



Elokuvien merkitys ja vaikutukset lapsuudessa

Elokuvista koetut voimakkaat tunnereaktiot ja niihin vaikuttavat tekijät

Viivi Turpeinen

Janita Sarpola

OPINNÄYTETYÖ
Tammikuu 2021

Media-alan koulutus
Tuotanto

TIIVISTELMÄ

Tampereen ammattikorkeakoulu
Media-alan koulutus
Tuotanto

TURPEINEN VIIVI & SARPOLA JANITA:
Elokvien merkitys ja vaikutukset lapsuudessa
Elokvista koetut voimakkaat tunnereaktiot ja niihin vaikuttavat tekijät

Opinnäytetyö 54 sivua, joista liitteitä 5 sivua
Tammikuu 2021

Tässä opinnäytetyössä tutkittiin, miten elokuvat ja niiden aiheuttamat voimakkaat tunnereaktiot vaikuttavat lapsuuteen, sekä millaiset tekijät näitä reaktioita aiheuttavat. Tutkimuksen aihe on tärkeä ja se tulisi ottaa huomioon lapsen kasvussa ja kehityksessä. Tutkimuksen tavoitteena oli löytää voimakkaiden tunnereaktioiden aiheuttajat ja vaikutukset erilaisten elokuvan osien kautta. Tutkimusta varten haastateltiin alan ammattilaisia. Haastateltavien avulla pyrittiin saamaan tarkempi kokonaiskuva aiheesta. Ongelmaksi tutkimuksessa muodostui aiheen laajuus, jonka vuoksi oikeanlaisen tiedon hankinta oli haasteellista.

Opinnäytetyössä perehdyttiin, siihen miten lapsi kokee elokuvat ja millä tavoin ne voivat vaikuttaa kasvuun ja kehitykseen. Tutkimuksessa käydään myös yleisesti läpi kyselyiden pohjalta saatujen tekijöiden tarkoitukset ja sisällöt elokuvan teossa ja ne yhdistettiin osaksi tutkimusta. Tutkimuksen alussa pyrittiin ensiksi selvittämään saavatko elokuvien katsojat lapsuudessaan voimakkaita tunnereaktioita ja millaisia ne yleisesti ovat. Testi osoitti, että suurin osa saaduista reaktioista oli jollaintavalla negatiivinen ja osalla vastaajista reaktio oli aiheuttanut pidempi-ajaisia traumoja. Tietoa kerättiin myös muista lähteistä, kuten kirjallisuudesta ja erilaisilta aiheeseen liittyviltä internet-sivustoilta.

Tutkimus osoitti, että lapsuudessa koetut voimakkaat tunnereaktiot voivat vaikuttaa positiivisesti lapsen tulevaisuuden uravalintoihin, sekä mielikuvituksen tuotoksiin. Negatiiviset tunnereaktiot voivat puolestaan aiheuttaa pitkäaikaisia painajaisia tai pelkotiloja. Elokvissa nähdyt ja koetut hahmot olivat usein vaikuttavimpia tekijöitä niin positiivisesti kuin negatiivisestikin. Tätä tutkimusta olisi mahdollista laajentaa syventymällä erilaisiin tekijöihin ja osiin ja jatkamalla kyselyä suuremmalle ihmismäärälle.

Key words: lapsuus, elokuvat, tunnereaktiot

ABSTRACT

Tampereen ammattikorkeakoulu
Tampere University of Applied Sciences
Degree Programme in Media
Production

TURPEINEN VIIVI & SARPOLA JANITA:

The Meaning and Effects of Movies in Childhood
Strong Emotional Reactions Experienced from Movies and the Factors Influencing Them

Bachelor's thesis 54 pages, appendices 5 pages
January 2021

This thesis was conducted to find out how and why the strong emotional reactions caused by movies, affect a person's childhood. The content of this research is important, and it should be taken into consideration regarding the development and growth of a child. The goal was to find the causes for strong emotional reactions of different kinds of movie and their effects on childhood. The primary data for this research was interview of professionals of the subject to get an accurate picture of the situation. The subject was so wide that finding the right kind of information turned out to be a challenge.

This thesis concentrated on how a child experiences movies and how those movies can affect their growth and development. Several surveys were made to gather data from actual experiences. In the beginning of the research, the focus was on finding out if movie viewers have had strong emotional reactions in their childhood while watching movies and what type of reaction it generally was. The responses showed that the majority of the reactions were negative in one way or another. Part of the participants also stated that the reaction had caused long term mental trauma. Information was also gathered from other sources such as literature and internet sites linked to the subject.

The research showed that strong emotional reactions in a person's childhood can affect positively the person's career choices and products of imagination. In term negative emotional reactions can cause long lasting nightmares or fears. The characters seen in a movie were often the biggest influencing factor in both positive and negative ways. This research can be extended by digging deeper into different factors and parts along with increasing the number of participants of the survey.

Key words: childhood, movies, emotional reactions

SISÄLLYS

1	JOHDANTO	5
2	KESKEISET KÄSITTEET	7
	2.1 Voimakas tunnereaktio	7
	2.2 Tekijä	7
	2.3 Mediakasvatus	8
3	LAPSUUS JA ELOKUVAT	9
	3.1 Elokuvat	9
	3.1.1 Mikä rooli lapsuudessa?	9
	3.1.2 Elokuvien vaikutus	10
4	TEKIJÄT	12
	4.1 Mitä tarkoitetaan tekijällä	12
	4.2 Sisällölliset tekijät	12
	4.2.1 Tarina	12
	4.2.2 Hahmot	16
	4.3 Tekniset tekijät	20
	4.3.1 Kuvaus	20
	4.3.2 Äänimaailma	21
	4.3.3 Leikkaus	23
5	TUTKIMUS	26
	5.1 Tutkimusmenetelmät	26
	5.2 Kyselyt	26
	5.2.1 Ensimmäinen kysely	26
	5.2.2 Toinen kysely	28
	5.2.3 Kolmas kysely	30
	5.3 Haastatteluprosessi	31
	5.3.1 Kalle Raittila	32
	5.3.2 Anu Mustonen	35
	5.3.3 Ilmari Lappalainen	37
	5.4 Haastattelujen purku	41
6	JOHTOPÄÄTÖKSET JA POHDINTA	43
	LÄHTEET	45
	LIITTEET	48
	Liite 1. Anonyymi Googel Forms kysely 1	48
	Liite 2. Anonyymi Google Forms kysely 2	49
	Liite 3. Anonyymi Google Forms kysely 3	50
	Liite 4. Haastattelu kysymykset	51

1 JOHDANTO

Jokainen meistä on varmasti joskus kokenut suuria tunteita elokuvia katsoessaan. Olemme samaistuneet väärinymmärrettyyn arjen sankariin tai pelänneet yhdessä päähenkilön hengen puolesta tämän taistellessa vihollisia vastaan. Lapsena halusimme olla nuo supersankarit. Lapsena elokuvien merkitys ja vaikutus eroavat suuresti aikuisikään kasvaessamme. Aikuisena keskitymme elokuvassa siihen, miten hyvin se on tehty tai miten näyttelijät suoriutuvat vaativista kohtauksista. Lapset keskittyvät katsoessaan paljon heitä ja heidän ikäluokkaansa kiinnostaviin asioihin, kuten siihen miten hahmot puhuvat toisilleen tai kuka on hyvä ja kuka paha.

Lapset saavat nykypäivän elokuvista ja mediasta paljon vaikutteita omaan elämäänsä ja toimintaansa. He etsivät elokuvista roolikuvia arkeensa ja inspiraatiota leikkeihinsä. Mielestämme olikin tärkeää lähteä selvittämään, miten elokuvat oikeasti voivat vaikuttaa lapsuuteen ja lapsen kehitykseen, sekä minkälaiset tekijät meissä aiheuttavat voimakkaita tunnereaktioita elokuvia katsoessamme.

Ajatus aiheeseen lähti, kun keskustelimme yhdessä omista mielenkiinnon kohteistamme. Kävi ilmi, että molemmat olimme miettineet aihetta mediakasvatuksen ympärillä, tosin hieman eri teemoin. Janita Sarpola sai oman intonsa aiheeseen oltuaan töissä lasten elokuvapajassa. Tuon työn aikana kollegoiden ja muiden pajan ohjaajien kanssa käytiin keskustelua siitä, millaisia elokuvia lapsille voi näyttää ja millaisia ei. Tästä ensimmäinen ajatus opinnäytetyön aiheeseen sai alkunsa.

Opinnäytetyömme tavoitteena on tutkia lapsuudessa elokuvista koettuja vahvoja tunnereaktioita ja niiden mahdollisia vaikutuksia myöhemmällä iällä. Tämän lisäksi halusimme selvittää, minkälaiset tekijät voivat elokuvissa synnyttää näitä vahvoja kokemuksia ja yleisesti elokuvien merkitystä lapsuudessa.

Opinnäytetyömme alkuvaiheessa tutkimuksemme keskittyi siihen, millaisia traumoja ihmiset ovat kokeneet elokuvista ja miten nämä traumat ovat vaikuttaneet heihin. Tutkimuksen edetessä ja asiantuntijahaastatteluita tehdessämme ymmär-

simme kuitenkin, että trauma on käsitteenä todella voimakas, eikä elokuvista varsinaisia traumoja voi syntyä. Tästä tutkimuksemme sai uutta suuntaa ja muuttimme sen rajausta. Emme enää pyrkineet selvittämään vain negatiivisia voimakkaita traumakokemuksia, vaan yleisesti elokuvista koettuja vahvoja tunnereaktioita, jotka voivat olla sekä negatiivisia että positiivisia. Tutkimuksessamme suorittamien kyselyiden pohjalta rajasimme myös aihetta siten, että tutkimme lapsuudessa koettuja tunnereaktioita sekä elokuvien laajempaa merkitystä lapsuudessa. Tämän takia esimerkiksi haastatteluihin valikoimme sekä elokuvien että lasten parissa työskenteleviä henkilöitä.

Tutkimuksemme tärkein kohdeyleisö on median ja lasten parissa työskentelevät tahot. Alun perin pyrkimyksenämme oli kartoittaa elokuvan tekijöille selvitys siitä, millaiset tekijät saavat katsojan tuntemaan jotain elokuvista. Tutkimuksen edessä ja tiedon kasvaessa, tutkimuskysymys ja samalla kohdeyleisö kuitenkin muuttui. Uskomme, että tästä tutkimuksesta on kuitenkin hyötyä myös elokuvan tekijöille, mutta eritoten eri alan kasvattajille, opettajille tai yleisesti lasten vanhemmille.

Opinnäytetyömme koostuu kirjallisesta lähdemateriaalista, anonyymeista kyselyistä (liitteet 1-3) sekä asiantuntijahaastatteluista (liite 4). Alan kirjallisuudesta teimme tutkimusta erilaisista elokuvan tekijöistä, jotka voivat vaikuttaa katsojan elokuvakokemukseen. Tarkastelemme työssämme sekä sisällöllisiä että teknisiä tekijöitä. Kyselyiden avulla kartoitimme aiheen ajankohtaisuutta. Pyrimme myös saamaan kattavan kuvan siitä, millaisista elokuvista ja tekijöistä ihmiset kokevat voimakkaita tunnereaktioita. Tutkimuksemme tärkein lähde on asiantuntijahaastattelut, joiden tavoitteena oli selvittää ammattilaisten avulla elokuvien ja vahvojen tunnereaktioiden merkitystä lapsuudessa.

2 KESKEISET KÄSITTEET

2.1 Voimakas tunnereaktio

Tässä opinnäytetyössä voimakkaalla tunnereaktiolla tarkoitetaan katsojan kokemaa reaktiota elokuvasta. Tunnereaktio voi olla fyysinen tai psyykkinen, positiivinen tai negatiivinen.

Tunnereaktio aktivoituu yleensä aina jonkun syyn takia ja sillä on jokin kohde. Reaktio voi kertoa henkilölle esimerkiksi jonkin asian turvallisuudesta tai pelottavuudesta. Tällainen tunnereaktio on usein tarkoituksenmukainen. Esimerkiksi jokin uhkaava tilanne herättää pelon tai vihan tunteen ja se saa ihmisen pakenemaan tai puolustautumaan. Tunteen herätessä, ihminen alkaa reagoimaan ympäristöön ja kanssaihmiisiin, toisin sanoen tunteiden herääminen tunnereaktiona valmistaa toimimaan. (Suomen mielenterveys ry. n.d.)

2.2 Tekijä

Mediakasvattaja Lappalaisen (2020) mukaan, elokuvista on erittäin vaikeaa, ellei jopa mahdoton erotella yksittäisiä tekijöitä, jotka aiheuttavat katsojassa tunnereaktioita. Lappalaisen mielestä elokuvat kokonaisuutena synnyttävät tunteita. Jotkut tekijät voivat kuitenkin vaikuttaa toista enemmän, ja tämän takia tutkimme pintapuolisesti millä tavoin eri tekijät voivat vaikuttaa katsojan elokuvakokemukseen

Tekijöillä tarkoitetaan elokuvan rakenteeseen vaikuttavia osia, joista elokuva itsessään koostuu. Olemme tässä opinnäytetyössä jakaneet tekijät kahteen eri ryhmään: sisällöllisiin tekijöihin sekä teknisiin tekijöihin.

Elokuvan sisällöllisillä tekijöillä tarkoitetaan elokuvan tarinaa sekä hahmoja. Nämä tekijät tulevat elokuvan käsikirjoituksesta ja niillä kerrotaan elokuvan teema. Tarina kertoo, mistä elokuvassa on kysymys ja tätä tarinaa tarkastellaan elokuvan hahmojen kautta. Hahmot ovat tärkeitä tekijöitä tunnereaktioissa, sillä

niihin katsoja samaistuu ja niiden kautta hän peilaa omaa toimintaansa. Katsoja elää elokuvan tarinaa sen hahmojen kautta.

Elokuvan kerronta ei nojaudu vain sanoihin ja kieleen, vaan elokuvaa katsoessa katsojalle annetaan tarinan visuaalinen ilme valmiina. Katsojan kokemus perustuu siihen, mitä hän näkee ja kuulee. Elokuvan tekijät voivat pyrkiä vaikuttamaan katsojan tunteisiin myös erilaisilla teknisillä tekijöillä. (Kiesiläinen 2015, 5.) Näitä tekijöitä tutkimuksessamme ovat kuvaus, leikkaus ja äänimaailma.

2.3 Mediakasvatus

Mediakasvatus on kasvatuksen ja opetuksen alue, jossa opitaan tarkastelemaan median vaikutuksia ja merkityksiä yksilöille ja yhteiskunnille. Tässä opinnäytetyössä olemme keskittyneet tarkastelemaan mediakasvatusta elokuvien ja lasten kautta. Arjessa mediakasvatus voi näyttäytyä kohtaamisena ja keskusteluna erilaisen mediasisältöjen ja -ympäristöjen äärellä. (Mediakasvatusseura n.d.)

Nykyajan lapset ja nuoret elävät ja kasvavat vahvasti mediakulttuurissa. Tämä kulttuuri muodostuu lukemattomista mediasisällöistä, alustoista, välineistä ja ilmiöistä. Media ja sen merkitykset ovat lisääntyneet ihmisten arjessa ja media on helpommin yksilöiden saatavilla kuin koskaan aiemmin. (MLL 2020.)

Mediakasvatuksen edistäminen on osa monien media-alan organisaatioiden toimintaa. Esimerkiksi Pirkanmaan elokuvakeskus tarjoaa lapsille elokuva- ja animaatiotyöpajoja, joissa lapset voivat oppia elokuvan maailmasta turvallisessa ympäristössä. (Mediakasvatusseura n.d.)

