin jo kahvilan ovella, siitä voi syntyä sekava tai epäuskottava vaikutelma.

Stroller käyttää esimerkkinä kirjassaan nimenomaan näyttelijää nostamassa kahvikuppia ja puhuu siitä, kuinka näyttelijän tulee toistaa sama toiminto samalla tavalla eri kuvakokoja ja -kulmia käytettäessä. Tämä mahdollistaa leikkauksien piilottamisen, niin että kuvakokojen ja -kulmien vaihdokset vaikuttavat saumattomilta. (Stroller 2009, 234.) Tämä kuulostaa täysin itsestäänselvyydeltä, mutta vain onnistunut jatkuvuuden luominen kuvauksissa mahdollistaa sen, että leikkaaja todella pystyy luomaan saumatonta ja soljuvaa kulkua sekä kohtauksiin, että eri kohtausten välille.

#### 4.1.2 Rythmi

Leikkauksessa kaikki vaikuttaa kaikkeen. Myös onnistunut rytmikuvien sekä kohtausten vaihdoksessa on tärkeää – sekin luo osaltaan katsojien immersiota saadessaan leikkauksen pysymään näkymättömissä. Leikkauksen rytmisiä voisi verrata esimerkiksi musiikin rytmisiin. Kun kappale alkaa, sen rytmiin tottuu. Jos kappaleen rytmisessä on yhtäkkiä aukko tai kaksi iskua peräkkäin, täysin muusta rytmistä poiketen, sen kyllä huomaa. Rytmillä Stroller tarkoittaa sitä, kuinka ottojen ja kohtausten pituus antavat koko elokuvalla sen rytmin, nopean tai hitaan etenemisen (Stroller 2009, 234). Jos elokuva on kuvattu pitkillä otilla, joihin tiivistyy aina haluttu merkitys tai tunnelma, ei niistä voi rakentaa nopeatempoista ja menevää elokuvaa. Tunnelmoivat ja niin sanotusti hitaat elokuvat eivät ole kuitenkaan yhtään sen huonompia kuin nopeatempoisetkaan, vaan kuten jo ensimmäisessä osuudessa todettiin, elokuvan rytmityksestäkin pitäminen on makuasia.

Stroller (2009, 234) kuitenkin mainitsee kirjassaan, että itse kohtauksen pituus tulisi pitää alle kolmessa minuutissa, jos mahdollista. Muuten kohtaus laahaa tai vaikuttaa monotoniselta, tasapaksulta. Monroen (2009, 39) mukaan taas kohtaus tulisi aloittaa myöhäisessä vaiheessa ja lopettaa ajoissa. Tämä oli ohjenuora, jota meille painotettiin myös leikkauksen opinnoissa. Osana näitä opintoja tunnettu elokuvaleikkaaja Ben Mercer kertoi meille pitämällänsä kurssilla (2018), kuinka kuvasta tulisi poistua sen huippuhetkellä, eikä kuviin tulisi jättää kuolleita **freimejä**. Freimin selittäisin niin, että se on kuvan rakennusosa, osa framerateaa eli FPS:ää. Lyhenne muodostuu sanoista frames per second. Suomeksi

framerate on kuvataajuus, mutta tätä sanaa ei juurikaan käytetä ammattikentällä. Jos kameralla ollaan kuvattu materiaalia esimerkiksi asetuksella 25fps, eli 25 freimiä sekunnissa, muodostuu videokuvan yksi sekunti aina 25:stä yksittäisestä kuvasta, freimistä. Niin sanottu kuollut freimi on kuva, joka ei enää sisällä merkitystä. Tämä liittyy aiemmin mainittuun ohjenuoraan siitä, kuinka kohtauksiin tulisi leikata sisään ja pois oikeana hetkenä, jättäen kaikki turha pois. Esimerkkinä voisin käyttää aiemmin keksimääni kohtausta kahvilassa istuvasta protagonistista. Jos näytämme kuvan, jossa protagonistista ryntää tuolilta ystävänsä perään, tyhjällä tuolilla ei ole tässä enää merkitystä. Siihen on turha jäädä, sillä katsoja haluaa jo nähdä, mitä seuraavaksi tapahtuu. Huippukohdasta yksinkertainen esimerkki voisi olla kohtaus nauravista ihmisistä. Jos kohtaus lopetetaan lähikuvaan nauravasta protagonistista, haluamme kuvan jäävän hänen naururemakkansa eikä siihen, kun nauru alkaa jo hälvetä tämän kasvoilta. Luonnollisesti leikkauskohta riippuu silti siitä, mihin kohtauksilla ja yksittäisillä kuvilla pyritään. Ehkä kohtauksen tarkoitus onkin näyttää se, että protagonistista vain teeskenteli naurua, jolloin sen nopea laantumisen tulee näyttää. Yllä mainittujen opetusten jälkeen aloin kuitenkin huomioimaan sekä kuolleiden freimien poistamista, että huippukohdista poistumista leikkauksissani paljon tarkemmin.

