

Opinnäytetyö (AMK)

Medianomi - Elokuva

2020

Satu-Lotta Rannisto

USKOTTAVA WORLDBUILDING SCIFI ELOKUVISSA

– case study iHuman

Satu-Lotta Rannisto

USKOTTAVA WORLDBUILDING SCIFI ELOKUVISSA

- Case-Study iHuman

Worldbuilding eli fiktiivisen maailmanrakennus on osa käsikirjoitusprosessia, jota käytetään erityisesti scifi- ja fantasiateoksissa. Worldbuildingin tarkoitus on tukea tarinaa ja esitellä ympäröivää maailmaa, tehden elokuvasta samaistuttavan ja immerstiivisen kokemuksen. Worldbuilding rakentuu tarinan merkittävien osien identifioinnista, niiden kehittämisestä, taustatutkimuksesta ja kaiken loogisesti yhteen liittamisestä.

Opinnäytetyössä tutkin scifi elokuvien worldbuildingia ja maailman muodostumista uskottavaksi eri työkaluin. Esittelin työssä taiteellisen opinnäytetyöni, scifi lyhytelokuvan (iHuman) ja sen maailmanrakennus prosessin. Koska rakensimme maailman ilman aikaisempaa kokemusta, tutkin jälkikäteen muiden käsikirjoittajien ja kirjailijoiden tapoja lähestyä worldbuildingia saadakseni perspektiiviä. Opinnäytetyön tarkoitus oli pyrkiä selvittämään näiden näkökulmien periaatteet, sekä vahvuudet ja heikkoudet.

Hankin tietoa useammalla eri menetelmällä, joista kantava oli kvalitatiivinen tutkimusmuoto Case-Study, jonka kohde oli iHuman. Menetelmän tarkoitus oli antaa aiheita analysoida ja pohtia maailmanrakennusta, ennemmin kuin antaa yleispäteviä vastauksia tutkimuskysymykseen. Käytin myös sekundäärisiä tutkimusmenetelmiä syventyessäni kirjallisuuteen ja taltioituihin haastatteluihin ja luentoihin.

Tutkimus toi esille samankaltaisia ajatuksia ja metodeja lähestyä worldbuildingiä, kuitenkin viitteellisin eroin. Toiset vannottivat tarkan ja perusteellisen maailmanrakennuksen nimeen, kun taas toiset keskittyivät vain muutamiin rakenteisiin ja panostivat niihin aikaa. Tarkoituksen mukaisesti löysin ajatuksia pohdittavaksi, sekä analysoitavaksi ja lopputuloksena syntyi tutkiva opas worldbuildingin syövereihin.

ASIASANAT:

scifi, Science Fiction, worldbuilding, maailmanrakennus, elokuva

BACHELOR'S | ABSTRACT

TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Film

2020 | 48 of pages

Satu-Lotta Rannisto

CONVINCING WORLDBUILDING IN A SCIFI FILM

- Case-Study iHuman

Worldbuilding is the process of creating a fictional world and especially used in the creation of sci-fi and fantasy pieces. The purpose of worldbuilding is to help support the story and introduce the viewers to the world, to make the movie more relatable and to produce an immersive experience. It is built on identifying significant parts of the story, developing them, background researching and logically connecting them to everything.

In my thesis I'm exploring the worldbuilding in sci-fi movies and how to make it more believable through various tools. In this thesis I've presented my final artistic thesis, the sci-fi short movie; iHuman, and its worldbuilding process. Since we created the world without any previous experience, after it was done, I studied other writer's approach to worldbuilding, to understand it better and to gain more perspective. The Purpose of this thesis is to try and understand their principles, as well as their weaknesses and strengths.

I used various research methods, of which the most significant one was a qualitative case study on iHuman. The method's purpose was to rather give more subjects to be analyzed and thought of, than to give universal answers to the research questions. I also used secondary research methods as I dived deeper into the literature, recorded interviews and lectures on the topic.

The research presented similar thoughts and methods to approach worldbuilding, but with subtle differences. Some swore in the name of precise and thorough worldbuilding, while others focused on only a few structures and invested time in them. Appropriately I found ideas and thoughts to think of and analyze, and the result gave birth to exploratory guide to worldbuilding.

KEYWORDS:

sci-fi, Science Fiction, worldbuilding, Film

SISÄLTÖ

KÄYTETYT LYHENTEET TAI SANASTO	5
1 JOHDANTO	6
2 VALMISTELUT	8
2.1 iHuman	8
2.2 Käsikirjoitus	9
2.2.1 Scifi ja sen alalajit	10
2.3 Maailmanrakennuksen peruspilarit	13
2.3.1 Perustiedot	16
2.3.2 Maantiede	17
2.3.3 Kansa	19
2.3.4 Sivilisaatio	22
2.3.5 Teknologia, taikuus ja aseet	27
2.3.6 Talous	34
2.3.7 Poliittikka	35
2.4 Konseptitaide	37
3 KÄYTÄNNÖN TOTEUTUS JA HAASTEET	42
4 LOPPUTULOS JA YHTEENVETO	48
LÄHTEET	50

KÄYTETYT LYHENTEET TAI SANASTO

Avaruusolento invaasio	Sub-genre, jossa alienit hyökkäävät maahan
Avaruuslänkkäri	Lännenelokuva tyylinen avaruusseikkailu
Avaruusoppera	Saippuasarjamainen avaruusseikkailu
Dystopia	Kauhukuva yhteiskunnasta
Hard Magic	Taikasysteemi, jossa taikuudella on selkeästi määritellyt säännöt
Hard scifi	Reaalimaailman tieteillä todistettu scifi
High end sci-fi	Korkeatasoinen scifi, joka näyttää kalliilta
Kyberpunk	scifi sub-genre, dystooppinen tulevaisuuskuva, jossa on merkittävässä osassa alamaailma ja kehittynyt teknologia.
Scifi	Science Fiction eli tieteisfiktio. Genre, joka keskittyy tieteisiin ja tulevaisuuteen.
Soft Magic	Taikasysteemi, jossa taikuudella ei ole selkeästi määriteltyjä sääntöjä
Soft Scifi	Tieteellä ei ole reaalimaailmaan pohjautuvaa selitystä scifissä
Sub-genre	Jonkin genren alalaji
Utopia	Yhteiskunnan ihannekuva
Worldbuilding	Fiktiivisen maailman rakentaminen

1 JOHDANTO

Worldbuilding eli fiktiomaailmanrakennus, on osa elokuvan käsikirjoittamista, minkä tarkoitus on tukea tarinaa ja avata sen ympärillä olevaa maailmaa. Johdonmukainen ja monivivahteinen maailma kertoo sivutarinoita yhteiskunnasta, jossa päähenkilö seikkailee. Hyvä worldbuilding antaa kuvan asetelmasta, johon laskeudumme katsoessamme elokuvaa. Heikko worldbuilding herättää kysymyksiä ja hämmennystä katsojassa. Elokuvan immersio hajoaa, eikä katsoja tiedä, mihin pitäisi keskittyä.

Scifi eli Science Fiction (Tieteisfiktio) on genre, joka käsittelee tieteen ja tekniikan vaikutusta yhteiskuntaan ja ihmisiin fiktiivisten tarinoiden kautta. Perinteisiä teemoja ovat tulevaisuus, uudet teknologiset innovaatiot, avaruus ja aikamatkat. (Wikipedia 2020) Scifin kautta on vuosien varrella käsitelty vaikeitakin asioita ja pohtinut vaihtoehtoisia tulevaisuuksia ihmiskunnalle. Scifillä halutaan vaikuttaa ja tehdä muutosta.

Elokuvan maailmanrakennus on merkittävä osa scifi elokuvien tuotantoprosessia. Tarinat sijoittuvat kuvitteellisiin maailmoihin, joiden rakentamisessa piilee vaaroja epäonnistua. Tässä opinnäytetyössä sukellan scifi elokuvien maailmanrakennukseen. Käsittelen taiteellisen opinnäytetyöni (iHuman) maailman uskottavuutta ja rakennusprosessia. Sen lisäksi käyn läpi maailmanrakennuksen peruspilarit. Jokaisella kirjoittajalla ja ohjaajalla on oma tyylinsä työskennellä ja tarkoitukseni on antaa vaihtoehtoja työstöprosessiin. Niin scifi- kuin reaali maailmoja voidaan tutkia erilaisten peruselementtien kautta, ja tässä työssä käytän seuraavanlaista jaottelua: maantiede, kansa, sivilisaatio, teknologia, talous ja politiikka (Rowley 2020). Esittelen jokaisesta elementistä pääpiirteet ja kysymykset, joihin vastaamalla maailman alkaa hahmottua.