3 LAPSUUS JA ELOKUVAT

3.1 Elokuvat

Elokuvalla tarkoitetaan nimensä mukaisesti tallennetta, jossa kuvat liikkuvat eli elävät. Elokuva rakentuu useasta eri tekijästä kuten tarinasta, äänimaailmasta, kuvakulmista ja valosta ja nämä yhdessä luovat taiteellisen kokonaisuuden. (Operight. n.d). Parhaimmillaan nämä tekijät ovat katsojille näkymättömiä, sillä niiden tarkoitus on tuoda esiin elokuvan tarina (Hallamaa 2017). Ilman tarinaa ei ole elokuvaa.

Onnistunut elokuva aina koskettaa katsojaansa. Se poistaa järkeä käyttävän kuoren ja antaa katsojalle luvan tempautua mukaan tunteidensa vietäväksi. Tämän takia elokuvasta tulee toimiva. Elokuvan sisällöllä ei ole mitään merkitystä, jos siitä puuttuu täysin tunne. Elokuvantekijät ovat mestareita manipuloimisessa ja herättävät ja johdattavat siten katsojien tunnekokemuksia. (Kovanen 2013.)

3.1.1 Mikä rooli lapsuudessa?

Muistamme varmasti jokainen oman ensimmäisen elokuvakokemuksemme. Kuinka elokuviin meneminen jännitti ja isolta valkokankaalta katsottu elokuva tuntui mahtavalta. Bergala (2013, 49) pohtii lapsena ja nuorena kohdattujen filmien merkityksellisyyttä ja toteaa, että niitä ”- - elokuvia ei ole monta, mutta kukin kantaa niitä mukanaan halki elämänsä ehtymättöminä matkaeväinä”. Pro Gradu tutkimuksessaan Sirpa Ontronen (1987) mainitsee elokuvien yhdeksi tärkeimmäksi funktioksi lapsuudessa, niiden viihteellisyyden ja emotionaalisuuden. Niistä voidaan oppia uutta ja saadaan uusia ajatuksia ja ideoita. Toisena tärkeänä funktiona hän mainitsee informatiivisuuden. Elokuvien avulla lapsi tyydyttää omaa tiedontarvetta. Hyvyys, hauskuus ja jännittävyys ovat kolme tärkeintä syytä elokuvien katseluun. (Ontronen 1987, 4.)

Media-psykologi Anu Mustosen (2020) mukaan elokuvat tarjoavat useita erilaisia tyyliympäristöjä, arvoja, idoleita ja roolimalleja. Näiden avulla lapsi pystyy peilaamaan omaa minäkuvaansa (Mustonen 2020). Oman identiteetin peilaamisen kannalta ei ole väliä onko elokuvassa kyse todesta vai onko sen sisältö täysin fiktiota. (Salokoski & Mustonen 2007). Pienemmille lapsille mieluista katseltavaa ovat usein arkiset tapahtumat, sillä ne tuntuvat tutuilta ja turvallisilta. Hieman isommille lapsille se puolestaan antaa tilaisuuden käsitellä monia juuri ikään sopivia asioita, kuten isoksi kasvamista ja vanhempien tottelemista. (Metsätähti n.d). Elokuvat voivat antaa myös toivoa paremmasta maailmasta.

Lapsuudessa on tärkeää saada erilaisia mahdollisuuksia erilaisiin kokemuksiin, jotka avautuvat erilaisten tarinoiden kautta. Lapselle on kuitenkin opetettava mediakriittisyyttä ja sitä, ettei kaikki elokuvissa näkyvä ole välttämättä totta. On tärkeää opastaa lasta ja keskustella asioista, jotka mietityttävät häntä. (MLL 2019.)

3.1.2 Elokuvien vaikutus

Mielikuvitus on yksi tärkeimmistä asioista lapsen kehityksen kannalta. Villi mielikuvitus voi aiheuttaa pelkoja ja lapsi saattaa itsekin uskoa omiin ajatuksiinsa. Lapset luovat erilaisia tarinoita ja seikkailuja päässään ja ottavat helposti vaikutteita ympärillään tapahtuvista asioista. (MLL 2009b.) Näin ollen elokuvien sisällöllä on suuri merkitys lapsen ajatteluun ja kehitykseen. Kovanen (2013) mukaan lapsi saattaa hakea joskus myös tukea tunteiden hallintaan elokuvaelämysten kautta. Tämän vuoksi onkin tärkeää, että lapsi ja aikuinen katsovat elokuvia yhdessä, jolloin aikuinen voi auttaa nimeämään erilaisia tunteita ja mielentiloja, joita elokuvan hahmot kokevat (Kovanen 2013, 50).

Kuten myös aikuiset, myös lapset peilaavat itseään fiktiivisten henkilöiden kautta. Niiden avulla lapsi voi tarkastella omaa minuuttaan ja tunteitaan ja pääsee niihin helpommin käsiksi (Kovanen 2013, 51). Mustosen (2020) mukaan elokuvista saadut vaikutteet ja hahmot, löytävät tiensä usein myös lasten leikkeihin ja toimintaan. Esimerkiksi elokuvien sankarit eli protagonistit, ovat suosittuja leikkien hahmoja. Lapsi toimii leikeissään kuten sankari olisi elokuvassa toiminut. Hyvä

protagonisti voi siis tarinallaan osin opettaa lapselle tärkeitä asioita, kuten esimerkiksi toisten auttamista. Elokuviin vastustajat eli antagonistit puolestaan ovat leikeissä usein vähiten haluttuja rooleja. Antagonistit ovat pahoja ja tekevät toisille kiusaa. Liian vahva antagonistit voi antaa lapselle vaikutteita siitä, että pahan teko on oikein.

On myös väitetty, että elokuvissa esiintyneet tarinat voivat köyhdyttää lasten omaa mielikuvitusta ja antaa liikaa apua ja vinkkejä, niin ettei lasten tarvitse itse tehdä kuvitustyötä leikeissä. Tällöin lapset vain jäljittelisivät ja kopioisivat vain näkemiään asioita, eivätkä tekisi suunnittelutyötä itse. (MLL 2009a.)

Lapsena koetut hetket ja tapahtumat vaikuttavat meihin usein myös vielä aikuisiällä. Lapsuudessa koetut voimakkaat tunnereaktiot ja traumaattiset kokemukset, saattavat ponnahtella muistoihin helposti vielä monia vuosia myöhemminkin. Esimerkiksi pelottava kohtaus elokuvassa saattaa tulla painajaisiimme yhä aikuisena, vaikka kohtaus ei oikeasti enää pelottaisikaan. (Hentunen 2018) Lapsen mieli luo selityksiä asioille, joita se ei todellisuudessa ymmärrä ja siksi moni tavallinenkin asia saattaa olla pelottava.

4 TEKIJÄT

4.1 Mitä tarkoitetaan tekijällä

Tässä luvussa tarkastelemme elokuvan tekijöitä, joilla katsojan kokemiin tunteisiin pyritään vaikuttamaan. Tekijöillä tarkoitamme elokuvan rakenteeseen vaikuttavia osia, joista elokuva itsessään koostuu. Olemme jakaneet tekijät kahteen eri ryhmään: sisällöllisiin tekijöihin sekä teknisiin tekijöihin. Tarkastelun avulla, pyrimme selventämään, miten tärkeää nämä tekijät on huomioida elokuvan valmistumisvaiheessa ja miten niillä voidaan vaikuttaa katsojan elokuvakokemukseen.

4.2 Sisällölliset tekijät

Tarkastelemme elokuvan sisällöllisinä tekijöinä elokuvan tarinaa sekä hahmoja. Tarina kertoo, mistä elokuvassa on kysymys ja tätä tarinaa tarkastellaan elokuvan hahmojen kautta. Sisällöllisinä tekijöinä voidaan ajatella siis osia, joihin voidaan vaikuttaa eniten elokuvan käsikirjoitusvaiheessa.

Rajasimme sisällölliset tekijät tarinaan ja hahmoihin suorittamiemme kyselyiden pohjalta. Kyselyissä ilmeni, että voimakkaiden tunnereaktioiden yleisimpiä aiheuttajia on joko elokuvan tarina, yksittäiset kohtaukset tai tietyt hahmot ja henkilöt.

4.2.1 Tarina

Yleisesti tarina käsitellään joko fiktiivisenä tai ei-fiktiivisenä teoksena, joka kertoo teoista, tapahtumista tai tapahtumien kulusta (Vacklin, Rosenvall & Nikkinen 2008, 71.) Tarinan kerronta voi tapahtua puhutun tai kirjoitetun kielen kautta, elein ja ilmein tai kuvin ja äänin (Bacon 2000, 18.)

Tässä tutkimuksessa keskitymme tarinan kerrontaan kuvin ja äänin, eli elokuvan kautta. Elokuvan tarinaa voidaan ajatella kahdesta näkökulmasta; objektiivinen

tarina, joka on tarinan toiminnallinen kehys, jossa hahmojen toiminta tapahtuu, sekä subjektiivinen tarina, joka on päähahmon henkilökohtainen kehitystarina. Katsoja siis näkee objektiivisen tarinan ja voi samaistua subjektiiviseen tarinaan.

Yleisesti elokuvan rakenne koostuu tarinasta ja juonesta. Tarina kertoo, mitä elokuvassa tapahtuu ja juoni sen, miten se tapahtuu. Tarina ja juoni voidaan erotella myös syy-seuraus-suhteiden avulla. Tarina ei sisällä syy-seuraus-suhdetta, mutta juoni sisältää. (Vacklin, Rosenvall & Nikkinen 2008, 71.) Yleensä tarinassa on aina alku, keskikohta ja loppu. Tätä kutsutaan yleisesti nimellä draaman kaari. Draaman kaaren avulla tarinaan pystytään sisällyttämään kaikki tarvittavat elementit, jotta se olisi katsojalleen mahdollisimman mielenkiintoinen (Draaman kaari: alku - keskikohta – loppu n.d).

Alussa, esitellään tarinassa esiintyvät henkilöt, joiden väliset ristiriidat sysäävät tapahtumien kulun liikkeelle. Tällä pyritään houkuttelemaan katsoja kiinnostumaan aiheesta. Keskikohdassa tapahtumia ja ristiriitoja syvennetään paljastamalla lisää yksityiskohtia. Tässä kohtaa tarinaa tapahtuu myös usein käänne, joka yllättäen heittää tarinan täysin vastakkaiselle suunnalle kuin edeltävä osa. Yleensä lopussa ristiriidat ratkeavat.

Useimmiten tarinalla on jokin tietty päämäärä tai sanoma eli teema, jota katsojalle pyritään välittää. Teema on tarinan syvempi merkitys eli se mitä katsojalle halutaan tarinan avulla sanoa. Kuten esimerkiksi eriarvoisuus, kateellisuus tai onni. Videolle-yrityksen käsikirjoittaja ja ohjaaja Henna Seppälän (2020) mukaan teema tulee aina tarinaa kirjoittaessa ottaa hyvin huomioon, sillä sen avulla katsoja pystyy helpommin samaistumaan sen sisältöön. Päämäärän saavuttamiseen ja tarinan kerrontaan vaikuttaa myös elokuvan genre. Esimerkiksi onko elokuvan tarkoituksena saada katsoja pelkäämään (kauhu) tai liikuttumaan (draama).

Blogi-kirjoituksessaan *Tarinan peruselementit x8 – mistä syntyy hyvä tarina?*

Seppälä (2020) jakaa tarinan kertomisen kahdeksaan (8) eri osaan, jotka auttavat synnyttämään viihdyttäviä ja kiinnostavia tarinoita.

1. Tarinan teema

2. Tarinan juoni
3. Tarinan kesto
4. Tarinan käänne
5. Tunteiden herättäminen
6. Viihdytä tai opeta
7. Henkilöhahmot
8. Näkökulma

Elokuvan kerronta on monesti erilaista riippuen elokuvan tyylistä ja genrestä. Genre on elokuvien luokittelun työväline, joka on kuitenkin vaikea asia määritellä, sillä nykyään yhä useammassa tapauksissa elokuvat ylittävät totuttuja genren rajoja (Lappalainen 2020.) Samaan genreen luokitellaan tietynlainen elokuva-joukko, jonka teoksissa toistuvat jotkut tietyt kerronnan keinot. (Seppälä n.d). Elokuvia voi luokitella myös sen perusteella millaisia tunteita ja mielentiloja ne herättävät katsojissa. Monet genret on suunniteltu herättämään juuri tietynlaisia tunnereaktioita. Esimerkiksi kauhu pelkoa, komedia iloa ja melodraama surua. Juuri näiden tunteiden perusteella, katsoja yleensä valitsee katsomansa elokuvan. Katsojat haluavat simuloida oikean elämän tunteita turvallisesti elokuvien katsomisen avulla. (Seppälä n.d).

Bacon (2000) kertoo kirjassaan David Brodwellin käsityksestä kerronnasta. Brodwell (1985) on jaotellut kirjassaan *Narration of the fiction film*, elokuvan kerronnan eri moodeihin. (Bacon 2000, 66-67). Brodwell on luokitellut elokuvat tyylin ja genren mukaan eri kategorioihin, joissa hän tutkii eroavaisuuksia erilaisten elokuvien kerronnassa. Seuraavaksi käymme läpi Brodwellin teoriaa.

Valtavirtaelokuvissa kerronta ei ole itsetietoista, vaan siitä on pyritty tekemään mahdollisimman läpinäkyvää. Tällaisissa elokuvissa tärkeintä on yksilöiden toiminta ja siitä syntyvän tarinan mielenkiintoisuus sekä kerronnan selkeys ja tunteisiin vetoaminen. Valtavirtaelokuva kerronnan vastakohtana pidetään taide-elokuvien kerrontaa. Valtavirtaelokuvat toimivat turvallisuuden puitteissa ja niissä pyritään päätyämään onnelliseen loppuun. (Koulukino 2020a; Bacon 2000, 66-67.) Tämän tavoitteena on saavuttaa mahdollisimman laaja ja moninainen yleisö.

Taide-elokuvissa kerronta on huomattavasti monimutkaisempaa kuin valtavirta-elokuvissa. Taide-elokuvissa kerronnassa pyritään keskittymään hahmojen henkilökohtaiseen psykologiaan ja tilaa määrittäviin keskeisiin kysymyksiin. (Bacon 2000, 66-67.) Taide-elokuvien juuret ylettyvät aina 1950- ja 1960-luvun Eurooppaan. Tuolloin elokuvissa pyrittiin määrätietoisesti ottamaan etäisyyttä suoraviivaiseen ja tuttuun kerrontatyyliin. Sen sijaan haluttiin tuoda enemmän esille sosiaalisia, psykologisia sekä filosofisia kysymyksiä. Taide-elokuvien kerronta on yleensä viipyilevämpää ja sattumanvaraisempaa kuin taas valtavirtaelokuvissa. Kerronnassa voi olla mukana paljon toissijaista ja usein jopa merkityksetöntä materiaalia. (Koulukino 2020b.) Hyvä esimerkki tällaisesta kerronnasta on suurin osa yhdysvaltalaisen elokuvaohjaaja David Lynchin teoksista, esimerkiksi kokeellinen taide-elokuva *Inland Empire* (2006).