Taylor Ramos ja Tony Zhou ovat keränneet jo yli kaksi miljoonaa näyttökertaa Every Frame a Painting -Youtube-kanavallaan julkaisemalleen videolle: How Does an Editor Think and Feel? (2016). Video alkaa sanoilla, kuinka leikkaajat leikkaavat yleensä vaiston pohjalta, eivät tietoisesti. Kuvien ajoitukseen reagointi ei ole tietoinen prosessi, vaan katsoja reagoi siihen faktaan, että jokaisella kuvalla on luonnollinen rytmensä. Havainnollistava esimerkki rytmillisestä ajoituksesta oli se, kuinka kiirehditty kohtaus ei saa aikaan katsojassa tunnereaktiota. Ja kun tätä tunnereaktiota ei synny, ei katsoja myöskään usko sitä elokuvan hahmossa. Esimerkkeinä käytetään kohtauksia Star Wars -elokuvasarjan osasta The Empire Strikes Back (1980) ja Ant-Manista (2015). Ensimmäisessä esimerkkitilanteessa elokuvahahmo Luke Skywalker kokeilee kykyään, ja sen aikana leikkauksen rytmi ensin nopeutuu, Luken yrityksen kestäessä 15 sekuntia. Tämän jälkeen leikkauksen rytmi hidastuu puolella, kun Luken epäonnistuminen kestää 30 sekuntia. Tämä korostaa epäonnistumista seuraavaa pettymystä, jonka myös katsoja ehtii tuntea hahmojen kanssa. Ant-Manissa Scotin hahmon yritys saada yhteys pöydällä nähtäviin ötököihin kestää puolestaan muutaman



sekunnin, ja tämän epäonnistuminen nähdään alle sekunnissa. Ramos ja Zhou kysyvätkin katsojalta, tuntuiko tällaisessa ajassa epäonnistuminen ja siitä seuraava pettymys uskottavalta? Ramoksen ja Zhoun (2016) mukaan leikkaaja löytää oman, uniikin tunteensa ja sitä kautta rytmensä vain leikkausta tekemällä.

Luokkalaiseni kertoi hiljattain sitä, kuinka yksissä kuvauksissa otettiin kahdeksan eri kuvaa tavanomaisesta kahden henkilön dialogikohtauksesta, jossa nämä henkilöahmot kävelivät pihatiellä. Leikkaajat pitävät lähtökohtaisesti aina enemmän siitä, että materiaalia on liikaa, verrattuna siihen, että materiaalia olisi liian vähän. Selvästi liian suuren materiaalmäärän saaminen voi kuitenkin olla uuvuttavaa ja stressaavaa, varsinkin jos leikkauksen aikataulu on kiireinen. Mieleeni tuli heti, että kyseisen kohtauksen olisi voinut toteuttaa yksinkertaisesti mutta toimivasti kolmella eri kuvalla. Yhdellä kokokuvalla, jossa nähdään, missä henkilöt ovat sekä henkilöiden vastakuvilla, joiden välillä voisi vaihdella dialogin edetessä. Kokokuvaan pystyisi leikkaamaan uudestaan kohtauksen lopussa, jos siirtymään toivoisi tietynlaista etäännyttämistä.

Elokuvan aikana eri kuvakokojen ja kuvakulmien vaihtelulla voidaan kuitenkin saavuttaa monia eri asioita. Itsessään niiden vaihtelulla voidaan parantaa elokuvan seurattavuutta, mutta niillä voidaan myös korostaa näyttelijän tunnetilaa tai luoda katsojalle tietynlainen tunne, kuten kiireen tuntu. Stroller puhuu siitä, kuinka liian samankaltaisia ottoja tulisi välttää, jotta ei tarvitsisi tehdä niin sanottuja hyppyleikkauksia. Stroller (2009, 234) selittää hyppyleikkauksen niin, että kun otot ovat liian samanlaisia, niiden välillä hyppääminen saa kuvan näyttämään kuin kuva itsessään hypähtäisi, tai että näyttelijä pompahtaa yhdestä kohdasta toiseen. Minusta oli erikoista, ettei Stroller maininnut kuvakokojen ja -kulmien vaihtelusta sitä, kuinka se juuri luo katselukokemuksesta monipuolisemman ja viihdyttävämmän seurata. Puhumattakaan taiteellisesta puolesta kuvakokojen ja -kulmien valinnan suhteen, mahdollisuudesta korostaa, istuttaa ja lunastaa asioista niiden avulla tai siitä, että hyppyleikkausetkin voivat olla toimivia tai valittu tyyli.

Kuvasimme työharjoitteluuni kuuluneen koulutusvideon kahdella ei kuvakulmalla, joiden avulla oli tarkoitus peittää muun muassa taukoja tai empimisiä lauseissa. Asiakas ei kuitenkaan pitänyt kuvakulmasta, jossa hän ei katso suoraan

kameraan, joten ainoa vaihtoehto minulle leikkaajana oli luoda toisesta kuvatusta kuvakulmasta kaksi eri kuvakokoa, ja tehdä näiden välillä hyppyleikkauksia. Lopputulos toimi minusta yhtä hyvin kuin kahden eri kuvakulman välillä vaihtelu enkä usko, että katsojia tulee häiritsemään valittu ratkaisu. Varsinkin, kun tämä tyyli kuitenkin alkaa heti videon alkupuolella, eli niin sanotusti opetetaan katsojalle, ja jatkuu samalla tavalla videon loppuun saakka.

Perussääntö on, että otot tulee yhdistää samantyyppisten ottojen kanssa. Strollerin (2009, 234) sanojen mukaan staattiset otot staattisten ottojen kanssa ja liikkuvat otot liikkuvien ottojen kanssa. Ymmärrän Strollerin tarkoittavan tässä sitä, että esimerkiksi käsivaralla kuvattuja ottoja ja kamerajalustalla otettuja ottoja ei tulisi yhdistää, ja olen tästä samaa mieltä. Tämä voi tosin olla valittu, tyylillinen tai jotakin asiaa korostava ratkaisu, mutta varsinkin yhtäkkinen ja yksittäinen vaihdos käsivaralta kamerajalustalle tai toisin päin voi hypähtää katsojan silmille.