Hankin tietoa useammalla eri menetelmällä, joista kantava on kvalitatiivinen tutkimusmuoto Case-Study. iHuman on Case-Studyn kohde, missä tutkin scifi elokuvan worldbuildingiä. Menetelmän tarkoitus on antaa aiheita analysoida ja pohtia maailmarakennusta, ennemmin kuin yleispäteviä vastauksia tutkimuskysymykseen. Käytän myös sekundäärisiä tutkimusmenetelmiä käyttäessäni kirjallisuutta ja taltioituja haastatteluja ja luentoja tietolähteenäni.

Opinnäytetyöni tavoite on koostaa ohjeita ja huomioita prosessista: uskottava worldbuilding. Nämä pätevät myös muissakin genreissä, mutta valitsin scifin tutkimuskohteeksi vahvistaakseni osaamistani scifi elokuvien tekijänä. Tämä

opinnäytetyö on kaikille niille ohjaajille ja käsikirjoittajille, jotka aikovat rakentaa kokonaisen maailman elokuvalleen ja haluavat sen olevan enemmän kuin mikä tahansa maailma tarinan ympärillä.

2 VALMISTELUT

Elokuvan esituotanto on pitkä prosessi. Ennen kuin kannattaa tarttua worldbuildingiin, tarina ja juoni on hiottava toimivaksi. Vaikka worldbuildingin ja tarinan on soinnuttava puolin ja toisin yhteen, worldbuilding on ensisijaisesti tukemassa tarinaa. Heikko tarina jättää upeasti rakennetun maailman kylmäksi ja upea tarina epäjohdonmukaisessa maailmassa on ajanhaaskausta. Kappaleessa Valmistelut esittelen taiteellisen opinnäytetyöni tarinan, avaan käsikirjoitusprosessia, esittelen sciifiä genrenä, autan alkuun maailmanrakennusprosessissa sekä pohdin, saavutettiinko taiteellisessa opinnäytetyössäni uskottava maailma.

2.1 iHuman

iHuman on ohjaamani taiteellinen opinnäytetyö. Elokuva on 15 minuuttinen dystooppinen sciifi, jonka kansalaisia koettelee ylikansoittuminen ja nälänhätä. Käsittelen elokuvan kautta worldbuildingiä ja analysoin, kuinka hyvin onnistuimme rakentamaan elokuvan maailman ilman syväluotaavaa tutkimusta maailman rakennukseen.

iHuman sijoittuu vaihtoehtoiseen todellisuuteen, jossa sodat on sodittu, mutta ylikansoittuminen ja nälänhätä koettelee kansaa. Vapaus on vieras käsite ja luokkaerot ovat suuret, mitä maailman krediittijärjestelmä tukee. Vain arvostetut ja yhteiskuntaa hyödyttävät yksilöt voivat nauttia pienistä vapauden rippeistä, joita on jäljellä. Maailmaa johtaa EUn kaltainen valtioiden yhtymäliitto, joka alun perin muodostui neuvotteluissa kolmannen maailmansodan välttämiseksi. Liittoa ja nykyistä maailmanlaajuista johtoelintä kutsutaan Maailman Hallitukseksi. Isot korporaatit ovat saaneet myös valtaa yhteiskunnassa. Laajimmalle alueelle levittäytynyt yhtiö, Lemon, on iso teknologia- ja vähittäistavarakauppajätti, joka vaikuttaa jokaisen kansalaisen päivittäiseen elämään.

Synopsis

Elokuva lähtee liikkeelle, kun Lemon-yhtiön Suunnittelija esittelee maailmanlaajuisessa lähetyksessä heidän kaiken mullistavan uutuustuotteensa iHumanin. Laitteen on tarkoitus pelastaa ihmiskunta ylikansoittumiselta ja tarjota vapautta kansalle uuden elämän muodossa. Kaikki saavat mahdollisuuden ladata mielensä Lemon-yhtiön rakentamaan pilvipalveluun, jossa voi elää vapaata, rajoituksetonta elämää, kuitenkin

krediittilimiittinsä rajoissa. Joa, elokuvan päähenkilö, herää aamulla kapselistaan taloälyn herätykseen, hakeakseen Lemon-yhtiön tarjoaman iHuman laitteen. Hän matkaa läpi ihmistungoksen ja saapuu avaraan puhtaanvalkoiseen Lemon-kauppaan. Tilassa kaikuu uutuustuotetta mainostavat lauseet. Hetken jonotuksen ja vaivaantuneen korkealuokkaisen ihmiskohtaamisen jälkeen Joa on matkalla kotiin. Jokunen muukin on jo noutanut pakettinsa ja availee niitä kapselissaan. Joa avaa paketin hartaasti. Kun laite aukeaa, hän selaa nopeasti alas, valitsee perustason ja klikkaa ”Hyväksy”. Hänellä on kiire päästä kokeilemaan mitä on tuo Vapaus. Joa laittaa paketissa tulleet napit korvilleen ja asettuu makuulle. Yhtäkkiä hän on loputtomassa valkoisessa tyhjiössä ja hänen vaatteensa ovat vaihtuneet valkoiseen asuun. Ympäri latautuu muita ihmisiä. Joka puolella näkyy ihmetteleviä ja innostuneita ilmeitä. Asia ei kuitenkaan ole aivan sitä miltä näyttää. Oikeassa maailmassa kapseleissa, sohvilla ja sängyillä makaa elottomia ihmisiä. Elintoiminnot ovat pysähtyneet ja kasvoille on jähmettynyt vieno hymy. Lemon-yhtiön työntekijät kantavat ruumiit pois ja kuljettavat ne rekoilla tehtaisiin, jossa niistä prosessoidaan rikkaille ruokaa. 90% kansasta on kuollut ja ylikansoittuminen on selätetty. Ihmiskunta on pelastettu. Samaan aikaan pilvipalvelussa Joa yrittää turhautuneena näpytellä iHuman laitetta päästäkseen pois. Maailman Hallituksen presidentti herää lepotuoliltaan ja ottaa iHumanin napit korviltaan. Hän edustaa korkeampi-arvoisia, eikä näin ollen ole menehtynyt. Presidentti nauttii aamiaista verenpunaisessa mekossaan, valkeassa ruokasalissa. Hän ei kykene koskemaan tahnaan, sillä hän tietää, mitä se sisältää. Presidentti kohottaa katseensa ja toteaa: ”Teimmekö nyt oikein?”. Pöydän toisessa päässä seisoo Suunnittelija, joka kallistaa päätään ja toteaa: ”Heillä oli vapaus valita:”. Presidentti huokaisee ja jää tuijottamaan eteensä epäröivästi. Joan iHuman laite on unohtunut kapseliin ja vilkuttaa vähäistä akkua, kunnes lopussa sammuu kokonaan.

2.2 Käsikirjoitus

Ensin on ajatuksia ja tuntemuksia jostain, joka vähitellen muodostuu ideaksi, ja joka konkretisoituu sanoiksi, ja jotka muodostuvat lauseiksi ja ymmärrettäviksi kokonaisuuksiksi, joilla on keskinäinen yhteys. Se on käsikirjoitus.

iHuman on Niko Sjöholmin novellista inspiroitu lyhytelokuva, joka ottaa vahvasti kantaa potentiaalsiin yhteiskunnallisiin ongelmiin. Novelli on vain pala elokuvaa. Se on elokuvan ensimmäinen kohta, jossa Suunnittelija esittelee iHuman laitteen. Lyhyt hetki

mielenkiintoisesta maailmasta oli kutkutteleva ja täynnä mahdollisuuksia. Halusin tietää lisää. Mitä sitten tapahtuu? Lähdimme yhdessä työstämään Sjöholmin kanssa elokuvan käsikirjoitusta ja pohtimaan vaihtoehtoisia jatkumia. En halunnut ohjata häntä liikaa mihinkään suuntaan ja annoin toiveita vain katsojan reaktiosta ja tunteista. Meitä molempia inspiroi Netflixin alkuperäissarja Black Mirror. Sarja koostuu yksittäisistä tunnin mittaisista scifi elokuvista, jotka käsittelevät teknologian mahdollisia negatiivisia ja positiivisia vaikutuksia ihmisiin. Moni innovaatio osoittautuu aluksi positiiviseksi ja elämää helpottavaksi, mutta lopulta selviää niiden todellinen luonne. Halusin tehdä elokuvan, joka puhuttelee katsojaa ja saa kyseenalaistamaan toimintaansa ja valitsevan yhteiskunnan olemusta. iHumanilla on siloteltu pinta, jonka alla on syvempi merkitys ja melko ruma totuus.

