

Opinnäytetyö (AMK)
Viestinnän koulutusohjelma
Animaatio ja elokuva
2014

Taru Riskilä

OLLAAN IHAN HILJAA VAAN

– *Dialogin korvaaminen elokuvassa*



TURUN AMMATTIKORKEAKOULU
TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

OPINNÄYTETYÖ (AMK) | TIIVISTELMÄ
TURUN AMMATTIKORKEAKOULU
Viestintä | Animaatio ja elokuva
2014 | 33
Vesa Kankaanpää, Eija Saarinen

Taru Riskilä

OLLAAN IHAN HILJAA VAAN

Tämä opinnäytetyö käsittelee dialogia, ja sen käyttöä elokuvissa. Se tarkastelee dialogin funktioita elokuvassa ja pyrkii osoittamaan keinoja niiden korvaamiseen. Opinnäytetyössä käydään läpi kolme dialogin narratiivista funktiota ja näytetään esimerkein niiden käyttöä tunnetuissa elokuvissa, sekä vertaa niitä tapaan tuoda julki sama ilman dialogia.

ASIASANAT:

dialogi, elokuva, käsikirjoittaminen

BACHELOR'S THESIS | ABSTRACT
TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES
Film and Media | Animation and Film
2014 | 33
Vesa Kankaanpää, Eija Saarinen

Taru Riskilä

LET'S JUST BE QUIET

The thesis goes through three narrative functions of dialogue, and shows of their use in well-known films with examples, as well as compare them to ways to express the same without dialogue.

KEYWORDS:

dialogue, film, screenwriting

SISÄLTÖ

1 JOHDANTO	5
2 DIALOGIN ROOLI ELOKUVASSA	7
3 MIKSI EDES KÄYTTÄÄ DIALOGIA?	11
3.1 Informaation välittäminen	11
3.1.1 RoboCop	12
3.1.2 Melancholia	15
3.2 Hahmojen karakterisoiminen	16
3.2.1 Escape From New York	18
3.2.2 A Fistful of Dollars	23
3.3 Juonen eteenpäin kuljettaminen	25
3.3.1 The Fifth Element	26
3.3.2 William Shakeaspeare's Romeo + Juliet	28
4 LOPUKSI	32
LÄHTEET	33

KUVAT

Kuva 1. Kuvakaappaus elokuvasta The Grand Budapest Hotel. Ohj. Wes Anderson

Kuva 2. Kuvakaappaus elokuvasta Melancholia. Ohj. Lars Von Trier

Kuva 3. Kuvakaappaus elokuvasta A Fistful of Dollars. Ohj. Sergio Leone

Kuva 4. Kuvakaappaus elokuvasta William Shakeaspeare's Romeo + Juliet. Ohj. Baz Luhrmann

1 JOHDANTO

Next time you find yourself in a bind for words, maybe no words at all is the answer.

– Charlie Boroughs

Opinnäytetyöni käsittelee dialogia, ja sen käyttöä elokuvissa. Tarkastelen dialogin funktioita elokuvassa ja pyrin osoittamaan keinoja niiden korvaamiseen.

Tämän toteutan vertailemalla kahta tunnettua elokuvaa keskenään, ja pyrin etsimään samankaltaisia tapahtumia molemmista niin, että toisessa käytetään dialogia ja toisessa muuta kuvallista kerrontaa sen sijasta.

Käsittelyyn otan kolme yleisimmin mainittua dialogin tehtävää. En ota mukaan dialogin kaikenlaisia tyyllisiä alatehtäviä, kuten elokuvan tunnelman luomista, teeman esiintuomista, genren ja maailman todentamista taikka muita taiteellisia tarkoituksia. Opinnäytetyöni ei ole tarkoitus olla kaiken kattava analyysi, vaan olen valinnut vain yhden esimerkin kustakin kolmesta yleisimmästä dialogin narratiivisesta funktiosta tukemaan näkökulmaani.

Lähteinä olen käyttänyt paljon käsikirjoitusoppaita, mutta myös elokuvakäsikirjoituksia ja muita dialogia käsitteleviä tekstejä. Dialogista on kirjoitettu paljon, ja varsinkin käsikirjoitusoppaat tukevat yleisesti ottaen kantaani. Puheen tarpeettomuudesta elokuvassa, ja siitä miten dialogia tulee käyttää, on kirjoitettu useaan otteeseen.

Se, millä tavoin dialogin korvaa on totta kai elokuvakohtaista ja riippuu tietenkin täysin kirjoittajasta itsestään, kirjoittajan mielikuvituksesta ja käsillä olevan tekstin kontekstista.

Dialogittomuutta voi olla hankalaa perustella henkilölle, joka on tottunut valtavirtaelokuvien helppouteen ja siihen, että tietyt asiat tuodaan esille vain dialogin avulla.

Televisio on vaikuttanut käsikirjoittamisen muuttumiseen nykypäivänä dialogipainotteisemmaksi myös elokuvapuolella. Muutos ei ole kokonaan pahasta,

mutta iso osa dialogilla hoidettavista kerronnallisista asioista kyetään toteuttamaan myös ilman dialogia.

Koulumme harjoitustöissä, eli ensimmäisissä tekemissämme lyhytelokuvissa ja -animaatioissa ei perinteisesti käytetä dialogia lainkaan, vaan kaikki kerronta tapahtuu kuvallisilla keinolla. Tämä pakottaa opiskelijat miettimään erilaisia ratkaisuja elokuvan juonen, teeman, tai premissin esiintuomiseen.

Kannustan kaikkia käsikirjoittajia tekemään samoin.

2 DIALOGIN ROOLI ELOKUVASSA

Dialogi on yksi elokuvakerronnan keinoista. Kun äänielokuva löi itsensä läpi 1920-luvun lopulla, ei paluuta mykkäelokuviin ole laajalti tullut. Puhe on nykyään niin suuri osa elokuviamme ja televisiota, että sen puuttuminen koetaan jo tyylikeinona.