Yksi erilainen kerronnan tyyli ilmenee myös *tyylikeskeisissä elokuvissa*. Tyylikeskeisessä kerronnassa keskitytään enemmän elokuvan tyyliin kuin itse kerrontaan. Tyyllilliset keinot hallitsevat tällaisia elokuvia voimakkaasti ja niistä muodostuu jopa oma autonominen osa tarinaa. Vahva tyylikeskeisyys ei kuitenkaan sulje pois inhimillisiä kysymyksiä, vaan se kannustaa ajattelemaan niitä enemmän abstraktein keinoin. (Bacon 2000, 66-67.) Nykyajan elokuvamaailmassa hyvä esimerkki tyylikeskeisistä elokuvista ovat neo-noir -elokuvat, jota esimerkiksi (kuva 1) *Blade Runner 2049* (2017) edustaa.



KUVA 1. Elokuva *Blade Runner* on hyvä esimerkki tyylikeskeisistä elokuvista. (Forbes 2017)

Brodwellin kerronnan tutkimukseen liittyy myös *retoriset elokuvat* ja *avantgarde-elokuvat*. Retorisissa elokuvissa elokuvan hahmot ovat vähemmän keskiössä ja pinnalle nousevat voimakkaammin yhteiskunnalliset asiat. Avantgarde-elokuvissa pyrkimyksenä taas on hylätä perinteinen kerronta kokonaan. (Bacon 2000, 66-67.) Vaikka kerronnan tyylit voivat vaihdella elokuvasta ja genrestä riippuen monin tavoin, kaikissa tyylilajeissa keskeisin asia on elokuvan suhde tarinaan (Bacon 2000, 66-67).

4.2.2 Hahmot

Toinen tärkeä sisällöllinen tekijä elokuvissa on elokuvan hahmot. Valtaosa elokuvista rakentuu vahvasti elokuvan henkilöiden ja hahmojen toiminnan varaan. Olennainen osa elokuvan kerrontaa on hahmojen havainnointi, ymmärrys ja kokemukset, joita katsojat seuraavat elokuvan edetessä. (Bacon 2000, 171.) Elokuvan hahmot ovat myös keskeisessä osassa katsojan kokemia tunnereaktioita elokuvan aikana. Hyvin kirjoitetut hahmot voivat saada katsojan samaistumaan heihin ja näin ollen tunnereaktiotkin ovat voimakkaampia. Samaistuminen voi olla niinkin voimakas, että katsoja voi kokea myös fyysisiä reaktioita, kuten jännitystiiloja ja niiden laukeamisia (Bacon 2000, 192).

Elokuvan hahmojen avulla kerrotaan elokuvan tarinaa ja ne kuljettavat juonta eteenpäin. Hahmot voidaan luokitella omiin kategorioihinsa, joista yleisimpiä ovat muun muassa protagonistit eli päähenkilöt, antagonistit eli vastustajat, sivuhahmot sekä sankarit. Tällainen hahmojen jaottelu on yleinen elokuvien analysointiin käytetty apuväline, mutta se toimii myös työkaluna käsikirjoittajille. (Elokuvantaju n.d.)

Tärkeimpiä hahmoja elokuvassa ovat protagonistit ja antagonistit. Protagonisti on elokuvan päähahmo, jonka kautta elokuvan tarina yleensä kerrotaan. (Elokuvantaju n.d.) Ominaista päähahmolle on heidän vahva tahtonsa, selkeä päämäärä sekä jotain heille arvokasta, joka motivoi heitä eteenpäin. Tällainen eteenpäin työntävä arvokas asia voi olla esimerkiksi hahmon oma henki, kunnia tai rakkaus. Päähahmon ei tarvitse olla ihminen tai realistinen hahmo, mutta oleellinen asia

on, että hahmo on uskottava elokuvan omassa maailmassa. (Koulukino 2020c.)
 Protagonisti on myös hahmo, johon katsoja pyritään saamaan samaistumaan.
 Selkeä esimerkki (kuva 2) protagonistista on Star Wars -elokuvien Luke Skywalker.



KUVA 2. Elokuva-sarjan *Star Wars* protagonisti on Luke Skywalker. (Dwight Longenecker 2020)

Elokuvan kerronta perustuu siihen, että katsojissa pyritään synnyttämään vahvoja sympatioita ja antipatioita eri hahmoja kohtaan. Nämä katsojien tunteet nousevat parhaiten pintaan, kun katsoja tunnistaa hahmoissa tai heidän tilanteissaan jotain itsestään. Tällaisten havainnointien avulla, katsoja saattaa samaistua hahmoihin ja heidän pyrkimyksiinsä. (Henkilöhahmot n.d.) Elokuvan hahmojen havainnointi ja niihin samaistuminen on kuitenkin todella yksilöllistä, joku voi samaistua esimerkiksi elokuvan antagonistiin ja vastaavasti joku toinen ei välttämättä tunne elokuvan hahmoja kohtaan mitään.

Vertaillen elokuvan hahmoja kirjallisuuden hahmoihin, elokuva tarjoaa paljon laajemmat mahdollisuudet hahmon rakenteelle ja kehitykselle. Kirjallisuudessa hahmoja ja heidän luonnettaan voidaan kuvailla yksittäisillä sanoilla ja adjektiiveilla, mutta elokuvassa katsojalle voidaan visuaalisesti näyttää nämä asiat. Hahmon luonnetta ja olemusta voidaan elokuvissa havainnollistaa katsojalle hahmon ulkoisen olemuksen sekä toiminnan kautta. Ilman suoranaista kerrontaa ja yksittäisiä sanoja, katsoja voi erotella hahmosta erilaisia piirteitä, kuten esimerkiksi

hahmon suhtautuminen elokuvan toisiin hahmoihin, esineisiin ja asioihin, hahmolle ominaiset käyttäytymistavat ja manerismit. Myös hahmon ulkoinen olemus, kuten pukeutuminen, asuinympäristö ja miljöö sekä hänelle kuuluvat esineet ja asiat avaavat hahmoa enemmän katsojalle. Kaikki nämä visuaaliset vihjeet hahmosta kannustavat ja auttavat katsojaa ymmärtämään hahmojen sisäisiä motivaatioita ja pyrkimyksiä. (Bacon 2000, 172.)

Audiovisuaalinen fiktio on etenkin tänä päivänä todella tärkeää ihmisille. Yksi syy tähän on samankaltaisuudet todellisten ihmisten ja fiktiivisten hahmojen välillä. Näiden samankaltaisuuksien hahmottamisprosessi harjoittaa elokuvien katsojien kykyä ymmärtää itsestään poikkeavia ihmisiä, tilanteita ja tapahtumia. (Bacon 2000 173.) Monissa tapauksissa elokuvien kautta katsoja voi tietää elokuvan hahmoista enemmän kuin todellisen elämän ihmisistä. Näin ollen myös empatia näitä fiktiivisiä hahmoja kohtaan on turvallisempaa kuin todellisia ihmisiä kohtaan. Katsoja voi kokea hahmoja kohtaan suuria tunteita ilman, että hän joutuu kantamaan niistä vastuuta elokuvan päättymisen jälkeen. (Bacon 2000, 191.)

Elokuvaa katsellessa ja hahmoja tulkitessa, katsoja yleensä peilaa tulkintaansa omiin aiemmin muodostamiinsa ennakkokäsityksiin. Käsitteitä, jotka vaikuttavat katsojan tulkintaan ovat muun muassa katsojan oma arvomaailma, käsitys hyvästä ja pahasta sekä oikeasta ja väärästä. (Bacon 2000, 194). Lapsilla tällaiset käsitykset ovat paljon rajatummat, joten elokuvaa katsellessaan hän saattaa jopa huomaamattaan muuttaa omia ajatuksiaan ja tulkintojaan todellisesta maailmasta.

Bacon (2000) viittaa kirjassaan elokuvatuutkija Murray Smithin (1995) kirjaan *Engaging characters*. Smith (1995) tutkii omassa kirjassaan hahmoja ja niihin samaistumista. Hän luokittelee samaistumisen kokemuksen kolmeen kategoriaan: 1) katsoja kuvittelee olevansa päähenkilö, 2) katsoja eläytyy päähenkilön kohtaloihin ja 3) katsoja kuvittelee olevansa itse tarinan tilanteessa. (Bacon 2000, 190.) Tästä voidaankin päätellä, että elokuvan päähenkilön ei tarvitse olla katsojan kaltainen, jotta katsoja voi samaistua hahmoon. Jos katsoja sitoutuu emotionaalisesti elokuvan tapahtumiin, hän voi sitä kautta samaistua myös hahmoon, jonka avulla elokuvan tarinaa ja juonta kuljetetaan eteenpäin. Baconin (2000) mielestä esimerkiksi akateeminen keski-ikäinen heteromies saattaa liikuttua, raivostua ja

riemastua henkilöiden puolesta elokuvassa *Fucking Ámal* (1998), vaikka seksuaalivähemmistöön kuuluvat teini-ikäiset tytöt ovat hänelle täysin tuntematon aihe (Bacon 2000, 190).

Tämä tuo hyvin esiin sen, että samaistuminen voi tapahtua myös tarinan, ei vain hahmojen kautta. Elokuvan hahmoihin samaistuminen on todella yksilöllistä ja sen saavuttaminen on haasteellista hahmoja kirjoittaessa. Moni empaattinen ja eläytymiskykyinen ihminen voi samaistua helposti ja voimakkaasti elokuvan juonen käänteisiin, mutta joku toinen katsoja taas ei välttämättä kykene samaistumaan hahmon sisäiseen maailmaan lainkaan. (Bacon 2000, 193.) Smith tuo esille tutkimuksessaan myös sen, että katsojan samaistuminen elokuvan hahmoihin voi olla moninaista. Tällä tarkoitetaan sitä, että katsojan suhtautuminen tiettyyn hahmoon voi vaihdella elokuvan edetessä ja välillä katsoja saattaa samaistua yhteen ja välillä toiseen hahmoon ja hänen päämääriinsä. (Bacon 2000, 1994).

Hahmoja ja niihin samaistumista käsiteltäessä on tärkeä ottaa huomioon myös näkökulma. Hahmojen myötä tarinaan tulee heidän oma näkökulmansa. Elokuvamaailmassa näkökulma-käsitteellä on monia ominaisuuksia. Niissä yhdistyvät sekä kirjallisuuden että arkielämänkin merkitykset. Bacon viittaa kirjassaan Seymour Chatmanin (1978) kirjaan *Story and discourse*, jossa Chatman kertoo, että sana näkökulma pitää sisällään kolme perusmerkitystä. Ensimmäinen näistä on havainnollinen eli jonkun visuaalinen näkökulma. Tätä näkökulmaa voidaan hallita pääosin teknisin, kuvaukseen liittyvin, keinoin. Tästä aiheesta kerromme lisää tutkimuksen myöhemmässä luvussa. Toinen Chatmanin termin perusmerkitys on käsitteellinen eli maailmankatsomus tai ideologia. Kolmas taas on intresseihin liittyvä näkökulma, joka pitää sisällään jonkun omat henkilökohtaiset edut. Näiden kolmen asian lisäksi näkökulma-ajatusta huomioidessa on tärkeää ottaa huomioon myös se, kenen äänellä katsoja vastaanottaa tarinan informaatiota. (Bacon 2000, 195). Kaikki nämä huomiot vaikuttavat hahmoihin, hahmojen näkökulmiin ja näin ollen myös katsojan elokuvakokemukseen, samaistumiseen sekä mahdollisiin tunnereaktioihin.

4.3 Tekniset tekijät

Tarkastelemme elokuvan teknisistä tekijöistä kuvausta, äänimaailmaa ja leikkausta. Nämä tekijät viimeistelevät elokuvan niin, että kirjoitetusta tarinasta saadaan näkyvä ja kuuluva.

Kun katsomme elokuvaa, meille annetaan tarinan visuaalinen ilme valmiina. Elokuva ei kerronnallaan silloin nojautu vain sanoihin ja kieleen. Kokemus elokuvasta perustuu siihen, mitä näemme ja kuulemme. Kaikki muu on täysin oman tulkintamme varaista, minkä vuoksi jokainen elokuva on jokaiselle kokemuksena erilainen. Elokuvan tekijät voivat kuitenkin pyrkiä vaikuttamaan katsojiin erilaisilla tekijöillä. (Kiesiläinen 2015, 5.)

4.3.1 Kuvaus

Elokuvan tunnelmaa ja siitä välittyvää tunnetta voidaan korostaa kuvaukseen liittyvien erilaisten keinojen avulla (Koulujen elokuvaviikko n.d). Kuvaus on avainasemassa elokuvan visuaalisen ilmeen luomisessa, jonka avulla katsoja tulkitsee tarinaa.

Kuvauksessa käytettäviä tehokeinoja ovat muun muassa erilaiset kuvakoot, kuvakulmien hyödyntäminen sekä kameran liikkeet. Kuvakoko tarkoittaa sitä, miten kuva on rajattu. Tällä vaikutetaan siihen, mihin katsojan huomio keskittyy ja mitä katsojalle halutaan näyttää tai paljastaa. Kuvakokojen avulla voidaan myös vaikuttaa tunnelmaan ja kohtauksen intensiivisyyteen. Yleisimpiä kuvakokoja ovat yleiskuva, kokokuva (KK), puolikuva (PK), lähikuva (LK) ja erikoislähikuva (ELK). (Miten elokuva kertoo n.d.)

Myös kameran sijainti vaikuttaa, millaiselta elokuva näyttää ja millaisen tunnelman se välittää katsojille. Erilaisilla kuvakulmilla voidaan muuttaa koko kohtauksen tunnelmaa ja sitä, miten katsoja tulkitsee näkemäänsä. (Koulujen elokuvaviikko n.d.) Esimerkiksi alakulmasta kuvattu hahmo voidaan saada näyttämään suurelta ja hallitsevalta, jopa uhkaavalta. Katsojaa voidaan myös pitää epätietoi-

suudessa erilaisten kuvakulmien avulla. Esimerkiksi asettamalla jotain huomiopisteen eteen, jää katsojalle entistä enemmän omaa tulkinnan varaa. (Kuvakulmat n.d.)

Kuvakulmien avulla katsojan reaktioita voidaan tehokkaasti manipuloida ja niiden avulla voidaan muuttaa katsojalle näytettävää näkökulmaa. Näkökulmaotoksen tärkein perusta on elokuvan hahmojen katseet. Otoksella voidaan havainnollistaa, miten elokuvan hahmot väkevät ja miten he reagoivat kokemaansa. Parhaimmillaan näkökulmaotos voi paljastaa jotain hahmon sisäisistä tunteista ja sen avulla on mahdollista saada katsoja vakuuttumaan näyttelijän mielenliikkeistä. Näillä keinoilla elokuvan tekijät voivat yrittää kontrolloida katsojan elokuvakokemusta. (Bacon 2000, 199).

Kameran liikkeet ovat myös yksi vaikuttavimmista tekijöistä kuvauksessa. Kameran liikkeellä saadaan kuvaan elävyyttä, mutta sillä voidaan myös vaikuttaa tunnelmaan. Esimerkiksi toimintakohtauksissa paljon heiluvat kuvat luovat levottomuutta. Kameralla voidaan myös seurata haluttuja henkilöitä, jolloin katsoja asetuu helpommin elokuvan hahmojen asemaan. (Kameran liikkeet n.d.) Edesmennyt englantilainen elokuvaohjaaja Alfred Hitchcock käyttää elokuvassaan *Vertigo* (1958) tehokkaasti hyödyksi kameran liikettä. *Vertigon* porraskuilukohtauksessa elokuvan päähenkilö kokee voimakasta huimauksen ja korkean paikan kammon tunnetta. Hitchcock yhdistää tässä kohtauksessa kameran nopean zoomauksen vastakkaiseen aioon, minkä avulla katsojalle pyritään luomaan hahmon kokemaa huimauksen tunnetta. Tämä onnistuu hyvin osittain siitä syystä, että tällaisella visuaalisella efektillä ei ole vastinetta normaalissa kokemuksessamme. (Bacon 2000, 201.) Yksinkertaisuudessaan, kuvauksesta voitaisiin sanoa, että kuvaaminen on ajan ja tilan rajaamista (Kiesiläinen 2015, 8).