Jotta käsikirjoituksesta hioutuu mestariteos, tulee ymmärtää sen merkitys sekä rakenne. Käsikirjoitus on ensisijaisesti työryhmän työväline, ohjekirja elokuvan rakentamiseen. Voidaan ajatella, että käsikirjoitus on elokuvan punainen lanka, mutta se ei sisällä jokaista yksityiskohtaa, jotka tullaan näkemään elokuvassa. Sen pohjalta käsikirjoittaja ja ohjaaja tai vain ohjaaja työryhmän kanssa suunnittelee elokuvan maailman. Syntyy erillisiä dokumentteja elokuvan maailmasta, jotka ovat kuin pieniä lisäohjekirjoja ja niiden tarkoitus on auttaa syvemmälle.

2.2.1 Scifi ja sen alalajit

”Genre on taiteellinen, musikaalinen tai kirjallinen kategoria, joka yhdistää tiettyjä tyylejä, muotoja ja sisältöä.” (Reich 2017)

Genren valinta vaikuttaa elokuvan maailmanrakennukseen. Genreä tai sub-genreä eli alalajia valitessa on hyvä pitää mielessä, että se tuo mukanaan raamit hahmoille, tarinalle, juonelle ja universumille, mihin elokuvan tapahtumat sijoittuvat. (John Reich 2017) iHumanin genre oli selvä jo ennen käsikirjoitusta. Halusin tehdä scifi elokuvan, sillä kyseisen genren elokuvia ei ole toteutettu Suomessa monia, eikä se ole helpoimmasta päästä toteuttaa. Hain haastetta viimeiseen koitokseen. Esituotannossa elokuva muovautui High End Scifiksi ja toi omat haasteensa. Kerron niistä kappaleessa Käytännön toteutus ja haasteet.

Elokuvat heijastelevat omaa aikaansa. Eivät ehkä visuaalisesti, mutta teemat ja sanoma viittaavat suoraan ajankohtaisiin ongelmiin tai vallitseviin yhteiskuntamalleihin, joihin

halutaan muutosta. Tavoittelin mielenkiintoista ja yllättävää tarinaa vaihtoehtoisessa todellisuudessa kaikkine hienouksineen, ja scifi kantaaottavana ja muutoksenhaluisena genrenä oli paras valinta tukemaan tätä.

Vaikka elokuvan konsepti eli tarina ja sanoma ovat selkeät, niin kuin iHumanilla: ”Ihmiskunta on tuhoon tuomittu, joten tapetaan kaikki vähäosaiset ja hyödyttömät ja ruokitaan niillä kansa”, se ei määrittele, miten elokuvassa tullaan aihetta käsittelemään tai miltä se näyttää. iHumanin ei olisi tarvinnut olla scifi elokuva. Saman tarinan olisi voinut kertoa esimerkiksi kauhuelokuvana mässäillen ihmislihalle ja verellä tai komediana naureskellen ja ivailen ihmisten tyhmyydelle, ilman futuristista aspektia. Kumpikin vaihtoehto olisi tehnyt tarinasta täysin eri sävyisen.

Genreä ei kannata ottaa itsestäänselvyytenä ja vähätellä sen painoarvoa. Tarkkaan harkittuna se voi olla merkittävä tekijä sekä kaupallisesti, että vahvistaen elokuvan merkityksellisenä ja aikaa kestäväksi teoksena. Kun elokuvalla valitaan genre, kannattaa pohtia sen viestiä ja mitä sillä halutaan saavuttaa. Mikä on elokuvan kohdeyleisö ja kuinka suuri kaupallinen huomio halutaan? (Miyamoto 2018)

Scifi maailmaa voi lähestyä kahdella tavalla: perustuuko elokuvan maailma meidän reaali maailmamme tieteisiin vai ei, eli onko kyseessä Hard vai Soft Scifi. Jos tarina sijoittuu mahdolliseen tulevaisuuteen ja sen teknologia ja luonnon ilmeneminen ovat selitettävissä nykyisen tietämyksen ja ennustettavan kehityksen perusteella, on elokuva silloin Hard Scifiä. Jos taas maailman tieteet eivät ole todistettavissa meidän reaali maailmamme tieteillä, on se Soft Scifiä. (Wikipedia 2020; Cuebon 2018) Soft Scifi todennäköisesti sisältää aina joitain meillekin tuttuja tieteen ilmiöitä, mutta näiden kahden suunnan yhdistämisessä on oltava tarkkana, ettei katsoja hämmenny ja kiinnitä elokuvan aikana huomiota epäolennaisiin asioihin, esimerkiksi siihen kuinka aseet toimivat mekaanisesti. On tärkeää, että katsoja vakuuttuu elokuvan maailmasta, eikä ala kyseenalaistamaan sitä. Epäloogisuus hajottaa immersion ja elokuvan illuusio murtuu.

Soft Scifi ei kuitenkaan tarkoita sitä, että maailmaan voi keksiä mitä tahansa elementtejä selittämättä niitä. Kuten, Doug Chiang, Star Wars: The Phantom Menacen konseptitaiteesta vastannut totesi: ”I’ve found that you should avoid making things up without anchoring them to a strong foundation based in the world history.” (Hanson 2004)

Vaikka asiat eivät pohjautuisikaan meidän reaali maailmaamme, pitää niillä olla jokin pohja. Mistä nämä asiat ovat syntyneet ja miksi? Miten ne vaikuttavat ympärillä asioihin? iHuman -laitteella on vahva pohja elokuvan maailman historiassa. Jos maailma ei olisi

ollut ylikansoittunut, eikä populaation määrän kasvu olisi uhannut viedä ihmiskuntaa tuhoon, ei laitetta olisi välttämättä koskaan kehitetty.

iHuman on sekoitus useampaa scifin alalajia. Maailma sijoittuu vaihtoehtoiseen todellisuuteen, joka on jo yksi alalaji ja keskittyy spekulatiiviseen evoluutioon eli vaihtoehtoisen evoluution ja poliittisten rakenteiden muutokseen. Toiseksi iHuman on dystopia. Maailma, jossa elokuvan päähenkilö Joa elää, on dystopia. Ihmisiä on liikaa, tilaa on liian vähän, ruoka on jo kauan sitten loppunut ja ravinto on jotain synteettisesti tuotettua mössöä. Ei yksityisyyttä, ei yksilönvapautta. Lemon-yhtiön tarjoama pilvipalvelu, johon iHuman -laitteella pääsee, edustaa utopiaa. Kaikkien haaveilemaa elämää. Kolmanneksi iHumanissa on viitteitä kyberpunkista. Kyseinen alalaji yhdistää huipputeknologiaa ja yhteiskuntarakenteita. Ominaista kyberpunk maailmalle on hakkerit, tekoäly, korporaatiot ja kyborgit. Hahmot ovat kaukana ihanteellisista hahmoista ja maailma on synkkä. (Wikipedia 2020) iHuman sisältää kyberpunkin olennaisimman ajatuksen, mutta katsojan ei haluttu heti ymmärtävän, että kyseessä on synkkä ja armoton maailma, joten pintaa siloteltiin hieman. Lemon-yhtiö on iso korporaatio, jonka johdossa oleva Suunnittelija on androidi. Yhtiö hakkeroi iHuman -laitteen avulla ihmisten mielet ja sammuttaa ne. Jokaisella laitteella on oma tekoälynsä, niin kapselilla, jossa päähenkilö asuu, kuin iHuman -laitteella. Päähenkilö ei ole ihannehahmo, mutta ei myöskään ihan sietämätön. Joa edustaa tavallista kansaa, ketä tahansa meistä. Elokuvassa on myös visuaalisia viitteitä kyberpunkista. Neonvaloja, graafisia linjoja sekä jatkuva hieman harmaa sumuinen sää. Merkittäviä kyberpunk elokuvia ovat Blade Runner, Matrix ja Total Recall. Alalaji on alkanut nostaa päätään myös sarjojen maailmassa. Uusin tulokas on Altered Carbon.

Tähän ei kuitenkaan lopu scifi alalajien kirjo. Kaikkien tuntemat Star Wars ja Star Trek edustavat avaruusopperaa. Kyberpunk ei ole ainut "punkki". Muita tunnettuja scifi punkkeja ovat steampunk ja dieselpunk, joiden nimistäkin voi jo päätellä, millainen teknologia pyörittää elokuvien yhteiskuntaa. Ja entä avaruuslänkkärit ja avaruusolento invaasiot? Sitä ei myöskään aina tule tajunneeksi, että supersankarielokuvat ovat myös scifi elokuvia.