Ihmiset puhuvat halutessaan jotain, vaihtaessaan tietoa, sosialisoidessaan ja nauttiessaan ystävien ja perheen seurasta, luodessaan uusia ihmissuhteita, tai pitäessään niitä yllä. Puhuminen auttaa pitämään yllä suhteita muihin ihmisiin ympärillämme. Käsikirjoituksessa kirjoittaja käyttää puhetta useisiin eri tarpeisiin, mutta dialogilta tulee aina löytyä tarkoitus. (Nash 2012)

Ajattelemme dialogia kirjoissa ja elokuvissa keskusteluna hahmojen välillä, mutta fiktiivisessä mediassa dialogi ei ole keskustelua; se on vain illuusiota keskustelusta. Oikeassa elämässä kahden henkilön välinen keskustelu on satunnaista, se on täynnä turhaa informaatiota ja asioiden toistelua. Draamallinen dialogi on järjesteltyä ja tarkoituksenmukaista. (Cowgill 2005)

Dialogin perusyksikkö on repliikki, eli vuorosana. Hahmon repliikki voi olla reaktio tilanteeseen, reaktio toiseen henkilöön (eli tämän repliikkiin), koominen lausahdus (comic relief), viittaus juoneen, viittaus henkilöiden luonnehdintaan, tai seuraavaan kohtaukseen viittaava siirtymä.

Dialogi sanana tarkoittaa vuoropuhelua, mutta elokuvissa käytetään myös monologeja. Monologi, eli yksinpuhelu täydentää usein dialogia, tuo elokuvaan uuden näkökulman tai etäännyttää käsillä olevista tapahtumista. Joku elokuvan henkilöistä kertoo kuvan ulkopuolisena äänenä tarinaa ja kommentoi tapahtumia. Siinä on kuultavissa kertojan persoonallinen ääni ja luonne, mutta se voi olla kuitenkin informatiivinen.

Yksinkertaistaen voidaan ajatella, että dialogilla ja jokaisella yksittäisellä repliikillä täytyy aina olla jokin syy. Muuten dialogi on tarpeetonta ja sen voi karsia pois. Jokaisen vuorosanan kohdalla käsikirjoittajan tulisi kysyä itseltään: ”Auttaako tämä juonta eteenpäin?” (Aaltonen 2007)

Elokuva on kuitenkin taidemuoto, jossa yhdistyy kuva ja ääni; puheen pitäisi aina vain tukea kuvallista kerrontaa. Alfred Hitchcockia lainaten:

Mykkäelokuvat olivat elokuvataidetta puhtaimmillaan; ainoa puuttuva asia oli ihmisten puhe ja äänet. Tämä pieni epätäydellisyys ei valtuuta niitä suuria muutoksia, joita äänet toivat elokuvaan. Monessa nykyelokuvassa on hyvin vähän kuvaa. Ne ovat suurimmaksi osaksi jotain, mitä itse kutsun nimellä ”valokuvia puhuvista ihmisistä.” Kun kerromme tarinaa elokuvallisesti, tulisi dialogiin turvautua vain silloin kun on mahdotonta tehdä toisin. [...] Kun vastaan tulee ongelmatilanne, yksi käsikirjoittajan perisynneistä on sanoa ”voin paikata tuon kohdan vuorosanalla”. Dialogin tulisi olla vain ääni äänten joukossa; vain jotain, jota tulee ulos ihmisten suusta kun heidän silmänsä kertovat tarinaa kuvallisoin keinoin. (Truffaut 1967)

Elokuvan äänet eivät siis tietenkään ole pelkästään puhetta. Animaation professori ja teoreetikko Paul Wells listaa joitain äänellisiä elementtejä, joita pystyy löytämään mistä tahansa elokuvasta (Wells 1998):

- 1 Taustaselostus [kaikkietävä kertoja] (ei-diegeettinen)
- 2 Hahmon monologi (diegeettinen)
- 3 Hahmon monologi (ei-diegeettinen)
- 4 Hahmojen dialogi (diegeettinen)
- 5 Hahmojen dialogi (ei-diegeettinen)
- 6 Instrumentaalinen musiikki (diegeettinen)
- 7 Instrumentaalinen musiikki (ei-diegeettinen)
- 8 Laulu [musiikkia sanoilla] (diegeettinen)
- 9 Laulu [musiikkia sanoilla] (ei-diegeettinen)
- 10 Äänitehosteet (diegeettinen)
- 11 Äänitehosteet (ei-diegeettinen)
- 12 Atmosfääriraidat

Äänistä hahmojen dialogi ja monologi ovat siis yksi osa kokonaisuutta. Mikä rooli siis puheella elokuvassa on, ja voiko sitä korvata millään?

Nykyään katsojat altistuvat televisiolle jo hyvin nuoresta iästä lähtien. Television kerrontatavat eroavat elokuvien tavoista, ja varsinkin saippuasarjoissa kohtaukset

saattavat koostua dialogista dialogin jälkeen. Televisio ja elokuva ajatellaan useasti samaksi mediaksi, vaikka näin ei tietenkään ole; moni televisiossa toimiva asia ei tee hyvää elokuvalle.



Kuva 1. Sananvaihtoa elokuvassa *The Grand Budapest Hotel*.

Dialogilla voidaan katsoa olevan kolme ensisijaista tehtävää: välittää informaatiota, edistää katsojan ymmärrystä päähenkilöistä, ja kuljettaa juonta kohti loppuhuipennusta. Tämä funktiojako ei tietenkään ole täydellinen, vaan funktiot usein menevät päällekkäin, mikä on suotavaakin.

Dialogilla voidaan tulkita olevan muitakin tehtäviä elokuvissa, ja kaikenlaisia tyyllisiä alatehtäviä, kuten elokuvan tunnelman luominen, genren ja maailman todentaminen sekä muut taiteelliset tarkoitukset (esimerkiksi runollinen, Shakespearen aikainen kieli Baz Luhrmannin ohjaamassa nykyaikaan sijoittuvassa elokuvassa *Romeo + Juliet*, ja haltioiden kieli Peter Jacksonin ohjaamassa elokuvassa *Taru Sormusten Herrasta*), sekä teeman esiintuominen.

