

KYMENLAAKSON AMMATTIKORKEAKOULU
Viestinnän koulutusohjelma / audiovisuaalinen media

Katri Luotonen

AALTO-LYHYTELOKUVAN KÄSIKIRJOITTAMINEN

Opinnäytetyö 2013

TIIVISTELMÄ

KYMENLAAKSON AMMATTIKORKEAKOULU

Viestinnän koulutusohjelma

LUOTONEN, KATRI

Lyhytelokuvan käsikirjoittaminen

Opinnäytetyö

43 sivua

Työn ohjaaja

Suvi Pylvänen, päätoiminen tuntiopettaja

Toimeksiantaja

Huhtikuu 2013

Avainsanat

käsikirjoittaminen, lyhytelokuva, kerronta

Opinnäytetyössä perehdytään käsikirjoittamisen dramaturgisiin malleihin sekä tutkitaan elokuvan rakenteellisia ja kerronnallisia vaihtoehtoja. Työssä tarkastellaan elokuvan historiaa kerronnan näkökulmasta sekä vertaillaan pitkän ja lyhytelokuvan dramaturgisia eroavaisuuksia. Produktiiviseksi työksi syntyi käsikirjoitus ilmastonmuutoksesta kertovaan lyhytelokuvaan Aalto.

Produktiivisen työn tavoitteena oli soveltaa opittua teoriaa lyhytelokuvan käsikirjoitukseen ja kuvata kirjoitusprosessia rakenteen, teeman ja kerronnan valintojen näkökulmasta. Tutkielmassa käydään läpi kirjoitustyön eri vaiheita aina ideoinnista ja luonnostelusta valmiiseen työhön.

Produktiivisen työn tarkoituksena oli löytää sopivimmat dramaturgiset keinot valitun aiheen ja teeman kertomiseen lyhytelokuvassa. Valmiissa käsikirjoituksessa on sovellettu perinteisen länsimaisen elokuvakerronnan perinteitä sekä hyödynnetty metaforan ja kokeellisen kerronnan keinoja.

ABSTRACT

KYMENLAAKSON AMMATTIKORKEAKOULU

University of Applied Sciences

Media and Communication

LUOTONEN, KATRI

Scriptwriting for *Aalto*-shortfilm

Bachelor's Thesis

43 pages

Supervisor

Suvi Pylvänen, lecturer

Commissioned by

April 2013

Keywords

screenwriting, screenplay, script, short film,

The subject of this thesis was the structural forms and narrative options of drama and screenwriting. The thesis introduced the history of movies from the perspective of storytelling and comparing the differences between feature films and short films. The productive work of this thesis was a complete screenplay for a short film called *Aalto*. The objective of the productive work was to use and adapt acquired knowledge into screenwriting.

The thesis also analysed the significance of structure, theme and story in developing a movie. The writing-process was described from the brainstorming and sketching phases to the final version of the script.

The purpose of this thesis and productive work was to find the most suitable structural forms of drama to support the theme and the subject of the script and the movie. The final script utilises the traditional dramatic structure while also showing influences of alternative movies.

SISÄLLYS

TIIVISTELMÄ

ABSTRACT

1	JOHDANTO	5
2	RUNOUSOPISTA ELOKUVAKERRONTAAN	6
	2.1 Aristoteleen Runousoppi länsimaisen kerronnan perustana	6
	2.2 Elokuvakerronnan historiaa	9
	2.3 Lyhytelokuva – pieniä suuria tarinoita	16
3	TARINA JA RAKENNE	18
	3.1 Elokuvan rakenteellisia malleja	18
	3.2 Dramaattinen kysymys	23
	3.3 Kohtaus – tarinan tarinan sisällä	26
4	MIELIKUVISTA KOKONAISUUDEKSI	29
	4.1 Ideointi – henkilöahmoista kohti tarinaa	29
	4.2 Aiheen valinta ja rajaus	31
	4.3 Synopsis ja treatment	33
5	DRAMATURGISET VALINNAT JA HAASTEET	35
	5.1 Rakenteen valinta	35
	5.2 Metafora ja symboliikka	37
	5.3 Valmis käsikirjoitus	40
6	YHTEENVETO	41
	LÄHTEET	43

1 JOHDANTO

Ihmishistorian jokaista kulttuuria on yhdistänyt tarinoiden kertominen. Taiteen muodot aina veistoksista täyspitkään elokuvaan sisältävät kertomuksen. Taiteen ja kulttuurin merkitys ihmiselle onkin tästä syystä tärkeää. Tarinoihin samaistumalla peilataan omaa elämää, käsitellään ja koetaan tunteita, viihdytään, haetaan inspiraatiota tai tavoitteita, etsitään vastauksia ja uusia kysymyksiä. Taiteen keinoin kuvaillaan kertojan sisäisen maailman lisäksi vallitsevaa aikaa ja maailmaa (Tuomikoski 1987, 49). Hyvä tarina mahdollistaa pääsyn uusiin maailmoihin, tutustuttaa erilaisiin ihmisiin ja esittelee elämän lukuisia vaihtoehtoja. Onnistunut tarina haastaa seuraajansa ajattelemaan ja oivaltamaan, ilman saarnaamisen heristävää sormea. Tarinat ovat tärkeitä niin kertojalle kuin kuuntelijallekin – niiden kautta luodaan merkityksiä ihmisen olemassa oloille.

Opinnäytetyössäni esitellään käsikirjoittamisen, dramaturgian ja elokuvakerronnan historiaa ja perinteitä. Tutkimukseni tarkoituksena on tarkastella elokuvan käsikirjoittamista kahdesta näkökulmasta. Ensimmäiseksi tarkoitukseni on perehtyä lyhytelokuvan muotoon käymällä läpi dramaturgisia rakenteita, kerronnan malleja sekä sivuta lyhytelokuvan ja pitkän elokuvakerronnan eroavaisuuksia esimerkkielokuvien avulla. Toiseksi tarkastelen käsikirjoituksen sisältöä teeman sekä yhteiskunnallisen että kokeellisen kerronnan näkökulmasta. Opinnäytetyöni tavoitteena on ymmärtää lyhytelokuvan kerronnan mahdollisuudet ja hyödyntää oppimaani produktiivisen työni käsikirjoitukseen.

Produktiiviseksi työkseni valitsin lyhytelokuvan käsikirjoittamisen haastaakseni itseni kehittymään tarinoiden kokijasta itse tarinan kertojaksi. Tavoitteenani oli suunnitella ja toteuttaa käsikirjoitus, jossa paneutuisin perinteisen juonivetoisen rakenteen sijasta kokeellisen kerronnan vaihtoehtoihin sekä tunteen ja jännitteen kirjoittamiseen. Henkilökohtaisesti suurimpana tavoitteena oli tehdä kanta-aottava käsikirjoitus, jossa pystyisin käsittelemään itselleni tärkeää aihetta eli tämän työn tapauksessa luontoa ja ympäristönsuojelua. Ydinteemaksi muotoutui ilmastonmuutos ja ekokatastrofin uhka, mutta varsinainen tarinan aihe on pelko ja se, kuinka ihmismieli suojautuu suuren uhan edessä. Käsikirjoituksen tarina kertoo päähenkilön Allan taistelusta omaa pelkoansa vastaan ja sen voittamista. Valmiissa käsikirjoituksessa olen hyödyntänyt sekä

perinteistä dramaturgiaa että kokeellista kerronta sekä turvautunut paikoin rohkeasti intuitiiviseen luomiseen.

2 RUNOUSOPISTA ELOKUVAKERRONTAAN

2.1 Aristoteleen Runousoppi länsimaisen kerronnan perustana

Länsimaisen taiteen ja etenkin elokuvakerronnan perustana pidetään antiikin Kreikan filosofi Aristoteleen Runousoppia. Aristoteles pohtii runouden muotoa ja sommittelua, painottuen etenkin tragedian ja juonen tutkimiseen. Runousopin tarkoituksena on havainnoida ja selventää, mitkä runouden lainalaisuudet ja elementit ovat ehtona hyvän tarinan syntymiselle. Teoksena Runousoppi on paikoin vaikea selkonen, puutteellinen ja terminologia aikaansa sidottua, mutta haastavasta tulkinnastaan huolimatta sen opit ja metodit vaikuttavat edelleen vahvasti länsimaisessa elokuvassa. (Aristoteles, Hei- nonen, Kivimäki, Korhonen, Korhonen, Reitala 2012, 9–10.) Runousopin tunteminen kuuluu länsimaisen elokuvankerronnan yleissivistykseen, joten tästä syystä pidän tärkeänä teoksen käsittelemistä myös opinnäytetyössäni. Tässä luvussa tarkoitukseni on perehtyä teoksessa käsiteltyyn tragediaan ja sen juonen muotoon sekä avata teok- sen keskeisimpiä käsitteitä.

Runouden tehtävä. Runousopin tulkitsemisen ensimmäinen haaste on runouden mää- rittely. Antiikin aikana myös tiedemiehet kirjoittivat usein tekstinsä runomittaan ja kirjallisuus jaoteltiin ryhmiksi kirjoitusmuodon mukaan. Aristoteles puolestaan piti tärkeänä, että kirjallisuus ryhmiteltiin sisällön eikä runomittaan mukaan. Aristoteleen mielestä tieteellinen kirjallisuus tuli jaotella erikseen fiktiivisestä kirjallisuudesta. Tätä sepitteellistä kirjallisuuden muotoa Aristoteles alkoi kutsua nimellä runous eli *poiésis*. (Aristoteles ym. 2012, 11.)

Aristoteleen Runousopissa tutkimalla runoudella ei siis tarkoiteta nykyaikana termin käsittävää lyyristä kerrontaa vaan juonen ja toiminnan kuvausta. Runoudella tarkoitetaan itse tekstiä vaikka useat Runousopin esimerkeistä ovat teatteriesityksiä, johon liittyy olennaisena osana myös näyttelijät, lavasteet ja musiikki. (Aristoteles ym. 2012, 11, 14.) Runousopin mukaan runouden tärkein tehtävä on jäljitellä, jonka avulla katso- jassa syntyy tunnekokemus eli *katharsis*. Jäljittelystä käytetään termiä *mimesis*, jolla tarkoitetaan todellisuuden imitointia. Mimeettisen kyvyn ansiosta katsoja pystyy visu- alisoimaan tarinan mielessään yhdistämällä omia jo aikaisempia havaintoja ja koke-

muksiaan. Mimesiksen avulla katsoja pystyy hahmottamaan niin tuttuja kuin tuntemattomiakin tarinoita ja maailmoja sekä samaistumaan henkilöhahmojen kokemuksiin. (Mts. 12.)

Aristoteleen mukaan ihmisellä on luontainen taipumus ja halu jäljitellä ympärillään olevaa maailma. Tämän piirteen avulla ihminen pystyy oppimaan uusia asioita ja hahmottamaan itseään sekä ympäristöään uusin tavoin. Runoudessa jäljittelyn avulla pystytään herättämään tunteita, joiden kautta katsojat pystyvät oppimaan ja oivaltamaan uutta. (Aristoteles 1994, 17.) Runousopissa ei suoranaisesti määritellä, onko tunnekokemuksen tarkoituksena lisätä esimerkiksi ihmisten tietoisuutta tai moraalista ymmärrystä, mutta Aristoteleen kirjoituksen runoudesta yksin omaa viihteellisenä kokemuksena voi mielestäni tulkita hieman halveksuvaksi (mts. 40.).

Aristoteleen runouden tutkimus painottuu *tragedian* eli murhenäytelmän ja etenkin sen juonen rakenteeseen. Tragedian sisällön ja tarkoituksen Aristoteles määrittelee toiminnan jäljittelyksi, jonka tarkoituksena on herättää pelon ja säälin tunteita. Tragedian synnyttämän katharsiksen on määrä puhdistaa ja "tervehdyttää" katsojassa näitä tunteita. Tunne-elämys syntyy toiminnan jäljittelyn kautta, mikä ilmentyy runoudessa juonen kautta. Juonen rakenne ja järjestys on yksi Runousopin tärkeimpiä aiheita ja sen mukaan hyvän tragedian perusta. Aristoteleen mukaan tragedian kuusi ominaisuutta ovat luonteet, ajattelu, sanonta, musiikki, näyttämöllepano sekä tärkeimpänä jo edellä mainittu juoni. (Aristoteles 1994, 23.) Seuraavissa luvuissa avaan kuitenkin vain luonteen ja juonen merkitystä, koska muiden elementtien soveltuvuus nykyajan elokuvakerrontaan on mielestäni heikkoa.

Nykyaikana kerronta ja samaistuminen rakentuvat usein syvällisten ja psykologisten henkilöhahmojen ympärille, mutta Aristoteleen mukaan henkilöhahmojen luonteet eivät ole juonen kannalta ehdottomia. Luonne määrittelee henkilön, mutta vasta henkilön toiminta synnyttää juonen. Runousopin tulkitseminen ja ristiriitaisuus näkyy mielestäni tämän kaltaisissa pohdinnoissa. Luonne on juonen kannalta tärkeä elementti, koska sen avulla katsoja määrittelee henkilön ominaisuudet, silti juoni on mahdollinen ilman luonteita. Toisaalta toiminta synnyttää luonteen, mutta luonteella ei ole vaikutusta henkilön tekoihin tai tämän tyyppiset valinnat eivät ole Aristoteleen mukaan mielenkiintoisia. (Aristoteles 1994, 24.)

Henkilöhahmon luonteen tulee olla ominaisuuksiltaan tarinan kannalta mahdollisimman sopiva. Tärkeintä henkilön luonteessa on mahdollisuus sen samaistumiseen. Toiseksi, henkilöhahmon ei tule olla eettisesti liian kunnollinen tai täysin moraaliton, vaan Aristoteleen mukaan katsojan kanssa samankaltaiset tai hieman kaunistellut henkilöt tekevät samaistumisen ja eläytymisen helpommaksi. Lisäksi henkilöhahmon tulee olla uskottavasti edustamansa ihmistyyppin mukainen sekä toiminnaltaan ja luonteeltaan ehdottomasti johdonmukainen. (Aristoteles ym. 2012, 252–253.). Mielestäni länsimaisessa elokuvassa juuri henkilöhahmojen asema kerronnassa on muuttunut Runousopin määritelmistä radikaaleimmin. Useissa elokuvissa monisäikeinen ja yllätyksellinen juonirakenne on saanut tehdä tilaa syvällisille ihmisluonteenkuvauksille. Luonteen merkitys juonen kehittymiselle on myös muuttunut henkilöhahmojen psykologisten ominaisuuksien synnyttäessä toimintaa. Nykyajan henkilöpainotteisemmassa kerronnassa on silti sama peruslähtökohta kuin Runousopissa, henkilöhahmon kautta katsoja samaistuu ja eläytyy tarinaan.

Juonen rakenne on Runousopin keskeisimpiä tutkimuskohteita ja sillä tarkoitetaan tapahtumien järjestystä ja sommittelua tarinassa. Juonen tarkoitus on synnyttää katsojassa tunne-elämys. Runousopissa juonen rakenne jaotellaan yksinkertaisimmillaan alkuun, keskikohtaan ja loppuun, jotka muodostavat rajatun kokonaisuuden. (Aristoteles 1994, 27.) Tämä malli on edelleen yleisin rakenne elokuvakerronnassa. Tämän lisäksi tarinassa tulee olla juonen käännekohtia eli *peripetioita*, joiden kautta tarina rytmittyy ja saa odottamattomia suuntia. Peripetit eivät voi olla epäjohdonmukaisia, vaan niissä tulee pyrkiä ratkaisuihin, jotka ovat tarinan kannalta joko todennäköisiä tai välttämättömiä. Toinen juonen tärkeä elementti on tunnistaminen eli *anagnorisis*. (Aristoteles 1994, 35) Tunnistamisen avulla termin nimen mukaisesti tarinassa havaitaan tuttuja piirteitä, joiden kautta katsojassa herää tunteita. Tunnistamisella on myös merkittävä osuus henkilöhahmojen toimintoihin ja ratkaisuihin. (Aristoteles ym. 2012, 113–114.) Tunnistamisen kautta jotain oleellista paljastuu sekä henkilöhahmoille että katsojalle. Kolmas tragedian juonen osa on kärsimyksen kuvaus, jonka kautta katsojassa syntyy tragedian päämäärän eli katharsiksen kannalta välttämättömiä pelon ja säälin tunteita. (Aristoteles 1994, 35)

Juonen sommittelun kannalta merkittävintä on oikeanlaisen henkilöhahmon muutoskaari, kuten luonteita käsittelevässä kappaleessa aiemmin mainittiin. Tragediassa henkilön tarina kulkee useimmiten onnesta epäonneen. (Aristoteles 1994, 27–28) Aristo-

teleen mukaan on kuitenkin tärkeää, ettei traaginen kohtalo ole seurausta luonteen huonoudesta vaan henkilön tietämättömyydestä ja kykenemättömyydestä hallita omaa kohtaloaan. Tämä tahaton erhe onkin tragedian juonen tärkein liikkeellepanija. (Aristoteles 1994, 39–40) Tragedian tarkoituksena on herättää sääliä ja pelkoa, joten paras keino tähän on loogisesti henkilö, joka kokee kärsimystä ansaitsematta sitä. Osien oikeaoppisen sommittelun lisäksi Aristoteles korostaa tarinan rajauksen merkitystä. Näytettävä tapahtuma on oltava sopiva siten, että kaikki tarvittava kerrotaan ilman tarinan seuraamisen hankaloitumista. (Mts. 27–28)

Aristoteleen Runousopin tulkinta on edelleen vaihtelevaa, mutta sen keskeiset ajatukset näkyvät edelleen voimakkaasti länsimaisessa elokuvassa. Teoksen pohdinnat ja teoriat näkyvät edelleen käsikirjoittamisessa ja sen tutkimuksessa. Suurimmassa osassa länsimaisista elokuvista voi havaita Aristoteleen määrittelemiä elementtejä niin juonessa kuin henkilöhahmoissakin. Esimerkiksi kolmiosainen juonirakenne on vahvasti osa etenkin Hollywood-elokuvien dramaturgiaa. Aristoteleen teoria kehityskaaresta on ehkä nykyisin painottunut enemmän henkilöhahmojen sisäisen ja ulkoisen kehityksen muutosprosessiin, mutta kehityksen päämääränä on sama eläytymisen ja katharsiksen kokemus kuin Runousopin tragediassa. Runousopin merkitystä länsimaisen taiteen kehityksessä ei voi kiistää ja teoksen pääpiirteinen tunteminen on edellytys myös länsimaisen taiteen ymmärtämiselle (Aristoteles, Heinonen, Kivimäki, Korhonen, Korhonen, Reitala 2012, 9.). Runousopin periaatteiden ymmärtäminen, soveltaminen ja myös rikkominen on mielestäni oivallinen pohja uudenlaisen kerronnan luomiselle. Näitä metodeja on tarkoitukseni myös hyödyntää oman käsikirjoitukseni työstämisessä.