4.3.2 Äänimaailma

Katsojan kokemus elokuvasta syntyy äänen ja kuvan yhteistyönä. Vaikka elokuva kertoo tarinaa kuvien avulla, on äänellä valtava merkitys elokuvan lopullisessa

tunnelmassa. Musiikki ei koskaan toimi elokuvassa omin päin. Sen on aina saatava tukea kuvalta ja muilta elokuvan teknisiltä tekijöiltä. (Juva 1995, 206.) Elokuvan äänimaailma syntyy musiikista, puheesta ja äänitehosteista.

Äänimaailmalla on suuri merkitys tunnelman luomisessa. Musiikki luo elokuvalla vahvan omaleimaisen tunnelman, joka saattaa joskus jäädä katsojan mieleen jopa paremmin kuin itse tarina. Esimerkiksi elokuville sävelletyt tunnusmusiikit jäävät monesti katsojan mieleen vuosiksi. Musiikin avulla voidaan herättää katsojassa monenlaisia tunnereaktioita ja se on erityisen vahva työkalu eri tunnetilojen välittämiseen.

Äänimaailma ja musiikki ovat tekijöitä, joiden kuuluu palvella elokuvaa täysin. Tämä tarkoittaa sitä, että vaikka musiikki olisi täydellistä ja hyvin valittu se ei välttämättä sovi elokuvaan ollenkaan. Tilanne voi myös olla päinvastainen. Joskus kaikista tavallisin musiikki voi luoda täydellisen lopputuloksen. Elokuvamusiikin arvo pitäisi aina määrittää yhteydessä elokuvan kerrontaan. (Juva 1995, 208.)

Lynch puhuu paljon äänen merkityksestä Chris Rodleyn haastattelukirjassa *Lynch on Lynch* (1993). Lynch kertoo, kuinka elokuvassa hiljaista huonetta voi vain katsoa, mutta tuohon hiljaiseen tilaan voi löytää sopivan äänitehosteen tai äänimaailman, joka alkaa luoda katsojalle tunnetta. Äänillä voi kuitenkin myös tappaa halutun tunnelman. Lynchin metodeihin kuuluu, että hän haluaa vahvistaa haluttua tunnemaailmaa ja näin tukea täydentyvää kokonaisuutta. Lynchin mukaan yhteen kohtaukseen liittyvät hahmojen liikkeet, ideat, äänet, sanat, ilmeet ja musiikin iskut voivat saada yhdessä yleisön itkemään, nauramaan tai pelkäämään. "Elokuvan voima on uskomaton", Lynch kiteyttää. (Rodley & Lynch 1993, 286.)

Musiikki voi olla todella vallitseva tekijä kohtauksessa, mutta yhtäläisesti äänitehosteet elävöittävät tunnelmaa. Juvan (1995, 205) mukaan musiikki voi jopa poistaa esteitä kuulijan tunteiden kokemisen tieltä. Se tekee elokuvamaailmaan sulautumisesta helpompaa ja katsoja on valmiimpi hyväksymään mahdolliset tulevat epäloogisuudet tai oudot käsitteet. Äänitehosteilla usein elävöitetään kohtauksista, mutta niillä voidaan myös välittää tiettyä tunnetta tai saada katsoja jopa yllättymään. Esimerkkinä kauhuelokuvissa käytetyt voimakkaat äänitehosteet

luovat niin sanotun jump scaren eli äkkisäikäytyksen, jolloin katsoja kokee sähködyksen ja pelon tunnetta pelkästään musiikin ja kuvan synnyttämän yhteistyön kautta.

4.3.3 Leikkaus

Leikkaus on kuvauksen ja äänimaailman lisäksi yksi tärkeimmistä teknisistä tekijöistä katsojan kokemassa tunnereaktiossa. Leikkaus voi olla lähes näkymätöntä ja sen vaikutus katsojaan tiedostamatonta. Toisinaan leikkaus voi olla myös erittäin näkyvää ja ilmeistä katsojalle. Venäläisen elokuvaohjaaja-teoreetikko Lev Kulesovin (1899–1970) mukaan elokuva koostuu irrallisista palasista ja niiden yhdistelmistä. Oleellista ei ole, mitä nuo palaset sisältävät, vaan se, miten ne on toisiinsa yhdistetty. (Kiesiläinen 2015, 13.)

Käsikirjoitus muuttuu todeksi kuvaajien ja äänittäjien käsissä. Kuvausten jälkeen kuitenkin vasta alkaa elokuvan todellinen rakentaminen. Leikkaajalla on käsissään elokuvan keskeisimmät rakennustarpeet - kuva ja ääni. (Pirilä & Kivi 2008, 41.) Yksinkertaisimmillaan leikkaaminen on siis kuvien yhdistämistä ja erottamista. Leikkaaja yhdistää työssään kuvattuja havaintoja yhtenäiseksi kokonaisuudeksi, jossa ilmenee haluttu tarinallinen, temaattinen tai visuaalinen jatkumo. Vaikka leikkauksen varsinainen työ tapahtuu leikkauspöydän ääressä, on se myös ajatteluprosessi, joka on käynnissä koko elokuvan teon ajan. (Kiesiläinen 2015, 14.)

Suurin elementti, johon leikkauksella vaikutetaan, on elokuvan rytmi. Leikkaustyö on siis rytmin rakentamista ja voitaisiin sanoa, että rytmi on leikkauksen sykkivä sydän. Rytmi on ajan jaksottamista ja sen sykkeen tarkoitus on tempaista katsoja mukaansa. Elokuvan ja katsojan välille syntyy yhteys, kun rytmisyke on kohdallaan ja katsoja on sisäistänyt sen tahdin. Elokuvan ja sen rytmin edetessä, katsojan mielenkiinto alkaa irrota muusta ympäristöstä ja rytmin vaikutuksesta hän siirtyy elokuvan maailmaan. Elokuvan maailmaan uppoutumiseen vaikuttaa myös katsojan omat tunteet ja kokemusmaailma, jotka tuottavat samanaikaisesti omia tarinoita vuorovaikutuksessa leikkauksen rytmin kanssa. (Pirilä & Kivi 2008, 73.)

Elokuvan genre ja sille ennalta määritelty tunnelma määräävät leikkauksen rytmin. Yleensä esimerkiksi toimintakohtauksissa, leikkausrytmi on nopea ja intensiivinen, kun taas rauhallisissa dialogikohtauksissa leikkauskohtien määrä on pienempi ja näin ollen rytmi rauhallisempi.

Leikkauksessa yhdistellään kuvaa ja ääntä. Leikkaus on siis eri elementtien vuorottelua. Leikkauksessa vaihdellaan puhetta, musiikkia ja erilaisia äänitehosteita. Näiden elementtien rytmi vaikuttaa katsojan osallistumisen syvyyteen ja samalla myös määrittelee katsojan samaistumisen voimaa. (Pirilä & Kivi 2008, 75.)

Rytmin muokkaamisen lisäksi leikkaajan työ on ajan manipuloimista. Leikkaaja voi antaa joillekin tapahtumille enemmän ja joillekin vähemmän aikaa. Toisaalta leikkaaja voi myös poistaa tiettyjä tapahtumia kokonaan. Tällainen aukko kerronnassa jättää katsojan mielikuvitukselle enemmän tilaa. (Kiesiläinen 2015, 15). Leikkaaja sommittelee ja rakentaa oman visionsa ja ohjaajan näkemyksen ajan ulottuvuuteen. Yhteistyössä aika sekä rytmi luovat elokuvan tapahtumille muodon ja kehykset. (Pirilä & Kivi 2008, 75.) Kiesiläisen (2015) mukaan, esimerkkinä ajan manipuloimisesta on kohtaus, joka voitaisiin esittää joko yhtenä laajana kuvana tai vaihtoehtoisesti kohtaus voidaan pilkkoa pienempiin osiin. Näin yksittäiset havainnot ja lähikuvat rajataan irti kohtauksen ajasta ja tilasta ja ne saavat enemmän katsojan huomiota osakseen. Tällä tavalla kohtauksesta on saatu jännittävämpi ja samalla sen sisältö ja tunnelma muutettua haluttuun lopputulokseen. Kun kohtaus jaetaan pienempiin osiin ja useampiin kuviin, kohtauksen sisällä kulkeva aika muuttuu joustavammaksi. Leikkaus on siis luonut kohtaukseen uusia merkityksiä. (Kiesiläinen 2009, 15.)

Leikkaukseen liittyvä työväline montaasi, on tehokas keino herättää katsojassa tunteita. Montaasin avulla ohjataan katsojan mielikuvia ja ajatuksia haluttuun suuntaan rinnastamalla eri kuvia keskenään. Montaasin avulla voidaan yhdistää samankaltaisia kuvia ja sen avulla voidaan myös törmäyttää ristiriitaisia tapahtumia. Katsoja reagoi kuvien ja tapahtumien yhdistelmiin vaistonvaraisesti. (Kiesiläinen 2015, 16).

Ihmisen ajattelu koostuu pääosin erilaisista kuvista. Ihmisen mielessä virtaa todellisten ja muistettujen kuvien yhdistelmiä. Elokuvan katsominen on tapahtumasarja, jossa elokuvan kuvat käynnistävät katsojan aivoissa sisäisiä prosesseja. Katsojat täydentävät ja tulkitsevat näkemiään kuvia eli reagoivat näkemäänsä. Osa näistä reaktioista ovat tietoisia, mutta suurin osa tiedostamattomia. Elokuvan aikana katsoja voi tuntea iloa, surua tai hämmennystä, joita hän voi käsitellä tietoisesti. Jokaisen tunteen takana on kuitenkin tiedostamaton prosessi, jonka käynnistymiseen elokuvantekijät voivat yrittää vaikuttaa eri tekijöiden keinoin. Katsoja ei ole elokuvan aikana vain passiivinen vastaanottaja. Katsoja osallistuu aktiivisesti elokuvakokemukseen, jopa silloin, kun osallistuminen on tiedostamaton. (Kiesiläinen 2009, 18-19.)

5 TUTKIMUS

5.1 Tutkimusmenetelmät

Keskeisessä osassa opinnäytetyötämme on tutkimus. Tutkimuksen suoritimme haastatteluiden sekä kyselyiden pohjalta. Todellisten ihmisten sekä alan ammattilaisten lausuntojen kerääminen tuntui parhaalta tavalta saada realistista otantaa aiheesta.

Tutkimuksessamme hyödynsimme myös alan kirjallisuutta, internetsivustoja sekä artikkeleita, mutta pääpaino ja tärkein informaatio tulee haastatteluiden ja kyselyiden kautta. Seuraavissa luvuissa käymme läpi kyselytutkimuksen vaiheet ja tulokset.

5.2 Kyselyt

Tutkimuksemme ensimmäinen vaihe oli kyselyiden toteuttaminen. Kyselyiden ensisijainen tavoite oli saavuttaa mahdollisimman laaja ja todenmukainen koonti elokuvien aiheuttamista tunnereaktioista ja niiden tekijöistä.

Toinen tärkeä tavoite kyselyillä oli saada materiaalia, jonka pohjalta laatisimme myös haastatteluihin tarkentavia kysymyksiä. Kyselyitä toteutettiin useampaan kertaan, johtuen tutkimuksen tavoitteiden tarkentumisesta. Kyselyt toteutettiin anonymisti Google Forms -palvelun avulla.

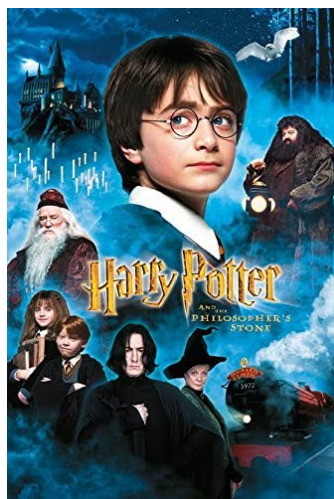
5.2.1 Ensimmäinen kysely

Ensimmäinen kyselyvaihe toteutettiin syksyllä 2019. Tuolloin laitimamme kysely oli osa Opinnäytetyön suunnittelu- ja tutkimusmenetelmät -kurssia. Ensimmäisen kyselyn tärkein tavoite oli kartoittaa tutkimamme aiheen ajankohtaisuutta. Halusimme selvittää, onko elokuvista koetut traumat sellainen asia, jota ihmiset voivat kokea ja onko asia sellainen, jota voisimme lähteä tarkemmin tutkimaan. Koska

kyseessä oli ensimmäinen kysely, oli aiheemme vielä rajautunut vain elokuvien aiheuttamiin traumoihin lapsuudessa. Lapsuuden traumojen lisäksi pyrkimyksenämme oli selvittää, ovatko koetut traumat vaikuttaneet vastaajien elämään myöhemmällä iällä. Tätä kyselyä levitettiin vain Tampereen ammattikorkeakoulun media-alan opiskelijoille.

Ensimmäiseen kyselyyn vastasi kaiken kaikkiaan 21 henkilöä. 81% vastaajista kertoi kokeneensa trauman jostain elokuvasta. 21 vastaajasta yli puolet kertoivat kokeneensa trauman alle 10-vuotiaana. Vain kaksi vastaajaa kertoi kokeneensa trauman teini-ikäisenä. Tämä otanta kyselystä auttoi rajaamaan aihetta enemmän lapsuuteen ja lapsena koettuihin tunnereaktioihin.

Kyselyssä pyysimme vastaajia kertomaan omin sanoin elokuvan kohtauksen, josta koettu trauma oli syntynyt. Suurin osa vastaajista kertoi kokeneensa trauman kauhuelokuvasta. Elokuvia, joita kyselyssä ilmeni (kuva 3), oli muun muassa *Ring* (1998), *The Exorcist* (1973), *Martyrs* (2002) ja *Harry Potter ja viisasten kivi* (2001). Vastaajista moni osasi myös tarkoin kuvailla, mikä kyseisissä kohtauksissa aiheutti suurimmat pelon tunteet. Vastauksista pystyi huomaamaan monia yhtäläisyyksiä ja tekijöitä trauman aiheutumiselle. Monet vastaajista kertoivat kohtauksen sisältäneen klassisia kauhun elementtejä, jotka poikkeavat normaalista käyttäytymisestä. Esimerkiksi *Manaaja*-elokuvan kohtaus, jossa riivattu tyttö laskeutuu portaita alas epäinhimillisellä tavalla tai Voldemortin epämuodostuneet kasvot elokuvassa *Harry Potter ja viisasten kivi*. Monissa vastauksissa myös ilmeni, että kohtaukset sisälsivät väkivaltaa, kidutusta tai kuolemaa, esimerkiksi *Martyrs*-elokuvan kidutuskohtaus tai *Maa aikojen alussa* (1998) -elokuvan kohtaus, jossa päähahmon äiti kuolee.



KUVA 3. Yksi kyselyssä ilmenneistä elokuvista oli *Harry Potter ja viisasten kivi* (Amazon n.d.)