Dialogi on helppo tapa päästä yli käsikirjoitusvaiheessa tulleista ongelmista. Alfred Hitchcock sanoi dialogiin turvautumisen ongelmatilanteissa olevan yksi käsikirjoittajien kuolemansynneistä; yritä aina kertoa tarina ensin kuvakerronnallisilla keinoilla, ja käytä

dialogia vain vasta kun on täysin mahdotonta tehdä toisin. (Truffaut 1967)

Dialogi suodattuu automaattisesti läpi katsojan puheenymmärryksen. Kuvat katsoja taas omaksuu ilman, että niitä täytyisi ensin muuttaa sanoiksi. Dialogi voi kyllä antaa katsojalle tarkempaa tietoa asioista, mutta jos katsojan haluaa todella ymmärtävän jotain, tulee se näyttää. Yleisö voi helposti unohtaa vuorosanan kirveestä, mutta ei unohda lähikuvassa näytettyä kirvestä lojumassa sängyn alla. (Epson 2002)

Kaikki kommunikaatio ei ole tietenkään kielellistä. Paljon voidaan sanoa kohtauksessa vain hahmon tavalla katsoa toista hahmoa, ja muilla ei-kielellisillä reaktioilla. Pitää muistaa, että elokuvassa kamera on kuin katsojan paikalla. Lähikuvassa pelkällä reaktiolla ja kasvojen ilmeellä voidaan näyttää, mitä hahmo tuntee sanomatta sanaakaan. Tunnelmalla, musiikilla, ja jälkieditoimisella voidaan myös vahvistaa pieniä eleitä, jotka jäisivät muuten näyttämöllä helposti näkemättä. Yhdeksästä tapauksesta kymmenestä, toiminta toimii vahvemmin kuin dialogi. (Cowgill 2005)

3 MIKSI EDES KÄYTTÄÄ DIALOGIA?

Elokuvat, joita käytän esimerkkeinä dialogin käytöstä ovat RoboCop, Escape from New York ja The Fifth Element. Vertailen niitä elokuvaan Melancholia, A Fistful of Dollars, ja William Shakespeare's Romeo + Juliet.

Kaikki elokuvat on tehty aikaan, jolloin puhe on ollut jo iso osa elokuvaa. Vanhin valitsemistani elokuvista on A Fistful of Dollars vuonna 1964. Jätin mykkäelokuvat kokonaan pois, sillä kyseessä ei ole toive palata täysin puheettomaan elokuvaan, vaan näyttää, että pienellä vaivalla voi tehdä tarkoituksensa selväksi ilman dialogia.

En myöskään käy läpi dialogin muita funktioita, kuten esimerkiksi tunnelman luomista. Elokuvan tunnelma koostuu monista asioista, kuten värit ja värikylläisyys, musiikki ja muut äänet. Dialogi on vain yksi osa tätä kaartiä. Tunnelman luominen dialogilla tulee parhaiten esiin komedioissa, joissa hahmojen hauskat sutkautukset naurattavat yleisöä luoden komediaa.

Draamallisissa elokuvissa tunnelmaa pystyy luomaan dialogilla helpommin yksittäisissä kohtauksissa, jossa puheella kykenee dramaattisesti muuttamaan tilanteen toiseen. Dramaattinen paljastus voi hetkessä muuttaa kohtauksen tunnelman rauhallisesta perheillallisesta ilmiriidaksi, ja näin muuttaa koko tarinan tunnelman. (Nash 2012)

Dialogin funktioiden jaottelut eroavat lähteistä riippuen. Näille funktioille on kuitenkin tavanomaista mennä päällekkäin, koska jako ei ole absoluuttinen. Yksi repliikki saattaa edistää useampaa tarkoitusta samaan aikaan.

3.1 Informaation välittäminen

Perusinformaation lisäksi kaikki faktat tarinan suunnasta voidaan tuoda esiin dialogilla. Suurin osa taustatarinasta paljastetaan tällä tapaa. Ruudun ulkopuolella tapahtuvat muutokset voidaan tuoda esiin myös dialogilla, mutta todella merkittävä ”off-screen” - tapahtuma pitäisi näyttää osana elokuvaa. (Busch 2006)

Elokvantekijät suunnitellusti päättävät miten ja milloin kertovat katsojalle tietoa elokuvaa eteenpäin vievästä informaatioista. Takaumilla voidaan esimerkiksi paljastaa

mitä on tapahtunut tarinassa aiemmin ennen elokuvan tapahtumia. Jotkut elokuvat pidättävät kertomasta kaikkea informaatiota kerralla luodakseen mysteeriä tai jännitystä, toiset taas paljastavat katsojalle kaiken kerralla. (Caldwell 2011)

Informaation oikeanaikainen paljastaminen on yksi elokuvien kulmakivistä. Jos informaatiota annetaan liikaa, saattaa se tehdä elokuvasta ennalta-arvattavan ja tylsän. Jos informaatiota ei ole tarpeeksi, tulee elokuvasta hämmentävä ja sekava, eikä katsoja pääse tarinaan mukaan.

3.1.1 RoboCop

Vuoden 1987 sci-fi-toimintaelokuvan RoboCop alussa on kohtaus, jossa kaksi uutisreportteria kertoo Detroitin tapahtumista. Detroit toimii elokuvan tapahtumapaikkana, ja aiemmin elokuvassa ollaan nähty kohtaus, josta uutistenlukijat kohta kertovat. Tuleva informaatio on osittain elokuvan tapahtumiin viittaavaa, ja osa jää lunastamatta. Niiden tarkoituksena on luultavasti rakentaa todentuntuisuutta. Kesken uutislähetyksen tulee kaksi mainosta, joita en liittänyt mukaan niiden asiaankuulumattomuuden vuoksi.

26 MEDIA BREAK

High energy news music over slick montage of modern Detroit featuring the cheerful faces of co-anchors JESS PERKINS and CASEY WONG. The hyper, up-beat NARRATOR says, "This is MediaBreak. You give us three minutes and we'll give you the world!"

27 JESS PERKINS & CASEY WONG

Jess, 33, is cool blond, very poised, and all business. Casey, 38, Eurasian, suit and tie, flat-top haircut and lots of teeth stares straight at us with a fixed look of concern.

CASEY

Good morning. I'm Casey Wong with Jess Perkins and these are today's top stories. Pretoria. The threat of nuclear confrontation in South Africa escalated today when the white military government of that besieged city state unveiled a French-made neutron bomb and affirmed its willingness to use the 3 megaton device as the city's last line of defence.

28 RON MILLER'S ANGRY FACE

He's mobbed by REPORTERS as he leaves his office at City Hall. Two aides follow carrying boxes.

JESS (o.s.)

Ron Miller called it quits today, relinquishing his City Council seat after being denied a recount in one of the closest elections on this city's history.

29 TIGHT ON CASEY WONG

Understated concern, just the facts. Behind him, mini-cam footage of last night's massacre in Old Detroit. Three cop graphics marked out by large red X's.

CASEY

The police death toll in Old Detroit rose to 31 today when

three officers were killed and
one critically injured in an
exchange of gunfire just before
dawn. Jess?