2.2 Elokvakerronnan historiaa

Elokuva on suhteellisen nuori taiteen laji muiden rinnalla. Viime vuosisadan alusta tähän päivään mennessä elokuva on kehittynyt nopeaa vauhtia niin teknisesti kuin kerronnallisestikin. Tässä luvussa tarkastelen elokuvan historiaa nimenomaan käsikirjoituksen ja kerronnan näkökulmasta teknisen kehityksen sijaan. Elokuva on laaja taiteenlaji, jonka pääsuuntauksienkin rajaaminen tiiviiksi historiikiksi on haastavaa, puhumattakaan lukemattomista alagenrejen verkostosta. Se, minkä länsimainen valtaileisö mieltää elokuvaksi, on vain pintaraapaisu sitä laajaa kerronnan ja tyyllilajien kirjoa, mikä elokuvan reilun vuosisadan mittaisessa historiassa on kehittynyt. Kulttuu-

riset, alueelliset ja historialliset erot ja niiden vuorovaikutukset ovat synnyttäneet mit-tavan elokuva-arkiston, jonka kartoittamiseen ei yksi ihmiselämä tahtoisi riittää. Tämä luku keskittyy länsimaiseen, etenkin eurooppalaiseen elokuvaan ja Hollywood-tuotantoon. Käsiteltävä alue on elokuvan historian kannalta suppea, mutta keskittyy opinnäytetyöni ja produktiivisen osion kannalta keskeisiin asioihin. Tarkoituk-senani on syventää tietojani länsimaisen elokuvakerronnan historiasta ja säännöistä sekä esitellä muutamia keskeisiä suuntauksia ja niiden edustajia. Seuraavissa kappa-leissa esittelen Hollywoodin ja kaupallisen elokuvan syntyä ja kehitystä aina nykypäi-vään saakka sekä eurooppalaisen elokuvan historiaa painottaen kokeellisen ja vaihto-ehtoisen elokuvan syntyvaiheita.

Elokuvahistorian alkaminen sijoitetaan yleisesti viime vuosisadan vaihtumiseen, kun Lumiéren veljekset järjestivät elokuvanäytöksen vuonna 1895, jossa nähtiin muun muassa liikkuvaa kuvaa junan saapumisesta asemalle. Samankaltaista liikkuvan kuvan tekniikkaa oli toki ollut käytössä jo aikaisemminkin, mutta Lumierien kehittelemän kamera- ja projektoritekniikan ansiosta veljesten asema elokuvan keksijöinä on va-kiintunut historiaan. (Nummelin 2009, 9, 16–17.) Elokuvan synnyn alkuaikoina teok-set olivat nimensä mukaisesti liikkuvan kuvan esittämistä. Suurin osa ensimmäisistä elokuvista ei sisältänyt juonta tai tarinaa, vaan oli arkipäiväisten asioiden visuaalisia tallenteita. Vaikka varhaisten elokuvien sisältö kerronnaltaan oli ehkä olematonta, nii-den kuvaukset esimerkiksi vieraista maista avarsivat katsojien käsitystä ympäröivästä maailmasta. (Mts. 2009, 16–17.)

Kerronnallinen elokuva alkoi kehittyä nopeasti jo heti 1900-luvun alussa. Yhdysvalta-laisen elokuvaohjaajan Edwin S. Porterin *Suuri junaryöstö* oli ensimmäinen elokuva, jossa käytettiin juonen ja henkilöhahmojen lisäksi leikkausta kerronnan keinona. Elo-kuvassa käytetyllä tekniikalla kerrottiin useita samanhetkisiä tapahtumia leikkaamalla kohtauksia limittäin. Tämän samanaikaiseksi leikkaukseksi kutsutun tekniikan myötä leikkauksen ja kuvien kerronnallinen järjestys, sekä merkitys jännitteen ja tarinan seu-raamisen kannalta alkoi kehittyä. Varhaisissa elokuvissa kuvakoot pysyivät usein sa-mana, mutta 1910-luvun aikana erilaisten kuvakokojen ja -kulmien käyttö alkoi li-sääntyä. Lähikuvien kautta tunteiden ilmaisu tarinoissa voimistui ja näin elokuvan kerronnan keinot alkoivat syventyä. (Nummelin 2009, 19–21.)

Samoihin aikoihin sekä Eurooppaan että Yhdysvaltoihin alkoi syntyä tuotantoyhtiöiden kaltaisia elokuvastudioita, joista suurimmat ovat edelleen elokuvateollisuuden johtoasemissa. Yhdysvalloissa elokuva- ja tuotantoyhtiöt keskittyivät eteläisen Kalifornian alueelle, jota alettiin pian kutsua nimellä Hollywood. (Nummelin 2009, 22.) Hollywood tunnetaan edelleen etenkin kaupallisen elokuvan johtavana keskuksena.

Ensimmäisten vuosikymmenien ajan elokuvat olivat pääpiirteittäin mustavalkoisia mykkäelokuvia. Tarinoita elävöitettiin useimmiten elokuvateattereissa orkesterin säestyksellä. (Nummelin 2009, 24.) Alkuaikoina Euroopalla, etenkin Ranskalla ja Italialla, oli vahva johtoasema elokuvatuotannoissa, mutta ensimmäisen maailmansodan seurauksena myös eurooppalainen elokuvateollisuus joutui taloudellisiin vaikeuksiin (Nummelin 2009, 29.). Samaan aikaan kun Hollywood kasvatti kukoistustaan Yhdysvalloissa sodan hajottaman Euroopan tuotantoyhtiöt taistelivat asemastaan elokuvateollisuudessa (von Bagh 2001, 207.).

Ensimmäiset äänielokuvat 1920-luvun loppupuolella syntyivät ja niiden suosio etenkin Hollywoodissa kasvoi nopeasti. Äänen ja etenkin puheen tulo elokuvaan synnytti uusia dramaturgisia välineitä. Äänielokuvan synnyllä oli myös traagisia vaikutuksia, kun useat mykkäelokuvien tähtinäyttelijät joutuivat nopeasti väistymään ääninäyttelijäksi paremmin sopivien tieltä (Nummelin 2009, 41–42.). Mykkä- ja äänielokuvan murrosvaiheessa 1930-luvulla alkoi Hollywood-tuotannon klassinen kausi, jonka katsotaan jatkuneen aina vuosisadan puoliväliin saakka. Klassisissa Hollywood-elokuvissa voidaan nähdä paljon samoja kerronnan sääntöjä kuin aiemmin esitellyssä Aristoteleen Runousopissa. Kuten Runousopin pohdintojen mukaan myös Hollywoodin tarinoissa suosittiin johdonmukaisuutta ja selkeyttä niin juonessa kuin henkilö- hahmoissakin. (Mts. 42–43.) Yksi Hollywoodin kulta-ajan kuuluisin elokuva on Michael Curtiin ohjaama *Casablanca* (1942), jossa yhdistyy useat perinteisen Hollywood- kerronnan ominaisuudet aina henkilö- hahmoista juonen rakenteeseen unohtamatta ajan suosituimpien filmitähtien osuutta elokuvan menestykseen. Tyypillisintä tämän kaltaisessa elokuvakerronnassa on kaiken selittävä kerronta. Syy-seuraussuhteet esitetään huolellisesti, eikä tulkinnallista tilaa katsojalle juuri jätetä.

Hollywoodin klassisen kauden aikana etenkin Euroopassa alkoi kehittyä myös vaihtoehtoisia elokuvakerronnan muotoja. Syntyi realismin ja kokeellisen kerronnan suuntauksia, joiden tarkoituksena oli osaltaan rikkoa perinteisiä elokuvakerronnan määrittel-

miä. (Nummelin 2009, 57.) Realistisen elokuvan yksi tärkein piirre oli yhteiskuntakriittisyys sekä asioiden ja ihmisten totuudenmukainen kuvaus. Yhtenä tärkeimpänä Eurooppalaisen realistisen elokuvan suuntauksena pidetään 40–50-luvulla Italiassa syntyneitä neorealismia. Neorealistiset elokuvat kuvattiin usein oikeissa paikoissa studioiden sijaan, luonnon valossa ja kuvauskohteina olivat tavalliset ihmiset tai amatöörinäyttelijät. Yksi neorealismien kuuluisimmista ohjaajista oli Vittorio de Sica ja hänen teoksistaan *Polkupyörävaras* (1948) on jäänyt historiaan genrensä kuuluisimpina edustajina. (Mts. 2009, 57–59.)

Kokeellisessa elokuvassa puolestaan kerronnan sääntöjä rikottiin entisestään. Toisin kuin esimerkiksi Hollywood-klassikoissa kokeellisessa elokuvassa ei välttämättä ollut yhtenäistä juonta, päähenkilöitä ja kerronnassa jätettiin tulkinnan varaa myös katsojalle. Kokeellisen elokuvan kuuluisimpiin teoksiin kuuluu Luis Bunuelin yhdessä taiteilija Salvador Dalin kanssa tehty *Andalusialainen koira* (1929). Elokuva ilmentää kokeellisen elokuvan tyypillistä unen ja tajunnanvirtaa edustavaa surrealismia. Andalusialaisessa koirassa uhmataan elokuvissa vallinnutta kronologista aikakäsitystä ja leikkausta sekä henkilöihahmot ja paikat saattoivat vaihtua kohtauksen sisällä. Elokuva on myös tietoisesti ajalleen tyypillisen provosoiva ja kantaottava tukahduttujen seksuaaliviihtien kuvaajana. (von Bagh 2001, 209.)

Kokeellinen kerronta käsitteenä kattaa siis laajan kaartin elokuvia aina audiovisuaalisesta kuvataiteesta surrealistiseen kerrontaan ja psykologiseen realismiin (Nummelin 2009, 62–63). Ruotsalainen ohjaaja Ingmar Bergman on yksi psykologisen realismin ja kokeellisen elokuvan edustajista. (Mts. 57) Visuaaliselta ja kerronnalliselta toteutukseltaan Bergmanin elokuvat ovat paikoin olleet hyvinkin kokeellisia ja vaikutteitaan jopa surrealistisia, sanallisen kerronnan ja dialogin kautta ihmismielen ja tunteiden kuvaukset puolestaan ovat paikoin riipaisevan totuudenmukaista. Tämän tyyppinen realismi ja unenomainen kerronta kohtaa toistuvasti Bergmanin elokuvissa. Kuuluisa yhdysvaltalainen ohjaaja Woody Allen ihaili Bergmania, ja totesikin dokumentin haastattelussa (Weide, 2012) miettineensä uransa alkuvaiheessa, että *mitä hänellä ohjaajana olisi enää annettavana elokuvalla, kun Ingmar Bergman oli tehnyt kaiken*. Woody Allen on mielestäni seurannut Bergmanin jalanjälkiä monella tapaa psykologisen realismin lajissa.

Toisen maailmansodan jälkeen koko länsimainen maailma elokuva mukaan lukien joutui murrosvaiheeseen. Tiede ja teollistuminen kehittyivät nopeaa vauhtia muokaten vanhoja, tuttuja yhteiskunta- ja kulttuurisia rakenteita ja nämä muutokset näkyivät voimakkaasti kaikilla taiteen aloilla. Etenkin maailmansotien jälkeen elokuvassa tarvittiin uusia kerronnan keinoja, koska sodan ja holokaustin horjuttamaa maailmaa ei voitu enää kuvailla kiiltokuvamaisin Hollywood-kertomuksin. Sodan jälkeisen modernistisen elokuvan aikakausi sijoitetaan yleensä 1950–1970 -luvulle ja genreen luetaan lukuisia tyyliuuntauksia aina ekspressionismista avantgardeen. Yhdistävänä piirteenä oli kokeellinen, vanhoja kerronnan keinoja rikkova ja uusia etsivä tyyli, ihmismielen kuvaus ja kantaottavuus. (Nummelin 2009, 75–76.)

Modernistinen, kokeellinen ja alitajuntaan tukeutuva kerronta alkoi näkyä voimakkaasti etenkin eurooppalaisessa elokuvassa. Tähänastisen juonivetoisen kerronnan kahleista murtautui tajunnanvirtaa jäljittelevä kerronta. Useista modernistisista elokuvista saattoi puuttua kokonaan juoni tai selkeä loppu, kerronta oli katkonaista ja tapahtumat usein toisistaan irrallisia. Modernistinen elokuva oli usein yhteiskuntakriittistä sekä poliittista, ja toisin kuin Hollywood- elokuva, pyrki aktivoimaan ja haastamaan katsojan tulkitsemaan kerronnan aukkoja ja symboliikkaa. (Nummelin 2009, 75–76.) Modernistinen elokuvan tehtävänä oli valmiiksi pureskellun viihteen sijaan nostaa elokuva vartenotettavaksi ja ennen kaikkea ihmisiä osallistavaksi taiteen muodoksi.

Modernistisen elokuvan syntymäksi määritellään useimmiten Ranska, mistä myös yksi sen merkittävimmistä suuntauksista *uuden aallon elokuva* katsotaan olevan lähtöisin. Modernistisen kerronnan lisäksi uuden aallon myötä syntyi käsite *auteur*-elokuvista, joissa teos on ohjaajan tuotos ja näkemys aina käsikirjoituksesta kokonaiseksi elokuvaksi. Suurimpina Ranskan uuden aallon edelläkävijöinä on pidetty Francois Truffauttia, Jacques Demytä ja Jean- Luc Godardia. (Nummelin 2009, 77.) Kun Aristoteleen dramaturgiassa painotetaan henkilöihmiin samaistumista ja eläytymisen kautta kokemista, uuden aallon tyypillinen piirre oli päähenkilöistä vieraannuttaminen sekä katsojan ja elokuvan välinen älyllinen vuorovaikutus. Edellä mainituista ranskalaisohjaajista etenkin Godard käytti tätä vieraannuttamisefektiä ja yhdessä kokeellisen kerronnan kanssa haastoi katsojan entistä suurempaan osaan elokuvan katsojana. (Mts. 76–79.) Uuden aallon elokuvan vahvin yhdistävä ajatus oli kaikki kerronnan keinot vapauttanut ilmapiiri. Rajoista ja säännöistä irrottautunut ilmapiiri kannusti

tekijöitä yhä rohkeampiin tuotantoihin synnyttäen näin yhä uusia ja vaihtoehtoisia elokuvan muotoja.

Ranskalaisen uuden aallon rinnalla modernistinen elokuva kehittyi merkittäväksi myös Italiassa. Maan yhteiskunnalliset epäkohdat, katolisen ahdasmielisyyden ja fasismin ilmapiiri näkyivät Italian 1960–70 -luvun ohjaajien teoksissa. Italialaisen uuden aallon merkittävimpiä ohjaajia olivat muun muassa Federico Fellini, Bernardo Bertolucci sekä Pier Paolo Pasolini, jonka vallitsevia yhteiskunnallisia oloja kriittisesti tarkastelevista elokuvista *Saló - Sodomian 120 päivää* (1976) on jäänyt genrensä ja aikansa edustajista suurimman yleisön tietoisuuteen sadistisen väkivaltaisuuden ja valitsevien tabujen kuvauksen myötä. (Nummelin 2009, 80–81.)