Itse elokuvaa ja varsinkin leikkausta opiskelleena arvostan nykyään aivan eri tavalla hienosti tehtyjä tai muuten onnistuneita leikkauksia. Vastaavasti olen huomannut pystyväni nykyään sanallistamaan asioita, jotka eivät omasta mielestäni toimi leikkauksessa. Näitä on ollut yllättävän monta kertaa dialogikohtauksissa, joissa esimerkiksi vierekkäin keskustelevien henkilöiden vastakuviksi on valittu niin erilaiset kuvakoot tai kulmat, että katse hyppii ja keskittyminen itse dialogiin ei enää onnistu. Tämä olikin neljäs Murchin (2001, 18) listan kohdista, katseen suunnat. Toinen mielestäni yleisin epäonnistumisen syy dialogikohtaukselle on liian hengästyttävä rytmi, jolloin ei ehdi rekisteröimään edellistä lausetta, kun sitä jo jatketaan tai siihen vastataan. Puhuimme tästä toisen leikkaajaopiskelijan kanssa katsottuamme Christopher Nolanin *Tenet* -elokuvan (2020). Siinä, ehkä jo pitkän elokuvan tiivistämiseksi ajallisesti on päädytty ratkaisuun, jossa dialogikohtaukset suorastaan juoksevat eteenpäin. Kuitenkin juuri näiden dialogikohtauksien sisältöön perustui mielestäni koko elokuvan ymmärtäminen. Liian nopea dialogikohtaus sai epäselvän ja levottoman olon, kun tuntui olevan kiire sisäistää lauseet ja koittaa samalla tarkkailla itse näyttelijöiden reaktioita. Kummankaan näistäkään asioista ei tulisi pilata koko katselukokemusta, Murchin (2001, 18–19) sanoihin jälleen viitaten. Varsinkin media-alaa opiskelleena on kuitenkin valmiiksi vaikeampaa päästä itse tarinan immersioon, kun tarkkailee teosten teknisiä ratkaisuja ja miettii usein, mitenköhän

jokin kohta on toteutettu. Kun nämä pystyy unohtaa, pienikin virhe voi pudottaa immersioista jälleen.

## 4.2 Tunteet

Leikkauksessa tunteet ovat hyvin suuressa merkityksessä. Niiden tarkoituksesta tässä yhteydessä onkin annettu esimerkkejä aiemmissa luvuissa. Kuten siitä, kuinka leikkaajan tulee löytää oma uniikki tunne leikkaukseensa luodakseen siihen toimivan rytmin. Haluan kuitenkin syventyä siihen, mikä on tunteiden merkitys leikkausprosessin alkaessa sekä sen loppuvaiheessa.

### 4.2.1 Ensireaktiot materiaaliin

Ensimmäisiä asioita mitä opin leikkauksen syventävissä opinnoissa oli se, kuinka aina tulisi muistaa ensireaktio, mikä materiaalia katsoessa syntyy. Saiko jokin kohta esimerkiksi nauramaan, herkistymään tai nyrpistämään nenää. Tämän kaiken voi merkitä suoraan itse materiaaliin käyttämästään editointiohjelmasta riippuen eri tavoilla, esimerkiksi "kirjanmerkeillä", tai ihan perinteisesti kynää ja paperia käyttäen vaikka muistivihkoon. Leikkausprosessin aikana materiaalia tulee katsottua niin monia kertoja, että näyttelijöiden vuorosanojakin alkaa muistaa ulkoa. Kun materiaali on jo näin tuttua, ensireaktio johonkin kuvaan tai näyttelijäsuoritukseen on jo unohtunut. Vaikka ison materiaalmäärän katsominen on aikaa vievä prosessi, on se minusta siis hyvin ensisijaista tehdä kunnolla onnistuneen leikkauksen saavuttamiseksi. Itse materiaalia ensimmäistä kertaa katsoessani tarkkailen nimenomaan näyttelijöiden suorituksia, ja merkitsen parhaat otot heti, kaikista kohtauksista vähintään kaksi. Silloin jos jokin otto pitää syystä tai toisesta vaihtaa johonkin toiseen, on jo olemassa toimiva varavaihtoehto.

McKee (1998, 7) toteaa, kuinka lahjakkaat ihmiset kirjoittavat yleensä siitä syystä, että heillä on halu koskettaa yleisöä. Tätä samaa ajatusta voi soveltaa leikkaukseen, minkä usein sanotaankin muistuttavan paljon käsikirjoittamista. McKee puhuu myös siitä, kuinka mitään elokuvaa ei voi saada toimimaan ilman,

että ymmärtää katsojien reaktioita ja ennakkointia. Elokuvan tarinan pitäisi sekä ilmaista tekijän visiota kuin myös tyydyttää katsojien odotukset. Yleisön miettiminen tarinaa suunnitellessa on yhtä tärkeää kuin muidenkin asioiden, ja ilman sitä koko luova teko on merkityksetön. (McKee 1998, 8.)