30 JESS PERKINS

smiling in reference to a live action clip framed behind her.
Three DOME KIDS pound out digital R&B on sleek guitars and
keyboards. Behind them the lunar sea shines through thick glass
windows... The camera work is amateur.

JESS

And, of course, there's the story
of the enterprising lunar teens
who started their own TV station.

CASEY

Uh-oh, sounds like competition.
(chuckle)
We'll be back.

[...]

33 CASEY WONG

Serious now, in depth.

CASEY

Three dead police officers, one
critically injured. Polive Union
leaders blame OmniConsumer Products,
the firm which recently entered into

a contract with the city to fund and
run the Detroit Metropolitan Police
Department. Dick Jones, Division
President, OmniCon:

34 DICK JONES BEHIND HIS DESK

55, handsome, a sleek silver fox, very confident.

JONES

Every policeman knows the risks he
faces in the field. Ask a cop, and
he'll tell you. If you can't stand
the heat, better get out of
the kitchen.

RoboCopissa elokuvantekijät ovat päättäneet tuoda tietoa katsojalle uutislähetysten muodossa. Uutiset ovat hyvin konkreettinen tapa tuoda julki informaatiota, sillä se on automaattisesti tuttu formaatti katsojalle ja pätevä keino uuden tiedon antamiseen. Tieto on todella suunnattu vain katsojalle, sillä kohtaukseen ei sisälly elokuvan sisäistä katsojaa.

Uutisissa käydään läpi tarkemmin poliisien kuolemia, josta elokuva sai alkusysäyksensä, ja katsojalle kerrotaan samalla myös hieman tapahtumien taustoja, jotta yleisö tietää mitä odottaa. Poliisien kuolemat liittyvät juoneen, joten on tärkeää, että katsoja ymmärtää asian kunnolla.

Uutisiin on liitetty mukaan myös muihin asioihin liittyviä uutisia, osittain autenttisuuden vuoksi, osittain petaamaan maailmaa.

3.1.2 Melancholia

Melancholia on tanskalaisen Lars Von Trierin käsikirjoittama ja ohjaama tieteisdraamaelokuva vuodelta 2011. Elokuvassa on kohtaus, jossa tärkeää informaatiota

paljastetaan sekä katsojille että elokuvan hahmoille käyttämättä dialogia.

Melancholia kertoo maailmanlopusta toisen planeetan uhatessa törmätä Maahan. Elokuvan loppupuolella vieras, Melancholiaksi nimetty planeetta on jo niin lähellä, että sen etenemistä pystyy tarkkailemaan paljaalla silmällä. Claire, toinen päähenkilöistä, pelkää planeettaa kuollakseen, mutta hänen aviomiehensä John vakuuttaa planeetan vain käyvän lähellä Maapalloa jatkaakseen taas matkaa turvallisesti ohi. Todistaakseen sanansa John vääntää rautalangasta lenkin, jolla näyttää Clairelle planeetan koon. Kun planeetta pienenee lenkin sisällä, se kulkee pois päin Maasta; kun planeetta on isompi kuin lenkki, se on lähestynyt Maata. Tällä tapaa Claire pystyy tarkkailemaan Melancholian ohikulkemista itse.

Sen sijaan, että katsojalle kerrotaisiin uutisten välityksellä planeetan sittenkin lähestyvän Maata Johnin sanojen vastaisesti, se näytetään useilla eri tavoilla.

Planeetan lähestyminen paljastetaan sanomatta sanaakaan Clairen avulla tämän käyttäessä metallilenkkiä. Puhetta ei tarvita; katsoja ei tarvi taustalla pyörivää uutistenlukijaa kertomaan, että planeetta on vaihtanut suuntaansa ja tulee osumaan Maahan. Clairen ilme tämän katsoessa metallilenkin läpi planeettaa paljastaa kaiken. Asia paljastetaan myös Johnin avulla, joka lopulta turvautuu viimeiseen keinoon.



Kuva 2: Metallilenkki ja Melancholia elokuvasta Melancholia.

3.2 Hahmojen karakterisoiminen

Dialogin on tarkoitus paljastaa hahmojen luonteita, motiiveja, ja reaktioita.

Dialogi voi lisätä syvyyttä hahmoihin kahdella tavalla. Ensinnäkin, hahmo voi tuoda esille tärkeää tietoa itsestään tai tilanteestaan (mutta tämäkin tieto tulisi rajata elokuvan asetelmaan sopivaksi). Toiseksi, *miten* hahmo puhuu voi paljastaa melkein yhtä paljon hahmosta kuin *mitä* hän puhuu. Klassinen oppinut esimerkiksi ei käytä samoja sanoja tai kielipoppia kuin perusduunari. (Busch 2006)

Mitä hahmo sanoo ja jättää sanomatta on ensisijainen tapa paljastaa ja määritellä hahmo elokuvassa. Miten hahmo puhuu voi kertoa katsojalle suoraan mistä hahmo on kotoisin, ja mikä on hänen koulutuksensa taso, ja niin edelleen. Eri sanavalinnat kuvailevat hahmon aiempia kokemuksia, näin antaen katsojalle vihjeitä hahmon syvemmästä luonteesta. Dialogia pitäisi ajatella vain yhtenä hahmon toimintana; elokuvan kontekstin yhtenäisyydessä dialogi on toiminto, ei pelkästään keino kertoa elokuvan tarina. Dialogin avulla katsoja pystyy paremmin ymmärtää hahmoa ja erottaa hänet muista.

[...] Fyysistä toimintaa pidetään parhaana tapana hahmon luonteen paljastamisessa. Joskus tosin vain dialogilla voidaan tuoda esiin oikeita motiiveja, mutta tällaista dialogin käyttöä tulisi harkita huolellisesti. (Cowgill 2005)

Keinot, jolla tuodaan esiin hahmon luonnetta ja olemista, voi korvata ja tukea myös muilla tavoilla; toiminnalla, eli hahmon käyttäytymisellä, mutta myös yleisellä habituksella, pukeutumistavalla, ryhdillä tai muulla näyttelijän panoksella, ja käyttämällä reaktioiden ääripäitä (esimerkiksi drama queen vs. deadpan).

Karakterisoiminen voi tapahtua hyvinkin nopeasti elokuvassa. Usein käytetyt ns. hahmojen arkkityypit auttavat katsojaa tunnistamaan hahmoja, ja asettamaan ne genreensä ja kontekstiinsa. Se on syynä sille, miksi stereotyyppiat ovat yhä käsikirjoitusten suuri vaara, ja miksi tiettyjä toimivia arkkityyppejä käytetään kerta toisensa jälkeen.