2.3 Maailmanrakennuksen peruspilarit

“Hyvä kirjailija voi luoda elävän, hengittävän maailman tarinalleen, kutsua lukijan toiseen maailmaan ja saada meidät potemaan koti-ikävästä paikkaan, jossa emme ole edes koskaan käyneet.” (Rowley 2020)

Miksi Hero’s Journey ei ole tarpeeksi? Miksi hyvä tarina ja juoni eivät riitä? Worldbuildingin tarkoitus on tukea tarinaa ja tehdä siitä paremman. (Ward 2019) Elokuvassa esiintyvien henkilöiden teot ja aatteet perustuvat johonkin, mutta mihin? Maailma alkaa rakentua pala palalta käsikirjoituksen syntyessä, mutta se ei vielä tee maailmasta yhtenäistä ja houkuttelevaa. ”Jos mietitään omaa yhteiskuntaamme ja sen rakennetta, hyvä worldbuilding sisältää kaikki samat elementit, kuitenkin omanlaisellaan twistillä” (Ward 2019). Ward on jollain tavalla oikeassa. Kun kaikki tarvittavat palaset löytyvät ympäriltä, hahmojen päätökset voidaan loogisesti perustella ympäröivällä maailmalla. Toimiva ja mielenkiintoinen maailma vahvistaa katsojan mahdollisuutta samaistua hahmoihin ja yhteiskuntaan. Katsojasta tulee osa elokuvan kansaa. Kuvitellaan tarina, jossa päähenkilö seikkailee kyberpunkmaailmassa ja yrittää selviytyä päivästä toiseen. Isot korporaatit johtavat yhteiskuntaa ja köyhemmät elävät surkeissa oloissa. Kun katsoja voi aistia ja ymmärtää luokkaerojen vastakkainasettelun ja tuntee hahmojen asenteet systeemiä kohtaan, kaikki tarinan maailmassa alkaa vaikuttaa todelliselta. Illuusio on rikkoutumaton.

”Arkkitehtuuri on elokuvan esi-isä siirryttäessä todellisesta kuviteltuun ympäristöön, tuoden katsojan uuteen maailmaan, uuteen ulottuvuuteen.”

– Sergei Eisenstein (Hanson 2004, 11)

Hyvää tarinaa ja hahmoja ei kuitenkaan kuulu vähätellä ja jättää toissijaiseksi. Molemmat vaativat vankkumattoman perustuksen ja vahvaa laskelmointia, jotta ne ovat kestäviä ja toimivia ja välittävät kaiken potentiaalinsa kuluttajalle. Tarkkaan suunniteltu tarinan, hahmojen, juonen ja maailman symbioosi vahvistaa illuusiota.

Monet tekijät, kuten Michael Rowley ja Matthew Ward ovat kirjottaneet ohjeita worldbuildingistä. Ei ole kuitenkaan täydellistä ohjenuoraa täydelliseen maailman rakennukseen. On joitain kysymyksiä, joihin jokaisen tulee jossain pisteessä vastata, mutta on myös kysymyksiä, jotka eivät ole tarinan kannalta lainkaan välttämättömiä. Ward kehottaa aloittamaan välttämättömistä, ja sen jälkeen lisäämään uusia elementtejä. (Ward 2019)

Molemmat kirjailijat puhuvat kahdesta tyylistä luoda maailma: Outliner eli Suunnittelija ja Pantser eli Lennostakeksijä. (Ward 2019; Rowley 2020)

Suunnittelija

Suunnittelija etsii tarinan avainelementit ja lähtee työstämään niitä. Hän tutkii elementtien suhdetta toisiinsa ja tarkastelee mahdollisia ongelmia. Hän haluaa minimoida itse tarinaa kirjoittaessa vastaan tulevat ristiriidat ja antaa kaiken huomionsa juonen kehittämiseksi. (Ward 2019)

Lennostakeksijä

Lennostakeksijä ideoi ja luo maailmaa kirjoittaessaan tarinaa. Hän luonnostelee tarinan ja juonen yhdeltä istumalta alusta loppuun enempää miettimättä ja välittämättä epäkohdista. Vasta sen jälkeen hän lähtee purkamaan ongelmia. Vaikka Suunnittelijan metodi hahmotella maailma ongelmattomaksi ennen juonta, kuulostaa isotöiseltä, Lennostakeksijän metodi on paljon hitaampi prosessi. Hän saattaa käyttää paljon aikaa elementtien yhteen sovittamiseen ja monen työtunnin jälkeen tajuaa, ettei niitä edes voi saada mitenkään toimimaan. (Ward 2019)

Ei ole oikeaa tai väärää tapaa tuottaa toimivaa tarinaa maailmoineen. On tärkeää löytää oma metodi saavuttaa lopputulos, jota tavoittelee. (Ward 2019) Suunnittelijan menetelmä saattaa viedä keskittymisen pelkästään maailmaan, niin että hahmot ja juoni jäävät mitään sanomattomiksi. Ei riitä, että käy vuoropuhelua maailman elementtien välillä, tulee myös käydä vuoropuhelua tarinan ja maailman välillä.

Toisinaan iHumanin maailmaa rakennettiin suunnittelemalla ja toisinaan ideoita kimpoili lennosta. Prosessi ei ollut mitenkään systemaattista ja hallittua. Osa maailman rakenteista sai kohtuuttoman paljon huomiota ja osa jäi ilman. Lyhytelokuvaa varten ei välttämättä tarvitse luoda kokonaista universumia, eikä iHumania varten varsinkaan, mutta muutamat merkittävät tekijät jäivät epäselviksi ja niistä kerron tulevissa kappaleissa.

Outlinerin ja Pantserin lisäksi Ward puhuu kahdesta eri työkalusta synnyttää ideoita: luomalla niitä tai järjestelemällä niitä. (Ward 2019)

Ideoiden LUONTI

Ward ei tässä tarkoita itse ideoiden luomista, vaan netistä löytyviä generaattoreita. Generaattorit ovat ohjelmoituja työkaluja, jotka nappia painamalla tuottavat randomisoituja ideoita algoritminsa mukaan. Tunnettuja generaattoreita ovat esimerkiksi Seventh Sanctum, joka tarjoaa valmiita ideoita tarina konsepteista maagisiin aseisiin ja Fantasy Name Generator, jossa on yli tuhat erilaista fantasia-aiheista nimigeneraattoria. Hän ei esittele tätä metodia kannustaen käyttämään sitä sellaisenaan. Generaattorit ovat potentiaalisia inspiraation lähteitä. Jos heittää valmiin generaattorilla toteutetun taikasysteemin maailmaan, pitää valmistautua siihen, että se saattaa hajottaa jotain. (Ward 2019) Esimerkiksi jos iHumanin olisi haluttu lisätä taikasysteemi ja ajan säästämiseksi olisi käytetty generaattoria, mahdollinen ongelma olisi saattanut olla taian hinta. Minusta uskottava taika ei vain synny tyhjästä ja sen takia taikat vaativat materiaa toimiakseen. Fantasiatarinoissa taian käyttöön tarvitaan orgaanisia komponentteja, mikä ei toimi iHumanin maailmassa. Moni kasvilaji ja luonnonvara on joko uhanalainen tai kokonaan käytetty loppuun maapallolta. Wardkin (2019) suosittelee ottamaan paloja generaattorin ideoista ja käyttämään niitä keinona katsoa oman laatikon ulkopuolelle. Näin saattaa syntyä jotain ei niin itsestään selvää.

Ideoiden JÄRJESTELY

Ideoiden järjestelemiseen on erilaisia digitaalisia työkaluja, jotka tarjoavat valmiita pohjia ja sovelluksia ideoiden organisointiin. Ward suosittelee palveluita ja mainitsee esimerkiksi Evernote -nimisen nettisivun. Hän kuitenkin toteaa kynän ja paperin ajavan saman asian ja olevan ehkä jopa parempi. (Ward 2019) Ainakin omakohtaisesti ideoiden listaaminen satunnaisesti paperille on vapauttavaa, eikä tuo minkään näköisiä rajoitteita. Kun ideat ovat paperilla, niitä on helppo tutkia ja järjestellä. Jos joku idea osoittautuu huonoksi, sen voi vain vetää yli. Vapaamuotoisen järjestelyn jälkeen kannattaa alkaa jäsenellä tarkemmin muodostaen kokonaisuuksia (Ward 2019).

Wardin ydinidean voi kiteyttää kolmeen kohtaan:

1. Löydä avainideat
2. Täytä ne muilla ideoilla
3. Ja mieti jatkuvasti syitä ja seurauksia muihin maailman osasiin

The Ultimate Worldbuilding Template

Michael Rowley (2020) on koonnut kaavakkeen yhdessä, kirjailijoita tukevan alustan, Reedsyn kanssa, minkä avulla on helpompi hahmottaa maailman kokonaisuuksia. The Ultimate Worldbuilding Template koostuu seitsemästä eri peruspilarista:

- PERUSTIEDOT
- MAANTIEDE
- KANSA
- SIVILISAATIO
- TEKNOLOGIA, TAIKA JA ASEET
- TALOUS
- POLITIIKKA

Jokainen aihealue sisältää kysymyksiä ja teemoja, joihin voi vapaamuotoisesti vastata. Vasta aloittelevalle maailman rakentajalle tämä on loistava työväline päästäkseen alkuun (Michael Rowley 2020). The Ultimate Worldbuilding Template on apu hahmottaa millaisista palasista elokuvan maailma voi koostua.