Ensimmäisten tunteiden muistaminen olisi tärkeää siis siitäkin syystä, että ne ovat usein myös katsojien tulevia reaktioita, jotka näkevät elokuvan ensimmäistä kertaa. Usein on meinannut unohtua nimenomaan se, että katsojille kaikki elokuvan informaatio tulee vasta ensimmäistä kertaa. Kun on itse työstänyt leikkaustaan viikkoja tai jopa kuukausia, on jo leikkaamassa "löysiä kohtia" pois, sillä itselle asiat ovat niin tuttuja, että ne tuntuvat laahaavan, vaikka katsojille kaikki on vielä uutta. Informatiivisten asioiden väliin tulisikin jättää pieniä hengähdystaukoja. Esimerkki tästä voisi olla leikkaamani dokumentin aloitus, joka sijoittui Legioonateatterin järjestämälle leirille. Siinä aivan ensimmäisenä nähdään teksti, jossa kerrotaan, mistä inspiraatio koko dokumentin toteuttamiselle oli lähtöisin. Sitten esitellään dokumentin seurattava henkilö, leirin ohjaajat, leirin sisältö sekä lähtöajatukset kuin myös se, miksi seurattava henkilö on lähtenyt leirille. Kaksikymmentä minuuttia kestävä dokumentti lähtee käyntiin vasta koko tämän informatiivisen paketin jälkeen, joka kestää noin kuusi minuuttia. Vaikka rakensimme dokumentin alusta yhdessä ohjaajan kanssa mielestämme tiiviin ja toimivan, oli se useimmille katsojille turhan pitkä mutta samalla liiankin informatiivinen.

#### **4.2.2 Palautteen tärkeys**

Edellisissä luvuissa on kuvattu, mitkä asiat on hyvä ottaa huomioon elokuvaa leikatessa, jotta pystyy omalta osaltaan luomaan tarinalle onnistuneen toteutuksen. Perusasioita, kuten jatkuvuuden luomista ja elokuvaan sopivan rytmin löytämistä sekä siinä pysymistä. Hyvin tärkeää on kuitenkin se, että leikkausversiostaan pyytää myös palautetta. Joko itse prosessin varrella, tai viimeistään viimeisestä versiosta. Palautteen pyytämisessä on kuitenkin vaaransa. Liian monelta ihmiseltä kysyttäessä kommentit voivat olla vastakkaisia tai risteävät toisistaan niin paljon, ettei osaa enää päättää, mitä niistä kuunnella. Havainnollistava vertaus tästä onkin, että jos leikkaus olisi keitto, se ei enää

maistu hyvältä, jos siihen on ripoteltu aivan liian monia eri mausteita. Vaikka leikkausversiota ensimmäistä kertaa katsovien palaute on arvokasta, tulee myös pitää kiinni omasta tyylistään sekä päätöksistään, jos ne ovat perusteltavissa.

Vaikka leikkaajan työ on pääsääntöisesti hyvin itsenäistä, yhteistyötaidot ovat välttämättömiä. Leikkaaja sekä saa että välittää materiaalia eteenpäin ja näin ollen kommunikoi monen muun tuotannossa työskentelevän kanssa. Tärkeintä on kuitenkin onnistunut kommunikointi ohjaajan kanssa, jonka kanssa tehdään eniten yhteistyötä kokonaisuuden luomisessa. Palautetta täytyy osata ottaa vastaan eri ihmisiltä. Leikkaaja vastaa työssään suoraan ohjaajalle sekä tuottajalle, joiden mielipiteet leikkauksesta tulee ensisijaisesti ottaa huomioon. Tämä voi olla ajoittain yllättävän hankalaa, jos on parhaasta ratkaisusta eri mieltä. Onnistunut kommunikaatio näissä tapauksissa voisikin olla sitä, että kaikki osapuolet kuuntelevat toisiaan, kunnioittaen toistensa näkemyksiä, ja kaikista toimivien ratkaisujen löytäminen yhdessä.

Munroe (2009, 17) puhuu siitä, kuinka pitää olla varovainen kysyessään kavereilta palautetta käsikirjoituksestaan. Kaikki eivät ole siihen päteviä, tai eivät välttämättä uskalla sanoa, jos se ei ole heidän mielestään hyvä. Toisaalta kaikilla on myös eri vahvuudet ja näkökulmat. Samasta työstä saattaa saada aivan eri palautetta eri ihmisiltä kysyttäessä, ja siksi pitää muistaa, mitä itse halusi kirjoittamisellaan saavuttaa. Munroen mukaan tämä kaikki pätee myös raakaleikkauksesta pyydettävään palautteeseen. Hän on kirjoittanut dokumenttielokuvaajan Tiffany Shlainin mietteitä sen jälkeen, kun tämä näytti hänen raakaleikkauksensa ystävilleen, joista osa oli elokuvantekijöitä ja osa ei. Shlain sanoo, kuinka paras palaute on sellaista, mikä saa kyseenalaistamaan koko elokuvan editissä. Hän muistuttaa kuitenkin myös siitä, kuinka pitää osata pyytää mitä tarvitsee. Esimerkkinä hän käyttää kertaa, jolloin kysyi pitkään työstämästään leikkauksesta palautetta, ja sai pelkkää kovaa kritiikkiä. Hän oli aivan pöyristynyt ja kysyi yhdeltä palautteenantajalta, pitikö hän yhtään mistään asiasta elokuvassa. Vastaus oli että totta kai, useammastakin. Mutta he eivät sanoneet sitä, koska palaute oli kysyty tietyllä tavalla. Ilmeisesti parannusehdotuksiin pohjautuen. Shlain muistuttaa, että elokuvantekijöiden pitää tietää, että yleensä ihmiset mieltävät 'kritiikin' asioina, joista he eivät pidä. Ihmisiltä tulisi kysyä ainakin muutama asia, joista he pitivät. Olemmehan kaikki

ihmisiä, ja elokuvat ovat 'vauvojamme'. (Munroe 2009, 17–18.) Tällä Shlain viittaa mielestäni siihen, että varsinkin luovaa työtä tehdessä ihminen antaa paljon itsestään, ja joihinkin asioihin tai ratkaisuihin voi kiintyä työssään toden teolla. Näin ollen niiden kova arvostelu saattaa tuntua hyvinkin karulta. Palautteen vastaanottaminenkin kehittyy kuitenkin kokemuksen myötä.