Hahmotyyppit määritelmänä ovat yksittäisiä henkilöitä, jotka jakavat samoja piirteitä taikka ominaisuuksia muun ihmisryhmän taikka -luokan kanssa, ja näin voidaan katsoa

edustavan tätä ryhmää katsojalle.

Yleistyksissä, eli stereotyyppioissa jotain tyyppisiä käytetään kerta toisensa jälkeen muuttumattomana. Useimmissa hahmotyypeistä nousee esiin yksi tai useampi stereotyyppi; *professori* on hahmotyyppi, mutta omituinen ja hajamielinen professori on yleistys.

Adjektiivien lisäys hahmoon ohjaa katsojan tulkintaa oikeaan suuntaan. Usein katsojan tarvitsee tunnistaa hahmotyyppi saadakseen jonkinlaista tarttumapintaa itse hahmoon, mutta tekijöillä on valta päättää mikä tekee hahmosta huomiota herättävän ja katsomisen arvoisen. (Parker 2006)

Myös metaforat ja symbolit voivat tuoda esiin hahmon sisäistä maailmaa käyttämättä suoraan puhetta. Kirjassaan *Wuthering Heights* (suom. *Humiseva harju*) Emily Bronte usein yhdistää Heathcliffen tuleen tai mustaan väriin symbolisesti kuvamaan hahmon temperamenttia. Linnut yhdistetään vapauteen, sade suruun, ja niin edelleen.

Symboleja ja metaforia käyttäen voidaan tuoda esiin hahmon mielentiloja tai sosiaalista asemaa ilman erityisiä sanoja. Elokuvan *Citizen Kane* alussa lähestytään kuva kavalta valoa ikkunassa, jonka takana Kane makaa sängyssä kuolemassa. Kun Kane kuolee, valo sammuu. Kohtaus *Citizen Kanessa* ei niinkään kerro suoraan Kanen hahmosta mitään, mutta koska hahmon kuoleman aikana tämän kasvoja ei näytetä, jää hahmosta mystinen kuva, mikä liittyy vahvasti elokuvan teemaan ja juoneen.

3.2.1 Escape From New York

Vuoden 1981 tieteis-toimintaelokuvassa *Escape From New York* (suom. *Pako New Yorkista*) päähenkilö Snake Plisskin (näyttelijä Kurt Russell) on siisti tyyppi. ”Coolius” tuodaan esiin dialogin avulla kohtauksessa, jossa päähenkilö nähdään ensimmäistä kertaa (sana on jopa sisällytetty alkuperäiseen käsikirjoitukseen).

Kohtaus koostuu suurimmaksi osaksi ns. puhuvista päistä, mutta jonkin verran myös Snaken toiminnalla korostetaan hahmon ”ultimaattista cooliutta”. Kohtauksen toinen henkilö on New Yorkin poliisivoimien edustaja Bob Hauk.

INT. HAUK'S OFFICE - NIGHT

Hauk calmly arms a .45 pistol. He looks up from his desk.

HAUK

All right.

OVERPROTECTIVE SECURITY GUARD

He's dangerous, sir.

HAUK

(with quiet confidence)

I know. I'll be OK.

HAUK'S POV

We see the silhouette of an unmistakable figure. It's Snake Plissken all right, live and in the flesh. The guards leave. Snake walks into Hauk's office and sits down in the chair across from Hauk. He raises his cuffed hands to Hauk as if to say "Take these off me, asshole," but he doesn't actually say anything. Hauk shakes his head.

HAUK

I'm not a fool, Plissken.

SNAKE

(coooooool)

Call me Snake.

Hauk puts on his glasses and proceeds to read a file.

HAUK

S.D. Plissken. American Lieutenant.
Special Forces Unit, Black Flight. Two
Purple Hearts, Leningrad and Siberia.
Youngest man to be decorated by the
President. You robbed the federal reserve
depository. Life sentence, New York
Maximum Security Penitentiary. I'm ready
to kick your ass out of the world, War Hero.

Snake could not care less. He reaches forward with his still-cuffed right hand, picks up a cigarette, picks up a match with his left hand, strikes the match and takes a drag from his cigarette. He lets out a calm breath and says:

SNAKE

Who are you?

HAUK

Hauk. Police Commissioner.

SNAKE

Bob Hauk...

HAUK

Special Forces Unit. Texas Thunder.
We heard of you, too, Plissken.

SNAKE

Why are we talking?

HAUK

I have a deal for you. You'll receive

full pardon for every criminal act
committed in the United States.

Hauk shows Snake the pardon. Snake's eye lights up. This is something he wants. He's interested now, and can't hide it.

HAUK

(pressing his advantage)

There was an accident about an hour ago. A small jet went down inside New York City. The President was on board.

SNAKE

(re-establishing control over the conversation)

President of what?

HAUK

That's not funny, Plissken.

(beat)

You go in, find the President and him out in 24 hours, and you're a free man.

We sense amusement from Snake. This is not the first time the government has asked him for a favor. But he's not a soldier or a "War Hero" anymore. He knows they need him more than he needs their pardon. He's holding the cards now, and he knows it.

SNAKE

Twenty-four hours, huh?

HAUK

I'm making you an offer.

SNAKE

Bullshit.

HAUK

Straight just like I said.

SNAKE

I'll think about it.

HAUK

No time. Give me an answer.

Snake turns away. Hawk is pushing way too hard, and Snake is determined to be in the driver's seat.

SNAKE

Get a new president.

HAUK

We're still at war, Plissken. We need him alive.

SNAKE

I don't give a fuck about your war... or your president.

HAUK

Is that your answer?

SNAKE

I'm thinking about it.

HAUK

Think hard.

Snake pauses to take a draw on his cigarette. Next question:

SNAKE

Why me?

HAUK

You flew the Gullfire over Leningrad.
You know how to get in quiet. You're
all I've got.

SNAKE

I guess I go in one way or the other.
Doesn't mean shit tome. Give me the
paper.

HAUK

When you come out.

SNAKE

Before.

HAUK

I told you I wasn't a fool, Plissken.

SNAKE

Call me Snake.

Snake Plisskin puhuu vähän, harkitusti, ja lyhyillä lauseilla, ja kaikki hänessä tukee kirjoittajan halua näyttää päähenkilö äärimmäisen kovana jätkänä.