Käyn jokaisen pilarin läpi ja tutkin iHumanin kautta elementtejä sekä pohdin samalla, kuinka hyvin onnistuimme luomaan yhtenäisen kokonaisuuden sekä liittämään asiat toisiinsa. Tuon mukaan myös muiden kirjoittajien ja elokuvantekijöiden ajatuksia worldbuildingista. Laajentaakseni perspektiiviä ja tarjotakseni kattavamman analyysin eri maailmavaihtoehdoista ja niiden tuomista muuttujista, käsittelen muitakin elokuvia kuin iHumania.

2.3.1 Perustiedot

Kaavake aloitetaan täyttämällä maailman perustiedot. Ensimmäinen kysymys on: "What is your world called?" eli mikä on maailmasi nimi? iHuman sijoittuu vaihtoehtoiseen todellisuuteen, jossa tapahtumat käydään tällä meidän tuntemallemme planeetta maalla. Ainoastaan lähihistoria on erilainen. Ensimmäinen kysymys oli melko helppo ja seuraava rastiruutuun kysymys sivuaa edellistä: "Is it set on: Earth, Alternate Earth or Not Earth?" Sen lisäksi perustietoihin lukeutuu populaation määrä ja lyhyt kuvaus maailmasta. Näihin kysymyksiin vastaukset löytyvät todennäköisesti jo käsikirjoituksesta. Kuitenkin, jos tarinan maailma ei sijoitukaan maankamaralle, vaan aivan toisaalle, täytyy sillä olla joku

kutsumanimi. Vai pitääkö? Mikä voisi olla sellainen skenaario, jossa maailmalla ei ole nimeä? Post Apokalyptinen eli maailmanlopun jälkeinen maailma voisi esimerkiksi olla nimetön tai sillä voisi olla useita nimiä riippuen siitä, missä päin maapalloa elää ja millaisen kulttuurin ympäröimänä on. Ihmisillä on tapa antaa nopeasti kutsumanimiä paikoille, jotta keskustelu olisi helpompaa. Perustietojen kerääminen on hyvä idea. Esitellessä ideaa rahoittajille tai tuleville työryhmäläisille näillä perustiedoilla antaa nopeasti kuvan, millaisesta paikasta on kyse.

2.3.2 Maantiede

Seuraava alue keskittyy maantieteeseen. Miten luonto esiintyy maailmassa? Miten kaupungit sijoittuvat? Onko kaupunkeja? Mikä on pääkaupunki? Onko niitä useita? Miten alueet erottautuvat toisistaan? Tunnustautuvatko he lipuin tai värein? Entä millainen sää on ja onko se kaikkialla samankaltainen? Rowley on listannut vain muutaman kysymyksen per aihe ja aivan syystä. Kaavakkeen ei ole tarkoitus kysyä jokaista kysymystä sanasta sanaan, vaan antaa sen ensimmäisen kysymyksen, joka ruokkii itse itseään eteenpäin. Kun ideoita alkaa pulputa ja ne synnyttävät uusia kysymyksiä.

Maantiede oli alue, johon minulla oli ideoita heti. iHumanin luonto on melko karua ja muistuttaa Islannin kivikkoisia saaria. Ylikansoittuminen on turmellut luonnon. Maat ovat viljelykelvottomia tai täysin asutettuja. Häätätoimenpiteenä joitain metsiä on rauhoitettu ja niistä on tehty niin sanottuja happitehtaita, jotka ovat erittäin tarkoin vartioituja. Kasvien ostaminen on myös hyvin harvinaista ja niitä löytyy vain rikkaiden residensseistä.



Ward painotti artikkelissa syy- ja seuraussuhteita. Kaikki vaikuttaa kaikkeen. Elokuvan maailma oli ajautumassa kolmanteen maailmansotaan. Tämän estääkseen valtiot tulivat toisiaan vastaan neuvotteluissa ja syntyi Maailman Hallitus, joka sai asiat taas raiteilleen, eikä sen jälkeen ole enää sodittu. Tuli mahdollisuus keskittyä lääketieteeseen ja teknologian kehitykseen. Tällä oli myös negatiiviset seuraukset. Väkiluku alkoi nousta ja ruoka loppua, joten sitä alettiin korvata synteettisillä korvikkeilla. Ihmiset elivät yhä ahtaammin ja rajoitetusti. Yksilönvapaus hävisi ja eläminen muuttui suorittamiseksi. Luokkaerot kasvoivat korporaatioiden saadessa enemmän valtaa. Tehtiin päätöksiä, jotka palvelivat yhtiöiden intressejä. Valta ja rikkaudet heillä, tavallinen keskiluokkainen kansa jäi ilman ja muuttui köyhäksi. Maailman Hallitus yhdessä suurien korporaatioiden kanssa rakensi kansalaispistejärjestelmän, jonka tarkoitus oli tarjota eri ryhmille tarvikkeita ja palveluita ilman maksua heidän yhteiskunnallisen hyötynsä mukaan. Järjestelmä ei kuitenkaan pysynyt sellaisena. Yhtiöt hyötyivät siitä ja alkoivat tarjota omia palveluitaan pisteiden mukaan. Pian alimmalla yhteiskuntaluokalla ei ollut enää mahdollisuutta joihinkin palveluihin. Eri luokat alkoivat karsastaa toisiaan ja eristäytyä. Korkeat luokat muuttivat mantereelta saariin.

Kuten tästä syiden ja seurausten pitkästä kulkueesta voimme todeta, Ward on oikeassa. Kaikki vaikuttaa kaikkeen. Vaikka nyt minun kuuluisi kertoa maantieteen vaikutuksista worldbuildingiin, puhunkin kaikista pilareista yhtä aikaa. Sitä on worldbuilding. Tavallaan pohditaan maantiedettä, mutta oikeastaan pitää koko ajan miettiä kaikkea sen ympärillä. Kaikki lähti maailman poliittisesta tilasta ja vaikutus ylsi maantieteeseen, ihmisiin,

sivilisaatioon, teknologiaan, talouteen ja takaisin politiikkaan. Uuden tekijän saapuessa kentälle, ei saa sivuuttaa sen vaikutusta kaikkeen sen ympärillä ja mitä se bumerangina tuo takaisin. On parempi pitää asioita avoimina ja helposti muokattavina ongelmia varten, jotta systeemin hajoaminen tai ristiriidat on helppo ratkaista (Ward 2019). Ei kannata tehdä kokonaista taikasysteemiä valmiiksi kaikkine vivahteineen ja hetken päästä todeta, että maailman historia hajottaa sen totaalisesti. Ward puhuu kiertävästä syklisestä luodessa ideoita. Maantiede -> Kulttuuri -> Maantiede -> kulttuuri -> Maantiede (Ward 2019). Toimivan symbioosin takaamiseksi eri elementtien välillä tarvitaan vuoropuhelua.

Isoimmat ongelmat maantieteellisessä maailmanrakennuksessa eivät ilmaantuneet ideointivaiheessa, vaan pikemminkin toteutuksessa. Oli hyvin haastavaa löytää lokaatioita Suomesta, missä ei esiintyisi lainkaan kasvillisuutta tai materiaaleja, jotka ovat tehty puusta.

Kaupungit jäävät toissijaiseksi elokuvassa. Niitä emme suunnitelleet. Sinänsä niillä ei olisi ollut niin suurta merkitystäkään tarinan kannalta, mutta jollain tavalla puhe kaupungeista olisi voinut auttaa hahmottamaan, missä päin maapalloa olemme. iHumanin maailmassa lämpötila on noussut, joka on tehnyt suuresta osasta maapalloa asumiskelvotonta. Sen seurauksena koko päiväntasaajan asutus on siirtynyt pohjoiseen. Suuret ihmiskeskittymät ovat Keski-Euroopassa ja Pohjoismaissa. Erittäin pohjoismainen roolitus kertoo tästä, mutta kertooko tarpeeksi. Olisiko pitänyt mainita Maailman Hallituksen päämajan sijaitsevan Suomessa, Ruotsissa tai Norjassa?