Hollywoodin ja eurooppalaisen elokuvakerronnan eroavaisuuksien juuret näkyvät mielestäni voimakkaimmin tässä aikakaudessa, kun kuilu viihteellisen ja taide-elokuvan välillä alkoi kasvaa. Sankaritarinoita ihaileva Hollywood-kerronta on edelleen amerikkalaisen kaupallisen elokuvan johtoasemassa sekä realistinen kerronta nähdään edelleen eurooppalaisen elokuvan käyntikorttina. Tästä yleistävästä mielikuvasta huolimatta sekä Euroopassa että Hollywoodissa on pitkät perinteet niin kokeelliselle ja haastavalle elokuvakerronnalla kuin myös viihteelliselle elokuvateollisuudelle.

Uuden aallon ja modernismin jälkeen puhuttiin yleistävästi postmodernista aikakaudesta, jolloin vanhoja taiteellisia sekä viihteellisiä suuntauksia sekoitettiin ja koottiin uudestaan. Ranska oli merkittävässä roolissa myös postmodernin elokuvan synnyssä ja 80-luvulla suuntauksen nimikko-ohjaajat, kuten Jean-Pierre Jeunet sekä Luc Besson ovat edelleen eurooppalaisen elokuvan kärkinimiä. (Nummelin 2009, 94–95.) Bessonin uusimpiin teoksiin lukeutuvat *Angel-A* (2005) on mielestäni oivallinen esimerkiksi nykypäivän post-modernista elokuvasta. *Angel-A* on yhdistelmä rytmikästä Hollywood-elokuvaa, visuaalisesti unenomaista kuvausta sekä dialogiin upotettua realistisille tyypillistä filosofista pohdintaa. Uuden aallon ohjaajien kokeellinen rohkeus inspiroi yhä tämän päivän elokuvassa. Vanhojen elokuvien ja ideoiden nerokkaana kierättäjänä tunnettu ohjaaja Quentin Tarantinon elokuva *Kill Bill 1* (2003) on pieniä yksityiskohtia myöten lähes uusinta versio Godardin elokuvasta *Made in U.S.A* (1966).

Post-moderninen ja nykyelokuvan välivaihe on häilyvä. Vanhojen suuntausten vaikutteet ja uusiokäyttö ja ohjaajalähtöinen elokuva näkyvät edelleen eurooppalaisessa kuin Hollywood-elokuvassa. Post-modernin elokuvan alkuajoilta asti vaikuttaneet ohjaajat

kuten *Kummit* - trilogian ohjannut Francis Ford Coppola, scifi- ja jännityselokuviin tunnetut Steven Spielberg ja James Cameron ovat edelleen vaikutusvaltaisia nimiä nykypäivän Hollywoodissa. Vuonna 1997 valmistunut rakkaustarina ja erikoisteosteillaan häkellyttäneen kassamagneetti *Titanicin* ohjaaja Cameron edustaa nykyajan elokuvaa tyypillisimmillään. Cameronin 3D-elokuva *Avatar* (2009) on myös jäänyt elokuvan lähihistoriaan juuri digitaalisen elokuvateknologian hyödyntäjänä. Christopher Nolanin *Inceptionissa* (2010) heräsi uudenlainen, visuaalinen kerronta, jonka vaikutuksen uskon näkyvän lähivuosien Hollywood-elokuvissa. Nykyajan kokeellisempaa kerrontaa edustaa muun muassa Terrence Malick, jonkaokuva *Tree of Life* (2011) hyödyntää *Inception* tavoin digitaalista visualisointia punoen tarinan kokeellisen kerronnan ja filosofisen pohdinnan ympärille. Eurooppalainen nykyelokuvan edustajiin kuuluu esimerkiksi dogma-elokuvan isänä pidetty Lars Von Trier, jonka alkuaikojen elokuvissa vältettiin teknisiä apuvälineitä, turhaa valaistusta ja hyödynnettiin käsivarakuvausta sekä amatöörinäyttelijöitä. (Nummelin 2009, 97.) Dogma-elokuvan vaikutukset näkyvät edelleen eurooppalaisessa ja etenkin pohjoismaisessa nykyelokuvassa (Sundqvist 2010).

Nykyelokuvan määrittelyminen on haastavaa valtavan tarjonnan vuoksi. Kehittyneen teknologian myötä elokuvan tekeminen on helpottunut ja levinnyt studioista ja tuotantoyhtiöistä entisestään myös pienempien tekijöiden haltuun. Elokuvan tekemisen välineet eivät ole enää tuotantoyhtiöiden hallussa, vaan kotikutoisten amatöörielokuvien määrä on lisääntynyt. Vapautuneet toteutusmahdollisuudet ruokkivat kokeellista ja indie-elokuvaa, vaikka Hollywood-elokuvat hallitsevat edelleen kansainvälisiä elokuvamarkkinoita. 1980-luvulta asti tyypilliset toimintaelokuvat ja romanttiset komediat näkyvät edelleen kassamagneetteina. Digitaalisuuden ja edistyneen teknologian myötä myös 3D-elokuvat ja visuaaliset tuotokset ovat nostaneet suosiotaan niin kaupallisessa kuin pienemmissäkin elokuvatuotannoissa.

Silmämääräisesti länsimaisen nykyelokuvan voisi määritellä kaupalliseksi viihde-elokuvaksi, mutta todellisuudessa valtavan Hollywood-tuotannon rinnalla kuhisee valtava määrä kokeellista ja modernia vaihtoehtoeelokuvaa. Haasteellista onkin vaihtoehtoisten elokuvien rahoitus ja ennen kaikkea niiden saattaminen suuren yleisön eteen. Mielestäni nykyelokuva tuntuu olevan edelleen jatkuvassa kaksijakoisessa tilassa, missä suuren bisneksen viihdeteollisuus ja älylliseen kokemukseen pyrkivä taiteen muoto pyrkivät epätoivoisesti kamppailemaan saman nimikkeen alla. Koen tässä suu-

ren ristiriidan: miksi katsojan haastava elokuvakokemus ei pystyisi samaan aikaan olemaan viihdyttävä? Produktiivisessa työssäni pyrin vastaamaan omaan haasteeseeni käyttämällä perinteisen tarinan kerronnan lisäksi kokeellisia keinoja ja keskittyä juonen sijasta kohtausten jännitteisiin sekä kokonaisuuden tunnelataukseen. Pyrkimyksenä on herättää katsoja tarkastelemaan omia puolustusmekanismeja sekä pelkoja asenteiden takana.

2.3 Lyhytelokuva - pieniä suuria tarinoita

Lyhytelokuvan määritelmä on haastava ja vaihteleva. Yksi yhtenäinen raja on pituus, lyhytelokuva on loogisesti pitkää elokuvaa lyhyempi. Silti lyhytelokuvan pituuden määrittely on vaihtelevaa, mutta hyvänä yleistyksenä lyhytelokuvaan voidaan luokitella kaikki alle 80 minuuttiset audiovisuaaliset teokset. Lyhytelokuva saatetaan määritellä pitkän elokuvan lyhyeksi versioksi tai kokonaan omaksi taiteen muodokseen. (Leino 2003, 50.) Terminä lyhytelokuvaa käytetään usein lajityypin kaikista edustajista genrenimitysten sijaan. Suurimmassa osassa suomalaisista lyhytelokuvaa käsittelevissä teoksissa keskitytään noin 10–20 minuutin kestoisiin, fiktiivisiin lyhytelokuviin, niiden rakenteeseen ja kerrontaan. Tähän elokuvan lajityyppiin keskityn myös tässä lyhytelokuvan ilmaisua ja rakennetta käsittelevässä luvussa, koska mielestäni suurin osa Suomessa valmistuneista opiskelijatöistä sijoittuu tämän tyyppisen rajauksen piiriin. Lyhytelokuvan tyyllilajeista keskityn tutkimaan aristoteelisen dramaturgian ja kokeellisen kerronnan esiintymistä lyhytelokuvassa.

Kokeellisessa lyhytelokuvassa visuaalinen ilmaisu on päätehtävässä, eikä elokuvassa ole välttämättä selkeää juonta tai edes henkilöhahmoja. Kokeileva lyhytelokuva on usein hyvin lähellä audiovisuaalista kuvataidetta ja siinä usein yhdistyvät taiteenalat aina musiikista tanssiin ja kuvataiteisiin, usein tämän tyyppisistä teoksista käytetäänkin nimitystä *taide-elokuva*. (Leino 2003, 50.) Tämän tyyppisestä lyhytelokuvasta toimii mainiona esimerkkinä Norman McLarenin lyhytelokuva *Pas de deux* (1968), jossa kuvatun tanssiesityksen samojen kuvien kerrostamiselle ja porrastamisella editointia vaiheessa on luotu unenomainen visuaalinen maailma. Musiikin ja elokuvan kokeilevaa yhdistelmää edustaa puolestaan Michel Gagnen *Sensology* (2010), jossa tekijä on animoinut abstrakteja kuvioita musiikin tahtiin. Yksityiskohtaisessa animaatioissa jokaisella äänelle löytyy oma visuaalinen vastapari.

Kerronnallisen lyhytelokuvassa pyritään usein samoihin dramaturgisiin ratkaisuihin kuin pitkässä elokuvassa. Tomi Leino (2003, 51) käyttää teoksessaan tästä käsitettä "lyhyt pitkä elokuva". Tämän tyyppisen kerronnan haasteena on ehdottomasti lyhytelokuvan kesto. Länsimainen elokuvakerronta perustuu pitkälti henkilöhahmojen ja tarinan pitkiin ja monikerroksisiin kehityskaariin, joiden avulla katsoja samaistuu tarinaan ja saavuttaa tarkoitetun tunnekokemuksen eli katharsiksen, johon myös kerronnallinen lyhytelokuva pyrkii. Lyhytelokuvassa tämän tyyppiin muutosprosesseihin ei ole aikaa ja usein tämän tyyppisten dramaturgisten ratkaisuiden ahtaminen 15 minuuttiseen elokuvaan onnistuu kömpelösti. Tämän tyyppinen lyhytelokuva mielletäänkin usein enemmän harjoituksena kohti pitkää elokuvaa, kuin itsenäisenä taiteen lajina. Pitkän elokuvan dramaturgiaan nojautuva lyhytelokuva on mielestäni erittäin yleinen elokuva-alan opiskelijatöissä.

Jussi Hiltusen ohjaama *Hiljainen viikko* (2011) on hyvä esimerkki pitkän elokuvan kerronnan soveltamisesta ja sen haasteista lyhytelokuvassa. Elokuva kertoo ampuvälikohtauksesta selvinneiden osallisten selviytymistä traumaattisesta kokemuksesta ja sen aiheuttamasta syyllisyydestä. Elokuvassa keskitytään periaatteessa kolmen henkilöhahmon, ammuskelussa kuolleen tytön siskon ja poikaystävänsä sekä paikalla olleen järjestysmiehen tarinaan. Pääroolissa on siskon ja järjestysmiehen potema syyllisyys tapahtumista sekä poikaystävänsä vihan ja surun tunteet. 17-minuuttinen lyhytelokuva osoittautuu kuitenkin valittujen kerronnallisten ratkaisuiden soveltamiseen liian lyhyeksi. Rakenteelliset vaikutteet ovat vahvasti pitkän elokuvan kerronnan perinteissä kolmiosisaisine rakenteineen aina henkilöhahmojen henkisen muutosprosessin kuvaukseen. Elokuvan ensimmäisessä osassa kuvaillaan hyvin hidastempoisesti tarinan lähtötilanne, mutta viimeisessä osassa kerronnassa tulee kiire ja henkilöhahmojen muutos kuvataan hyvinkin päälle liimatuin keinoin minkä vuoksi katsojan tunnekokemus jää laimeaksi. Hyvänä esimerkkinä on loppupuolen kohtaus, jossa syyllisyyden kalvama järjestyksen valvoja saa synninpäästön ambulanssin kuljettajalta, tämän kertoessa poikansa pelastuneen ampuvälikohtauksesta. Tämä irralliseksi jäänyt kohtaus tuntui lähinnä tekijän hätäratkaisulta, joka todellisuudessa olisi vaatinut joko tarinan ja henkilöhahmojen tiukemman rajauksen tai pitkän elokuvan tarjoamat mahdollisuudet kehityskaaren toteuttamiseen.

Steph Greenin lyhytelokuvassa *New Boy* (2007) pitkän elokuvan elementit, henkilöhahmojen kehitys ja jopa takaumarakenne onnistuvat sulavasti. Kymmenen minuutti-

sessä teoksessa onnistutaan käsittelemään afrikkalaispojan traumaattista kokemusta entisessä kotimaassaan sekä sopeutumista uuteen kouluympäristöön Irlannissa. Keskeisiä henkilöitä New Boyssa on Hiljaista viikkoa enemmän, mutta yhteneväisyyttä ensimmäisessä luo näkökulman rajautuminen päähenkilön eli pojan tarinaan. Menneisyyden ja nykyhetken tarinat nivoutuvat saumattomasti yhteen kekseliäiden visuaalisesti ja leikkauksellisesti yhdistävien ratkaisujen ansiosta. Päähenkilön muuttuminen ulkopuolisesta tulokkaasta muiden lasten hyväksymäksi luokkatoveriksi syntyy luontevasti rajatun näkökulman ansiosta, mutta myös osaltaan siksi, että päähenkilöt ovat lapsia. Lasten keskuudessa myös ystäväystytään ja annetaan anteeksi aikuisten maailmaa nopeammin. Tästä syystä myös katsojasta päähenkilöiden nopea muutoskaari tuntuu luontevalta.

Lyhytelokuvan ja pitkän elokuva näkyvät pituuden lisäksi sisällössä. Siinä missä pitkässä elokuvassa esitellään henkilöiden ja tarinan historia, lyhytelokuvassa keskitytään useimmiten yksittäisiin tuokioihin, tapahtumiin sekä ajatuksiin ja tunteisiin. Henkilöiden kehityskaari on usein pienempi ja dialogin käyttö vähäisempää. (Cantell 2011, 191.) Lyhytelokuvaa verrataan usein runouteen, missä tapahtumien sijasta pyritään kuvaamaan tunnelmia ja hetkiä. (Mts. 79.) Kokeileva kerronta ja metafora elokuvat ovatkin lyhytelokuvan tunnusomaisimpia piirteitä. Tämän tyyppisissä lyhytelokuvissa saatetaan käyttää totutusta merkittävästi poikkeavaa visuaalista toteutusta tutun tarinan kertomiseen tai synnyttää pienestä, rajatusta yksityiskohdasta intensiivinen tarina. Henkilöiden tai juonen kehityksen sijasta katsojan tunnekokemus syntyy tiivistä, arkisten ja pienen hetken vangitsevista kuvauksista.

3 TARINA JA RAKENNE

3.1 Elokuvan rakenteellisia malleja

Elokuvan vallitsevana tarkoituksena on elämyksien tuottaminen. Elämyksien tavoittelu puolestaan ajaa katsojia elokuvien ääreen. Dramaturgian ja kerronnan keinot tämän kokemuksen synnyttämiseen ovat vaihtelevat. Aristoteleen mukaan tunnekokemus syntyy fiktiivisen tarinan ja samaistumisen kautta, Bertolt Brecht puolestaan uskoo katsojan aktivoivaan, itsenäiseen ajatteluun haastavaan kerrontaan. (Kivi & Pirilä 2010, 26–2.7) Kerronnan variaatioita on varmasti yhtä paljon kuin elokuvantekijöitä. Käsikirjoittajan ja elokuvan tekijöiden motiivit tunnekokemuksen luomiseen voivat löytyä aina moraalisen ajattelun kehittämistä puhtaaseen haluun viihdyttää. Vallit-

sevat dramaturgiset säännöt ovat vain olemassa olevia ohjenuoria, joita aika ajoin rohkeat elokuvan tekijät rikkovat synnyttäen uusia kerronnan muotoja. Tässä luvussa haluan esitellä muutamia tärkeimpiä länsimaisessa elokuvassa esiintyviä kerronnan vaihtoehtoja ja dramaturgisia malleja.

Voimakkaimmin länsimaisessa elokuvassa on vaikuttanut ensimmäisessä luvussa käsittelemäni Aristoteleen näkemykset onnistuneesta dramaturgiasta (Nikkinen & Vacklin 2012, 7.). *Runousopissa* tarinan liikkeelle paneva voima on henkilöhahmon päämäärä. Tarina etenee päähenkilön pyrkiessä kohti tavoitettaan ja jännite syntyy henkilön kohtaamista esteistä ja ongelmista. Henkilöhahmon kokemusten ja vastoinkäymisten kautta katsojan käsitys hahmon luonteesta ja sisäisestä maailmasta avartuu. (Aaltonen 2003, 54–55.) Tuttujen inhimillisten piirteiden tunnistaminen hahmoissa herättää katsojassa tunteita ja halua myötäelää tarina sankarin rinnalla. Runousopin mukaan tarinan, etenkin kyseisessä teoksessa käsitellyn tragedian tarkoituksena on tunne-elämyksen synnyttäminen. Tämä ajatus on edelleen vallitseva näkemys elokuvan tarkoituksesta.