Hauk paljastaa katsojalle vuorosanan muodossa päähenkilön taustasta sodassa ja aiemmista saavutuksista samalla kertoen, että päähenkilö ei ole mikään aloittelija. Sen katsoja voi myös aistia Snaken viileästä suhtautumistavasta kaikkeen, mitä hänelle

sanotaan. Elokvassa on kuitenkin leikitely sotasankarin roolilla, sillä sen sijaan, että päähenkilö olisi hyveellinen, hänestä on tehty antisankari. Hänen vaarallisuutensa tehdään selväksi heti alussa, kun ylisuojeleva vartija varoittaa Haukia Snakesta.

Toisinaan Snakenkin kova jätkä -kuva on niin ylilyöty, että häntä on vaikea ottaa tosissaan. Se kuuluu kuitenkin vahvasti elokuvan genreen. Snake edustaa hyvin arkkityyppiä päähenkilöstä, ”jota ei voi kukistaa”. Tähän arkkityyppiin kuuluu läheisesti väkivalta, voimankäyttö, ja se, miten päähenkilö joutuu vastakkain yhä suurempien ja mahtavampien voimien kanssa, mutta voittaa ne kerta toisensa jälkeen. Muita tähän arkkityyppiin kuuluvia hahmoja ovat mm. Conan elokuvasta Conan The Barbarian, ja FBI:n agentti Goodspeed elokuvasta The Rock.

3.2.2 A Fistful of Dollars

A Fistful of Dollars (suom. Kourallinen dollareita) on Sergio Leonen ohjaama lännenelokuva vuodelta 1964. Elokuva on ensimmäinen osa Leonen spagettiwesterntrilogiasta, joka tunnetaan paremmin nimellä ”Dollari-trilogia”. (Muut Dollari-trilogian osat ovat *For a Few Dollars More* vuonna 1965, ja *The Good, the Bad, and the Ugly* vuonna 1966.) Dollari-trilogia tunnetaan erityisesti nimettömästä päähenkilöstään (Man with No Name, näyttelijä Clint Eastwood), ja A Fistful of Dollars ei ainoastaan tehnyt Eastwoodista kansainvälistä supertähteä, vaan myös vakiinnutti hänet uudentyyppisenä lännen sankarina, tai tarkemmin sanottuna, antisankarina. (Jeff Stafford / <http://www.tcm.com/this-month/article/1085%7C0/A-Fistful-of-Dollars.html>)

Elokvassa A Fistful of Dollars päähenkilö nähdään kuvassa heti ensimmäisessä kohtauksessa. Nimetön päähenkilö ei puhu alussa mitään, joten kovan jätkän olemus näytetään muilla tavoilla.

Päähenkilön ”coolius” tuodaan esiin kameratyöllä, ja hahmon tavoilla reagoida asioihin.

Kun päähenkilö ratsastaa kuvaan, kamera sijaitsee hänen takanaan. Katsojalle ei paljasteta heti hahmon kasvoja, vaan paljastus tapahtuu vasta myöhemmin. Tätä samaa käytettiin elokuvassa *Escape from New York*, jossa Snake Plissken käsikirjoituksessa astuu kuvaan luoden ensin vain siluetin. A Fistful of Dollars käyttää

samaa efektiä, mutta hillitymmin.

Nimetön päähenkilö pysähtyy kaivolle juottamaan ratsuaan samalla todistaen ulkopuolisen tarkkailijan roolissa sarjan erilaisia tapahtumia. Muutama karski mies kurittaa pientä poikaa ja pahoinpitelee toista miestä. Kaivolla seisossaan päähenkilö vaihtaa pitkän katseen ikkunassa seisovan naisen kanssa. Päähenkilön silmistä voi nähdä ehkä laiskaa uteliaisuutta, ehkä huolta, mutta muuten päähenkilön kasvot pysyvät lähes ilmeettöminä hänen seurattessa tapahtumia.



Kuva 3: Päähenkilö elokuvassa A Fistful Of Dollars.

Samalla tavalla kuin elokuvassa *Escape from New York*, päähenkilön välinpitämätön asenne näkemäänsä tukee hahmon ”cooleutta”. Asia ei kuulu hänelle, joten päähenkilö päättää olla puuttumatta siihen. Samalla tavalla kuin *Snake Plissken* ei ole tyypillinen korkeamoraalinen sankari, myöskään nimetön päähenkilö elokuvassa *A Fistful of Dollars* ei täytä suoraan tätä roolia. Asia tuodaan esille vain eri tavalla.

Päähenkilö ei osoita suuria reaktioita nähdessään yllättävää väkivaltaa, vaan säilyttää viileytensä. Tämä kertoo katsojalle, että päähenkilö on luultavasti nähnyt maailmaa, eikä siksi hätkähä hevilla.

Ratsastaessaan San Miquelin kylään, päähenkilöä vastaan kävelee muuli selässään kuollut mies. Päähenkilö nostaa hattuaan vainajalle kunnioittavasti. Näin katsoja ei tarvitse San Miquelin poliisivoimien edustajaa kertomaan päähenkilön aiemmista sankaruuksista ymmärtääkseen, että päähenkilö ei ole mikään keltanokka. Tämä

tuodaan esiin vain päähenkilön toiminnalla ja reaktioilla eri tilanteisiin.

3.3 Juonen eteenpäin kuljettaminen

Kaikien elokuvassa pitäisi kuljettaa juonta eteenpäin jollain tapaa. Jos se ei niin tee, voi miettiä tarviiko sen olla osa elokuvaa ollenkaan.

Jokaisen kohtauksen täytyy antaa oman panoksensa tarinan vaadittavaan rakenteeseen. Jokaisen kohtauksen pitää olla oma avainhetkensä elokuvassa. [...] Ja jos jokainen kohta on avainhetki, niin dialogin pitäisi vain täyttää tarvittava tehtävänsä kohtauksessa viedäkseen kohtaus läpi, eikä mitään muuta.