Star Warsin worldbuilding on kunnioitusta herättävä teos, joka suunniteltiin erittäin pikkutarkasti ja jonka toteutus onnistui ensiluokkaisesti. Maailmaan suunniteltiin kymmeniä eri planeettoja, joilla on kymmeniä eri kulttuureja, erilaisia maaperiä ja ympäristöjä, eläimistöjä ja ihan oma tunnelmansa. Elokuvan tekijät ottivat inspiraatiota jo olemassa olevista kulttuureista ja luonnon monimuotoisista ilmentymisistä maapallollamme. Esimerkiksi Naboo otti vaikutteita Venetsiasta ja Gungan City Jugendtyylistä, eritoten Gaudin töistä. (Hanson 2004)

2.3.3 Kansa

Ketkä ovat maailman asukit? Onko olemassa useita älykkäitä rotuja? Miten he suhtautuvat toisiinsa? (Rowley 2020)

Ilman kansaa olisi vain maantieteellisesti määritelty maailma. Kansa tuo mukanaan kaikki seuraavissa kappaleissa käsitellyt tekijät: sivilisaation, teknologian, taian, aseet, talouden ja politiikan. Scifi elokuville tyypillisiä rotuja ja älyllisen elämän ilmentymiä voivat olla esimerkiksi ihmiset, kyborgit, androidit, mutantit ja tekoäly. Kuinka nämä rodut tai lajit sitten käyttäytyvät toisiaan kohtaan (Rowley 2020)? Se riippuu siitä, millaisen yhteiskuntarakenteen ja historian luo rotujen välille. Sodassa vastakkaisilla puolilla taistelleilla roduilla on varmasti asenteita toisiaan kohtaan, vaikka nyt he eläisivätkin teknisesti sovussa. Lajien asenteet saattavat myös olla vain tietämättömyyttä ja ennakkoluuloja.

Kun rakennetaan uusi laji, tulee miettiä, miltä edustajat näyttävät (Rowley 2020)? Onko heillä jotain tyypillisiä ulkonäöllisiä ominaisuuksia, kuten pitkät korvat tai siivet? Muistuttavatko he ihmisiä vai ovatko he täysin erinäköisiä? Tuoko lajin ulkonäkö mukanaan ennakoasenteita? Koska scifi on genrenä jo melko vanha, siinä esiintyy arkkityyppejä lajeja, joilla on tunnusomaiset piirteet. Esimerkiksi androidi, kuten iHumanin Suunnittelija, on ihmisen näköinen robotti. Androidi toimii tekoälyn avulla, joka ohjaa sen käytöstä ja kehittyä kohdatessaan uusia tilanteita. Androideille ominaista on rationaalinen toiminta, ilman että tunteet ohjaavat niitä, mikä on epätyypillistä ihmiselle. Tästä aiheesta on monia elokuvia ja sarjoja, joissa pohditaan androidin ja tekoälyjen kykyä ymmärtää ja kokea tunteita, kuten Westworld, iRobot ja Altered Carbon. Westworld (2016) on ihmisten rakentama villilänsiteemainen ”huvipuiston”, jossa voi toteuttaa viltimmät unelmansa ilman pelkoa asukkaiden kostosta, sillä asukkaat ovat ohjelmoituja androideja. Androidit, joita kutsutaan sarjassa isänniksi, ovat ohjelmoitu toistamaan joka päivä tiettyä päivärytmiä ja kutsumaan vieraita omiin seikkailuihinsa. Ohjelmointi alkaa pikkuhiljaa hajoilla ja isännille jää muistoja, jotka tuovat mukanaan ohjelmoinnista poikkeavaa käytöstä. Androideille alkaa kehittyä tietoisuus ja tunteet, jolloin he nousevat kapinaan ja pyrkivät ulos huvipuistosta. 2016 julkaistu sarja perustuu 1973 ilmestyneeseen samannimiseen elokuvaan. iRobotissa (2004) on samankaltaisia piirteitä ja pohdintaa kuin Westworldissä. Jos androidin tekoäly kehittyisi niin, että sille muodostuisi tietoisuus itsestään ja se alkaisi tuottaa omia ajatuksia, nousisiko se ihmisiä vastaan? Altered Carbon (2018) taas tarkastelee tekoälyä ja sen kehittymistä olemassa olevana lajina, jonka paikka yhteiskunnassa on vakiintunut. Sarjan tekoälyt ovat virtuaalisia tietokoneita, jotka näyttävät ihmisille hologrammeina. Ne ovat rakennettu palvelemaan ihmistä. Heillä on asenteita ihmisiä kohtaan ja he pitävät itseään ihmisiä parempina, mutta eivät silti voi satuttaa muita omasta tahdostaan, vaan ainoastaan asiakastaan varten. Tekoälyt pystyvät ilmiömäisiin tekoihin ja oppivat tuhansia kertoja

nopeammin kuin ihmiset. Ne muodostavat omia ajatuksia ja tunteita, sekä kiintyvät ja rakastavat.

Lajien välillä ja lajin sisällä syntyy väistämättä erilaisia konfiguraatioita. Tietynlainen ulkonäkö on lajin yhteisössä arvostettua, mutta se ei välttämättä ole toisessa lajissa samalla tavalla arvostettu. Lajin edustajat voivat ihannoida pituutta, vahvuutta, monihaaraisia sarvia, tietynlaisia vaatteita tai runsasta karvoitusta, kun taas toisen lajin edustajat halveksuvat niitä. Lajeilla on oma käsityksensä estetiikasta (Rowley 2020). Mitkä ovat yhteiskunnalliset standardit kauneudelle, on eri asia.

Käytöstavat, normit, tunteiden ilmaisu ja maneerit. Jokaisella lajilla on oma tapansa ilmaista itseään. Miten tervehditään? Onko tapoja useita ja liittyvätkö jotkut tavat vain tiettyihin tilanteisiin tai tiettyjen lajin sisäisten ryhmien kanssakäymiseen? (Rowley 2020) Lajien sisällä on ryhmittymiä, jotka jakavat oman ideologiansa ja identiteettinsä. Ryhmittymät muodostuvat erilaisten tekijöiden toimesta, kuten esimerkiksi politiikan, talouden, vapaa-ajanviettomahdollisuuksien tai kielen. Lajien sisäisten koodien lisäksi on yhteiskunnallisia normeja toimia ja niitä yleensä valvoo jonkinlainen laki tai ne ainakin pohjautuvat sellaiseen.

Miten tunteita ilmaistaan? Äännähdyksillä, ilmeillä vai muuttamalla ihonväriä? Entä, miten osoitetaan epäkunnioitusta? (Rowley 2020)

Rituaalit ja juhlat. Juhlitaanko lajin edustajan aikuistumista tai tiettyyn ikään tulemistä? Liittyykö siihen jotain rituaaleja? (Rowley 2020) Me ihmiset juhlimme joka vuosi syntymäpäiviamme ja pidämme 18-vuotis syntymäpäivää erittäin merkittävänä, koska se tuo mukanaan vastuuta ja mahdollisuuksia. Entä kuolema, miten lajin edustajat tai koko maailman asukkaat suhtautuvat siihen? Haudataanko ruumis vai poltetaanko se? Onko kuolema surullista, vai merkitseekö se jotain suurempaa? Entä muut merkittävät elämäntapahtumat: kihlautuminen, häät ja lapsien saanti?

Lajit ovat monimutkaisia kokonaisuuksia, jotka sisältävät vuosien historian ja ajan muodostamat käytännöt. Kehä sulkeutuu, palataan aiheeseen: kaikki vaikuttaa kaikkeen. Maantiede, politiikka, teknologia, talous, sivilisaatio, kaikki vaikuttaa lajin muodostumiseen ja muokkautumiseen. Ihmiskuntakin on muodostunut ja muokkautunut tuhansien vuosien ajan. Jotta laji tuntuu uskottavalta maailmassa, sen piirteet liitetään historiaan. Kielen muodostuminen, sosiaalisen viitekehyksen synty, mitkä asiat ovat johtaneet toisiinsa, että nämä ovat voineet muodostua?

2.3.4 Sivilisaatio

Sivilisaatio eli korkeakulttuuri tarkoittaa kansojen muodostaman yhteisön kehittämää elämäntapaa (Wikipedia 2020). Tässä kappaleessa puhumme historiasta, myyteistä, kulttuurista, uskonnosta, koulutuksesta ja vapaa-ajasta.