Klassinen draaman malli. Runousopin tragedian malli sekä useat myyttisen kerronnan dramaturgiset piirteet ovat vahvasti muokanneet länsimaista käsitystä oikeasta ja toimivasta kerronnasta. Freytagin klassisen draaman mallin mukaan kolminäytöksinen tarina jakautuu kuuteen osaan. Ensimmäisessä eli *esittelyvaiheessa* katsoja johdatetaan tarinaan. Useimmiten tässä osassa esitellään tarinan lähtökohdat ja ympäristö sekä keskeiset päähenkilöt. Ensimmäisen osan eli *eksposition* tarkoituksena on tarinan lähtökohdian ja päähenkilön tavoitteen lisäksi pohjustaa ja esitellä tarinan keskeinen jännite eli *dramaattinen kysymys*. Eksposition osuus elokuvassa on usein lyhyt, mutta sitäkin merkityksellisempi. Esittelyn tarkoitus on vangita katsojan mielenkiinto ja halu seurata tarina loppuun asti. Esittelyn jälkeen syntyy ensimmäinen *ristiriita*, joka ajaa päähenkilön tarinan tielle ja aloittaa elokuvan varsinaisen kertomuksen. Yleensä tässä vaiheessa uusi tarina päähenkilön elämässä on alkanut konfliktin aiheuttaman muutoksen myötä. (Kivi & Pirilä 2010, 28; Aaltonen 2003, 64–67.)

Eksposiota seuraavan *kehittelyvaiheen* tarkoitus saada katsojat eläytymään tarinaan sekä samaistumaan henkilöhahmoihin, ja sillä pohjustetaan elokuvan tarinaa kohti ensimmäistä huippukohtaa eli *kliimaksiä*. Kliimaksiin asti muodostunutta tapahtumasarjaa kutsutaan klassisessa draaman mallissa *nousevaksi toiminnaksi*. Nousevaa toimin-

nan päätöksenä on tarinan merkittävin *käännekohta* eli peripetia. Käännekohdan jälkeen elokuvassa alkaa *laskeva toiminta*, jonka aikana ristiriidan aiheuttama konflikti kärjistyy entisestään huipentuessaan kohti *loppuratkaisua*. Käännekohdan ja loppuratkaisun välillä katsoja jännittää päähenkilön kohtalon puolesta joka joko onnistuu tai epäonnistuu yrityksessään saavuttaa haluamaansa. (Kivi & Pirilä, 28; Aaltonen, 64–67.) Seuraavaksi esittelen klassisen draaman mallin toteutumista esimerkin avulla tarkastelemalla Kimberly Peircen elokuvan *Boys don't cry* (1999) dramaturgista kaarta.

Boys don't cry on tositapahtumiin pohjautuva elokuva transsukupuolisesta naisesta. Ilmestyessään elokuvaa pidettiin aiheeltaan ehkä perinteistä Hollywood-elokuvaa uskaliaampana, mutta dramaturginen kaava noudattaa silti paikoin jopa erittäin tarkasti klassisen kerronnan vaiheita. Elokuvan alussa katsojalle esitellään tarinan päähenkilö Teena Brandon, joka valmistautuu sokkotreffeille pukeutuen mieheksi. Hän tapaa tytön, joka ei tiedä totuutta Brandonin biologisesta sukupuolesta. Brandon ja tyttö alkavat tapailla. Tarinan ensimmäinen *käännekohdassa* tytön veli saa tietää totuuden ja uhkaa pahoinpidellä ja tappaa Brandonin. Brandonin luokseen majoittanut Lonny kylästy serkkunsa ongelmiin ja hölmöilyihin ja käskee tämän muuttaa pois.

Koditon Brandon tutustuu baarissa Candaceen sekä pikkukriminaaleihin Johniin ja Tomiin. Brandon ajautuu porukan mukana pikkukaupunkiin, jossa kaikki luulevat häntä pojaksi. Brandon tapaa Lanan, Johnin entisen tyttöystävän, johon tämä ihastuu silmittömästi. Lana ei tiedä totuutta Brandonista ja lopulta parin välillä kehittyy rakkaustarina. Uuden identiteetin ja elämän turvin Brandon päättää jäädä uuteen kaupunkiin, ja unohtaa kotikaupunkiin jääneet ongelmat niin paikallisten kuin virkavallan kanssa. Brandonin ja Lanan suhde lähentyy sekä Brandonista tulee kaveriporukan yhä tiiviimpi jäsen. Brandon on onnellinen uudessa elämässään, jossa hän saa olla mies ja hyväksytty. Elokuvan *nouseva toiminta* huipentuu Lanan ja Brandonin rakastelukohdaukseen.

Elokuvan *käännekohta* tapahtuu, kun Brandon yrittää selvittää väärennetyillä henkilöilypapereillaan saamia ylinopeussakkoja paikallisella poliisilaitoksella. Viranomaiset saavat selville Brandonin todellisen henkilöllisyyden ja historian. Brandonin salaisuus alkaa paljastua myös Candacelle, joka auttaa Brandonin pois poliisilaitoksesta. Candance kertoo epäilyksistään myös Lanalle, joka haluaa siitä huolimatta jatkaa suhdetta. Elokuvan *laskeva toiminta* alkaa ja etenee samaan tahtiin Brandonin valheen

murtuessa. Pian muut saavat tietää totuuden Brandonin transsukupuolisuudesta. Kuten nousevassa myös laskevassa toiminnassa kehitellään tarinaa kohti näytöksen kliimaksia ja käännekohtaa. *Boys don't cryn* toisen näytöksen kliimaksi syntyy, kun John ja Tom raiskaavat Brandonin. Toisen näytöksen käännekohta puolestaan tapahtuu, kun Brandon onnistuu pakenemaan miesten luota ja ilmoittamaan rikoksesta poliisille.

Boys don't cryn kolmannessa näytöksessä konflikti yltyy huippuunsa. Brandon ja Lana päättävät paeta kaupungista ja aloittaakseen uuden elämän jossain muualla. Brandon piilottelee Candacen luona, kunnes voisivat paeta yhdessä Lanan kanssa. John ja Tom saavat kuitenkin tietää piilopaikasta ja löytävät Brandonin. Lanan estelyistä huolimatta miehet surmaavat sekä Brandonin että Candacen ja tämän pienen lapsen.

Toinen yleinen ja ehkä kuuluisin länsimaisen dramaturgian malli on Christopher Voglerin *Sankarin matka*. Aihetta käsitteli aikaisemmin muun muassa Vladimir Propp, mutta vasta Vogler valjasti havainnot dramaturgiseksi kaavioksi. Sankarin matka koostuu kerronnallisista etapeista ja käännekohdista, jotka yhdistetään yleensä elokuvan kolminäytöksiseen malliin (Leino 2003, 73.). Sankarin matkaan liitetään myös kerrontaan liittyvät tyypilliset henkilöahmot kuten protagonistin ja antagonistin sekä tarinaa eteenpäin vievät sivuhahmot kuten opas, sanansaattaja, narri, varjo, muodonmuuttaja sekä portinvartija. Seikkailu- ja fantasiaelokuvat noudattavat usein sankarin matkan rakennetta hyvinkin yksityiskohtaisesti. Sankarin matkaa on sovellettu nimestään huolimatta useisiin eri genren elokuviin. Sankarin matkalla tarkoitetaan päähenkilön kehityskaarta elokuvan aikana. Sankarin matkalla voidaan tarkoittaa hahmon sisäistä sekä ulkoista muutosprosessia. Nimensä mukaisesti tällä kyseisellä draaman mallilla kuvataan päähenkilön matkaa kohti päämäärää läpi elokuvan. (Mts. 2003, 61.)

Koska Vogler työskenteli Walt Disneylla sankarin matkan rakenteen voi helpoiten havaita juurikin Disneyn animaatioelokuvista. Esimerkiksi Walt Disneyn *Aladdin* (1992) on hyvin kirjaimellinen toteutus sankarin matkasta. Kuten Voglerin teoria pohjautuu kansantarujen ja satujen rakennemalliin, on *Aladdin*in käsikirjoituksen mukaelma ikivanhasta itämaisestä sadusta. Tarina kertoo köyhästä pojasta, joka saa käsiinsä taikalampun. Lampunhengen ja tämän lupaamien kolmen toivomuksen avulla *Aladdin* saa rakastettunsa, sulttaanin tyttären ja pääsee osaksi loistakasta ja rikasta elämää.

Sankarin matka rakentuu myös kolminäytöksisestä rakenteesta. Ensimmäinen näytös alkaa *tavallisesta maailmasta*, missä esitellään päähenkilön lähtötilanne ja ympäröivä

maailma. Tavallisessa maailmassa pohjustetaan dramaattista kysymystä ja ristiriitaa kuten klassisessa draaman mallissa. Tavallista maailmaa seuraa tarinan liikkeelle paneva vaihe eli *kutsu seikkailuun*. Tässä vaiheessa päähenkilö saa kimmokkeen lähteä tavoittelemaan päämääräänsä. Kostotarinnassa kutsu voi olla esimerkiksi läheisen kuolema tai häviö. Aladdinissa kutsuna toimii esimerkiksi rakkaus. Aladdin tapaa tavalliseksi kansalaiseksi naamioituneen Prinsessa Jasminen, jonka rakkauden tämä päättää voittaa. Tätä seuraa sankarin *kutsusta kieltäytyminen*, milloin sankari on haluton lähtemään valitulle matkalle. Kieltäytymisen syynä on useimmiten pelko. Kutsusta kieltäytyttyään sankari *tapaa oppi-isän*, joka ohjaa päähenkilö matkalleen. Tässä vaiheessa päähenkilö ei voi enää perääntyä kohtaloltaan. Tässä vaiheessa sankari aloittaa varsinaisen matkansa ja ensimmäinen näytös päättyy. (Leino 2003, 73–75.)

Sankarin vastattua kutsuun ja lähdettyä varsinaiselle matkalle tämä joutuu läpäisemään *ensimmäisen portin*. Tämän jälkeen sankarin maailma muuttuu uhkaavammaksi ja päähenkilön päämäärän eteen tulee esteitä. Ensimmäisen portin jälkeen tarinan alkaa kehittyä klassisen draaman tavoin kohti kliimaksia. Sankari joutuu läpäisemään ja suoriutumaan testeistä sekä esteitä joita hänen matkallaan *kohti pyhintä* asetetaan. Matkalla kohti pyhintä sankari valmistautuu kohtaamaan suurimman taistelun, *tulikokeen* saavuttaakseen tavoittelemansa päämäärän. Tulikoe asetetaan useimmiten tarinan keskikohtaan tai toisen ja kolmannen näytöksen väliin. Nimestään huolimatta tulikoe, ei ole tarinan kliimaksikohta lopullista koetta seuraa useimmiten sankarin sisäinen, viimeinen taistelu missä tämä ymmärtää jotain uutta ja merkittävää itsestään ja maailmasta. Tämä *sankarin muutos* on Voglerin draaman mallin mukaan tärkeä henkilö-hahmon syventämiseen liittyvä käänne, jota seuraa yleensä sankarin *palkitseminen*. (Leino 2003, 79–80.)

Sankarin muutoksesta alkaa *paluumatka* sekä kolmas näytös. Useimmiten tässä vaiheessa sankari joutuu hylkäämään uuden maailman ja palaamaan takaisin tavalliseen maailmaan. Esimerkiksi Disneyn animaatioelokuvassa *Kaunotar ja Hirviö* (1991) Belle on päässyt pois Hirviön luota ja pelastanut isänsä, mutta kyläläisten valmistautuessa hyökkäämään Hirviön linnaan Bellen on lähdettävä vielä kerran matkalle varoittaakseen Hirviötä. Belle luopuu uudestaan saavutetusta turvallisuudesta pelastaakseen Hirviön. Paluumatka määrittelee sankarille uuden tehtävän ja päämäärän. (Leino 2003, 80.) Paluumatkaa seuraa uudelleensyntymä, joka toimii tarinan kliimaksina missä yleensä tarinan sankari ja *varjo* eli vastustaja taistelevat viimeisen kerran. Matkallaan

kokemat vastoinkäymiset sekä kehittyminen ovat valmistaneet sankaria viimeiseen koitokseen. Yleensä viimeisen taistelun päättyminen sankarin voittoon kuvastaa päähenkilön todellista sisäistä ja ulkoista muutosta, minkä ansiosta tämä on ansainnut voittonsa. Sankarin matkan viimeinen vaihe on *paluu muuttuneena*. Tässä sankarin matkallaan kokemus muutos heijastuu tämän palattua takaisin vanhaan maailmaansa. Sankari jatkaa elämäänsä matkalla jotain oppineena, ansaitsemana tai ymmärtäneenä. (Mts. 2003, 80.) *Pocahontasissa* (1995) John Smith joutuu jättämään rakastettunsa, mutta palaa Englantiin muuttuneena miehenä ymmärrettyään ihmisten samankaltaisuuden kansallisuuksista riippumatta. *Aladdinissa* sekä *Kaunottaressa* ja *Hirviössä*, sankari saa lopuksi rakastettunsa.

Näiden kahden edellä mainitun rakennemallin piirteet toistuvat yleisimmin erilaisissa länsimaisissa kerronnan malleissa. Etenkin kaupallisessa ja valtayleisön ulottuviin yltävät elokuvat noudattavat suurimmissa määrin tätä kolme- tai viisinäytöksistä rakennetta. Juonen käännteet ja niiden esiintyminen saattavat vaihdella eri rakenteiden kaa-voissa, mutta useimmiten samat elementit konfliktien kehittymisestä ja ratkaisusta sekä henkilöhahmon kohtalosta toistuvat länsimaisissa tarinoissa. Sankarin matkan soveltaminen esimerkiksi henkilöhahmon kehityskaareen on hyvin yleistä.

3.2 Dramaattinen kysymys

Juoni kertoo, mitä tapahtuu. Elokuvan tapahtumat koostuvat kohtauksista, joita järjestellään dramaturgisten mallien avulla haluttuun järjestykseen. Tapahtumat yksin eivät kuitenkaan välttämättä riitä synnyttämään katsojassa haluttua tunnekokemusta. Katsojan täytyy samaistua henkilöhahmoihin ja myötäelää niiden kokemukset. Kohtausten sisäiset ja väliset jännitteet muodostavat elokuvasta tarinan, jonka katsoja elää ja tuntee. Juonivetoinen tarina ei herätä tunteita ilman jännitettä, mutta katsojassa voi herättää tunteita ilman selkeää juonta. Tällaisen kokemuksen avaimena on kokonaisuuden, kohtausten ja yksittäisten kuvien sisältämä tunnelataus.

Jännitteen synnyttää *dramaattinen kysymys*, joka esitetään elokuvan alkuvaiheessa. Useimmiten dramaattisen kysymyksen painona on päähenkilön kohtalo. Dramaattinen kysymys koukuttaa katsojan ja herättää halun seurata tarinaa loppuun asti vastauksen saavuttamiseksi. (Nikkinen 2007, 75.) Esimerkiksi kauhuelokuvien parissa kysymys jännitteen takana pysyy yleensä samana läpi elokuvan. Jännitys- ja kauhuelokuvien yleisin dramaattinen kysymys onkin, selviävätkö päähenkilöt hengissä. Romanttisessa

komediassa mietitään puolestaan, saako päähenkilö rakastettunsa. Esimerkkinä jännitteen pohjustamisesta ja dramaattisesta kysymyksestä jännityselokuvassa toimii Stanley Kubrickin *Hohdon* (1980) ensimmäinen näytös. Lähestyvän vaaran tunnelmaa kasvatetaan heti ensimmäisistä kuvista lähtien. Musiikin ja vuoristotiellä etenevän auton yhteisvaikutus luo välittömästi tunteen, että matkustajat etenevät kohti jotakin uhkaavaa. Perhe saapuu hotelliin, jossa heidän on määrä toimia talovahtina talven yli erossa ulkomaailmasta. Hotellinjohtaja kertoo aikaisemmasta tapauksesta, missä hotellin eristyneisyys ajoi perheen isän murhaaman itsensä ja perheensä. Voimakasta jännitteen pohjustuksen myötä katsojassa herää epäily - odottaako uutta perhettä sama kohtalo? Draamassa ja tragediassa jännite elää ja muuttuu jossain määrin tarinan edetessä, vaikka dramaattinen kysymys peruseriaatteeltaan pysyy samana. Päähenkilön ja juonen kehittyessä joihinkin alussa heränneisiin kysymyksiin annetaan vastauksia ja uusia jännitteitä syntyy. (Nikkinen 2007, 75–77.) Ola Olssonin klassiseen draaman malliin pohjautuva dramaturginen ohje toimii erinomaisena kaavana tarinan jännitettä ja dramatiikkaa kirjoittaessa.