Kyselyissä kysyttiin vastaajilta myös sitä, onko koettu trauma vaikuttanut vielä myöhemmällä iällä. Suurin osa vastaajista kertoi trauman vaikuttaneen tietyn ajanjakson verran lapsuudessa. Vaikutukset ilmenivät esimerkiksi painajaisina tai elokuvan kohtaukseen liittyvien asioiden pelkona. Tällaiset vaikutukset kuitenkin vastaajien mukaan menivät ohi omalla painollaan. Poikkeuksia kuitenkin ilmeni. Yksi vastaajista kertoi trauman vaikuttaneen vuosia tapahtuneen jälkeenkin ja vasta tiedostettu asian käsitteleminen auttoi pääsemään pelosta yli.

Ensimmäisen kyselyn vastaukset auttoivat luomaan raamit tutkimuksellemme. Vastausten perusteella saimme käsityksen, että traumojen aiheutuminen elokuvista on suhteellisen yleinen asia, jota voitaisiin tutkia syvemmin. Myös vastaajien yksityiskohtaukset kuvailut elokuvien kohtauksista antoivat suuntaa sille, että elokuvissa ilmenee tiettyjä teknisiä sekä sisällöllisiä tekijöitä, jotka voivat laukaista katsojassa voimakkaita tunnereaktioita.

5.2.2 Toinen kysely

Toinen toteuttamamme kysely oli virallinen kysely, jonka pohjalta opinnäytetyömme kirjoittaminen alkoi. Tätä kyselyä levitettiin jälleen Tampereen ammatti-

korkeakoulun media-alan opiskelijoille, mutta myös Metropolian media-alan opiskelijoille sekä Humanistisen ammattikorkeakoulun tapahtumatuotannon opiskelijoille. Tavoitteenamme oli saada laajemmat tulokset kuin edellisellä kerralla.

Toista kyselyä varten olimme rajanneet aiheitamme lisää. Kyselyssä kysyimme ensimmäiseksi vastaajilta, olivatko he kokeneet elokuvista voimakkaita tunnereaktioita tai traumoja ja millaisista kohtauksista tai elokuvista kokemukset ovat syntyneet. Poiketen ensimmäisestä kyselystä, halusimme nyt myös selvittää, millaiset tekijät vastaajien omasta mielestä ovat vaikuttaneet tunteiden syntymiseen. Tätä varten annoimme kyselyssä valmiit vaihtoehdot, joista vastaajat pystyivät valitsemaan omasta mielestään eniten vaikuttavat tekijät.

Kyselyyn vastasi yhteensä 36 henkilöä. Vastanneiden ikäjakauma oli 20-34 -vuotta. Vastanneista 80,6% eli 29 vastaajaa kertoi kokeneensa voimakkaan tunnereaktion tai trauman elokuvasta. Tähän ensimmäiseen kysymykseen olimme lisänneet trauman lisäksi sanan *voimakas tunnereaktio*, sillä terminä se on helpommin lähestyttävä eikä rajaa tunnekokemusta liikaa negatiiviseen kokemukseen.

Seuraavassa kysymyksessä pyysimme vastanneita kertomaan omin sanoin, millainen kohtaaminen tunnereaktion aiheuttajana oli. Ensimmäisen kyselyn tavoin esiin nousi kauhuelokuvia, kuten *The Ring* (1998) ja *Kauna* (2004). Kauhuelokuvien lisäksi vastausten joukossa oli eriteltyinä kohtauksia elokuvista, jotka eivät ole kauhuelokuvia. Esimerkiksi *Henkien kätkemä* (2001) -elokuvan kohtaaminen, jossa päähenkilön vanhemmat muuttuvat sioiksi. *Citizen Kane* (1941) nousi esille vastauksista ja vastaaja kertoo, että voimakkaan tunnereaktion synnytti vahva samaistuminen tarinaan. Samaistumisen tunne oli yksi yleisimpiä tunnereaktion aiheuttajia vastaajien keskuudessa. Myös yksittäiset tunteet, kuten pelko, suru ja yllättyminen tulivat esille monissa vastauksissa.

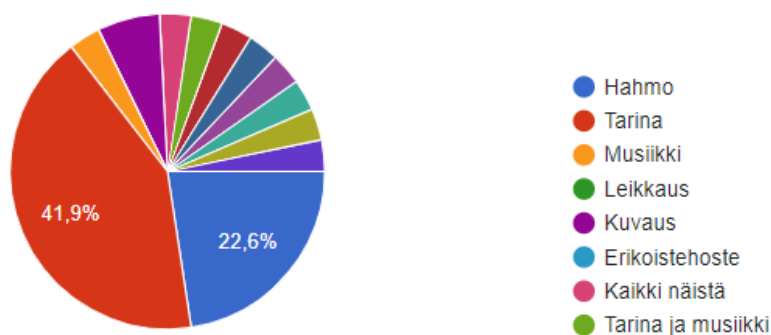
Yksi vastaajista kertoi kokemuksestaan: *“Järkytyin lapsena Disneyn Lumikki-elokuvan noidasta ja varsinkin kohtauksesta, jossa kuningatar muuttuu noidaksi juoman avulla ukkosen jyristessä taustalla.”* Tämä vastaus sisältää jo paljon käsittelemiämme tekijöitä, kuten pelottava antagonisti ja tunteita herättävä äänimaailma.

Kyselyn vastauksista voi huomata, että usein kysymyksessä on yksittäinen kohta tai tapahtuma, joka on aiheuttanut voimakkaan tunnereaktion. Kohtaukset ovat pitäneet sisällään useita eri elementtejä, mutta suurimpana vaikuttajana on selkeästi ollut itse tarina tai sen hahmot.

Kyselyssä halusimme selvittää tarkemmin trauman ja tunnereaktion aiheuttamia tekijöitä (Kuvio 1). Vastausvaihtoehtoina olivat hahmo, tarina, musiikki, leikkaus, kuvaus sekä erikoistehoste. Yli 40% kyselyyn vastanneista valitsi vaihtoehdon tarina ja yli 20% vastasi hahmo. Vain muutamat vastaajista valitsivat teknisiä tekijöitä tunnereaktion aiheuttajiksi ja loput kertoivat omin sanoin, että syynä oli useamman tekijän yhteisvaikutus.

Mikä tekijä mielestäsi aiheutti voimakkaan tunnereaktion?

31 vastausta



KUVIO 1. Mikä tekijä mielestäsi aiheutti voimakkaan tunnereaktion?

Halusimme kyselyssä selvittää myös, minkä ikäisenä trauma on koettu. 29 henkilöä vastasi tähän ja 22 heistä kertoi kokeneensa trauman tai voimakkaan tunnereaktion alle 14-vuotiaana. Tämä vastausprosentti auttoi tutkimustamme ja pystyimme jälleen keskittymään enemmän lapsena koettuihin kokemuksiin.

5.2.3 Kolmas kysely

Toteutimme vielä kolmannen kyselyn tutkimuksemme loppuvaiheessa. Muokkasimme tätä varten toisen kyselyn runkoa ja lisäsimme kohdan, jossa kerroimme, että koettu tunnereaktio voi olla myös positiivinen. Tavoitteenamme oli saada

otantaa myös positiivista tunnereaktioista ja niiden vaikutuksista myöhemmällä iällä.

Saimme muutamia vastauksia positiivista kokemuksista, mutta suurin osa käsiteli edelleen voimakkaita negatiivisia tunnekokemuksia ja traumoja. Vain yksi vastaajista oli eritellyt tietyn teoksen, josta oli kokenut voimakkaan positiivisen tunnereaktion. Teos oli televisiosarja *The Haunting of Hill House* (2018). Toinen vastaaja kertoi, että välillä elokuvan loppuminen itsessään aiheuttaa voimakkaan tunnereaktion, kun elokuvan maailma on pitänyt niin vahvasti katsojaa sisällään. Tämän voi tulkita positiivisenakin tunnekokemuksena.

Kun kysyimme vastaajilta, onko positiiviset kokemukset vaikuttaneet myöhemmällä iällä, esimerkiksi opiskelu- ja uravalintoihin, saimme viisi (5) vastausta. Kaksi vastaajaa kertoi, että kokemukset eivät ole vaikuttaneet millään tavalla. Kaksi viidestä kertoi, että nämä kokemukset ovat vaikuttaneet nykyiseen opiskeluvälintään, eli televisio- ja elokuva-alan opiskeluun. Viimeinen vastaajista taas kertoi, että positiiviset kokemukset ovat kehittäneet vastaajan henkistä kasvua.

Kolmannen ja viimeisen kyselyn päätavoite oli saada todellista otantaa positiivista tunnekokemuksista elokuvien parissa. Vaikka vastausprosentti jäi hyvin pieneksi, saimme hiukan osviittaa siitä, että tällaisiakin kokemuksia löytyy ja ne voivat vaikuttaa myös myöhemmällä iällä. Kuitenkin on selvää, että vahvat negatiiviset tunnereaktiot ja traumat jäävät paremmin ihmisen mieleen.

5.3 Haastatteluprosessi

Haastattelut nousivat tutkimuksessamme tärkeimmäksi tiedonlähteeksi. Materiaalia löytyi myös kirjallisista lähteistä, mutta parhaimman kokonaiskuvan mediakasvatuksesta ja elokuvien merkityksestä lapsuudessa, saimme alan ammattilaisilta ja henkilöiltä, jotka tekevät käytännön työtä lasten kanssa ja elokuvien parissa. Haastatteluilla halusimme saada mukaan niin media-alan kuin myös mediakasvatuksen ammattilaisten lausuntoja ja pohdintoja aiheesta. Haastattelut suoritimme etänä ja kirjallisesti sähköpostiviestien ja videopuheluiden välityksellä.

Halusimme haastatella sekä mediakasvatuksen että lasten kehityksen ja psykologian ammattilaisia. Mediakasvatuksen ammattilaisista haastatteluihimme valikoituvat Pirkanmaan elokuvakeskuksen mediapedagogi Kalle Raittila (2020) ja Helsingin mediakasvatuskeskus Metkan tuottaja Ilmari Lappalainen (2020). Raittilan ja Lappalaisen haastattelujen vastapainoksi valikoitui mediapsykologiasta väitellyt ja aiheesta oppikirjan tehnyt psykologian tohtori Anu Mustonen (2020). Mustosen haastattelun avulla pyrimme selvittämään lasten psykologista kehitystä ja elokuvien vaikutusta siihen. Seuraavissa luvuissa käymme läpi tekemämme haastattelut.

5.3.1 Kalle Raittila

Kalle Raittila on mediapedagogi, joka työskentelee Pirkanmaan elokuvakeskuksessa. Elokuvakeskuksessa hän tekee mediakasvatustyötä lasten ja nuorten parissa ja tässä Raittila käyttää elokuvaa työnsä välineenä. Raittila ohjaa usein myös animaatiotyöpajoja päiväkodeissa, alakouluissa sekä kasvatustilaisuuksissa. Pek:n työnsä lisäksi Raittila myös käsikirjoittaa, tuottaa, ohjaa, kuvaa ja leikkaa pientuotantoja. Raittilan valikointi haastatteluun tuntui luontevalta päätökseltä, sillä hänen kauttaan saimme näkökulmaa tutkimukseemme mediakasvatuksen ammattilaiselta, jolle media- ja elokuva-ala ovat tuttuja.

Ennen kuin kysyimme Raittilalta hänen mielipiteitään elokuvien rooliin lasten kehityksessä, halusimme mielenkiinnosta myös kartoittaa hänen omia kokemuksiaan. Raittila kertoi, että hän ei itse ole varsinaisia traumoja kokenut elokuvista, mutta vahvoja tunnereaktioita hän on kokenut lukemattomia kertoja. Hänen varhaisin muistonsa tällaisesta reaktiosta on *Sherlock Holmes ja viimeinen vampyyri-elokuva* (1993). Tämä elokuva sai nuoren Raittilan siirtymään piiloon peiton alle jo elokuvan ensimmäisten minuuttien aikana. Raittilan oman analyysin mukaan, elokuvassa ei tapahtunut mitään pelottavaa, mutta pienen lapsen silmin jokainen aikalaisen mukaan puvustettu herra näytti potentiaaliselta verenimijältä. Raittila mainitsee kuitenkin, että Camilla Mickwitzin tekemä animaatio *Varokaa heikkoja jäitä* (1986) on tavallaan traumatisoinut isot joukot suomalaisia ja virolaisia lapsia.

Hän toteaa, että lapset yleensä sisäistävät hyvin animaation sanoman ja välttävät sen ansiosta vielä aikuisenakin heikot jäät.

Tästä vastauksesta tutkimuksemme sai uutta suuntaa. Alun perin tutkimuksemme kohteena olleet traumat osoittautuivat liian voimakkaaksi termiksi, sillä tällaisia traumoja lapset harvemmin saavat nimenomaan elokuvista. Siksi päättimmekin muuttaa tutkimuksen kohdetta vahvoihin tunnereaktioihin, jotka voivat olla sekä positiivisia että negatiivisia. Tämän lisäksi haluamme selvittää, millaisia vaikutuksia näillä tunnereaktioilla voi olla lapsen kehitykseen ja mahdollisesti jopa aikuisuuteen ja tulevaisuuden uravalintoihin.

Raittila työskentelee paljon lasten kanssa erilaisissa elokuviin ja animaatioon liittyvissä työpajoissa. Eräässä animaatiotyöpajassa Raittila koki omien sanojensa mukaan yhden hienoimmista välittömistä palautteista, jonka hän on lapsilta saanut. Tässä tapauksessa eräs lapsi oli niin innokas animaation kuvaamisen parissa, että hän unohti mennä vessaan ja laski alleen. Tästä voi päätellä, että elokuvan maailma voi viedä lapsen täysin mukanaan myös positiivisella tavalla ja vahva tunnereaktio voi ilmentyä jopa fyysisenä reaktiona lapsen kehossa.

Lasten vahvat tunnereaktiot ja -kokemukset voivat vaihdella laidasta laitaan. Raittilan mukaan lasten reaktiot ovat täysin yksilöllisiä, mutta erityisesti pelko ja ilo voivat tulla helposti pintaan jännittävää tai hauskaksi tarkoitettua elokuvaa seuratessa. Tekijöitä, jotka näitä reaktioita aiheuttavat, voivat olla Raittilan mukaan esimerkiksi kovat äänet yhdistettynä pimeään ja suureen elokuvateatteriin sekä pelottavat hahmot, jotka haluavat pahaa elokuvan muille hahmoille.

Omassa työssään lasten kanssa Raittila käyttää elokuvaa usein havainnollistavana työvälineenä. Hän näyttää lapsille elokuvista osioita, jotka havainnollistavat jotain tiettyä käsitettä tai tekniikkaa. Raittila kertoo, että elokuvia, joita hän lapsille näyttää on muun muassa *Pingu* (1986), *Turilas ja Jäärä* (2001), *Muumit* (1990) sekä Pixarin ja Studio Ghiblin elokuvat. *Pingu* sekä *Turilas ja Jäärä* opettavat lapsille sanatonta ilmaisua ja sen kautta lapset voivat itse oppia luomaan selaista. Pixarin ja Studio Ghiblin elokuvat taas kertovat kauniita ja ajattomia tarinoita, joista Raittilan mukaan niin lapset kuin aikuisetkin voivat heijastaa asioita

omaan elämään ja maailmaansa. Muumit Raittila nostaa ehdottomaksi suosikikseen ja hän toteaaakin 90-luvun japanilaisten animoiman Muumi-sarjan olevan edelleen paras lapsille suunnattu animaatio-sarja. Muumeista lasten sanavarasto karttuu jokaisen jakson jälkeen, sillä Muumeissa hahmot jäsentävät lauseensa hyvin, mikä tekee vuoropuhelun seuraamisesta helpompaa lapsille.