Tämä osuus jäi hyvin vaillinaiseksi iHumanin worldbuildingissä. Taustat olivat tiedossa, sillä elokuva on vaihtoehtoinen kuvaus maailmamme tilasta, jos asiat olisivat menneet muutamia kymmeniä vuosia sitten toisin. Tavallaan kaikki oli valmista ja tarjottu eteemme: maapallon historia, kulttuuri, uskonnot, koulutus ja jopa vapaa-aika. Olisi pitänyt enää miettiä, miten alueet ovat kehittyneet murroskohdasta eli kolmannen maailmasodan uhasta elokuvan nykyhetkeen. Kaikki nämä kuitenkin jäivät hämäräksi ja leijumaan ilmaan. Uskontoja en miettinyt lainkaan. Koulutus jäi ajatuksen tasolle: ”Kai se on samanlaista, kuin nytkin...” Eikä se siitä kehittynyt mihinkään suuntaan. Vapaa-aika, sama juttu. Koska emme miettineet näitä pidemmälle, eivätkä ne näy elokuvassa, edes käsikirjoituksessa, jää sellainen olo, ettei kansa tee mitään. Elokuvassa ei tule ilmi, miten kansa tienaa elantonsa, käyvätkö he koulua, onko heillä harrastuksia. Onko yksilöiden välillä hirveästi kanssakäymistä? Vasta efektoinnissa olemme lisänneet muutamia viitteitä ajanvietosta ja koulutuksesta. Toisinaan mietin, oliko tämä liian iso kokonaisuus näin lyhyeen elokuvaan. Olisiko se kaivannut vielä muutaman kohtauksen ilmentämään näitä puuttuvia osasia.

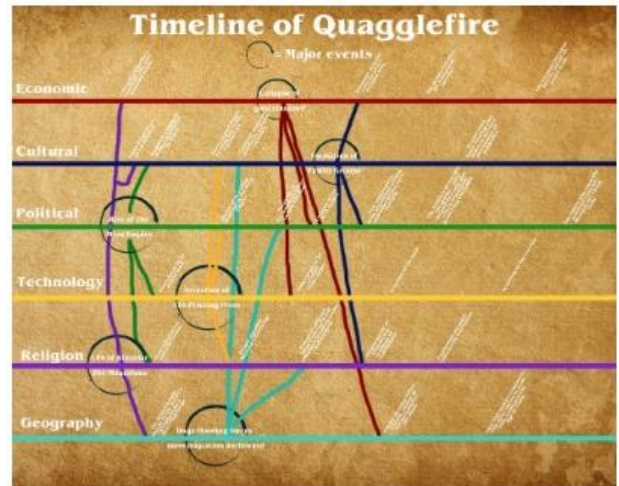
Historia

Historia ei ole yksi suora aikajana, jossa on yksi tapahtuma tai henkilö, vaan se on useamman aikajanan summa risteyksineen. (Hickson 2019) Hickson esittelee videossaan ”On Worldbuilding: Fictional Histories” kahdeksanvaiheisen työprosessin kuvitteellisen maailman historian rakentamisesta, käyttämättä siihen vuosia.

Ensimmäinen vaihe on identifoida ne tarinan ja maailman elementit, jotka ovat tärkeitä, joko emotionaalisesti kirjoittajalle tai konkreettisesti tarinalle (Hickson 2019). Elokuva ei ole vain loogisia yhtälöitä, vaan se on myös tekijänsä näköinen taideteos. Hickson (2019) kertoo videossa Tolkienin kiinnostuneen kehittämään kieliä ja niistä tuli hänelle tärkein elementti Taru sormusten herrasta-kirjasarjassa. Maailma ja tarina rakentuivat niiden ympärille.

Toinen vaihe on katsoa historiaa politiikan, kulttuurin, teknologian, talouden, maantiedon ja uskonnon kautta (Hickson 2019). Hickson jaottelee maailmaa joiltain osin eri tavalla, kuin Rowley kaavakkeessaan, supistaessa sivilisaation pelkkään kulttuuriin ja uskontoon. Hicksonin tarkoitus on kuitenkin rakentaa monitasoinen historia luomalla useita aikajanoja. Maailmasta tulee todellisempi.

Kolmannessa vaiheessa määritellään alueiden suhde historian aikajanoihin. Erittäin mielenkiintoinen aspekti on kansan erilaiset käsitykset historiasta. Alueilla voi olla poikkeavaakin tietoa historian kulusta.



Neljännessä vaiheessa tutkitaan mitä muutoksia on tapahtunut kullakin aikajanalla ja millaisia seurauksia niillä on ollut muihin aikajanoihin. Hickson ehdottaa keksimään ainakin kolme syytä ja seurausta kullekin aikajanelle ja yhdistämään ne toisiinsa viivoin. Maailman historia alkaa muistuttaa reaali maailmamme kompleksista historiaa. Hickson painottaa, että historian kuuluukin olla monimutkainen.

Viides vaihe käsittelee historian taltioimista ja paikkansa pitävyyttä. Historia on voinut kulkea ihmiseltä toiselle neljällä eri tavalla: suullisesti, kuvallisesti, kirjoitettuna tai primäärisesti. Suullinen tieto on kulkenut puheiden mukana toiselta toiselle. Tällainen tieto on epätarkkaa ja muuttuu matkalla. Jos tapahtuma on jäänyt vain suulliseksi perimätiedoksi, siitä on todennäköisesti muotoutunut myytti, jolla ei ole varmaa alkuperää. Kuvallinen taltiointi tarkoittaa maalauksia, valokuvia, arkkitehtuuria ja tatuointeja. Kuvallinen tieto on paljon varmempaa kuin suullinen, vaikka sinällään helposti yhdistettävissä virheellisesti vääriin asioihin. Kolmantena historiaa on kirjoitettu kirjoihin ja kääriihin. Kirjoitettu historia säilyy ja on varmimpia taltiointimuotoja. Viimeinen historian taltiointimuoto on primäärinen, joka kattaa audion, visuaaliset nauhoitteet ja internetin. Internet on laajin tiedon lähde historiasta, mutta saattaa sisältää historian kirjoja todennäköisemmin virheitä, koska kuka tahansa on saattanut kirjoittaa tiedon.

Kuudennessa vaiheessa päästään sopivasti aiheeseen: kuka on kirjoittanut tai muulla tavalla taltioinut historian. Sillä kuka historian on kirjannut ylös, on merkitystä sen paikkansa pitävyyden kanssa.

Seitsemännessä vaiheessa puhutaan ajasta ja siitä kauanko historian kirjaamisesta on. Lähihistoriassa tapahtuneet asiat ovat todennäköisesti eksaktimpia kuin menneisyydessä tapahtuneet. Tähän vaikuttaa taltiointitapa ja kuka sen on taltioinut.

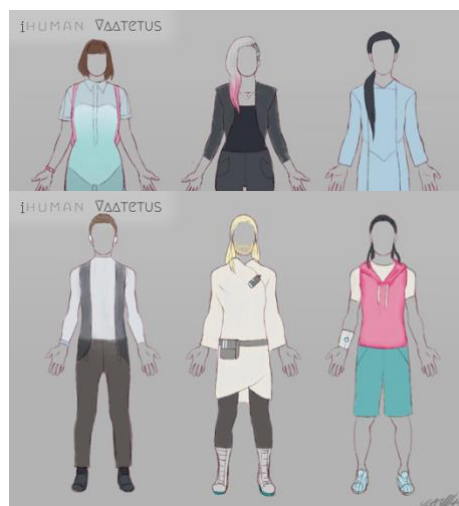
Kahdeksannessa vaiheessa mietitään historian vaikutusta hahmojen elämään ja motiiveihin. Syvennyttään entisestään eri alueiden ajatuksiin historiasta. (Hickson 2019)

Hicksonin tapa rakentaa fiktiivinen historia aikajanojen avulla vaikuttaa helpolta ja yksinkertaiselta tavalta. Historia saattaa jopa vaikuttaa monimutkaisemmalta mitä se todellisuudessa on. Aikajanoista punottu verkko luo illuusion pitkästä ja monitasoisesta historiasta.

Kulttuuri

Annoin kaikkeni kulttuurille. Taiteelle, muodille ja ruualle. Taide maailmassa on minimalistista ja graafista. Muotoilu ja taide taipuvat enemmän abstraktiin tyyliin, kuin realistiseen. iHumanin estetiikka on Scifille tyypillistä: käytännöllistä ja riisuttua. Futurististen innovaatioiden taustalla on elämän yksinkertaistaminen ja näin muodotkin ovat yksinkertaistettuja ja virtaviivaisia.

Muoti



Muodin tarkoitus on ilmentää ajan esteettisiä ihanteita, tarpeita ja statusta. iHumanin maailmassa luokkaerot ovat suuret. Alemman



luokan vaatetus on funktionaalista ja ihonmyötäistä. Sen on tarkoitus kuvastaa ahtautta ja köyhyyttä. Asujen on toimittava mahdollisimman monessa tilanteessa, sillä kellään ei ole tilaa säilyttää isoja määriä vaatteita, eikä myöskään mahdollisuutta ostaa. Ylimystöllä vaatetus on isoa ja mahtipontista. Vaatteiden väreillä on myös merkitystä. Rakentamassamme maailmassa alimmalla luokalla on harmaita ja likaisia sävyjä, kun taas ylemmillä luokilla vahvoja ja murtamattomia sävyjä. Pilvipalvelussa valkoinen kuvastaa puhtautta ja vapautta ja kulta ja hopea rikkautta.