Boys don't cryn ensimmäinen jännite syntyy, kun päähenkilöhenkilö esitellään. Elokuva alkaa unenomaisilla kuvauksilla, missä päähenkilö Teena Brandon ajaa pimeällä maantiellä poliisiauton valojen välkkyessä taustalla. Katsojalle herää ensimmäisenä kysymys, miksi poliisit jahtaavat päähenkilöä. Epäily päähenkilön rehellisyydestä on herätetty. Ensimmäisessä kohtauksessa esitellään Brandonin transsukupuolisuus, kun tämä pukeutuu mieheksi valmistautuakseen illan sokkotreffeihin. Brandon saapuu tanssipaikalle, tapaa sovitusti tytön ja esittäytyy tälle Billyna. Väärällä, miehen nimellä esittäytyvä Brandon kertoo katsojalle elokuvan dramaturgisen asetelman - päähenkilö on nainen, joka esiintyy miehenä kertomatta sitä tapailemilleen naisille. Samalla myös herää elokuvan dramaattinen kysymys: "Paljastuuko Brandonin salaisuus?" Salaisuus ja sen säilyttäminen ovat elokuvan keskeinen dramaattinen kysymys sekä kantava teema.

Dramaattinen kysymys herätetään useimmiten ensimmäisessä käännekohtassa. Nikkinen kirjoittaa artikkelissaan (2007), että dramaattista kysymystä usein pohjustetaan elokuvan alkukohtauksissa, kunnes kysymys muotoutuu ensimmäisen konfliktin myötä. Näin tapahtuu myös *Boys don't cryssa*. Ensimmäinen kysymys pohjustaa katsojaa käännekohtaan myötä heräävään toiseen kysymykseen: "Mitä Brandonille tapahtuu, jos hänen salaisuutensa paljastuu?" Mielestäni *Boys don't cryssa* on kaksi keskeistä

dramaattista kysymystä, jotka elävät uudestaan kahden ensimmäisten näytösten aikana. Ensimmäisessä näytöksessä kumpaankin kysymykseen vastataan: Brandonin salaisuus paljastuu ja sen seurauksena häntä uhkaillaan väkivallalla. Ensimmäisessä osassa pohjustetaan myös tarinan maailmassa vallitsevaa suvaitsemattomuuden ilmapiiriä, mikä lisää jännitettä entisestään ja saa katsojan pelkäämään päähenkilön turvallisuuden puolesta.

Boys don't cry noudattaa hyvinkin täsmällisesti klassista draaman kaarta, mikä osaltaan saattaa tuntua katsojasta ennalta-arvattavalta. Elokuvasa on kuitenkin hämmästyttävän voimakas tunnelataus läpi elokuvan. *Boys don't cryn* intensiivisyys ja kiinnostavuus piilevätkin juonirakenteen sijaan jännitteessä. Dramaattinen kysymys Brandonin salaisuuden paljastumisesta vallitsee elokuvan ensimmäisen ja toisen näytöksen jokaisessa kohtauksessa. Katsoja jännittää joka hetki Brandonin paljastumista ja sen seurauksia. Kontrastia ja lisäjännitettä synnyttää myös se, että samaan aikaan katsoja toivoo päähenkilön pystyvän elämään rehellisesti omana itsenään.

Dramaattisen kysymyksen lisäksi merkittävässä roolissa tarinan jännitteen kannalta ovat ehdottomasti henkilöhahmojen väliset suhteet. Päähenkilön ja antagonistin välinen taistelu ja lopputulos ovat usein elokuvan kantava juoni. *Boys don't cryssa* vastustajaksi voidaan lukea John, joka suvaitsemattomana ja Lanasta mustasukkaisena on suurin uhka Brandonille. Toisaalta tarinan antagonistina voidaan pitää Brandonia ympäröivää ahdasmielistä ilmapiiriä. Protagonistin ja antagonistin välisen jännitteen lisäksi yleisin henkilöhahmojen välinen jännite on rakkaussuhde. *Boys don't cryssa* seurataan myös Lanan ja Brandonin rakkaustarinaa. Aluksi katsoja jännittää, saako Brandon tunteilleen vastakaikua. Suhteen edetessä katsoja alkaa jälleen jännittää, mitä suhteelle tapahtuu, jos Lana saa tietää totuuden Brandonista.

Toinen tehokas tapa synnyttää jännitettä on paljastaa katsojalle enemmän kuin päähenkilölle. *Boys don't cryssa* tätä keinoa käytetään voimakkaasti, kun Brandonin salaisuus alkaa paljastua uusille Johnille ja muille. Katsojalle näytetään kuinka John löytää Brandonin todellisen sukupuolen paljastavan lehtileikkeen ja kuinka tämä tutkii Brandonin tavarat löytäen lisää todisteita tämän poikkeavasta seksuaali-identiteetistä. Samaa aikaan voimakkaana kontrastina seurataan Lanan ja Brandonin suhteen syvenymistä ja luottamuksen kasvua. Riistävä jännite syntyy, kun päähenkilö saavuttaa tavoittelemansa onnen ja samalla katsojalle paljastetaan, että päähenkilö on todellisuus-

nessa suuremmassa vaarassa kuin koskaan aikaisemmin. Jännite huipentuu kohtaukseen missä Brandon ja Lana saapuvat muiden luokse. Brandon ei tiedä salaisuutensa paljastuneen. Kohtauksessa John vuorotellen uhkailee ja vitsailee Brandonille, joka pikkuhiljaa ymmärtää salaisuutensa paljastuneen. Tämän jälkeen jännite ja pelko päähenkilön kohtalosta ovat kasvaneet huippuunsa ja dramaattisena kysymyksenä jäljellä on enää: "Selviääkö Brandon?" Länsimaisessa elokuvakerronnan jännite rakentuu pitkälti syy-seuraussuhteille. Tämän suurimmalle osalla tutun kaavan hyödyntäminen jännitteen luomisessa on yleistä. Katsoja on ehdollistunut siihen, että syiden perässä kulkee seuraukset (Nikkinen 2007, 76) Jännite syntyy, kun katsoja odottaa tapahtumien vaikutuksia juoneen ja tarinaan. Tämän takia seurauksien viivyttäminen toimii tehokkaana jännitteenä. Hollywoodin toimintaelokuvissa tätä keinoa käytetään paljon, mikä johtaa usein kliseiseltä vaikuttavaan loppukonfliktiin. Toimintaelokuvien lopputaisteluissa useaan kertaan fyysisesti nitistetty vihollinen nousee taisteluun yhä uudestaan ja uudestaan. Tämän tyyppisessä ratkaisussa jännite ei synny seurauksen pitkitymisestä, vaan totutun odottamisesta. *Boys don't cry*ssa voimakkaana lopetuksena toimii Brandonin murha. Toisin kuin yleensä esimerkiksi Hollywood-elokuvissa päähenkilön kohtaloa loppukohtauksessa pitkitetään ja venytetään, usein jopa tarpeettomasti. *Boys don't cry*ssa katsojalle tulee yllättyneyt olo, kun päähenkilö surmataankin lähes saman tien tämän piilopaikan paljastuttua.

3.3 Kohtaus – tarina tarinan sisällä

Kohtauksella tarkoitetaan elokuvan osaa, jota yhdistää toiminta, paikka ja aika (Vacklin 2007, 103). Kohtauksia yhdistellen ja jäsennellen syntyy elokuva, joten jokaisella kohtauksella on merkitys tarinan kehittymisen kannalta. Onnistuneessa elokuvassa ei ole yhtään turhaa tai puuttuvaa kohtausta, tarinan osien tulee olla loppuun asti hiottuja ja kertomuksen kannalta merkityksellisiä.

Hyvänä ohjeena käsikirjoittamisessa voidaan pitää Aristoteleen näkemystä siitä, että kaikki tarinan kannalta turhat osat voidaan poistaa. Kohtauksia poistamalla voidaan määritellä niiden tarpeellisuus tarinassa. Jos yhden kohtauksen poistamalla tarinan ymmärrettävyys katoaa, kohtaus on syytä säilyttää teoksessa. Jos kohtaus puolestaan ei tuo tarinaan mitään uutta ja päinvastoin hajauttaa tarinaa vaikeuttaen sen seuraamista, sen voi usein huoletta siirtää roskakoriin. Voidaan ajatella, että myös kohtauksen

sisällä on kohtauksia, ja näitä hiomalla, lisäämällä ja poistamalla työstetään kohtausta kohti eheää kokonaisuutta, jossa ei ole mitään lisättävää eikä poistettavaa.

Kohtaukset ovat kuin pieni tarinoita kokonaisuuden sisällä. Kohtauksessa on myös alku, keskikohta ja loppu, jännite ja kliimaksi sekä käännekohta. Kohtauksessa vallitsee sama dramaturginen rakenne kuin kokonaisessa elokuvassa, henkilöhahmolla on päämäärä, joka saattaa olla pieni palanen hahmon koko elokuvan päämäärää. Tämän päämäärän edelle tulee usein esteitä, ja konflikteja, joiden edessä kohtauksesta riippuen henkilöhahmo selviää tai epäonnistuu. (Vacklin 2007, 104.)

Kohtauksen alussa esitetään sen dramaattinen kysymys ja kiinnitetään katsojan mielenkiinto (Vacklin 2007, 106.) Mielestäni kohtaukset ovat onnistuneet silloin, kun koukuttamaa mukaansa heti ensi sekunneilla. Jos elokuvan jokainen kohtaus hiotaan loppuun asti vangitsevaksi kokonaisuudeksi, katsoja huomaa seuranneensa intensiivisesti elokuvan jokaista hetkeä aina alkukohtauksesta lopputeksteihin. Esimerkiksi mainstream-elokuvissa tarjotaan katsojalle eräänlaisia hengähdystaukoja, kohtauksia joiden aikana esimerkiksi jännitys- tai draamaelokuvan ahdistavaa tunnelmaa pehmitetään hetkeksi katsojalle. Onnistuessaan tämän tyyppinen ratkaisu voi toimia kontrastisena tehokeinona ja jännitteen keinuttajana, mutta pahimmassa tapauksessa se latistaa elokuvan tunnelmaa niin, että katsoja päättää kohtauksen seuraamisen sijaan kiipaista jääkaapilla.

Lars von Trierin elokuvassa *Dancer in the Darkissa* (2000) yhdistellään kerronnallisesti dogma-vaikutteista todellisuuden kuvaamisesta sekä värikästä ja satumaista musikaalia mikä edustaa päähenkilön Selman sisäistä maailmaa. Vaikuttavat musiikki-kohtauksissa katsojan keskittyminen saattaa herpaantua yltäkylläisestä kuvauksesta ja äänistä johtuen, mutta etenkin todellisuutta kuvaavat kohtaukset ovat autenttisuudessa yksi toisensa perään erittäin hiottuja kokonaisuuksia. Yleisvaikutelma kohtauksista saattaa olla tyyllillisesti hiomattoman oloista, mutta jokainen kohtaus sisältää selkeän rakenteen, jännitteen ja käännekohdan.

Esimerkkinä yhtenäisestä, jännitteen ja draaman kaaren sisältävästä kohtauksesta *Dancer in the Darkin* kohtaus, missä talousvaikeuksiin ajautunut vuokraisäntä Billy piiloutuu sokean Selman asuntoon löytääkseen tämän poikansa leikkausta varten säästämät rahat. Kohtaus on mielenkiintoinen sekä rakenteeltaan että tunnelataukseltaan. Periaatteessa kohtaus alkaa sillä, kun Selma saapuu myöhään illalla kotiin ja hakee

poikansa hoidosta vuokranantajensa luota. Billy kantaa nukahtaneen pojan kotiin ja jää hetkeksi juttelemaan Selman kanssa. Selma ilahtuu Billyn keksittyä ratkaisun rahaongelmiinsa ja toivottaa lähtöä tekeväälle vuokraisännälleen hyvää yötä. Tämä on mielestäni kohtauksen ekspositio, missä aluksi esitellään Selman ja Billyn välinen lämmin ystävyysuhde. Billy auttaa uupunutta ja sokeaa Selmaa. Kohtauksen sisällä väsyneen Selman päämääränä on päästä lepäämään, Billyn päämäärä kohtauksessa kuitenkin muuttuu. Kohtauksen alussa Billyn tarkoituksena on auttaa Selman poika nukkumaan, mutta tilaisuuden tarjottua Billyn päämääräksi tulee löytää Selman säästöt maksaakseen niillä velkansa. Kohtauksen sisällä Billyn hahmo kokee myös radikaalin muutosprosessin auttajasta viholliseksi.

Vacklin määrittelee artikkelissaan (2007, 104.), että kohtaaminen yleensä päättyy tai alkaa, kun tilanteesta poistuu tai siihen saapuu uusi henkilö. Vanhoissa elokuvissa useimmiten kohtaaminen alkoi tai päättyi, kuin huoneen ovesta lähti tai saapui joku. Tämän periaatteen pohjalta käsittelemäni *Dancer in the Darkin* kohtaaminen on mielenkiintoinen. Billy tekee lähtöä Selman luota. Billy avaa oven, mutta sulkee sen poistumatta kuitenkaan talosta. Oven sulkeutuminen toimii kohtauksien jakajana – ystävä poistuu ja vastustaja saapuu kohtaukseen. Billy jää seisomaan oven suuhun toivoen, että Selma huomaa hänen läsnäolonsa. Billylle tarjotaan vielä mahdollisuus luopua aikomuksistaan, kun Selma kuiskaa Billyn nimen varmistaakseen olevansa yksin. Lopulta Selma kaivaa säästökätkönsä lisätäkseen sinne päivän aikana tienäänsä rahat. Nähtyään kätkön paikan Billy poistuu ääneti Selman asunnosta. Kohtaaminen päättyy, kun Selma nukahtaa keittiön pöydän ääreen.

Kohtauksen dynamiikka ei synny ainoastaan siitä, että katsojan empatian tunteet heräävät sokeaa Selman joutuessa törkeän huijauksen kohteeksi. Kohtauksen dynamiikka ja tunnelataus syntyy siitä, että toiminnan lisäksi katsoja näkee myös vastustajan eli Billyn syyllisyyden ja epätoivon tuskan. Katsojalle syntyy pakottava tarve varoittaa päähenkilöä, mutta myös lohduttaa väärintekijää. Kohtauksen sisällä tapahtuva henkilö-hahmon kehityskaari on vakuuttava ja raastava, katsoja ymmärtää sekä Billyn että Selman ja tämän pojan tarinan suunnan muuttuvan dramaattisempaan suuntaan. Kohtauksessa yhdistyy nerokkaasti jännitteen rakenteellisuus sekä katsojan syvimpiin tunteisiin vetoaminen.

4 AALTO – MIELIKUVISTA KOKONAISUUDEKSI

4.1 Ideointi – henkilöhahmoista kohti tarinaa

Valitsin opinnäytetyöni aiheeksi käsikirjoittamisen, koska halusin kehittyä tarinan kertojana ja ennen kaikkea haastaa itseni. Suunnitteluprosessin alussa tiesin varmasti, että haluan kirjoittaa kantaottavan tarinan sekä ajaa itseni vakuuttavampien tunteiden kirjoittamiseen. Aikaisemmissa töissäni olen useimmiten turvautunut kepeämpään kerrotaan, koska draaman ja tragedian kirjoittaminen tuntui etäiseltä ja vaikealta. Näiden määritelmien ja tavoitteiden pohjalta aloin ideoida lyhytelokuvaa, joka myöhemmin sai nimekseen *Aalto*.

Käsikirjoitusprosessin haastavin ja pitkäkestoisin vaihe oli ehdottomasti suunnittelu ja ideointi. Tarinan teeman, tunnelman ja tyylin hahmottaminen osoittautui yllättävän vaikeaksi. Vaikka varsinainen opinnäytetyöni produktiivinen osio käsittelee tekstiä, tarkoitukseni oli kuvata ja toteuttaa käsikirjoitus opinnäytetyöni yhteydessä. Tämä päätös vaikutti ideointiprosessiin siten, että käsikirjoitusta suunnitellessani ajatukseni harhailivat vääjäämättäkin toteutusvaiheeseen. Mielessä pyörivä ajatus nollabudjetin tuotannosta karsi valitettavasti osan ideoista pelkästään jo toteutuksen hankaluuden takia. Aluksi ajattelin, että käsikirjoittaminen tuotantohaasteet mielessä on periksi antamista ja kompromisseihin tyytymistä, mutta tarinan vihdoinkin muodostuessa koinkin käsikirjoitusprosessin lähtöasetelman oikeastaan loistavaksi haasteeksi. Tiedostaessani toteutukseen liittyvät rajoitteet jouduin miettimään käsikirjoittajana, miten kertoa kaikki tarvittava mahdollisimman vähällä, mielikuvitusta rajoittamatta. Maaliskuun 2013 aikana kuvaussuunnitelmat kuitenkin peruuntuivat aikataulu- ja tuotantositystä, mutta päätin siitä huolimatta pitää kiinni ajatuksesta, että käsikirjoituksen pystyisi toteuttamaan tyylikkäästi myös pienemmällä tuotannolla. Koska käsikirjoituksessa on autiomaan kaltaisia haastavia lokaatioita sekä paljon erikoisefekteja mahdolliseksi toteutusvaihtoehdoksi muodostui myös animaatio.