## 5 POHDINTA

Oikeastaan kaikesta voi keksiä tarinan kerrottavaksi, ja se hienous kiehtoo meitä syvästi. Ihmisen mieli on rakennettu niin, että se hakee aina jostain mielihyvää. Jos tämän mielihyvän lähde on tarinat, on niiden lukumäärä lukematon, ja niistä saatava mielihyvä loputon. Vanhat talot, uusi ihastuksen kohde, edellisviikon jääkiekko-ottelu sekä taivaalla näkyvät pilvet kertovat tarinaansa. Tehtävämme media-alan ammattilaisina on osata luoda vaikuttavia tarinoita, jopa merkityksettömältäkin tuntuvista asioista.

Tarinat syntyvät aina todellisen elämän jäljitelmästä. Ihmiset poimivat sekä omistaan että toisten kokemuksista kaikista parhaimmat palat, joista voi luovasti ja omalla tyyllillään muodostaa aivan uuden, mielenkiintoisen kokonaisuuden. Kuin erilaisista helmistä saisi koottua katseen vangitsevan helminauhan. Vaikka kyseessä olisi kuinka tieteismaailmaan sijoittuva elokuva, täytyy sen kuitenkin sisältää jotain jo meidän tuntemamme ja inhimillistä, ollakseen ehyt ja aidon tuntuinen tarina.

Aiheen tarkastelun pohjalta päättelimme, että tarinan käsitteen määritelmä riippuu siitä, mistä näkökulmasta sitä lähtee purkamaan. Tarinallistammeko arkisia tapahtumia ystävien kesken tai puhummeko tarinoista elokuvantekijöiden kesken ammatillisessa mielessä. Lähestymmekö sitä objektiivisesti vai subjektiivisesti, tarinan rakenteen vai sen henkilöhahmojen, näiden halun ja toiminnan, kautta. Tarinan muodostamiseen sekä sen rakenteesta elokuvan sisällä on olemassa useita eri kaavoja, malleja ja teorioita, mutta niiden perusrakenne on kuitenkin samankaltainen. Kaikki rakentuvat kolmen näytöksen, alun, keskikohdan ja lopun ympärille. Näihin esittämiimme malleihin ja lainauksiin perehtymällä lukija voi muodostaa oman käsityksensä tarinasta elokuvassa, ja hyödyntää niitä omien tarinoidensa luomisessa. Vaikka opinnäytetyömme ei anna selkeää määritelmää tarinalle elokuvassa, se toimii kuitenkin viitteenä sille, mistä tietoa voi alkaa etsimään lisää, ja mistä sitä voi edelleen syventää. Varsinkin käyttämämme kirjalliset aineistot ovat mielestämme päteviä lähteitä, sillä suurin osa niistä on klassikkoteoksia, joita on käytetty myös monien muiden

opinnäytetöiden lähteinä. Pidämme myös TAMK:in koulutuksessa oppimiamme asioita sekä haastateltavien antamia vastauksia paikkansapitävinä.

Kyselymme pohjalta päädyimme selkeään tulokseen, että tarinan vaikuttavuus on aina yksilöllinen kokemus ja se voi muodostua erilaisista tekijöistä. Näissä kokemuksissa on kuitenkin yhteneväisyyksiä. Vaikuttavuuden kokemuksen koettiin syntyvän parhaiten silloin, kun tarina koskettaa. Muita tärkeitä elementtejä vaikuttavuuden kokemuksen muodostumiseen olivat tarinan tarjoamat älylliset oivallukset sekä samaistumisen tunne. Kyselymme vastaajamäärä ei ollut suuri, mutta vastaukset olivat huolellisia ja perusteellisia sekä varmistetusti media-alan tekijöiltä peräisin. Ammattisuuntausten omat luvut eivät varsinaisesti tähdänneet minkään tietyn ongelman ratkaisuun. Niiden tarkoitus oli saattaa lukijan huomioon asioita, jotka ovat mielestämme tärkeitä elokuvaa kuvatessa tai leikatessa, sen tarinaa eloon tuodessa. Kertomamme asiat saattavat olla itsestäänselvyksiä jo pidempään alalla toimineille, mutta eivät välttämättä vasta opiskelunsa media-alalla aloittaneille.

Mielestämme onnistuimme selventämään tarinan käsitettä elokuvassa. Kuten yllä mainitsimme, ei sille löytynyt yhtä universaalia, kaiken kattavaa kaavaa määritelmää, mutta löysimme useampia, varteenotettavia sekä mielenkiintoisia teorioita ja pääsimme purkamaan käsitettä eri näkökulmista. Nämä elokuvan tarinaan liittyvät teoriat ja käsitteet, käsittelemämme perusasiat kuvauksen ja leikkauksen saralta sekä vaikuttavuuteen liittyvät näkökulmat on esitetty selkeästi ja havainnollistavia esimerkkejä käyttäen.

Opinnäytetyömme aihetta pystyisi rajaamaan vielä paljon tarkemmaksi. Siinä pystyttäisiin lähteä tutkimaan tarkemmin esimerkiksi elokuvissa esiintyviä henkilöitä ja niiden tarkoitusta elokuvan etenemisen kannalta, tai esitellä lisää erilaisia elokuvan rakenteeseen liittyviä kaavoja ja termejä. Kaikkia käsittelemiämme asioita pystyisi myös syventämään vielä enemmän. Tarinoiden vaikuttavuuteen liittyvä kysely pystyttäisiin suuntaamaan myös niin sanotusti tavallisille katsojille media-alalla toimivien sijaan. Näin saataisiin ehkä erilaisia vastauksia vaikuttavuuden kokemuksesta. Aiheesta on löydettävissä käyttämiemme kirjojen lisäksi vielä monia muita teoksia, joita tutkittaessa varmasti löytyy vielä enemmän tietoa vaikuttavuudesta sekä tarinan



määritelmästä itsessään. Tämä opinnäytetyö voikin toimia pohjana tarkemmille tutkimuksille tarinasta elokuvassa tai tutkimuksille niiden vaikuttavuudesta. Opinnäytetyömme voi toimia myös innoittajana uusille opinnäytetöille samasta aiheesta, mutta muista media-alan suuntausten näkökulmista.