Raittilan mukaan elokuvat lapsuudessa ovat erittäin tärkeitä, jos lapsi itse pitää elokuvien katsomisesta eikä katselulle ole mitään esteitä. Lapsuudessa elokuvien katseleminen voi opettaa paljon maailmasta, mutta samalla myös omista tunteista. Lisäksi lapset saavat elokuvista lisämausteita omiin leikkeihinsä ja lapsen oma mielikuviutus voi jatkaa elokuvien tarinoita loputtomilla variaatiolla. Raittila toteaa, että elokuvat ja muu taide on loistava väylä ihmiselle ympäristönsä sekä itsensä ymmärtämiseen.

Lasten ymmärrys maailmasta on paljon suppeampi kuin aikuisilla. Jos esimerkiksi epookkielokuvassa on kerrottu tai näytetty jokin historiallinen asia väärin, lapsi todennäköisesti uskoo asian olevan niin, ellei joku kerro ja korjaa sitä. Raittilan mukaan tässä tulee eteen elokuvantekijän vastuu, mutta myös läsnä oleva aikuinen voi auttaa lasta selventämällä elokuvaa hänelle. On myös tärkeää, että tietoa kyetään vastaanottamaan. Kaikki lapset ja ihmiset eivät ole elokuvista kiinnostuneita, joten kaikki eivät myöskään saa elokuvista yhtä paljon opetusta ja ymmärrystä kuin toiset. "Väkisin tuputettuna elokuvista on tuskin kenellekään hyötyä", Raittila tiivistää.

Aiemmin mainittujen asioiden lisäksi, Raittilan mielestä elokuvat voivat toimia lapsille perusviihteenä ja oppimisen välineinä, mutta myös eskapismina, esimerkiksi auton takapenkin matkatylysyyttä vastaan iPadin kautta katsottuna. Eskapismina elokuvat antavat usein hyvän vaihtoehdon niille lapsille, joilla ei ole muita ohjattuja harrastuksia.

Elokuvista voi kokea vahvoja negatiivisia, joskus jopa traumaattisia, tunnereaktioita, mutta päinvastoin myös positiivisia ja opettavaisia kokemuksia. Raittilan mukaan voimakas positiivinen ahaa-elämys elokuvan kautta voi vaikuttaa hyvin pitkälle, jopa tulevaan koulupolkuun ja uravalintaan. Lapset ja nuoret voivat tutustua omaan tunneskaalaan ja kartoittaa sitä kokemalla erilaisia elokuvia jo nuorella

iällä. Kulttuuri, tieteet, taiteet, luonto ja historia kulkevat elokuvien mukana. Eri-tyisesti nykyaikana elokuva voi siis toimia oivallisena apuvälineenä myös perusopetuksessa.

Elokuvien monimuotoisuus ja niiden helppo saatavuus voi lisätä lasten negatiivisia kokemuksia elokuvista. Raittilan mukaan ei kuitenkaan tarvitse olla liian holhoava, kun puhutaan lapsista ja elokuvista. On kuitenkin tärkeää huomioida lasten henkinen kehitys ja elokuville asetetut ikärajasuositukset. Jos huomaa elokuvan olevan liian pelottava lapselle, se tulisi silloin kieltää. On myös ensiarvoisen tärkeää keskustella lapsen kanssa elokuvasta ennen ja jälkeen sen katsomisen. Tämä auttaa lasta havainnollistaa näkemäänsä ja vahvistaa lapsen vastaanottamaa positiivista elokuvakokemusta.

5.3.2 Anu Mustonen

Anu Mustonen on mediapsykologiasta väitellyt ja aiheesta oppikirjan tehnyt psykologian tohtori. Hän työskentelee tällä hetkellä Jyväskylän yliopistossa yhteiskuntasuhdepäällikkönä. Halusimme saada Mustoselta psykologisen näkökulman tutkimuksellemme ja muokkasimme kysymyksiä sen mukaisiksi. Mustonen vastasi haastatteluun lähettämällä kirjoittamiaan artikkeleita ja oppimateriaaleja. Hän ei siis vastannut itse haastattelussa käytettäviin kysymyksiin, vaan vastaukset etsittiin hänen lähettämistään teksteistä.

Mustonen aloitti toteamalla, ettei mediaelämysten kautta, eli sijaiskokemusten kautta, pysty syntymään trauma. Niitä syntyy oikeiden itselle tapahtuneiden kokemusten kautta. Mustosen mukaan kuvamedia on tehokas vaikuttaja, sillä kuva ja ääni toimivat sanallisen viestin ja myös muistin vahvistajina. Medialla on suuri voima muovata todellisuuskäsityksiä, ja mitä enemmän eri mediaesitykset kertovat maailmasta samalla tavalla, sitä voimakkaampi vaikutus on todellisuuskuvaan. Lapsilla varsinkin, media voi helposti vääristää käsityksiä sen ylikorostessa joitain asioita tai näkökulmia. Median on kuitenkin mahdollisuus luoda paljon positiivisia malleja ja kokemuksia, kuten esimerkiksi Pikku Kakkosen animaatio, jossa Karhu pelastuu heikoista jäistä. Tämä animaatio opettaa lapsille, ettei heikoille jäille saa mennä. Mustonen kertoo, kuinka aikaisemmin on osoitettu, että

elokuvat voivat innostaa lapsia erilaisille uravalinnoille, esimerkiksi tutkijan uralle antamalla kiehtovia malleja tiedemaailmasta.

Kysyimme Millaisia vaikutuksia lapsen kehityksen kannalta elokuvista aiheutuneilla vahvoilla tunnereaktioilla voi olla? Mustosen mukaan, kun maailman kaootisuus alkaa saada jäsenystä ja syy-seuraussuhteet hahmottuvat, lapsen maailmankuva avartuu ja usein myös pelot vähenevät. Pienet lapset pelkäävät monenlaisia asioita. Yhtä lailla fantasiahahmoja kuin uutiskuvia, mutta leikki-ikänsä jälkeen pelot vaihtuvat realistisempiin asioihin. Pienelle lapselle esimerkiksi sota- ja koronapandemiauutiset eivät välttämättä ole niin pelottavia kuin esimerkiksi jo kouluikäiselle lapselle, joka ymmärtää haastavampiakin viestejä. Pikkulapselle median tuottamat pelkotilat ovat monesti ohimeneviä, mutta tulkintakyvyllisempi varhaisnuori saattaa kärsiä pidempiaikaisesta ahdistuksesta. Kehittyneemmät pelot edellyttävät sadun ja todellisuuden erottamista ja käsitteellisiä uhkia, kuten sota tai luonnonkatastrofit.

Mustosen mukaan liian voimakkaita kokemuksia, jotka mahdollisesti voivat olla lapselle haitallisia, ovat elokuvassa esiintyvät:

- Ahdistus
- Pelko
- Yli ymmärryksen menevät asiat
- Ei-toivotut mallit, arvot ja asenteet esimerkiksi kiusaaminen ja väärinteke-
misen ihannointi.
- Esim. rasismi, huumeet, aggressiivisuus, seksismi, uhkapelit.

Pelot määrittyvät monesti sen mukaan, miten todenmukaisesti elokuvissa nähty tapahtuma arvioidaan toteutuvan omassa elämässä. Lapsille rajuimpia ja samaistuttavimpia kokemuksia ovat oman ikäisillä nähty kärsimys, sekä eläimille ja perheille kohdistettu väkivalta. Elokuvat näyttäytyvät alle 2-vuotiaalle taaperolle erilaisten muotojen, hahmojen, kielen ja musiikin virtana. Pienempi lapsi saattaa pelästyä helpommin erityisesti yksittäisiä, voimakkaita ääniä tai kuvia ja vanhempi lapsi taas saattaa pelätä dramaattisia käännteitä ja esimerkiksi luonnontuhoja, joiden seurauksia he pystyvät jo pohtimaan.

Jo noin 5-vuotias lapsi alkaa ymmärtää sitä, että elokuvat voivat esittää sekä totta että satua. Kehityksen myötä lapsi oppii hallitsemaan pelkoja puolustusmekanismeilla, esimerkiksi kieltämisen ja älyllistämisen keinoin. Mustonen muistuttaa, että lasten ja aikuisten olisi hyvä katsoa elokuvia yhdessä ja tunnistaa erilaisia väkivallan esittämistapoja ja miettiä, mitä vastaavasta väkivallanteosta seuraisi oikeassa elämässä. Viihteellinen väkivalta imaisee helposti mukaansa ja näyttää väkivallan hyväksyttynä. Siksi on erittäin tärkeää selittää lapselle mikä on oikein ja mikä väärin.

Kaikki aikuisen kanssa katsottava ei ole kuitenkaan lapsille tarkoitettua. Liian pelottavat tai lapsen käsityskyvyn ylittävät tarinat, kuten seksi- tai väkivaltakuvaukset, saattavat ahdistaa ja aiheuttaa painajaisia. Alle kouluikäisiä lapsia kannattaa suojella tarpeen tullen rankoilta tunnereaktioita. Elokuvien ikäraajat eivät ole vain suosituksia, vaan lain velvoittamia rajoituksia lasten suojelemiseksi. Mustonen on myös listannut ohjeita siitä, miten pelottavien elokuvakokemusten suhteen toimitaan lasten kanssa:

- Kerrotaan lapselle hänen käsityskykyynsä sopivalla tavalla, mitä on tapahtunut.
- Tarjotaan turvaa lapselle.
- Kuunnellaan lasta ja vastataan lapsen kysymyksiin.
- Autetaan lasta käsittelemään uhkaavaa asiaa esimerkiksi piirtämällä, juttelemalla, kirjoittamalla ja leikkimällä.

5.3.3 Ilmari Lappalainen

Ilmari Lappalainen työskentelee Helsingissä mediakasvatuskeskus Metkassa. Metkan juuret yltävät aina 1950-luvulle saakka ja sen toiminta ei keskity vain elokuvaan vaan se käsittää alleen median monet muodot. Metkassa perehdytään paljon myös lasten tunteiden käsittelyyn.

Lappalaisella itsellään on varhaiskasvatuksen koulutus ja Metkassa hän toimii sen tuottajana sekä mediakasvatuksen asiantuntijana. Pääasiallisesti hänen työnkuvansa koostuu hallinnollisesta työstä, mutta sen ohessa hän on vastuussa Minun elokuvani -palvelusta, jonka tavoitteena on tarjota ilmaiseksi lapsille ja

nuorille alan ammattilaisten palautetta heidän omista videoteoksistaan. Palvelun tärkein tavoite on kannustaa lapsia ja nuoria mediasta ja sen monimuotoisuudesta.

Haastattelun alussa halusimme selvittää Lappalaisen omia kokemuksia liittyen elokuvista koettuihin tunnereaktioihin. Lappalainen kertoi, että hän itse on kokenut lukemattomia määriä tällaisia kokemuksia, kuten varmasti jokainen, joka elokuvia on katsellut. Lappalainen toi esille “muumi-trauman”, joka on monille suomalaisille tuttu ilmiö. Muumeista tuttu hahmo Mörkö on yksi tällaisten traumojen aiheuttaja. Trauma on Lappalaisen mukaan hyvin negatiivissävytteinen sana ja hänen mielestään negatiiviset kokemukset jäävätkin helpommin ihmisten mieleen. “Positiivisia kokemuksia ei edes ajatella niin paljon”, Lappalainen toteaa. Tunnereaktioita on vaikea luokitella vain positiivisiin ja negatiivisiin kokemuksiin, sillä ne voivat olla todellisuudessa jotain siltä väliltä tai sekoitus molempia.

Omasta lapsuudestaan hän kuitenkin muistaa selvästi, kuinka tietyt animaatioelokuvat ovat vaikuttaneet hänen ajatteluunsa elokuvista. Lappalainen kokee itse olevansa erittäin onnekas, että hänen vanhempansa ovat mahdollistaneet monien eri kulttuurien ja maiden elokuvateoksien katselemisen. Kokemusten vaikutuksia on vaikea ymmärtää vielä aikuisiälläkin, sillä suurin osa oppimisesta ja kokemuksista tapahtuvat tiedostamatta.

Omassa työssään Lappalainen ei paljon katso elokuvia lasten kanssa. Sen sijaan hän kuitenkin suorittaa lukuisia vierailuja erilaisiin kasvatukseen. Näissä ympäristöissä hän on huomannut median vaikutuksen lapsilla. Lappalainen nostaa esille sen, että nykyään medialeikit ovat selvästi suosituimpia leikin muotoja lasten keskuudessa. Lapset ottavat inspiraatiota eri medioista leikkeihinsä, esimerkiksi poikien leikeissä Minecraft-peli on todella suosittu, kun tytöillä taas Frozen-elokuva toimii vahvana inspiraation lähteenä. Median vaikutus lasten arkeen ja leikkeihin on tänä päivänä todella vahva. Tämä on asia, jota Lappalaisen mielestä käsitellään liian vähän ja johon hän itse omalla työllään pyrkii vaikuttamaan. “Kaikilla lapsilla on todella vahvoja tunnereaktioita elokuvista, mutta niin kasvatusympäristöissä kuin kodeissakin, niitä käsitellään liian vähän.”

Lappalainen kokee, että tärkeintä mediakasvatuksessa ja lasten tutustuttamisessa elokuvaan on asioiden käsittely ja niistä keskustelu. Jos vahvoja tunnereaktioita ja kokemuksia ei käsitellä, seuraamukset voivat olla todella huomattavat ja negatiiviset. Asioiden käsittely etenkin negatiivissa kokemuksissa pohjautuu stressin käsittelylle. Stressi liittyy vahvasti kaikkeen oppimiseen ja sen kautta lasten aivojen toiminta aktivoituu. Jos näitä tuntemuksia ei käsitellä lasten kanssa, voivat ne myöhemmin aiheuttaa lapselle pahimmassa tapauksessa masennusta, ahdistusta ja kehityshäiriöitä. Tunteiden ja sitä kautta myös stressin käsittely on lapsen kehitykselle erittäin tärkeää. Ilman sitä, voi vaikutukset myöhemmällä iällä olla jopa fyysiseen terveyteen vaikuttavia. Lappalainen painottaa, että lapsi ei yksin pysty käsittelemään tällaisia asioita. Asia on vaikea niin nuorille lapsille, kuin myös teini-ikäisillekin. Lappalaisen mukaan lapsen oppiessa jo varhaisessa iässä käsittelemään oikein monipuolisia tunnereaktioita, hänellä on paremmat mahdollisuudet kasvaa turvallisessa ympäristössä toimivaksi ihmiseksi.

Opinnäytetyössämme olemme tutkineet elokuvien yksittäisiä tekijöitä, jotka voisivat vaikuttaa katsojan kokemiin tunnereaktioihin. Lappalainen ei kuitenkaan usko, että mikään yksittäinen tekijä laukaisee katsojassa tunnereaktioita. Reaktioihin vaikuttaa elokuva kokonaisuutena eli kaikkien tekijöiden yhteisvaikutus. On kuitenkin tiettyjä tekijöitä, jotka voivat vaikuttaa enemmän kuin muut. Esimerkiksi jonkun elokuvan musiikki voi olla katsojalle sellainen, että myöhemmin kuullessaan vain kyseisen musiikin, voi esiin tulla voimakas tunnereaktio. Lappalainen kuitenkin pohtii, onko tällöin reaktion laukaisijana vain musiikki vai myös kaikki muut elokuvan tekijät, jotka musiikki palauttaa katsojan mieleen.