Henkilökohtaisesti olen ihailut tarinoissa voimakkaita ja moniulotteisia henkilöhahmoja. Ensisijainen ajatukseni olikin lähteä rakentamaan käsikirjoitusta nimenomaan henkilöhahmojen ympärille tarinan tai juonirakenteen sijasta. Käynnistin ideointiprosessin tutkimalla käsikirjoitusoppaista tyypillisiä ja perinteisiä henkilöhahmoja, joiden pohjalta aloin aluksi kehittää henkilövetoista tarinaa. Henkilöhahmojen kaartiin ja funktioihin perehtyminen oli tietenkin hyödyllistä, mutta turvautumalla joka askeleella

käsikirjoitusopukseen, itsenäinen luomistyö tukkeutui ja ideat jäivät hedelmättömiksi. Luc Dardenne kirjoitti muistiinpanoissaan omasta käsikirjoitusprosessistaan: *Tee elokuvia. Lopeta elokuvaan liittyvien tekstien lukeminen. Opi tekemällä. Itseoppineen rierasana on lumoutua turhasta ja jäykistyä oppimastaan* (Dardenne 2010, 27.) Tämän ajatuksen viimeisen lauseen olisi voinut asettaa työprosessini tunnuslauseeksi. Käsikirjoitusprosessia hidastivat ja vaikeuttivat ydinajatuksen ja aiheen rajauksen puute sekä rönsyilevät ideat. Usein huomasin takertuneeni johonkin mielestäni erinomaiseen yksityiskohtaan, jonka takia tarina ei edennyt tai muutti käsikirjoituksen suuntaa radikaalisti entisestään.

Siinä vaiheessa, kun kuukausien ideointiyritysten jälkeen en kokenut onnistuneeni keksimään yhtäkään toimivaa tai mielenkiintoista aihetta, päätin noudattaa Dardennen neuvoa, tyhjentää mieleni kaikista poukkoilevista ajatuksista ja aloittaa käsikirjoitusprosessin täysin puhtaalta pöydältä ja ennen kaikkea – ryhtyä kirjoittamaan. Yhden tarinan sivuhenkilöksi suunnittelemani hahmo tuntui kuitenkin edelleen kiinnostavalta. Henkilöhahmo, joka jäi pyörimään mieleeni, oli neuroottisesti hyökyaaltoa pelkäävä tyttö. Allaksi nimeämäni hahmoa en ollut keksimällä kehitellyt, vaan voimakas ja toistuva mielikuva hahmosta tuntui syntyneen itsekseen mielikuvituksen sopukoissa. Tästä syystä hahmo ei tuntunut mielestä niin väkinäiseltä ja sen työstäminen valmiiksi tarinaksi alkoi tuntua luontevalta. Kirjoitusprosessin myötä tarinan päähenkilöksi kehittyy ekokatastrofia pelkäävä Alla, joka taistelu pelkoa ja epätoivoa vastaan muodostuu tarinan ydinajatuksiksi.

Kari Pirilän ja Erkki Kiven *Teoksessa* (2010, 25) pohdiskellaan käsikirjoittajan itseluottamuksen merkitystä käsikirjoitusprosessiin. Varsinkin aloitteleva käsikirjoittaja voi olla epävarma taidoistaan ja ideoistaan. Rohkeuden puutteessa turvaudutaan helposti vanhoihin totuttuihin kaavoihin, jätetään villit ja persoonalliset ideat pöytälaatikkoon (mts. 25.). Itseluottamuksen puute heijastui voimakkaasti myös oman produktiivisen työni suunnitteluprosessissa. Allan "löytyminen" ideoiden joukosta ja hahmon valitseminen tarinan päähenkilöksi rohkaisi luottamaan enemmän omaan intuitioon sekä mielikuvitukseen. Suunnitteluprosessi sai uuden rohkeamman suunnan, kun ymmärsin vuorotella sekä teorian että vapaan ja lentävän mielikuvituksen välillä.

Samanlainen luomisen tuska ja epävarmuus sekä vaihtelevat piikiksi kohoavat itsetunnon puuskat kulkivat alusta loppuun koko käsikirjoitusprosessin lävitse. Idea, joka

illalla tuntui maailman kekseliäimmältä katosi usein seuraavana aamuna roskakoriin. Käsikirjoittaminen on jatkuvaa muokkaamista, poistamista ja lisäämistä. Kun produktiivisen työni lähtövaiheessa tarkoitukseni oli tehdä juonivetoinen ja henkilöhahmoin painottuvat käsikirjoitus, lopulta tarinan aihe ja teema vaativat mielestäni runollista ja jopa kokeellista kerrontaa. Vaiheikkaan ja haastavan ideointiprosessin jälkeen olin kuitenkin onnistunut nitomaan käsikirjoitukselleni mielekkään lähtötilanteen. Päähenkilön eli hyökyaaltoa neuroottisesti pelkäävän Allan ympärille tarina ilmastonmuutoksesta ja sen aiheuttamasta pelosta alkoi luontevasti kehittyä.

4.2 Aiheen valinta ja rajausta

Käsikirjoituksen aiheella ei tarkoiteta elokuvan juonta tai edes tarinaa. Kari Pirilä määrittelee aiheen kirjassaan *Teoksessa* (2010) kuvainnollisesti todellisuuden havainnoksi, jonka ympärille kaikki muu rakentuu. Aihe ei siis tarkoita sitä, mitä elokuvassa tapahtuu vaan sitä mistä se kertoo. Esimerkiksi Ingmar Bergmanin elokuva *Seitsemäs Sinetti* (1957) on tarina ritarista, joka palaa ristiretkeltä, elokuvan aihe puolestaan on kuoleman pelko ja elämän tarkoituksen etsiminen. Aihe on elokuvan sydän, jota käsitellään tarinan ja juonen keinoilla. Omassa produktiivisessa työssäni Aallossa aiheena on puolestaan kuoleman pelko, jota käsitellään ilmastonmuutoksen teeman kautta. Teeman avulla voi rakentaa tarina ja juoni valitun aiheen ympärille.

Käsikirjoituksen suunnitteluvaiheessa yksi työn suuntaa määrittelevä tekijä oli kannanottavuus. Mielestäni nykypäivänä vallitseva yltäkylläinen viihteellisyys on polkenut jalkoihinsa sen vaihtoehtoisen ajatuksen, että elokuva voi olla esteettisen ja viihdyttävän luomuksen lisäksi myös yhteiskunnallisen keskustelun sekä uusien ajattelutapojen ja näkemysten tarjoaja. Taiteenhistoria on eräänlainen oma aikajansa, mistä vallitsevat ajat heijastuvat. Mielestäni esimerkiksi elokuvaopiskelijoiden lopputöissä, suomalaisessa ja maailman laajuisessa valtaelokuvassa ei tuoda tarpeeksi esiin maailman nykyistä tilaa, vaan tarinoissa painotutaan fiktiivisiin, kiillotettuihin mielikuviin. Halusin omassa käsikirjoituksessani ottaa askeleen takaisin kohti sitä ajatusta, missä elokuvan tekijä pyrkii rehellisesti ja aidosti kuvaamaan aikaansa sekä ympärillään havaitsemia ilmiöitä. (Ylä-Kotola 1998, 284.)

Ilmastonmuutoksen teema kehittyi Allan ympärille nopeasti. Kirjoittamalla fiktiiviselle henkilölle historiaa hahmon tarkoitus ja tarina käsikirjoituksessa alkoi myös muodostua. Selvittämällä miksi henkilöahmoni pelkää hyökyaaltoa määräytyi myös il-

mastonmuutoksen teema. Uskon, että mielikuva suunnattomasta tsunamista kaikuu tiedekirjailija Risto Isomäen ilmastonmuutoksen mahdollisia uhkakuvia käsittelevästä fiktiivisestä teoksesta *Sarasvatin hiekkaa* (2005). Kirjassa suuri mannerjää murtuu ilmaston lämpenemisen seurauksena aiheuttaen valtava rannikot alleen peittävän hyökyaallon. Luin kirjan lukioikäisenä ja juuri tuo nimenomainen kohtaaminen jäi voimakkaasti mieleeni. Tämä uhkakuvana ei ole pelkästään fiktiivinen keksintö, vaan yksi mahdollinen ilmaston lämpenemisen seuraus (Isomäki 2005, 318). Viime vuoden vaihteessa uutisoitiin suuren, mutta vaikutuksiltaan harmittoman jäälautan irtoamisesta Etelämantereella, mikä ilmeisesti palautti kirjan kohtauksen alitajuntaani. Samoihin aikoihin Helsingin Sanomissa julkaistiin kolumni nimeltä *Me ilmastoneurootikot* (Venesmäki 2013), jossa käsiteltiin juurikin ilmastonmuutokseen liittyvän kieltämisen ja pelon ilmiöihin. Samaan ilmiöön jatkuvasti törmänneenä ymmärsin, että tämä on se, mistä haluan kertoa.

Halusin tehdä käsikirjoituksen, jonka avulla voisin antaa äänen mielestäni tärkeälle asialle. Mielikuva Allasta määritteli käsikirjoituksen teeman ilmastonmuutoksen ympärille, mutta itse ydinajatuksen hahmottaminen osoittautui vaikeammaksi. Päätyminen tarinaan ilmastonmuutoksesta oli luonteva, sillä olen ollut lapsesta asti kiinnostunut ja huolestunut ympäristön tilasta. Aiheen valinnan kannalta henkilökohtainen tunnelataus asiaa kohtaan ilmentyi kuitenkin ongelmalliseksi. Subjektiiivinen ja osaltaan kapeakatseinen näkemykseni teemaa kohtaan synnytti lähinnä käsikirjoitusideoita, jotka muistuttivat enemmän opetus- ja propagandaelokuvia kuin kantaaottavaa taiteenmuotoa.

Ensimmäinen visio käsikirjoituksestani oli tarina Allasta, joka joutuu mielisairaalaan sairaanloisen neuroosinsa vuoksi. Päähenkilö Allan pelko ilmastonmuutosta kohtaan oli muuttunut pakkomielleiseksi ja jopa psykoottiseksi peloksi. Tässä versiossa Alla kohtaa sairaalassa hoitajan, joka kyseenalaistaa kaikki Allan pelot ja uskomukset. Lopussa käy ilmi, että Allan harhat ovatkin totta ja hoitaja väärässä. Tämän tyyppisen asetelman kautta halusin käsitellä kaksijakoista käsitystä ilmastonmuutoksesta missä toiset uskovat ekokatastrofin uhan todeksi ja toiset puolestaan kieltävät ihmisen vaikutukset ympäristön hyvinvointiin kokonaan (Venesmäki 2012).

Tässä vaiheessa työtäni huomasin jatkuvasti asettuvani Allan puolelle, hoitajan hahmo ei lähtenyt kehittymään absoluuttisesta antagonistista uskottavaksi ja samaistuttavaksi

henkilöksi. Anders Vacklin painotti niin käsikirjoituskurssillaan (2010) kuin kirjassaan Elokuvan runousoppia (2007, 30) pahan henkilöhahmon rakastamista. Tarinan julmimmastakin hahmosta on löydettävä jotakin inhimillistä. Huomattuani suhtautuvani toiseen henkilöhahmoon asenteellisesti havahduin myös tarkastelemani koko käsikirjoitukseni näkökulmaa uudessa valossa. Ymmärsin lähteneeni kirjoittamaan käsikirjoitusta, jossa halusin sanoa vain oman mielipiteeni antamatta muiden näkökulmien, tässä tapauksessa muiden henkilöhahmojen, sanoa mielipidettään. Ensitöikseni oli tehtävänäni muokata päähenkilön vastustajasta eli hoitajasta rakastettava. Toiseksi oli löydettävä sekä hoitajaa ja Allaa yhdistävä inhimillinen piirre, joka olisi myös käsikirjoituksen kantava aihe.

Kuten edellisessä luvussa mainitsin, lopulta rajasin tarinan näkökulman Allan maailmaan ja hoitajan hahmon osuus tarinassa jäi taka-alalle. Yhdistävä tekijä eli pelko jäi kuitenkin pysyvästi tarinan ydinajatuksiksi. Käsikirjoittaja voi ammentaa ideoita ja ajatuksia omasta elämästään ja kokemuksistaan, mutta jos kerronta jää yksin tekijän näkökulman varaan katsojat eivät välttämättä pysty samaistumaan tarinaan mustavalkoisen kerronnan takia (Kivi & Pirilä 2005, 12.). Poliittisen ja asenteellisen argumentoinnin sijaan päätinkin lähestyä ilmastonmuutoksen teemaa humaanimmasta näkökulmasta, suurinta osaa ihmisiä yhdistävästä pelon tunteesta. Käsikirjoituksen aiheeksi muotoutui tarinoissa yleisimmin käytetty kuolemanpelko, jonka ympärille ilmastonmuutoksen ja uhatun olemassaolon teema kietoutuu.

4.3 Synopsis ja treatment

Ennen tekstin pitkällisen työstämisen aloittamista käsikirjoittajan on tärkeää määritellä työn *premissi* eli päälause, joka kiteyttää yhteen lauseeseen mistä tarinassa on kyse (Nikkinen & Rosenvall 2007, 172–173). Premissin hahmottaminen auttaa käsikirjoittajaa ymmärtämään työnsä punaisen langan, minkä ympärille kokonaista käsikirjoitusta voidaan kutoa. Itse koin, että ideointivaiheessa premissin hahmottaminen toimi suunnannäyttäjänä koko työlle. Yrittäessäni tiivistäessäni työni yhteen lauseeseen, jouduin etsimään ideoita pursuavan kaaoksen keskeltä sen oleellisen murusen, mistä tarinassa on todella kyse. Aallon premissi kuuluisi seuraavasti: *Ilmastonmuutosta pelkäävä nainen yrittää paeta ekokatastrofin uhkaa, joutuen lopulta kohtaamaan ja voitamaan pelkonsa*. Itse koin päälauseen määrittelyn tärkeänä heti käsikirjoittamisen alkumetreillä. Premissiin palaaminen kirjoitusprosessin eri vaiheissa auttoi säilyttä-

mään tarinan ydinajatuksen sen hävittäessä välillä kertomuksen, visualisoinnin ja juonen uumeniin.

Premissin määrittelyn jälkeen todellinen käsikirjoitustyö voi alkaa. Synopsis ja treatment ovat käsikirjoitusprosessin tärkeitä osia. Niiden kautta käsikirjoituksen sisältö, tapahtumat ja rakenne hahmottuvat kirjoittajalle auttaen etenemään kohti kokonaista teosta. Synopsiksella tarkoitetaan tiivistä, yleensä korkeintaan sivun mittaista kuvausta mistä käsikirjoituksessa on kyse. Synopsis esittelee tarinan keskeisine henkilöineen ja teemoineen. Synopsista käy ilmi myös tarinan rakenne. (Nikkinen & Rosenvall 2007, 173.) *Treatment* on seuraava askel kohti käsikirjoittamista, siinä kerrotaan keskeisen tarinan lisäksi kertomuksen kaikki käänteet ja juonen koukerot (Aaltonen 2003, 108–109). *Treatment* on ikään kuin dialogista ja kohtausjaottelusta riisuttu proosaversio käsikirjoituksesta. Kun käsikirjoitus toimii kuvausryhmän ohjekirjana selostaen mitä tarinassa tapahtuu, *treatment*issa maalaileva ja kuvaileva kerronta on sallittua. Esimerkiksi Aallon kaltaisessa symbolisessa tarinan itse *treatment*-versio antaa paremman kuvan tarinan visuaalisesta ilmeestä sekä tunnelmasta, kun käsikirjoituksessa kuvataan vain mitä tarinassa tapahtuu.

Sekä synopsisista ja *treatment*ia tarvitaan vielä lopullisen käsikirjoituksenkin valmistuttua. Tiivistetty versio käsikirjoituksesta on tärkeä väline esimerkiksi rahoitusta hakies- sa tai käsikirjoitusta eteenpäin tarjotessa. Vaikka synopsisen ja *treatment*in kirjoittaminen tehdään yleensä kronologisesti ennen kokonaista käsikirjoitusta, uusien synopsisversioiden kirjoittaminen käsikirjoittamisen ohelle toimii hyvänä apuvälineenä kokonaisuuden hahmottamisessa. (Nikkinen & Rosenvall 2007, 173) Synopsisen ja *treatment*in avulla hahmotellaan elokuvan rakennetta, dramaturgista kehitystä sekä rytmiä. Tiivistetyssä versiossa käsikirjoitusta on helpompi tarkastella ja muokata kuin kokonaista käsikirjoitusta.