Hahmot elokuvassa vaikuttavat valinnoillaan ja tekojensa seuraamuksilla siihen, miten ovat vuorovaikutuksessa ympäristönsä ja muiden hahmojen kanssa. Kaikki tämä vie juonta eteenpäin kohti loppuhuipennusta. Teot ja toiminta ei ole riippuvainen millään tavalla dialogista, ja parhaimmassa tapauksessa dialogi vain täydentää toimintaa. (Friedmann 2014)

Draama etenee erilaisilla hahmojen välisillä konflikteilla. Juoni koostuu hahmojen välisistä konflikteista, ja usein nämä konfliktit sisältävät dialogia. Kun dialogi edistää juonta, se liittyy suoraan käsillä olevaan konfliktiin. Tämä ei tarkoita sitä, että dialogin tarkoitus on kuvailla juoneen kuuluvia yksityiskohtia ääneen, vaan auttaa katsojaa näkemään konfliktin etenemisen hahmojen välillä. (Cowgill 2005)

Konflikti voi tarkoittaa riitaa tai muuta yhteentörmäystä, ja yleisesti ottaen tarina päättyy, kun konflikti ratkaistaan. Mitä nopeammin tarina päättyy konfliktin tullessa ratkaistuksi, sen parempi. (Blacker 1986)

Konflikteilla tarkoitetaan yleisesti esteitä ja vastavoimia, jotka ilmaantuvat päähenkilön päämäärien tielle. Esteitä voivat olla ihmiset, eläimet tai luonnon olosuhteet. Vastavoimat taas estävät aktiivisesti päähenkilön tahtoa toteutumasta. Antiikin draamassa vastavoimat saattoivat olla ihmistä suurempia, kuten jumalia tai pelkästään Kohtalo. Myös ideologiat, aatteet, yhteiskunta tai tietty yhteisö voi toimia vastavoimina. (Aaltonen 2007)

3.3.1 The Fifth Element

The Fifth Element (suom. The Fifth Element – puuttuva tekijä) on ranskalainen tieteiselokuva vuodelta 1997. Ranskalaisuudestaan huolimatta elokuvassa puhutaan englantia, ja sen on ohjannut Luc Besson, jonka alkuperäiseen ideaan elokuva perustuu.

Tulevaisuuteen sijoittuvassa elokuvassa taksinkuljettaja Korben Dallas (näyttelijä Bruce Willis) joutuu mukaan konfliktiin, kun maapallon pelastajaksi lähetetty Leeloo-niminen avaruusolio (näyttelijä Milla Jovovich) putoaa hänen taksiinsa. Dallasin tehtävä on löytää neljä puuttuvaa elementtiä, joita Leeloon ohella tarvitaan Maan pelastamiseen.

Elokuvan konflikti on siis hyvien ja pahojen voimien välillä, ja päähenkilön tehtäväksi jää maailman pelastaminen. Päähenkilö on kuitenkin ns. vastahakoinen sankari, joka tarvitsee pienen tönäisyn ennen kuin suostuu ”lähtemään mukaan seikkailuun”.

Tönäisynä ja motiivina päähenkilölle toimii rakastuminen. Rakastuminen pitää tuoda esiin elokuvassa, sillä muuten katsoja ei ymmärrä päähenkilön tahtoa tunkea mukaan konfliktiin, joka ei muuten kosketa suoraan häntä.

Kohtauksessa, jossa rakastumisesta kerrotaan, on päähenkilö Korben Dallas ja hänen uskottu ystävänsä.

66B INT. KORBEN'S APARTMENT - DAY

The door slides back and the cat comes rubbing up against him, tail in the air.

KORBEN

Oh god. I forgot your food... I'm really sorry! How about a nice Thai nosh to apologize? How does that sound, huh?

The cat meows, appeased, just as the phone rings.

KORBEN

Hello?

FINGER (V.O.)

Hey bud... I'm waiting all day here.

KORBEN

Finger.. Man.. I'm sorry..listen.. I was on the way over but I had a fare fall into my lap.. Y'know one of those big fares you just can't resist...

FINGER (V.O.)

(suspicious)

So, just how big was this fare?

KORBEN

5'7", green eyes... Long legs... Great skin... Perfect...

Korben takes out a cigarette.

FINGER (V.O.)

Uh huh.. and I don't suppose you got the name of this... perfect fare...

KORBEN

(dreamy)

Leeloo...

The Fifth Element käyttää päähenkilön ystävää apuna kertomaan, että päähenkilö on rakastunut. Päähenkilö uskoutuu ystävälleen puhelimesta ihastumisestaan, jotta katsoja varmasti ymmärtää, miksi myöhemmissä kohtauksissa päähenkilö aiemman

vastahakoisuudensa vastaisesti lähtee seikkailuun. Rakastuminen toimii motiivina taustalla.

Uskotun hahmon käyttäminen on hyvin tyypillinen tapa kertoa katsojalle päähenkilön sisäistä maailmaa. Päähenkilö ei kuitenkaan voi puhua yksin, sillä se olisi hyvin vieraannuttavaa.

The Fifth Element kuitenkin on ratkaissut tämän ongelman lisäämällä päähenkilölle ystävän, jonka kanssa puhutaan puhelimesta. Ystävää *Fingeriä* ei nähdä ruudulla kertaakaan elokuvan aikana, hahmo on siis luotu olemaan päähenkilön ”uskottu” elokuvan alussa helpottamaan asioiden kertomista. Tämä on vain piirun verran parempi tapa kuin yksinpuhuminen, sillä vaikka käytännössähän päähenkilö puhuu yksin ruudulla, katsoja hyväksyy asian liitettyään sen ystävälle puhumiseen.

3.3.2 William Shakeaspeare's Romeo + Juliet

Elokvassa Romeo + Juliet rakastuminen kerrotaan ilman sanoja.

Romeo + Juliet on Baz Luhrmannin ohjaama moderni versio William Shakespearen näytelmästä Romeo ja Julia. Romeo + Juliet ilmestyi vuonna 1996 ja sen pääosia näyttelee Leonardo DiCaprio ja Claire Danes. Se on kuuluisasta tragediasta tehty romanttinen draama, joka kertoo kahdesta rakastavaisesta sukujen välisessä sodassa. Tämä sukujen välinen sota toimii elokuvan konfliktina, ja se vaikuttaa suoraan päähenkilöiden elämään.

Päähenkilöiden rakastuminen on koko elokuvan avainkohtauksia, sillä se toimii motiivina taustalla ja ajaa päähenkilöitä koko loppuelokuvan ajan.

Elokvassa käytetään runollista, Shakespearen aikaista kieltä huolimatta sen sijoittumisesta nykyaikaan. Kohtauksessa, jossa Romeo ja Juliet kohtaavat ja rakastuvat ei kuitenkaan käytetä lainkaan sanoja.

INT. BATHROOM. NIGHT.

Silent, underwater shot. Romeo's tranquil features submerged in a basin of water.