## LÄHTEET

Aaltonen J. 2018. Käsikirjoittajan työkalut. Audiovisuaalisen käsikirjoituksen tekijän opas. Tampere: Juvenes Print – Suomen yliopistopaino Oy.

[Truffaut Francois: Hitchcock. Suom. Markku Koski. Kustannus: Love kustannus. Helsinki. 1983.]

Ahloth J. 2020. Tenet-elokuvan nähtyään moni poistuu teatterista ymmällään – Tämä juttu selittää, mitä Christophet Nolanin uutuudessa todella tapahtuu ja miksi. Helsingin sanomat. HS-Analyysi. Julkaistu 11.09.2020. Luettu 03.10.2020. <https://www.hs.fi/kulttuuri/art-2000006632442.html>

Ahloth J. 2020. “Suorastaan häkellyttävä taidonnäyte” – Vuoden odotetuin ensi-iltaelokuva Tenet saa HS:n kriitikoilta täydet viisi tähteä. Helsingin sanomat. Elokuva-arvostelu. Päivitetty 26.08.2020. Luettu 03.10.2020. <https://www.hs.fi/kulttuuri/art-2000006613360.html>

Apogee Oy. 2020. Videotuotannon perusteet. Artikkel. n.d. Luettu 24.10.2020. <https://www.apogee.fi/opaat/videotuotannon-perusteet/>

AV-ARKKI. n.d. Klassinen tarinankerronta. Artikkel. Luettu 09.12.2019. <https://mediataidekasvattaa.fi/oppimateriaalit/kuka-kertoo/artikkeli-klassinen-tarinankerronta/>

Batman Begins. Ohjaus: Christopher Nolan. Käsikirjoitus: Christopher Nolan & David S. Goyer. Tuotantomaa: Yhdysvallat & Yhdistynyt kuningaskunta. 2005.

Braveheart. Ohjaus: Mel Gibson. Käsikirjoitus: Randall Wallace. Tuotantomaa: Yhdysvallat. 1995.

Digitakojat. 2020. Elokuvan kuvakerronta. Artikkel. n.d. Luettu 2.11.2020. <https://www.digitakojat.fi/opetus/mediamateriaali/kerronta.html>

Forrest Gump. Ohjaus: Robert Zemeckis. Käsikirjoitus: Eric Roth. Tuotantomaa: Yhdysvallat. 1994.

Game of Thrones – Winter Is Coming. Ohjaus: Timothy Van Patten. Käsikirjoitus: David Benioff & D.B. Weiss. Tuotantomaa: Yhdistynyt kuningaskunta, Malta. 2011.

Halonen, H. Kuva-suunnittelija, elokuvaaja. 2020. Haastattelu 11.11.2020. Haastattelija Yliaho, R. Tampere.

Harry Potter ja kuoleman varjelukset osa 1. Harry Potter and the Deathly Hallows – Part 1. Ohjaus: David Yates. Käsikirjoitus: Steve Kloves. Tuotantomaa: Yhdistynyt kuningaskunta & Yhdysvallat. 2010.

Harry Potter ja viisasten kivi. Harry Potter and the Philosopher's Stone. Ohjaus: Chris Columbus. Käsikirjoitus: Steve Kloves. Tuotantomaa: Yhdistynyt kuningaskunta & Yhdysvallat. 2001.

Hitchcock/Truffaut. 2016. Ohjaus: Kent Jones. Tuotanto: Cohen Media Group. Tuotantomaat: Ranska, Yhdysvallat. Julkaistu: 22.01.2016 Youtube. Katsottu 24.08.2020. <https://www.youtube.com/watch?v=WvwYZkHaRpw>

Ice age. Ohjaus: Chris Wedge & Carlos Saldanha. Käsikirjoitus: Michael Berg. Tuotantomaa: Yhdysvallat. 2002–2016.

Ikonen, T. 2008. Tarina ja juoni. Teoksessa Alanko O. & Alanko-Puumala T. (toim.) Kirjallisuudentutkimuksen peruskäsitteitä. Pieksämäki: RT-Print Oy.

[Benveniste, E. 1971. Problems in General Linguistics. Trans. Meek M. E. Miami Linguistics Series No. 8. Florida: University of Miami Press. Problèmes de linguistique générale 1966.]

[Forster, E. M., Aspects of the Novel. London: Edward Arnold 1927 (4th ed. 1958)]

[Kermode, F. 1967. The Sense of an Ending. Studies in the Theory of Fiction. New York: Oxford University Press.]

[Pavel, T. G. 1985. The Poetics of Plot: The case of English Renaissance Drama. Minneapolis: University of Minnesota Press.]

[Prince, G. 1973. A Grammar of Stories. Mouton & Co. N. V., Publishers, The Hague: The Netherlands]

[Tammi. P. 1992. Kertova teksti. Esseitä narratologiasta. Helsinki: Gaudeamus.]

Inferno. Ohjaus: Ron Howard. Käsikirjoitus: David Koepp. Tuotantomaa: Yhdysvallat, Unkari. 2016.