Lasten tapauksessa voi kuitenkin olla tekijöitä, jotka vaikuttavat vahvasti koettuun tunnereaktioon. Lapset kaipaavat samaistuttavia hahmoja ja sen takia hahmot ovatkin tärkeä ja mieleenpainuva tekijä lapsena katsotuissa elokuvissa. Lapset käyttävät kehityksessään useasti apuna mielikuvitusystäviä, joiden avulla he prosessoivat eri asioita. He saattavat siis etsiä tällaisia hahmoja ja ystäviä myös elokuvista. Lappalaisen mukaan myös aikuisenakin saatetaan kokea samaistumisen tunnetta elokuvien hahmoihin, mutta se ei ole niin voimakasta kuin lapsena. Samaistumisen lisäksi lapset voivat etsiä elokuvista esikuvaa, jonka toiminnasta ja olemuksesta voisi ottaa mallia omaan elämään.

Elokuvien ja median laajuuden takia tänä päivänä elokuvien valinta lapsille voi olla haastavaa. Lappalaisen omasta mielestä tärkeää on näyttää lapsille monipuolisesti monipuolisia elokuvia. Hänen mukaansa lasten aivot kehittyvät oikealla tavalla vastaanottaessaan mahdollisimman laajalla skaalalla virikkeitä. Hän avasi mielipidettään lasten tv-sarjan *Ryhmä Hau* (2013) kautta: Ryhmä Hau on varmasti lapsille oppia ja hauskuutta tarjoava sarja, mutta yksinään se ei tarjoa tarpeeksi kattavaa virikettä lapsen kehittyville aivoille. Animaatiot ovat oiva valinta lasten elokuviksi, sillä niiden avulla voidaan monipuolisesti käsitellä asioita, eivätkä todellisen maailman realiteetit ja budjetti tule vastaan niin helposti. Mutta myöskään pelkkä animaatio ei yksin riitä.

Elokuvan valinnassa tärkeintä on huomioida lapsen omat tarpeet. Jos lapsi on säikky, se ei automaattisesti tarkoita sitä, että hänen pitäisi välttää kaikkea, mistä voisi säikähtää. Elokuvat ovat turvallinen väylä kohdata ja mahdollisesti myös voittaa omat pelkonsa. Lapsille suunnatut elokuvat voivat sisältää kauhun elementtejä, kuten esimerkkinä Hayao Miyazakin elokuva *Henkien kätkemä* (2001). Tärkeää on, että tällaisissa elokuvissa kauhusta mahdollisesti aiheutuva stressi-ilmiö ei kestä liian pitkään, jotta traumaa ei ehdi syntyä. Myöskään lapsen olemassa olevaa traumaa ei kannata pahentaa, näyttämällä elokuvia, joissa kyseinen trauma ilmenee. Lappalainen tiivistää ohjeensa: "En itse näyttäisi lapselle mitään, mitä itse en ole nähnyt tai en olisi varma elokuvan sisällöstä." Kun vanhemmalla on elokuvasta vahva mielipide, kokemukset ja mahdollisesti jopa tunneside, hän voi tarjota lapselle sellaisen elokuvakokemuksen, jonka lapsi ansaitsee. Oppiminen on sosiaalista toimintaa ja asioiden käsittely ja niistä keskustelu ovat erityisen tärkeää siinä oppimisprosessissa.

Lappalaisen mielestä elokuvien merkitys lapsuudessa on hyvin tärkeä. Elokuvien avulla lapsi voi kokea asioita turvallisessa ympäristössä. Aina ei ole viisainta syytä lasta kokemaan asioita karuun, todelliseen maailmaan, vaan hän voi ensin tutkia ja käsitellä asioita tutussa ympäristössä, esimerkiksi kotona, päiväkodissa tai koulussa. Lappalaisen tärkein sanoma haastattelun aikana oli, että elokuvia pitäisi katsoa lasten kanssa yhdessä, jotta kokemuksesta ja oppimisesta tulisi vuorovaikutteinen ja sosiaalinen tapahtuma. Lasten on tärkeää päästä keskustelemaan kokemistaan asioista.

5.4 Haastattelujen purku

Haastatteluilla oli monenlaisia vaikutuksia tutkimuksemme etenemiseen. Yksi tärkeimmistä huomioista, jonka saimme haastatteluista, oli tutkimuksen aiheen tärkeys. Mediakasvatuksen parissa työskentelevät Raittila (2020) sekä Lappalainen (2020), molemmat kokivat, että aihe on tärkeä ja siitä on hyvä keskustella. Nämä kommentit antoivat tutkimukselle lisää motivaatiota. Toinen erittäin tärkeä tutkimukselle suuntaa antava kommentti oli Mustosen huomio siitä, että elokuvista ei varsinaisesti synny traumoja (Mustonen 2020). Trauma oli alkuperäinen termi, jota käytimme tutkimuksessa, joten sen poissulkeminen antoi uutta näkökulmaa aiheeseen.

Vaikka elokuvista ei varsinaisia traumoja syntyisikään, on silti tärkeää huomioida, että jokaisen haastateltavan mukaan elokuvat ja kuvamedia ovat todella voimakas vaikuttaja lasten kehityksessä ja lapsuudessa. Lapset reagoivat näkemäänsä ja kokemaansa sekä heijastavat sitä omaan elämäänsä. Seuraukset tästä voivat olla sekä positiivisia että negatiivisia ja ne ilmenevät lapsen kehityksessä ja kasvussa eri tavoin. Raittila (2020) toi omassa haastattelussaan esille sen, että erittäin positiiviset elokuvakokemukset voivat vaikuttaa lapsen elämään myöhemässä vaiheessa esimerkiksi opiskelu- ja uravalinnoissa. Hänen mukaansa elokuvat ja media toimivat lapsille myös eskapismien välineenä, eli he saavat mahdollisuuden paeta hetkeksi todellisen maailman tilanteista. (Raittila 2020.) Lappalainen (2020) taas nosti esille sen, kuinka vahvasti eri medialähteet yhä enenevässä määrin toimivat inspiraatioina esimerkiksi lasten leikeissä. Median jatkuvasti kasvava läsnäolo lasten arjessa näkyy selvästi ja sen ilmenemismuoto vaihtelee yksilöstä riippuen. (Lappalainen 2020.)

Toinen tärkeä huomio, joka haastatteluista ilmeni, oli lasten kokemien tunteiden ja kokemusten käsittely. Elokuvista koetut tunnereaktioiden laatuun vaikuttaa oleellisesti se, miten koettuja asioita käsitellään. Jokainen haastateltava painotti lasten ja aikuisten välisen keskustelun tärkeyttä. Lappalainen (2020) koki todella tärkeäksi sen, että lasten elokuvakokemus olisi hyvä olla sosiaalinen ja vuorovaikutteinen tapahtuma lapsen ja aikuisen välillä. Lapsilla ei ole vielä nuorena iässä kykyä käsitellä stressiä, joten kasvattajan rooli tässä prosessi on erityisen tärkeä.

Jos lapsi ei kykene käsittelemään stressaavia tai pelottavia kokemuksia, voi seuraukset myöhemmällä iällä olla todella vakavat. (Lappalainen 2020.) Tätä keskustelun ja sosiaalisen kanssakäymisen tärkeyttä painottavat myös Mustonen (2020) ja Raittila (2020) omissa lausunnoissaan.

Tutkimuksessamme halusimme myös tarkastella elokuvien teknisiä ja sisällöllisiä tekijöitä, jotka vaikuttavat katsojan tunteisiin. Kysyimme näistä tekijöistä myös haastateltavilta. Raittila (2020) nostaa omissa vastauksissaan esille esimerkiksi kovat äänet yhdistettynä pimeään ja suureen elokuvateatteriin. Myös yksittäiset pelottavat hahmot voivat hänen mielestään olla vaikuttava tekijä lasten negatiivissa tunnereaktioissa. (Raittila 2020.) Kun kysyimme elokuvien tekijöistä Lappalaiselta (2020), oli hänen vastauksensa omia ennakkoajatuksiamme kumoava. Lappalaisen (2020) mukaan on vaikeaa, ehkä jopa mahdotonta, eritellä yksittäisiä teknisiä tekijöitä, jotka synnyttäisivät tunnereaktioita. Hänen mukaansa katsojan tunteet syntyvät elokuvien eri tekijöiden kokonaisuudesta. Esimerkkinä hän nosti elokuvan musiikin. Katsojan kuullessa tietyn elokuvan musiikin, saattaa hän herkistyä. Lappalaisen mukaan musiikki palauttaa henkilön mieleen elokuvan ja sen tapahtumat ja ne kaikki yhdessä laukaisevat tunnereaktion. Lappalaisen mukaan tekijöiden yhteisvaikutus synnyttää tunteet, mutta tietyt tekijät voivat kuitenkin nousta toisia enemmän esille. (Lappalainen 2020.) Haastattelujen vastauksista voi päätellä, että tunteet ja tekijät elokuvissa ovat todella yksilöllisiä ja mielipiteet eriävät voimakkaasti.

Haastattelut olivat ehdottomasti tärkein lähde tutkimuksessamme. Niiden avulla saimme koottua kattavampaa kokonaiskuvaa aiheesta ja pääsimme raapaisemaan hiukan pintaa syvemmälle Mustosen (2020) psykologisen näkökulman kautta. Vastauksista pystyi myös näkemään asioita, jotka ovat erityisen tärkeitä mediakasvatuksen kannalta sekä asioita, joiden tutkiminen vaatii syvempää perehtymistä.

6 JOHTOPÄÄTÖKSET JA POHDINTA

Opinnäytetyön tavoitteena oli selvittää, miten elokuvien aiheuttamat voimakkaat tunnereaktiot vaikuttavat lapsuuteen ja minkälaiset tekijät niitä aiheuttavat. Tutkimus suoritettiin anonyymien kyselyiden sekä asiantuntijoiden antamien haastatteluiden pohjalta. Taustatietojen lähteenä käytettiin myös alan kirjallisuutta ja internet-sivustoja ja artikkeleja. Tutkimuksen suorittaminen oli haasteellista, sillä aihealue on todella laaja. Myös aiheen rajaaminen oli omalla tavallaan haaste, jotta asiasisältö ei laajentunut liikaa psykologiaan vaan keskittyminen pysyi media-alan sisäpuolella. Tämän takia päädyimme tutkimaan mediakasvatusta, sillä se tuntui hyvältä ratkaisulta, joka yhdisti psykologian ja media-alan.

Alun perin tutkimuksen pääkysymyksenä oli lapsuudessa elokuvista koetut traumat. Tutkimuskysymys kuitenkin muuttui heti ensimmäisen asiantuntijahaastattelun jälkeen, sillä ymmärsimme, että sana trauma on liian voimakas termi. Psykologi Anu Mustonen (2020) vahvisti tämän sanomalla suoraan, että traumoja ei voi kokea mediaelämysten eli sijaiskokemusten kautta (Mustonen 2020). Haastattelu mediakasvatuksen ammattilaisen Kalle Raittilan (2020) kanssa laajensi tutkimustamme myös. Hänen avullaan ymmärsimme, että koetut tunnereaktiot voivat olla myös positiivisia ja ne voivat vaikuttaa positiivisella tavalla muun muassa aikuisiän uravalintoihin (Raittila 2020). Lopulta päädyimme tutkimaan voimakkaita tunnereaktioita positiivisesta ja negatiivisesta näkökulmasta.

Toteuttamiemme kyselyiden että haastatteluiden avulla pystyimme vetämään useita johtopäätöksiä tutkimuksestamme. Kyselyt antoivat varmistuksen sille, että vahvoja negatiivisia tunnekokemuksia voi syntyä elokuvista ja ne voivat vaikuttaa vielä pitkään elokuvakokemuksen jälkeenkin. Se oli myös tärkeää huomata, että vaikka laajensimme kyselyämme myöhemmässä vaiheessa siihen, että yritimme saada tarinoita ja kokemuksia myös positiivisista tunnereaktioista, ei niitä juurikaan tullut. Tämä asia tuli myös esille haastatteluissa, että negatiiviset kokemukset jäävät ihmisellä paljon herkemmin alitajuntaan ja muistoihin kuin positiiviset kokemukset.

Haastatteluista saamamme tiedot ja johtopäätökset olivat todella tärkeitä tutkimuksemme kannalta. Mustosen (2020) lausunnot siitä, että elokuvista ei voi kokea traumoja, auttoi rajaamaan tutkimustamme. Myös Mustosen (2020) lähde-materiaali lapsen kehityksestä auttoi ymmärtämään, miten medialla ja elokuvilla voi olla voimakaskin vaikutus lapsen kehityksessä. Lappalaisen (2020) haastattelun pohjalta käsitimme sen, että on syytä tutkia myös positiivisia tunnereaktioita, joilla voi olla myös merkittäviä vaikutuksia lapsen kehitykseen. Molempien mediakasvattajien, Raittilan (2020) ja Lappalaisen (2020), haastattelut olivat todella mielenkiintoisia ja elintärkeä lisä tutkimuksellemme. Ne auttoivat ymmärtämään mediakasvatusta, mutta olivat kuitenkin vasta pieni raapaisu laajan aiheen pinnasta.

Aloittamaamme tutkimusta pystyy vielä laajentamaan moneen eri suuntaan. Aihetta voi laajentaa syvemmin psykologiaan ja lasten kehitykseen, sillä tätä osaluetta sivusimme vain vähän omassa tutkimuksessamme. Esimerkiksi Lappalainen (2020) mainitsi omassa haastattelussaan stressinsietokyvyn ja sen merkityksen lasten kehityksessä. Tämä on sellainen asia, johon varmasti kannattaa perehtyä enemmänkin. Tutkimusta voisi myös laajentaa erilaisiin kokeiluihin. Voisi esimerkiksi tutkia sitä, miten kyselyihin vastanneet kokevat lapsuudessa pelkoa herättäneen elokuvan tänä päivänä aikuisiällä. Tämä voisi auttaa selvittämään tarkemmin, mitkä tekijät ovat synnyttäneet voimakkaimmat tunnereaktiot. Myös monia mediakasvatuksen ammattilaisia voisi haastatella asiasta enemmänkin, sillä sekä Raittila (2020), että Lappalainen (2020) olivat iloisia, että tästä aiheesta ja lapsista ja elokuvista yleensäkin, puhuttaisiin enemmän. Tänä päivänä elokuvien ja median yleistyessä enemmän ja enemmän, myös kasvattajien vastuu kasvaa. Kuten jokainen haastateltavista sanoi, elokuvakokemuksen kuuluisi olla sosiaalinen ja opettavainen tapahtuma lapsen ja kasvattajan välillä. Tästä asiasta voisi myös tehdä ihan oman työnsä, jonka tavoitteena olisi opastaa kasvattajia ja vanhempia luomaan lapselle turvallisen ja opettavaisen ympäristön kasvaa median parissa.

LÄHTEET

Draaman kaari: alku – keskikohta – loppu n.d. Elokuvalopolku. Kansallinen audiovisuaalinen instituutti. Oppimateriaali. Luettu 8.10.2020.

<https://elokuvalopolku.kavi.fi/alapolku/draaman-kaari-alku-keskikohta-loppu/>

Bergala, A. 2013. Kokemuksia elokuvakasvatuksesta. Helsinki. Nuorisotutkimusverkosto.

Elokuvantaju. n.d. Henkilö. Oppimateriaali. Luettu 26.11.2020.