Synopsisin kirjoittamisella oli tärkeä rooli myös oman produktiivisen työni kehittämisessä. Ehdin kirjoittaa tarinan jo kertaalleen synopsisin muotoon, kunnes huomasin työn keskeisen aiheen olevan kadoksissa, kuten edellisessä luvussa jo mainitsin. Kun premissin määrittämisen myötä käsikirjoituksen ydin vahvistui, huomasin synopsisissa näkyvän rakenteellisen ja sisällöllisen muodon olevan kerronnallisen päämääräni vastainen. Synopsisin ja *treatment*in kaltaiset välivaiheet ja luonnokset ovat ehdottoman tärkeitä kirjoitusprosessin osia.

Harva pystyy kirjoittamaan elokuvan yhdeltä istumalta haluamaansa muotoon. Kuten myös omassa työssäni, käsikirjoituksen suunnitteluvaiheessa on useimmiten vain hataria näkemyksiä ja hajanaisia mielikuvia siitä, minkälainen valmis työ on. Odotin turhankin pitkään, että mielikuva käsikirjoituksesta ja elokuvasta olisi kehittynyt tarpeeksi pitkälle ennen kuin uskaltauduin siirtyä synopsisvaiheeseen. Vasta ensimmäisten luonnosten myötä ymmärsin, kuinka tärkeää ajatusten siirtäminen konkreettisiksi sanoiksi on. Vaikka hajanaisten ajatusten kokoaminen useiksi hylkäämiskohtaloon tuomituiksi luonnoksiksi voi tuntua turhauttavalta, on se usein hedelmällisempää kuin valmiin ajatuksen odottaminen. Ajatukset ja mielikuvat toimivat hyvin erilailla ajatteluna, kirjoitettuna ja ääneen sanottuna. Siksi jokainen hahmotelma on uusi askel kohti valmista, hiottu työtä.

5 AALTO – DRAMATURGISET VALINNAT JA HAASTEET

5.1 Rakenteen valinta

Valitessani opinnäytetyöni produktiivisen osion aihetta, olin innostunut ajatuksesta tehdä käsikirjoitus, joka vastaisi tarkasti länsimaisen elokuvakerronnan rakenteita ja sääntöjä. Useat käsikirjoitusoppaat painottavatkin, että käsikirjoituksen perussäännöt on tunnettava, ennen kuin niitä voi rikkoa. Halusin ymmärtää tämän neuvon merkityksen, koska henkilökohtaisesti miellän taiteen ja luovan työn toteutukselle asetetut valmiit rakennemallit hieman absurdeiksi. Historia on kuitenkin täynnä klassikoiksi muodostuneita elokuvia, jotka rikkovat kaikkia kerronnan, leikkauksen ja jopa visuaalisen sommittelunkin sääntöjä.

Länsimaisessa kaupallisessa elokuvassa sekä tv-sarjoissa on tiettyjen kerronnallisten mallien käyttö jo lähes teollisen kaavamaista. Katsoja pystyy usein alkuasetelman nähtyään jo arvaamaan tarinan kulun. Selattuani useita samaa dramaturgista ohjenuoraa toistavia käsikirjoitusoppaita ja katsottuani televisiosta satoja tämän kaavan kautta toteutettuja elokuvia heräsi väistämättä kysymys siitä, onko kyse kuitenkaan globaaleista dramaturgisista säännöistä vai länsimaisen elokuvateollisuuden helpoimmaksi koetusta tavasta kertoa tarinoita. Ehkä omaksutut dramaturgiset säännöt koetaan toimiviksi, koska ne ovat katsojalle entuudestaan tuttuja. Käsikirjoitusoppaat ja dramaturgiset vakiot ovat hyviä lähtökohtia tarinan kirjoittamiselle, mutta niiden orjallinen noudattaminen ei ole edellytys hyvän tarinan syntymiselle (Leino 2003, 7).

Verrattaessa länsimaista esimerkiksi muissa kulttuureissa esiintyvään kerrontaan, huomataan, että dramaturgiset säännöt voivat olla vaihtelevia. Dramaturgiset eroavaisuudet eivät kuitenkaan ole este tarinan ymmärtämisen ja tunnekokemuksen saavuttamiseen kannalta. Myös länsimaisessa kokeellisessa elokuvassa on usein rikottua lähes kaikkia elokuvan sääntöjä, jättäen ylistettyjä teoksia silti historian kirjoihin. Suomalainen elokuvaohjaaja Maria Ruotsala esitti dramaturgian luennollaan mielestäni tärkeän mielipiteen siitä, ettei katsojaa tulisi aliarvioida (Ruotsala 2012.). Tarinan teemaa ja kerrontaa ei tulisi määritellä vain sen mukaan mihin uskotaan katsojan tulkintemiskyvyn riittävän, vaan käsikirjoittajien ja elokuvan tekijöiden tulisi kokeilla rohkeammin erilaisia kerronnan tapoja ja tarjota näin katsoja uudenlaisia kokemuksia.

Turhautumiseni länsimaisen kaupallisen valtaelokuvan dramaturgiseen vaihtelemattomuuteen syntyi lopullisesti opinnäytetyöprosessin ohessa, kun huomasin televisiolähetysten tarjoamien elokuvien aikana arvailevani mitä seuraavaksi tapahtuu. Siinä vaiheessa, kun arvailuni osuivat useampien kohtauksien kohdalla oikeaksi suljin television. Ärtymys ei syntynyt siitä, että elokuva olisi ollut tylsä, vaan siitä, että käsikirjoitus tuntui tulleen jonkinlaisen teollisen koneen lävitse. Pohja oli täysin sama, vaikka ainekset olivat hieman erilaiset. Jos käsikirjoituksia tilataan sen mukaan, mitä katsojien luullaan odottavan, kuinka tämäntyyppisen kerronnan dramaturgiset säännöt poikkeavat teollisesta tuotannosta. Kirjoitetaanko silloin enää uusia kokemuksia vai yritetäänkö tuottaa samoja taloudellisesti menestyksekkäitä tunnekokemuksia uudestaan ja uudestaan? Päätin, että luovun odotetusta kerronnasta ja kokeilen kirjoittaa tarinan, niin kuin se mielestäni kuuluisi kertoa. Kirjoitin oppimaani hyödyntäen, mutta välttämättä turvautumista jo keksittyihin ratkaisuihin. Ja ennen kaikkea, katsojaa aliarvioimatta.

Tässä vaiheessa työtäni olin jo kirjoittanut käsikirjoitukseni synopsiksen hyvinkin juonivetoiseen muotoon. Aloin purkaa tekstiä kohti alkuperäistä ideaa. Huomasin, kuinka paljon olin lisännyt tarinaa dramaturgisesti oletettuja piirteitä. Tarinaan oli tullut paljon mielestäni päälle iimattua syy-seuraus-rakennetta ja väkinäistä analyysia. Tomi Leino (2003, 7.) kirjoittaa käsikirjoitusoppaansa johdannossa mielestäni vapauttavasti *tarinan sisältö määrää lopulta sen muodon..* Vietyäni tarinani perinteisen käsikirjoitussuodattimen lävitse oli palattava miettimään tarinan perimmäistä merkitystä ja teemaa. Rajattuani tarinan aiheen ennen kaikkea ilmastonmuutoksen pelkoon, koin myös, että kerronnan keinot valjastautuivat käyttöni aivan uudella tavalla. Jos pelko

on sanonnan mukaan järjetöntä, kuinka sen kuvaaminen voisi noudattaa ehdottomia sääntöjä?

Käsikirjoitukseni rakenteeksi valitsin kuitenkin kolminäytöksisen draaman mallin, eli tarinassa on alku, keskikohta ja loppu. Tarinassa kulkee kaksi maailmaa, unenomainen kuvaus Allan mielestä autiomaassa sekä sairaala, missä Allan taistelu pelkoa vastaan tapahtuu. Ensimmäisessä näytöksessä esitellään päähenkilö Alla, joka hylätään autiomaahan. Ensimmäisessä kohtauksessa esitellään myös uhkaavaksi muuttuva maailma. Toinen näytös tapahtuu sairaalassa, missä Allan pelkoa ja sen ilmentymistä kuvataan tarkemmin. Toisen ja kolmannen näytöksen välillä tapahtuu käännekohta, jonka jälkeen vallitseva asetelma alkaa murtua ja Alla alkaa irtautua pelostaan. Kolmannen näytöksen aikana autiomaan ja sairaalan maailmat alkavat yhdistyä. Kolmas näytös huipentuu kliimaksiin, jonka seurauksena Alla vapautuu pelostaan.

Yksityiskohtaisten juonikäänneiden ja rakenteellisten vaiheiden sijaan tarinan kokonaisuus muodostuu tematiikan ja rytmin kautta. Juonivetoisen ja henkilöhahmon selkeän kehityskaaren sijasta halusin keskittyä metaforien ja symboliikan käyttöön osana kohtausten tunnelatausta. Inspiraatiota hain kokeellisemmasta elokuvasta sekä tajunnanvirtatekniikkaa sisältävästä kirjallisuudesta. Sen sijaan, että pyrkisin käsikirjoituksellani tuottamaan yhtenäisen juonen ympärille nivoutuvaa kertomusta, lähdin tarkastelemaan kohtausten ja yksittäisten kuvien dramaturgiaa ja jännitettä. Lyhytelokuvan laajaan kerronnalliseen valikoimaan tutustumalla kiinnostukseni erilaisiin dramaturgian keinoihin kasvoi lajityypissä voimakkaasti esiintyvän kokeellisen ja rohkean kerronnan myötä.

5.2 Metafora ja symboliikka

Symboliikka ja *metafora* ovat suosittuja kerronnan tehokeinoja niin populääri- kuin kokeellisessa elokuvassa. Metaforilla eli vertauskuva voidaan tehostaa tarinan teemaa yksittäisillä symbolisilla ja verrannollisilla kuvauksilla. Toisaalta, koko elokuva voi yksi suuri metafora. (Nikkinen & Rosenvall 2007, 186–187.) Ingmar Bergmanin elokuva *Kuin kuvastimessa* (1961) on monella tapaa hyvä esimerkki metaforaelokuvasta. Elokuva kertoo saarelle kokoontuneesta perheestä, isästä, tämän pojasta ja skitsofreniaa sairastavasta tyttärestä Karinista ja tämän aviomiehestä. Bergmanin elokuvissa toistuvina teemoina on uskonnollisuus, kuolema, elämän tarkoituksen etsiminen sekä ihmissuhteet, joissa heijastuu usein ohjaajan lapsuuden kodista saamansa ankarat ja

traumaattiset kokemukset. *Kuin kuvastimessa* pääteema on usko ja Bergmanin omin sanoin "vakaumuksen löytäminen". Karinin sairaus toimii metaforana ohjaajan näkemykselle uskonnollisuuden ilmentymiselle ihmisessä, mikä ohjaajan näkemyksen mukaan paikoin vastaa psyykkistä sairautta. (Bergman 1991, 221–228) Elokuva toimii siis kokonaisuutena vertauskuvana uskolle ja vakaumukselle, mutta teoksessa esiintyy tämän lisäksi metaforisia yksityiskohtia. Esimerkiksi tyhjän huoneen kuvioitu tapetti toimii verhon tapaisena rajana jumalan ja ihmisen välillä. Elokuvan loppuosassa nähtävä rantaan ajautunut, rikkoutunut ja vuotava hylky kuvastaa puolestaan Karinin rikinäistä mieltä.

Tunnen kuitenkin voimakkaasti, että tämä musiikki on pinnallista, että se käyttää ajatuksia, joita ei ole ajateltu loppuun saakka, pyrkii pääsemään tehokkaampiin vaikutuksiin kuin sillä oikeastaan on edellytyksiä päästä (Bergman 1991, 229). *Kuin kuvastimessa* on kiinnostava elokuva metaforien käytön haastavuuden kannalta. Henkilökohtaisesti elokuva ei ole omia suosikkejani Bergmanin töistä. Aiemmin mainitsemani *Seitsemäs sinetti* on paljon aidompi filosofiselta pohdinnaltaan sekä vertauskuviltaan, vaikka käsittelee hyvinkin pitkälti samoja aiheita kuin *Kuin kuvastimessa*. Yllätyin luukiessani Bergmanin pohdintoja elokuvasta, kun havaitsin ohjaajan ajattelevan samoin omasta elokuvastaan. Bergmanin mukaan elokuvassa on paljon väkinäistä, päälle liimattua ja osoittavaa. Esimerkiksi osa vuorosanoista on kuin erillisestä tarinasta leikatut lauseita, jotka ohjaaja on väkisin halunnut istuttaa käsikirjoitukseen. Ohjaaja myöntää sortuneensa samaan opettavaan kerrontaan, mihin huomasi myös oman työni edelleen ideointivaiheessa. (Mts. 1991, 221–228.) Kappaleen siteeraus kiteyttää mielestäni sen, missä vertauskuvien haasteellisuus piilee. Pinnallinen raapaisu ajatuksesta ei riitä, tai muuten vertauskuvasta tulee kliseinen, tylsä tai pahimmassa tapauksessa se jää katsojan ymmärtämättömäksi. Metaforan tulee olla loppuun asti mietitty, kirjoittajansa läpikotaisin tuntema ja valjastama.

Aallossa sortuva jää kuvastaa maailmaa, joka saattaa hajota minä hetkenä hyvänsä. Toisaalta jää toimii fyysisenä hoitajan tavoin esteenä Allan pelon ja siitä vapautumisen välillä. Tarinassa jään takana on se todellisuus ja pelko, mitä Alla pyrkii pakenemaan. Jää kuvastaa voimakkaasti mielen defensesjä, jonka avulla uhkaavat asiat suljetaan tietoisuuden ulkopuolelle. Jään sulaminen itsessään on puolestaan suora viittaus ilmastonlämpenemiseen. Napajäiden sulamisesta ennustetut uhkakuvat ovat osat Aallon juonta niin fyysisessä kuin metaforallisessa kerronnassa. Aallossa toinen päähän-

kilö eli Hoitaja ei näe näitä Allan todellisuudessa läsnä olevia elementtejä. Siinä missä Alla näkee heikkoa jään pintaa, on hoitajalle tavallinen huoneen katto. Ikkunan läpi Allaa polttava auringon valo on Hoitajan lämmittää paistetta. Se, että Hoitaja ei näe samaa mitä Alla kuvastaa puolestaan kieltämistä, mihin ihmismieli turvautuu äärimmäisen uhkan edessä.

Aallon voi mielestäni rinnastaa metaforaelokuvien joukkoon. Kaikki käsikirjoituksen tapahtumat ovat omia tulkintojani ja mielikuvia pelosta ja siihen suhtautumisesta. Tämän lisäksi käsikirjoitus sisältää lukuisia pieniä vertauskuvia, jotka ilmentävät teemaa eli ilmastonmuutosta. Alkuperäisenä suunnitelmana ei ollut metafora- tai kokeellisen elokuvan käsikirjoittaminen, mutta koska mielestäni aihe vaati kehyksekseen runollisen kerronnan, päätin tarttua haasteeseen. Silläkin uhalli, että lopputulos saatettaisiin luokitella muiden amatöörimäisten opiskelijakokeiluiden joukkoon. Haasteellisimmaksi koin vertauskuvien kirjoittamisen. Pelkäsin jatkuvasti, että vertauskuvani eivät aukene katsojalle tai että ne ovat kliseisiä, useaan kertaan kulutettuja. Halusin tuntea kirjoittamani, mutta pelkäsin liian analyttisyyden tukahduttavan intuitiivisen kerronnan. Kirjoitusprosessin myötä oli pakko hyväksyä, etten kykenisi ensimmäisellä kerralla onnistumaan kaikessa haluamallani tavalla, mutta metaforien käyttö onnistui mielestäni paikoin käsikirjoituksessa haluamallani tavalla. Esimerkiksi kohtaus autionmaassa, missä Allan vanhemmat hylkäävät tämän jäätyvään maailmaan kuvaa hyvin vanhempien sukupolvien jättämää taakkaa ja välinpitämättömyyttä sekä nuorten huolta tulevaisuudesta. Luetutin kirjoitustani ystäväilleni, ja suurimmalle osalle heistä avautui elokuvan tärkeimmät metaforat, kuten esimerkiksi käsikirjoituksen loppupuolella tapahtuvat jääsade, joka kuvastaa Allan pelosta vapautumista.