BEAT.

With a gasp, Romeo rises. A moment. His breathing calms. Then, smoothing water into his hair, he gazes into the bathroom mirror. He turns: The entire wall opposite the mirror, is a magnificent salt-water fish tank. Romeo, drawn by it's submarine beauty, leans against the fish tank. Applause echoes faintly through the bathroom speakers.

INT. BALLROOM. NIGHT.

As the applause dies, a dark-haired Latina Diva takes the spotlight. The band ease into the opening bars of a love ballad.

INT. BATHROOM. NIGHT.

As the music swells, Romeo watches a moustached catfish glide past a medieval castle. Suddenly, Romeo pulls away. Peering back at him through the castle is a pair of exquisitely beautiful angelic eyes. The Diva's first pure, aching beautiful notes soar. Confused, Romeo looks again. There is no mistake - it is a girl. Through a shimmering curtain of ribbon weed, two dark wide eyes, a childish nose and sumptuous full lips. Romeo pushes his face closer to the glass. The other face snaps abruptly away.

INT. POWDER ROOM. NIGHT.

CUT TO: Juliet, dressed as an angel, on the other side of the tank. We now realise that the girls' powder room and the boys' bathroom are divided by this watery wonder world. Juliet warily moves closer to the glass.

INT. BATHROOM. NIGHT.

Romeo leans his face against the glass. The love ballad builds.

SLOW TRACK: From Romeo's profile, in through the water, and...

INT. POWDER ROOM. NIGHT.

...out the other side, to find Juliet in profile, peering into the tank.

INT. BATHROOM. NIGHT.

Romeo presses his nose lightly against the glass.

INT. POWDER ROOM. NIGHT.

Juliet; a tiny smile.



Kuva 4: Romeo, Juliet, ja akvaario elokuvassa Romeo + Juliet.

Elokuvassa Romeo + Juliet rakastuminen luodaan ilman sanoja, mikä antaa katsojalle tilaa kehittää itse omat tulkintansa. Tulkintaa helpottaa totta kai fakta, että juoni on aika tunnettu jo alun perinkin ja katsoja osaa odottaa rakastumista, mutta elokuvantekijät ovat ottaneet myös huomioon uudet katsojat.

Kohtauksessa kuvataan pääosin päähenkilöiden kasvoja ja ilmeitä. Tällä tavoin katsoja ohjaillaan ns. päähenkilön pään sisälle tilanteessa. Katsoja tietää olevansa suurien asioiden äärellä, kun ne osoitetaan hyvin pienin elein.

Tämä yhdistettynä musiikkiin ja romanttiseen ympäristöön, sanoja ei tarvita eikä katsojille jää epäselväksi katselevatko Romeo ja Juliet yhdessä akvaariokaloja vai toisiaan lasin läpi.

4 LOPUKSI

Lähtiessäni kirjoittamaan ja tutkimaan asiaa, olin tietoinen, että joskus dialogia tarvitaan. Dialogin poisjättäminen on taiteellinen valinta siinä missä muutkin, eikä se sovi kaikkiin elokuvaan tai elokuvagenreihin. Joitain asioita on helpompi tuoda julki puheella kuin teoilla.

Esimerkiksi monologia tuskin pystyy korvaamaan millään, sillä sen käyttö elokuvassa yleensä palvelee jotain tiettyä tarkoitusta. On paljon taloudellisempaa laittaa sivuhenkilö kertomaan omasta menneisyydestään, kuin kuvata viiden minuutin pituinen takauma kesken jotain kohtausta. Tämä ei ole mielestäni ristiriidassa opinnäytetyön aiheen kanssa, vaan koen, että dialogin tärkeys ja sen vähäinen käyttö kulkevat käsi kädessä.

Tarkoituksena oli tutkiskella hieman tapoja millä muut elokuvantekijät ovat korvanneet dialogia. Koen tämän jatkumoksi sille ajatustyölle, jota kävin itse läpi tehdessäni lyhytelokuvia opiskeluaikana.

Lyhytelokuvissa pystyy helpommin jättämään dialogin pois perustellusti, sillä lyhyt kesto mahdollistaa elokuvan toimimisen jopa yhden pienen idean varassa. Mitä pidempi kesto, sitä enemmän elokuva tarvitsee sisältöä.

Dialogittomuuden tutkiminen on rohkaissut itseäni miettimään vaihtoehtoisia keinoja tarinan kertomiseen, ja rohkaisee toivottavasti myös muita.

LÄHTEET

Alun lainaus: Charlie Boroughs (<http://www.raindance.org/5-ways-movies-replace-dialogue/> katsottu: 16.11.2014)

Aaltonen, Jouko 2007. Käsikirjoittajan työkalut : Audiovisuaalisen käsikirjoituksen tekijän opas. Suomalaisen Kirjallisuuden Seura. Helsinki.

Blacker, Irwin R. 1986. The Elements of Screenwriting. Longman

Busch, David D. 2006. The Short Screenplay : Your Short Film from Concept to Production. Cengage Learning

Caldwell, Thomas 2011. Film Analysis Handbook: Essential Guide to Understanding, Analyzing and Writing on Film. Insight Publications

Cowgill, Linda J. 2005. Writing Short Film : Structure And Content for Screenwriters. Lone Eagle Publishing Company

Epson, Alex 2002. Crafty Screenwriting: Writing Movies That Get Made

Friedmann, Anthony 2014. Writing for Visual Media. CRC Press

Nash, Patrick 2012. Short Films : Writing The Screenplay. Kamera Books

Parker, Philip 2006. The Art And Science of Screenwriting. Intellect Ltd

Truffaut, François 1967. Hitchcock

Wells, Paul 1998. Understanding Animation. Routledge

Jeff Staffordia artikkelissa <http://www.tcm.com/this-month/article/1085%7C0/A-Fistful-of-Dollars.html> (viitattu 27.11.2014)

Kuva 1: sivustolta <http://kissthemgoodbye.net/movie/> (viitattu: 4.12.2014)

Kuva 2: <http://sprocketreviews.files.wordpress.com/2012/05/melancholia.jpg> (viitattu: 23.11.2014)

Kuva 3: <http://img834.imageshack.us/img834/2259/xvg6.png> (sivulta <http://www.best-movies.info/viewtopic.php?f=30&t=5510>) (viitattu 27.11.2014)

Kuva 4: <http://samantharichardsblog.wordpress.com/2014/03/11/symbols-i-relate-to->