Karate Kid. Ohjaus: John G. Avildsen. Käsikirjoitus: Robert M. Kamen Tuotantomaa: Yhdysvallat. 1984.

Koskinen, A. Lehtori. 2020. Sähköpostiviesti. Luettu 14.11.2020.

Koskinen, A. Lehtori. 2020. Sähköpostiviesti. Luettu 09.11.2020.

Koskinen, A. Lehtori. 2020. Haastattelu 02.11.2020. Haastattelija Yliaho, R. Tampere.

Koskinen, A. lehtori & Nuutinen T. lehtori. 2017. Kurssi. Elokuvan dramaturginen analyysi 21.08.–18.12.2017. Tampereen ammattikorkeakoulu, Mediapoliksen kampus. Tampere.

Leijonakuningas. The Lion King. Ohjaus: Roger Allers, Rob Minkoff. Käsikirjoitus: Irene Mecchi & Jonathan Roberts. Tuotantomaa: Yhdysvallat. 1994.

Locke. Ohjaus: Steven Knight. Käsikirjoitus: Steven Knight. Tuotantomaa: Yhdistynyt kuningaskunta & Yhdysvallat. 2013.

Mamet D. 2001. Elokuvan ohjaamisesta ja kolme tapaa käyttää veistä. Suomentanut Kellomäki V. Helsinki: Hakapaino.

McKee R. 1998. Story substance, structure, style and the principles of screen-writing. London: Methuen & CO Limited.

Mercer B. Elokuvaleikkaaja. 2018. Leikkaajan opas. Ammattiopintoihin sisältyvä kurssi. Tampereen ammattikorkeakoulu, Mediapoliksen kampus. Tampere.

Mulan. Ohjaus: Tony Bancroft & Barry Cook. Käsikirjoitus: Rita Hsiao. Tuotantomaa: Yhdysvallat. 1998.

Munroe R. 2009. How Not To Make A Short Film. Secrets from a Sundance programmer. New York: Hyperion.

Murch W. 2001. In the Blink of An Eye. 2nd Edition. Los Angeles: Silman-James Press.

Once Upon Time in Hollywood. Ohjaus: Quentin Tarantino. Käsikirjoitus: Quentin Tarantino. Tuotantomaa: Yhdysvallat, Yhdistynyt kuningaskunta, Kiina. 2019

Pahat pojat. Ohjaus: Aleksi Mäkelä. Käsikirjoitus: Pekka Lehtosaari. Tuotantomaa: Suomi. 2003.

P.S. Rakastan sinua. P.S I Love You. Ohjaus: Richard LaGravenese. Käsikirjoitus: Richard LaGravenese & Steven Rogers. Tuotantomaa: Yhdysvallat. 2007.

Psyko. Psycho. Ohjaus: Alfred Hitchcock. Käsikirjoitus: Joseph Stefano. Tuotantomaa: Yhdysvallat. 1960

Päiväni murmelina. Groundhog Day. Ohjaus: Harold Ramis. Käsikirjoitus: Danny Rubin & Harold Ramis. Tuotantomaa: Yhdysvallat. 1993.

Ramos, T. & Zhou, T. 2016. How Does an Editor Think and Feel? Every Frame a Painting. Youtube-video. Julkaistu 12.5.2016. Katsottu 03.11.2020.  
<https://www.youtube.com/watch?v=3Q3eITC01Fg>

Shrek. Ohjaus: Andrew Adamson & Vicky Jenson. Käsikirjoitus: Ted Elliot, Terry Rossio, Joe Stillman, Roger S.H. Schulman. Tuotantomaa: Yhdysvallat. 2001.

Stanton A. 2016. Andrew Stanton: The clues to a great story. TED. Youtube-video. Julkaistu 21.03.2012. Katsottu 13.11.2020.  
[https://www.youtube.com/watch?v=KxDwieKpawg&feature=emb\\_logo](https://www.youtube.com/watch?v=KxDwieKpawg&feature=emb_logo)

Stroller B.M. 2009. Filmmaking For Dummies, 2nd Edition. Wiley Publishing, Inc.: Indianapolis, Indiana.

Tarinoiden vaikuttavuudesta. 2020. Internet-kysely 09.11.–13.11.2020. Vastanneet 24. Schirmer, E. & Yliaho, R. Tampereen ammattikorkeakoulu.

Taru sormusten herrasta trilogia. The Lord of the Rings trilogy. Ohjaus: Peter Jackson. Käsikirjoitus: Fran Walsh. Tuotantomaa: Uusi-Seelanti & Yhdysvallat. 2001–2003.

Taksikuski. Taxi Driver. Ohjaus: Martin Scorsese. Käsikirjoitus: Paul Schrader. Tuotantomaa: Yhdysvallat. 1976.

Tenet. Ohjaus & Käsikirjoitus: Christopher Nolan. Tuotantomaa: Yhdistynyt kuningaskunta, Yhdysvallat. 2020.

The Body Remembers When the World Broke Open. Ohjaus & Käsikirjoitus: Elle-Máija Tailfeathers & Kathleen Hepburn. Tuotantomaa: Kanada & Norja. 2019.

Thelma ja Louise. Thelma & Louise. Ohjaus: Ridley Scott. Käsikirjoitus: Callie Khouri. Tuotantomaa: Yhdysvallat, Yhdistynyt kuningaskunta, Ranska. 1991.

The Others. Ohjaus: Alejandro Amenábar. Käsikirjoitus: Alejandro Amenábar. Tuotantomaa: Espanja, Italia, Ranska, Yhdysvallat. 2001.