Metaforien synnyttäminen ja käsikirjoittaminen on haastavaa. Riskinä on aina, että metafora ei aukene kuin kirjoittajalleen. Toisaalta, esimerkiksi yleisesti tunnettujen symbolien ja vertauskuvien käyttö metaforissa saattaa luoda runolliseksi tarkoitettusta kuvauksesta lähinnä kliseisen ja läpikulutetun. Läpi käsikirjoitusprosessin tekijän on tarpeellista asettua ulkopuolisen tarkkailijan asemaan ja ottaa etäisyyttä tekstiinsä. Tämän kautta kirjoittaja voi arvioida työnsä toimivuutta ja muiden mahdollisuuksien tulkintaan. Metaforien kohdalla ideat voivat olla hyvinkin subjektiivisia ja niiden kirjoittaminen ymmärrettäväksi on tekijältä todellinen taidon näyte. Mielikuvaa ei välttämättä tarvitse muuttaa symboleiltaan ja rakenteeltaan katsojalle tutummaksi, mutta uniikki ajatus on kerrottavasti siten, että se muidenkin kuin tekijän ymmärrettävissä.

Taidokkaasti työstettynä metaforat voivat parhaimmillaan herättää katsojassa uudenlaisia tunne-elämyksiä ja oivalluksia

5.3 Valmis käsikirjoitus

Valmis käsikirjoitus toimii elokuvan rakennusohjeena koko työryhmälle. Vaikka teksti ja tarina useimmiten elävät ja muuttuvat toteutuksen aikana, tulee valmiin käsikirjoituksen olla ennen kuvauksia loppuun asti hiottu ja kirjoittajansa hallinnassa. Valmis käsikirjoitus on tärkeä esimerkiksi rahoitusta etsiessä. Hyvin harva ohjaaja saa rahoitusta pelkälle hyvälle idealle vaan usein vaaditaan valmis käsikirjoitus ja alustava tuotantosuunnittelu. Hyvä käsikirjoittaja erottuu sillä, että hän pystyy toteuttamaan hyvän ideansa toimivaksi kokonaisuudeksi. (Momenee 2008, 323.) Vielä tärkeämpää on se, että käsikirjoittaja pystyy painamaan kokonaisuutensa paperille niin, että lukija pystyy herättämään idean mielessänsä henkiin kirjoittajan toivomalla tavalla (Cederström 2003, 103).

Käsikirjoituksessa noudatetaan yleensä fyysisesti tiettyä samaa formaattia. Käsikirjoitusohjelmilla tekstin asettelu saadaan valmiiksi yleisesti tunnettuun muotoon. Oman produktiivisen työni kirjoitin Celtx-käsikirjoitusohjelmalla. Yhteisen formaatin etuna on se, että tuttua kaavaa noudattavaa käsikirjoitusta on helppo lukea ja ymmärtää - näin esimerkiksi kymmeniä käsikirjoituksia lukeva tuottaja tai ohjaaja voi formaatin selvittämisen sijaan keskittyä suoraan käsikirjoituksen sisältöön. (Leino 2003, 90)

Haastavammaksi itse rakenteen ja kohtausten suunnittelun rinnalla koin itse käsikirjoittamistyylin omaksumisen. Käsikirjoitus ei ole itsenäinen kirjallinen teos, eikä sillä kaunokirjallisuuden tavoin ole itsenäistä elämää elokuvan ulkopuolella (Halttunen 2005, 24.). Tämän ymmärtäminen ja toteuttaminen käsikirjoittaessani Aaltoa muodostui haasteeksi. Käsikirjoituksessa kuvataan vain mitä elokuvassa tapahtuu ja mikä on tarinan kannalta oleellista. Paikkojen ja hahmojen fyysisiä piirteitä ei kuvata, ellei sillä ole kohtauksen tai tarinan kannalta merkitystä. Käsikirjoitukseen sisällytetään vain se, mitä valkokankaalla voidaan nähdä. (Trottier 1998, 124.) Esimerkiksi miljöötä ja tapahtumapaikkaa kuvatessani en mainitse sairaalahuoneesta kaikkea, vaikka mielikuvassa tunsin huoneen jokaisen nurkan. Käsikirjoitukseen päätyivät vain ne esineet, huoneen osat ja pinnat, jotka olivat kohtauksen tai tarinan kannalta keskeisiä.

Tunteiden käsikirjoittaminen oli työssäni kaikkein vaikeinta, mutta samalla myös antoisinta. Koska käsikirjoitukseen ei kuvata mitä henkilöihahmot ajattelevat, tehtävänäni oli miettiä, kuinka tunne näkyy fyysisessä olemuksessa. Näitä ulkoisia merkkejä, reaktioita ja niistä seuraavia tapahtumia kuvaamalla käsikirjoitetaan tunne. Esimerkiksi kohtausta, missä Alla tuntee surua ja pelkoa hoitajan pestessä tämän hiuksia, en voinut kirjoittaa esimerkiksi "Alla tulee surulliseksi" vaan kuvailin, kuinka Allan kehittyvä suru näkyy ulospäin ”*Allan heikko rimpuilu muuttuu äänettömäksi itkuksi*”.

Yhden käsikirjoitusliuskan pituudeksi valkokankaalla lasketaan noin minuutti (Leino 2003, 90.). Aallon pituudeksi arvioin noin 15 minuuttia, mutta käsikirjoituksen sivumäärän mukaan elokuvasta tulisi noin viisiminuuttinen. Minuutti per sivu -sääntö ei ole kuitenkaan kiveen hakattu, vaan elokuvan genre, tyyli ja toteutus vaikuttavat lopullisen elokuvan keston. Esimerkiksi Aallossa tarkoituksena on käyttää pitkiä ja maalailevia kuvia rytmin ja tunnelman synnyttämiseksi.

6 YHTEENVETO

Opinnäytetyöni tavoite oli syventää tietojani käsikirjoittamisesta ja elokuvakerronnan historiasta sekä lisätä dramaturgista ymmärrystäni. Tässä päämäärässä koen onnistuneeni suhteellisen hyvin. Ymmärsin jo hyvin varhain tutkimustyöni alkuvaiheessa, kuinka vähäistä todellinen tietoni käsikirjoittamisesta ja elokuvasta loppujen lopuksi onkaan. Elokuvan historian tutkiminen tuntui pohjattomalta aarreaitalta täynnä uusia tarinoita, ohjaajia, elokuvia ja kerronnan uusia vaihtoehtoja. Elokuvahistorian rajaaminen työssäni oli yksi vaikeimmista vaiheista, mutta toimi innoittavana ponnahduslautana alan rikkaaseen maailmaan.

Käsikirjoittamiseen ja dramaturgisiin vaihtoehtoihin tutustuminen avasi ymmärrystäni sekä kokeellisen että kaupallisen elokuvan kerrontaa kohtaan. Tutustumalla tarkemmin länsimaissa vallitsevaan Aristoteeliseen draaman malliin antoi rohkeutta tutustua ja kokeilla myös vaihtoehtoista kerrontaa sekä yhdistelemään näitä. Olisin toivonut löytävän enemmän faktatietoa esimerkiksi kokeellisen elokuvan kirjoittamisesta, mutta toisaalta eihän genre olisi nimensä mukainen, jos se olisi valjastettavissa olemassa olevaan kaavioon. Tutustumalla ohjaajien muistelmiin, haastatteluihin ja kirjoituksiin ymmärsin myös suurten elokuvan tekijöiden sisällä piilevän samoja epävarmuuksia ja pohdintoja käsikirjoittamisen ja elokuvan tekemisen suhteen. Tästä sain

rohkeutta kokeilla itselleni uusia metodeja ja ratkaisuja omassa haparoivassa käsikirjoitustyössäni.

Produktiiviseksi työkseni valmistunut käsikirjoitus *Aalto* eikä ehkä elokuvamaailmaan verrattuna ole valmis mestariteos, mutta oman oppimiseni kannalta sillä on ollut suuri merkitys. Aikaisemmin jo tiedostamani ongelma epävarmuuteni ja päättämättömyyteni suhteen vaikutti tämänkin työn etenemiseen. Suurin ja kohtuuttoman iso aika käsikirjoitusajastani meni idean kehittämiseen sekä aiheen rajaamiseen. Sen sijaan, että mietin pitkään käsikirjoitusta mielessäni, olisi pitänyt aloittaa fyysinen kirjoittaminen aikaisemmin. Näin ideointiprosessi oli edennyt yhdessä käsikirjoituksen kannalta.

Käsikirjoitusprosessi paljastui paljon laajemmaksi ja suuritöisemmäksi kuin olin ajatellut. Suurin ongelma käsikirjoitusprosessissa oli sen jatkuva muuttuminen. Tarinan idea, juoni, rakenne, henkilöt ja tunnelma tuntuivat vaihtelevan jatkuvasti mielialojeni mukaan. Jälkikäteen ajateltuani tärkeää olisi ollut käsikirjoituksen rajaaminen aikaisemmassa vaiheessa ja pyrkimys pysyä siinä. Käsikirjoitusprosessin hajanaisuus ja ai-lahtelevaisuus näkyy myös valmiissa käsikirjoituksena paikoin ohueksi jääneenä kerrottana. En tavoittanut itse käsikirjoituksessa loppuun hiottua ja viimeisteltyä lopputulosta, mikä oli tavoitteenani. Tarinan ydin ja tunnelma tulevat mielestäni paremmin esille työn treatment-versiossa.

Lopputyöni suurimpana onnistumisena pidän uskaltautumistani poistua mukavuusalueeltani. *Aallon* käsikirjoittaminen oli haastava kokemus ja usein työn lomassa epäilinkin, pystynkö suoriutumaan valitsemaistani tehtävästä. *Aalto* on ensimmäinen käsikirjoitukseni, jossa uskallan kertoa mielestäni tärkeän tarinan omiin havaintoihini ja näkemyksiini pohjautuen, ilman ennakoasenteita tai pyrkimystä olla jotakin. Käsikirjoituksen valmistuttua ymmärsin olevani vielä lähellä lähtöruutua käsikirjoittajana, mutta olin uskaltanut ottaa suuren vaikkakin hieman haparoivan askeleen kohti henkilökohtaisempaa, aidompaa luomistapaa.

LÄHTEET

Tutkimuskirjallisuus

Aaltonen, J. 2003. Käsikirjoittajan työkalut. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.

Aristoteles. 1994. Runousoppia. Suomentanut Saarikoski, P. Helsinki : Otava.

Aristoteles, Heinonen, T., Kivimäki, A., Korhonen, K., Korhonen, T. & Reitala, H. 2012. Aristoteleen Runousoppi. Helsinki: Teos.

von Bagh, P. 2001. Elokuvan historia. Helsinki: Otava.

Bergman, I. 1991. Kuvasta kuvaan. Helsinki: Otava.

Cantell, S. 2011. Timantiksi tiivistetty. Helsinki: Aalto-yliopiston taideteollinen korkeakoulu.

Cederström, K. 2003. Hetken ja sattuman kirjoitusta. Teoksesta Käsikirjoittaminen. Toimittanut Elina Hirvonen. Helsinki: Art House.

Dardenne, L. 2010. Kuviemme takaa. Helsinki: Like.

Halttunen, E. 2005. Lupaus. Kantele: Aava Books.

Isomäki, R. 2005. Sarasvatin hiekkaa. Helsinki: Tammi.

Kivi, E. & Pirilä, K. 2005. Otos. Helsinki: Like.

Kivi, E. & Pirilä, K. 2010. Teos. Helsinki: Like.

Leino, T. 2003. Sanoista eläviä kuvia. Helsinki: Otava.

Momenee, C. 2008. The Business: Slipping Past the Velvet Rope. Teoksesta Writing Movies, toim. Alexander Steele. New York: Bloomsbury.

Nikkinen, A. 2007. Juoni ja rakenne. Teoksessa Elokuvan runousoppia. Kirjoittaneet Nikkinen, A., Rosenvall, J & Vacklin, A. s. 70–101. Helsinki: Like

Nikkinen, A. & Rosenvall, J. 2007. Aihe ja teema. Teoksessa Elokuvan runousoppia. Kirjoittanut Nikkinen, A., Rosenvall, J & Vacklin, A. s. 165–188. Helsinki: Like

Nikkinen, A & Vacklin, A. 2012. Television runousoppia. Helsinki: Like

Nummelin, J. 2009. Elokuvan lyhyt historia. Helsinki: BTJ.

Ruotsala, M. 2012. Käsikirjoitus 2 -kurssin luennot. Kouvola: Kymenlaakson ammattikorkeakoulu.

Sundqvist, J. 2010. Dogman jäljet näkyvät pohjoismaisessa elokuvassa. Yle Uutiset 2.9.2010. Saatavissa: http://yle.fi/uutiset/dogman_jaljet_nakyvat_pohjoismaisessa_elokuvassa/5624970 [viitattu 4.6.2012].

Trottier, D. 1998. Screenwriter's bible. USA: Silman-James Press.

Tuomikoski, P. 1987. Taide ja ihminen. Helsinki: Hanki ja jää.

Vacklin, A. 2007. Kohtaus ja kohtaustyypit. Teoksessa Elokuvan runousoppi. Kirjoittanut Nikkinen, A., Rosenvall, J. & Vacklin, A. s.102–129. Helsinki: Like.

Vaclin, A. 2011. Dramaturgian luennot. Kouvola: Kymenlaakson ammattikorkeakoulu.

Venesmäki, E. 20.1.2012. Kolumni: Me ilmastoneurootikot. Helsinki: Helsingin Sanomat.

Ylä-Kotola, M. 1998. Jean-Luc Godard mediafilosofina. Rovaniemi: Lapin yliopisto.

Esimerkkielokuvat

Aladdin. 1992. Tekijä The Walt Disney Company. VHS-julkaisu. 1994. Buena Vista Home Video.

Andalusialainen koira (Un Chien Andalou). 1929. Ohjannut Luis Bunuel. Ranska. Elokuva nähtävissä osoitteessa: <http://www.vimeo.com/25076950>

Angel-A. 2005. Ohjannut Luc Besson. DVD-julkaisu. 2006. Nordisk Film Ab.

Avatar. 2009. Ohjannut James Cameron.

Boys don't cry. 1999. Ohjaus Kimberly Peirce. DVD-julkaisu. 2006. FS Film Oy.

Casablanca. 1943. Ohjaus Michael Curtiz. DVD-julkaisu 2003. USA: Warner Bros. Entertainment Finland Oy.

Dancer in the Dark. 2000. Ohjannut Lars von Trier. DVD-julkaisu 2007. Helsinki: Warner Bros. Entertainment Finland Oy.

Sensology. 2010. Ohjaus Michel Gagne. USA/Kanada. Elokuva nähtävissä: <http://www.gagneint.com/Final%20site/Animation/Sensology/Sensology.html>

New Boy. 2007. Ohjaus Steph Green. Ireland: Zanzibar Films. Elokuva nähtävissä: <http://www.shortoftheweek.com/2009/02/24/new-boy-oscar-nominee/>

Hiljainen viikko. 2011. Ohjaus Jussi Hiltunen. Levittäjä: Making Movies Oy. Elokuva nähtävissä osoitteessa: <https://www.youtube.com/watch?v=YyaEJ-3O0sA>

Hohto – The Shining. 1980. Ohjannut Stanley Kubrick. DVD-julkaisu. 2007. Warner Bros Entertainment Finland Oy.

Inception. 2010. Ohjaus Christopher Nolan.

Kaunotar ja Hirviö – Beauty and the Beast. 1991. Walt Disney Company. DVD-julkaisu. Walt Disney Studios Home Entertainment.

Kill Bill vol 1. 2003. Ohjannut Quentin Tarantino. DVD-julkaisu. 2004. Nordisk Film Ab.

Kummisetä –trilogia. 1972, 1974 & 1990. Ohjannut Francis Ford Coppola. DVD-kokoelma. Paramount Home Entertainment (Finland) Oy.

Kuin kuvastimessa. 1961, Ohjannut Ingmar Bergman. DVD-julkaisu. FS-Film Oy.

Salo – Sodoman 120 päivää. 1976. Ohjaus Pier Paolo Pasolini. United Artists Corporation. DVD-kokoelma. 2009. Atlantic Film.

Polkupyörävaras – Ladri di biciclette. 1948. Ohjaus Vittorio De Sica. Italia.

Pocahontas. 1995. Walt Disney Company. DVD-julkaisu. Buena Vista Home Entertainment.

Made in U.S.A. 1966. Ohjaus Jean-Luc Godard. DVD-julkaisu. 2007. Universal Studios.

Pas de deux. 1968. Ohjaus Norman McLaren. USA: Columbia Pictures. Elokuva nähtävissä osoitteessa: <http://vimeo.com/24046523>

Seitsemäs sinetti (Det Sjunde inseglet). 1957. Ohjaus Ingmar Bergman. DVD-julkaisu. FS-Film Oy.

Suuri junaryöstö – The Great Train Robbery. 1903. USA. Elokuva nähtävissä osoitteessa: <http://www.youtube.com/watch?v=Un1BqZptleM>

Titanic. 1997. Ohjaus James Cameron.

Tree of Life. 2011. Ohjaus Terrence Malick.

Woody Allen - the Documentary.2012. Ohjaus Robert B. Weide. Esitetty YLE-Teemalla 9.3.2013.