<http://elokuvantaju.uiah.fi/oppimateriaali/kasikirjoitus/henkilo.jsp>

Elokuvantaju. n.d. Päähenkilö. Oppimateriaali. Luettu 26.11.2020. <http://elokuvantaju.uiah.fi/oppimateriaali/kasikirjoitus/paahenkilo.jsp>

Hallamaa, M. 2017. Miksi elokuvat vaikuttavat meihin niin paljon?. Helsinki international film festival - Rakkautta & anarkiaa. Julkaistu 2.10.2017. Luettu 22.10.2020.

<https://hiff.fi/kulissien-takaa/2017/10/02/miksi-elokuvat-vaikuttavat-meihin-niin-paljon/>

Henkilöhahmot n.d. Elokuvalopolku. Kansallinen audiovisuaalinen instituutti. Oppimateriaali. Luettu 8.10.2020.

<https://elokuvalopolku.kavi.fi/alapolku/henkilohahmot/>

Hentunen, M. 2018. Painajaisella on asiaa sinulle. Artikkeili. Julkaistu 9.2.2018. Luettu 17.12.2020.

<https://www.hyvaterveys.fi/artikkeli/mieli/painajaisella-asiaa-sinulle>

Juva, A. 1995. Valkokangas soi! - kirja elokuvamusiikista. Helsinki: Kirjastopalvelu.

Kameran liikkeet n.d. Elokuvalopolku Kansallinen audiovisuaalinen instituutti. Oppimateriaali. Luettu 15.4.2020.

<https://elokuvalopolku.kavi.fi/alapolku/kameran-liikkeet/>

Kiesiläinen, I. 2015. Elokuvan kolme perusasiaa - Matkaopas elokuvan ytimeen. Opas. Helsinki. Luettu 14.4.2020. <https://fvl-fi-bin.directo.fi/@Bin/ca8feae37a9b8ad633b8e9c5719d83fd/1588850996/application/pdf/301809/Elokuvan%20kolme%20perusasiaa.pdf>

Kiesiläinen, I. 2015. Elokuvan kolme perusasiaa - Matkaopas elokuvan ytimeen. Opas. Helsinki. Luettu 14.4.2020. <https://fvl-fi-bin.directo.fi/@Bin/ca8feae37a9b8ad633b8e9c5719d83fd/1588850996/application/pdf/301809/Elokuvan%20kolme%20perusasiaa.pdf>

Koulujen elokuvaviikko. n.d. Kuvaus ja tehokeinot. Luettu 15.4.2020

<https://www.elokuvaviikko.fi/alakoulun-elokuvaviikko/koetaan/pekka-ja-patka-lumimiehen-jaljilla/kuvaus-ja-tehokeinot/>

Koulukino. 2020a. Elokuvan kerronta. Oppimateriaali. Luettu 25.11.2020.

<http://www.koulukino.fi/moonlight/elokuvan-kerronta>

Koulukino. 2020b. Eurooppalainen taide-elokuva. Oppimateriaali. Luettu 25.11.2020.

<https://www.koulukino.fi/melanijan-tie/eurooppalainen-taide-elokuva>

Koulukino. 2020c. Henkilöhahmot. Oppimateriaali. Luettu 25.11.2020.
<https://www.koulukino.fi/chocolat/henkilohahmot>

Kovanen, M. & työryhmä. 2013. Elokuvakasvatuksen opas. Helsinki: Nemo kustannus.

Kuvakulmat n.d. Elokuvapolku. Kansallinen audiovisuaalinen instituutti. Oppimateriaali. Luettu 15.4.2020.
<https://elokuvapolku.kavi.fi/alapolku/kuvakulmat/>

Mediakasvatusseura. n.d. Mediakasvatus. Artikkel. Luettu 17.11.2020.
<https://mediakasvatus.fi/mediakasvatus/>

Metsätähti, H. n.d. 17 asiaa, joita hyvä elokuva voi opettaa. Blogi. Luettu 4.11.2020.
<http://www.media-avain.fi/blogi/16-asiaa-jotka-hyva-elokuva-voi-opettaa/>

Miten elokuva kertoo n.d. Elokuvapolku. Kansallinen audiovisuaalinen instituutti. Oppimateriaali. Luettu 15.4.2020.
<https://elokuvapolku.kavi.fi/alapolku/miten-elokuva-kertoo/>

MLL. 2009a. Mannerheimin lastensuojeluliitto. Leikit ja media. Julkaistu 5.2.2009. Luettu 2.11.2020.
<https://www.mll.fi/vanhemmille/tietoa-lapsiperheen-elamasta/lapset-ja-media/leikit-ja-media/>

MLL. 2009b. Mannerheimin lastensuojeluliitto. 4-5-vuotiaan persoonallisuuden kehitys. Julkaistu 22.2.2009. Luettu 3.11.2020.
<https://www.mll.fi/vanhemmille/lapsen-kasvu-ja-kehitys/4-5-v/4-5-vuotiaan-personoallisuuden-kehitys/>

MLL. 2019. Mannerheimin lastensuojeluliitto. Lapset ja media. Julkaistu 16.5.2019. Luettu 2.11.2020.
<https://www.mll.fi/vanhemmille/tietoa-lapsiperheen-elamasta/lapset-ja-media/>

MLL. 2020. Mannerheimin lastensuojeluliitto. Mediakasvatus. Julkaistu 5.6.2020. Luettu 17.11.2020.
<https://www.mll.fi/ammattilaisille/kouluille-ja-oppilaitoksille/mediakasvatus/>

Mustonen, A. 2001. Mediapsykologia. Helsinki: WSOY.

Ontronen, S. 1987. 6-vuotiaiden lasten välittömät tunnereaktiot videofilmiin ja filmin muistaminen. Tampereen yliopisto: Psykologian laitos. Pro gradu.

Operight n.d. Mikä on elokuva. Artikkel. Luettu 4.11.2020
<https://operight.fi/artikkeli/liikkuva-kuva/mika-elokuva>

Pirilä, K & Kivi, E. 2008. Leikkaus – Elävä kuva, elävä ääni. Helsinki: Like Kustannus Oy

Rodley, C. (toim.) 2005. Lynch on Lynch. 3. painos. Helsinki: Like Kustannus Oy.

Salokoski, T. & Mustonen, A. 2007. Median vaikutukset lapsiin ja nuoriin - katsaus tutkimuksiin sekä kansainvälisiin mediakasvatuksen ja -sääntelyn käytäntöihin. Mediakasvatusseuran julkaisuja.

Seppälä, H. 2020. Tarinan peruselementit x 8 - Mistä syntyy hyvä tarina. Blogi. Videolle.fi. Julkaistu 19.5.2020. Luettu 21.9.2020.
<https://blogi.videolle.fi/tarinan-peruselementit>

Seppälä, J. n.d. Genre-elokuva ja taide-elokuva. Oppimateriaali. Luettu 25.11.2020.
<https://courses.helsinki.fi/sites/default/files/course-material/ETM6.pdf>

Suomen Mielenterveys ry. n.d. Tunteen kohtaaminen. Artikkel. Luettu 17.11.2020.
<https://mieli.fi/fi/mielenterveys/itsetuntemus/tunnetaidot/tunteen-kohtaaminen>

Vacklin, Rosenvall, Nikkinen. 2008. Elokuvan runousoppia. Oppimateriaali. Julkaistu 9.8.2009. Päivitetty 27.2.2011. Luettu 15.4.2020.
<http://oppimateriaali.wikidot.com/tarina>

Haastattelulähteet:

Lappalainen, I. Mediakasvatuskeskuksen tuottaja. 2020. Haastattelu 25.11.2020. Haastattelija Sarpola, J. Tampere.

Mustonen, A. Psykologian tohtori. 2020. Haastattelu 3.11.2020. Haastattelija Turpeinen, V. Tampere.

Raittila, K. Mediapedagogi. 2020. Haastattelu 3.11.2020. Haastattelija Sarpola, J. Tampere.

Kuvalähteet:

KUVA 1. Forbes 2017. Blade Runner 2049 Review: An Overlong, Underwhelming Sequel. Julkaistu 29.9.2017.
<https://www.forbes.com/sites/scottmendelson/2017/09/29/review-blade-runner-2049-is-an-overlong-and-underwhelming-sequel/?sh=abd66252f3>

KUVA 2. Dwight Longenecker 2020. Luke Skywalker - The Orphan Hero. Artikkel. Julkaistu 13.10.2020.
<https://dwrightlongenecker.com/luke-skywalker-the-orphan-hero/>

KUVA 3. Amazon n.d. Harry Potter and Sorcerer's Stone – Movie Poster/Print.
<https://www.amazon.com/Harry-Potter-Sorcerers-Stone-Philosophers/dp/B01G7RXX8K>

LIITTEET

Liite 1. Anonyymi Google Forms kysely 1.

Elokuvan aiheuttamat traumat lapsuudessa

Teemme Tampereen ammattikorkeakoulun opinnäytetyökurssin alustavaa tutkimusta, jonka pohjalta lähemme työstämään opinnäytetyötämme. Osallistumalla kyselyyn suostutte vastaustenne käyttämisen opinnäytetyömme lähteenä. Kerättyä tietoa käsitellään luottamuksellisesti ja niin, että vastuksia ei identifioida raportoinnissa. Kiitos kaikille vastanneille!

Minkä ikäinen olet?

Lyhyt vastausteksti
.....

Onko sinulle jäänyt lapsuudessasi tai nuoruudessasi traumoja jostain elokuvasta tai elokuvan kohtauksesta?

Kyllä

Ei

Minkä ikäisenä koit

Lyhyt vastausteksti
.....

Kerro omin sanoin kohtaus, josta trauma aiheutui. (Jos muistat elokuvan nimen, kirjoita

Pitkä vastausteksti
.....

Onko trauma vaikuttanut myöhemmällä iällä elämääsi? Jos on,

Pitkä vastausteksti
.....

Liite 2. Anonyymi Google Forms kysely 2.

1. Oletko kokenut trauman tai voimakkaantunnereaktion jostain elokuvasta?
 - a. Kyllä
 - b. Ei
 - c. En ole varma
2. Jos vastasit edelliseen kohtaan "Kyllä" tai "En ole varma", kerro omin sanoin millainen tämä kohtaus elokuvassa oli?
3. Mikä tekijä mielestäsi aiheutti trauman tai voimakkaan tunnereaktion?
 - a. Hahmo
 - b. Tarina
 - c. Musiikki
 - d. Leikkaus
 - e. Kuvaus
 - f. Erikoistehoste
 - g. Joku muu, mikä?
4. Mikä ikäinen olit tämän tapahtuessa?
5. Minkä ikäinen olet nyt?

Liite. 3. Anonyymi Google Forms kysely 3.

Kysely elokuvien aiheuttamista tunnereaktioista

Teemme opinnäytetyötämme elokuvien aiheuttamista vahvoista tunnereaktioista ja niiden tekijöistä. Tällä kyselyllä haluamme kartoittaa kuinka yleisiä nämä kokemukset ovat ja minkälaiset tekijät niitä mahdollisesti aiheuttavat.

Kyselyyn vastaaminen vie maximissaan 5 minuuttia ja siitä on suuri apu opinnäytetyömme edistymisen kannalta. Kysely toteutetaan anonyymisti.

Kiitos kaikille vastanneille!

Oletko kokenut voimakkaan tunnereaktion jostain elokuvasta? Kyseessä voi olla sekä * negatiivinen että positiivinen kokemus.

Kyllä
 En
 En ole varma

Jos vastasit edelliseen kohtaan "Kyllä" tai "En ole varma", kerro omin sanoin millainen tämä kohta elokuvassa oli.

Pitkä vastausteksti
.....

Mikä tekijä mielestäsi aiheutti voimakkaan

Hahmo
 Tarina
 Musiikki
 Leikkaus
 Kuvaus
 Erikoistehoste
 Muu...

Minkä ikäinen olit voimakkaan tunnereaktion

Lyhyt vastausteksti
.....

Onko kokemasi tunnereaktio vaikuttanut elämääsi myöhemmällä iällä? Esimerkiksi opinto- ja uravalintoihin.

Pitkä vastausteksti
.....

Mikä ikäinen olet *

Lyhyt vastausteksti
.....

Liite 4. Haastattelu kysymykset

1 (2)

Kalle Raittila

1. Kerro nimesi sekä ammattisi.
2. Minkälaista työtä teet lasten ja elokuvien parissa?
3. Oletko itse kokenut lapsuudessasi vahvoja tunnereaktioita (tai traumoja), jotka ovat aiheutuneet elokuvista? Jos olet, niin kerro tarkemmin.
4. Oletko kohdannut työnkuvassasi jonkunlaisia lasten vahvoja tunnereaktioita elokuvien parissa?
5. Oletko huomannut tiettyjä tekijöitä elokuvissa, jotka vaikuttavat vahvasti lapsiin? (*esimerkiksi hahmot, musiikki, tarina*)
6. Jos näytät lapsille elokuvia, minkälaisia elokuvia yleensä valitset?
7. Miksi tällaiset elokuvat?
8. Kuinka tärkeää mielestäsi lapsuudessasi on katsoa elokuvia?
9. Miten mielestäsi elokuvien katsominen vaikuttaa lapsuuteen?
10. Mikä/mitkä asiat ovat tärkeää mielestäsi huomioida lasten elokuvakokemuksissa? (*esimerkiksi millainen elokuva, elokuvan genre*)

Anu Mustonen

1. Kerro nimesi sekä ammattisi.
2. Tutkimuksemme keskittyy lasten kokemiin traumoihin ja vahvoin tunne-reaktioihin, jotka ovat aiheutuneet elokuvista. Millaiset tekijät elokuvissa aiheuttavat tällaisia kokemuksia?
3. Millaisia seuraamuksia/vaikutuksia lapsen kehityksen kannalta tällaisilla kokemuksilla voi olla?
4. Miksi lapsi kokee herkemmin traumoja verraten aikuisiin?
5. Miksi joissain tilanteissa koetut traumat vaikuttavat vielä aikuisiälläkin?
6. Millä tavalla tällaiset traumat voivat näkyä aikuisuudessa ja myöhemmällä iällä?
7. Kuinka tärkeä rooli elokuvilla on mielestäsi lapsuudessa ja lapsen kehityksessä?
8. Miten mielestäsi elokuvien katsominen vaikuttaa lapsuuteen?
9. Mikä/mitkä asiat ovat tärkeää mielestäsi huomioida lasten elokuvakokemuksissa?

Ilmari Lappalainen

1. Kerro nimesi sekä ammattisi.
2. Minkälaista työtä teet lasten ja elokuvien parissa?
3. Oletko itse kokenut lapsuudessasi vahvoja tunnereaktioita (positiivisia tai negatiivisia), jotka ovat aiheutuneet elokuvista? Jos olet, niin kerro tarkemmin.
4. Oletko kohdannut työnkuvassasi jonkunlaisia lasten vahvoja tunnereaktioita elokuvien parissa?
5. Millä tavalla tällaiset kokemukset lapsilla voivat vaikuttaa aikuisuudessa ja myöhemmällä iällä?

(jatkuu)

6. Oletko huomannut tiettyjä tekijöitä elokuvissa, jotka vaikuttavat vahvasti lapsiin? (*esimerkiksi hahmot, musiikki, tarina*)
7. Jos näytät lapsille elokuvia, minkälaisia elokuvia yleensä valitset?
8. Miksi tällaiset elokuvat?
9. Kuinka tärkeää mielestäsi lapsuudessasi on katsoa elokuvia?
10. Miten mielestäsi elokuvien katsominen vaikuttaa lapsuuteen?
11. Mikä/mitkä asiat ovat tärkeää mielestäsi huomioida lasten elokuvakokemuksissa? (*esimerkiksi millainen elokuva, elokuvan genre*)