The Revenant. Ohjaus: Alejandro G. Iñárritu. Käsikirjoitus: Mark L. Smith & Alejandro G. Iñárritu. Tuotantomaa: Yhdysvallat, Hong Kong, Taiwan. 2015.

Torkki J. 2014. Tarinan valta. Keuruu: Otavan kirjapaino Oy.

Tuominen, J. Kuva-suunnittelija, elokuvaaja. 2020. Haastattelu 25.10.2020. Haastattelija Yliaho, R. Tampere.

## LIITTEET

### Liite 1. Google Forms -kyselyn kysymykset tarinan vaikuttavuudesta

1 (3)

14.11.2020

Tarinoiden vaikuttavuudesta

## Tarinoiden vaikuttavuudesta

Tämän kyselyn tarkoitus on kerätä havainnollistavaa materiaalia kahden Tampereen ammattikorkeakoulun media-alan opiskelijan opinnäytetyötä varten. Opinnäytetyö keskittyy tarinan käsitteen määrittelyyn elokuvassa sekä sen vaikuttavuutta luovien elementtien tutkimiseen.

Tarina ja vaikuttavuus ovat laajoja käsitteitä, mutta haluamme kartoittaa nimenomaan tekijöitä, joita media-alan ihmiset kokevat vaikuttaviksi elokuvissa. Vaikuttavuuteen liittyvät tekijät ovat meistä kuitenkin sovellettavissa muihin audiovisuaalisiin formaatteihin, kuten sarjoihin ja mainoksiin. Esimerkkejä ja ajatuksia voi antaa myös muista formaateista.

Vastaamalla kyselyyn annat luvan käyttää vastauksiasi osana opinnäytetyötä. Käsittelemme vastaukset kuitenkin luottamuksellisesti, eikä yksittäisiä henkilöitä ole mahdollista tunnistaa tuloksista. Kysely on avoinna perjantaihin 13.11. asti. Vastaaminen vie arviolta 10-15 minuuttia. Vastaajien kesken arvotaan Finnkinon elokuvalippu.

Tekijät & yhteystiedot:

Elvira Schirmer, [elvira.schirmer@tuni.fi](mailto:elvira.schirmer@tuni.fi)

Roope Yliaho, [roope.yliaho@tuni.fi](mailto:roope.yliaho@tuni.fi)

\*Pakollinen

1. Mitä on mielestäsi vaikuttavuus tarinassa?

---

---

---

---

---

2. Onko vaikuttavuus mielestäsi hetkellinen kokemus vai koskeeko se koko tarinaa?

---

---

---

---

---

14.11.2020

Tarinoiden vaikuttavuudesta

3. Minkälaiset tarinat ovat sinusta kaikista vaikuttavimpia? Minkälaisista tarinoista vaikutut? \*

---

---

---

---

---

4. Kerro 1-3 tarinaa audiovisuaalisesta teoksesta, kuten elokuvasta tai tv-sarjasta, jotka ovat vaikuttaneet sinuun kaikista eniten ja perustele miksi. Mitkä tekijät loivat niistä vaikuttavia? \*

---

---

---

---

---

5. Mitä muistat selkeimmin näistä tarinoista? \*

*Valitse kaikki sopivat vaihtoehdot.*

- Tietyn kohtauksen  
 Näyttelijätyön  
 Musiikin  
 Tunnelman  
 Onnistuneen teknisen toteutuksen  
 Herättelevän aiheen  
 Yllättävän juonenkäänteen

Muu:  \_\_\_\_\_

14.11.2020

Tarinoiden vaikuttavuudesta

6. Mitkä tarinan toteutukseen liittyvät asiat luovat mielestäsi tarinan vaikuttavuutta? Esituotannosta, tuotannosta, jälkituotannosta tai kaikista näistä? \*

---

---

---

---

---

7. Jos sinun pitäisi valita yksi, kaikista eniten tarinoiden vaikuttavuutta luova asia, mikä se olisi? \*

*Merkitse vain yksi soikio.*

- Tunteiden herättäminen tarinan henkilöiden avulla
- Tunteiden herättäminen sisällöllisten asioiden avulla
- Tunteiden herättäminen musiikin tai muiden äänien, tai äänettömyyden avulla
- Tarinan ennakoimattomuus, yllättävyys
- Tarinan sisältö
- Tarinan ainutlaatuisuus
- Tarinan rakenne
- Tarinan todentuntuisuus tai todenmukaisuus
- Kerronnan tyyli
- Onnistunut tekninen toteutus
- Henkilöhahmot
- Dramaattisuus
- Oivaltavuus sisällössä tai toteutuksessa
- Muu: \_\_\_\_\_

8. Missä työtehtävässä toimit media-alan kentällä tai mikä on suuntautumisesi media-alan opinnoissa?

---



Liite 2. Haastattelukysymykset liittyen elokuvan blokkaukseen kuvauksen näkökulmasta

1. Kuinka määrittelet blokkauksen, mitä blokkaukseen käytännössä on kuvaajan näkökulmasta?
2. Millaista on yhteistyö ohjaajan kanssa?
3. Millaista on hyvä blokkaukseen mielestäsi?
4. Millaista on huono blokkaukseen?
5. Millaisia ovat blokkauksen työvaiheet ja mitä asioita tulee huomioida? (Miten se etenee? Mitä eri vaiheita tähän sisältyy? Kuinka käytännössä blokkaukseen tapahtuu?)
6. Blokkauksen vaikuttavuudesta. Kuinka blokkata eri genreissä? (Esimerkiksi tapahtuuko draaman blokkaukseen eri lailla kuin vaikkapa kauhun?)