Lisäsimme muutamia pastellin sävyjä edustamaan toivoa, jota Maailman Hallitus yrittää ylläpitää kansalle.

Loimme myös oman meikkimuodin, jossa toistuu taiteen graafisuus ja minimalistisuus.

Blade Runner 2049 puvustaja oli suunnitellut erikoisia ja näyttäviä asuja vuoden 2049 maailmaan, mutta ohjaaja Denis Villeneuve sanoi, että sellaisessa ympäristössä ja maailman tilassa ei olisi mitään hienoja vaatteita. ”Sataa



lunta, on kylmä ja kaikkialla saasteita. Ei ole mitään muotia! Pitää olla nöyrä!” Villeneuveen ajatus oli vahva ja lisäsi varmasti elokuvan uskottavuutta. Nämä sanat saivat epäilemään, onko iHumanin puvustus liian ”nätti”. Maailmoissa on yhteneväisyyksiä ja samanlaisia ongelmia, joten onko näin heleä ja näyttävä muoti ristiriidassa maailman tilan kanssa?

Scifi elokuvan estetiikka voi olla hyvinkin erilaista, poiketen perinteistä. 1984 julkaistu elokuva Dune oli kaikkea muuta kuin, minimalistisuutta ja neonvaloja. Elokuvan ohjaaja David Lynch halusi luoda elokuvan, joka ei olisi taas yksi scifi-elokuva muiden joukossa. Lavastaja kertoi, että: ”David didn’t want the film to have a futuristic look; instead, we went to the past, to a 1950s style of over-elaborated, functionless decoration.” (Hanson 2004; Riddle 1984) Elokuva onkin melkoinen barokkipläjäys yksityiskohtaisten koristelujen ja kullanhoidtoisten pylväiden kanssa.

Ruokakulttuuri

Ruoka esiintyy elokuvassa kolme kertaa ja ne ovat merkittävät kolme kertaa. Ensimmäisen kerran näemme ruokaa pilvipalvelua esittelevässä mainoksessa. Miksi se on juuri alimman tason mainoksessa? Koska suurin ongelma iHumanin yhteiskunnassa on ruuanpuute ja siitä kärsivät eniten köyhät. Jo herkullisen näköisen annoksen esittely, saa suurimman osan kiinnostumaan pilvipalvelusta. Toisen kerran näemme ruokaa, kun Joa syö aamupalaksi jonkinlaista tahnaa tuubista ja nyrpistelee naamaansa. Ruokaa siis on, mutta voiko sitä sanoa enää ruuaksi? Kolmannen ja viimeisen kerran näemme ruokaa, kun Presidentti syö aamupalaa. Lautasella on ihan oikeita munia ja pekonia. Sen lisäksi kohtauksessa Presidentti hapuilee toisella kädellä ihmislihasta valmistettua tahnaa. Tässä elokuvassa ruoka edustaa elämää.

Worldbuildingin kannalta ruokakulttuuriin liittyviä muita kysymyksiä, joita kannattaa miettiä ovat: Millaisia ruokia syödään milläkin alueilla ja vaikuttaako ilmasto tai ympäristö siihen? Miten ruokailuun valmistaudutaan tai liittykö siihen jotain perinteitä?

Uskonto

Tähän mennessä olemme oppineet, että kaiken A ja O on loogisuus. Vaikka asialla ei olisi meidän reaali maailmassamme loogista selitystä, on sillä oltava elokuvan maailmassa looginen selitys. Paitsi uskonnoilla, tai ainakin niin Ward ajattelee. Ward kertoo uskontojen olevan tunnettuja niiden epäloogisuudesta. Jos uskonto on loogisesti selitetty, se alkaa kuulostaa tieteeltä (Ward 2019). Kaukaa haetuimpia ovat rituaalit ja tavat joihin uskonto kehottaa. Ward puhui tästä artikkelissaan: "Too many times I've seen the people believe X for reason Y, and hence they have this exact ritual that does Z." Esimerkiksi kehittelen maailmaa nimeltä Enpure (maan alla asuva eteerinen kansa, joka ei ole koskaan käynyt pinnalla), jonka valtauskonnon mukaan joka vuosi vain yksi nainen voi olla hedelmällinen ja tulla raskaaksi. Jotta kansa löytäisi oikean odottajan, naiset osallistuvat erilaisiin rituaaleihin, jotka puhdistavat ja auttavat hedelmällisyyteen. He valelevat itseään hedelmien lihalla ja uivat pyhän virran vedessä. Kaksi viikkoa ennen Punaista aurinkoa, heidän tulee aloittaa yltäkylläinen syönti, joka valmistaa heitä vauvan ruokatarpeisiin, vauva kuitenkin syö puolet. Punaisen auringon syttyessä Odottajaehdokkaat asettuvat suuren puun juurelle ja odottavat lehtien tippumista. Kun

ensimmäinen lehti tippuu ja koskettaa jotain naisista, se on Suuren Äidin valinta ja hedelmöittää tämän. Pidetään isot juhlat ja Odottajalle esitellään Elämän miehet, jotka tulevat viikkojen aikana tarjoamaan elämän siemeniä Odottajalle. Jos Odottaja ei tule Faaleniin mennessä raskaaksi, on kansa ollut kiittämätön Suurta Äitiä kohtaan. Elämä jatkuu normaalisti, mutta kansan on annettava enemmän uhrilahjoja.

Oikeastihan tässä on kyse siitä, että Enpureen valtaan on päässyt uskonnollinen johtaja, joka on ennakoanut ylikansoittumisen ongelmaa ja muka saanut näyn Jumalalta, että näin tästä eteenpäin toimitaan, jotta Jumala on armollinen ja pitää huolta. Punainen aurinko on iso lamppu, joka käyttäytyy samalla tavalla kuin aurinko. Kun se muuttuu kirkkaasta punaiseksi, se ilmoittaa akun vähenemisestä ja, siitä että lamppu on vaarassa sammua. Akut vaihdetaan pintakansan toimesta, sillä sama virtalähde pyörittää myös jotain heidän laitettaan.

Tavallaan tuo kaikki kuulostaa jollain tavalla ihan järkevältä, kaikelle on selitys, mutta mitään logiikkaahan yhtälössä ei ole mukana. Asioita tehdään uskomusten ja symbolisten merkitysten takia, ei niin, että teoilla olisi jotain tieteellistä selitystä. Ward ja Rowley kehottavat leikittelemään uskonnoilla. Mitä hullummat niistä tulee, sitä aidommilta ne tuntuvat.

Länsimaisessa käsityksessä uskonnolla on tietyt piirteet, mistä sen tunnistaa uskonnoksi. Uskonnon harjoittajat uskovat johonkin yliluonnolliseen ja pyhään. Aikojen saatossa tämän yliluonnollisen entiteetin palvontamenot ja yhteisön tavat ovat muodostuneet oppijärjestelmäksi. Niistä on saatettu koostaa kirja, opin jakamiseksi. Uskontoon liittyy myös vahva yhteisöllisyys ja erilaiset pyhät symbolit ja esineet. (Wikipedia 2020) Meille eurooppalaisille tämä on tuttu käsitys ymmärtää uskonnot ja siitä syystä suosittelen lähtemään liikkeelle tutusta ja sen jälkeen laajentaa tuntemattomiin.

2.3.5 Teknologia, taikuus ja aseet

Teknologia

Hyvän worldbuildingin ei ole aina tarkoitus tukea tarinaa viihdyttääkseen katsojaa, vaan myös esitelläkseen uusia keksintöjä ja elämää helpottavia ratkaisuja. Mitä olisi scifi elokuva ilman tulevaisuuden teknologiaa ja aseita? Ennen kaikkea scifi elokuvissa tarkastellaan uuden ja kehittyneemmän teknologian mahdollisuuksia ja vaikutuksia. Monet kirjailijoiden ja käsikirjoittajien ideoista on aivan päättömiä, mutta joitain näistä

innovaatioista on nähty muuttuvan todeksi ja osaksi meidän reaali maailmaamme. (ArXiv 2018) Kuvierailut, taskuun mahtuvat tietokoneet, sähköautot, videopuhelut, pankkikortti, internet, kaikki nämä ovat käyneet ensin scifi tarinoiden hypoteettisella testikentällä.

“In 1945, pioneering science fiction author Arthur C. Clarke began circulating a manuscript called *The Space Station: Its Radio Applications*. This paper proposed that space stations could be used to broadcast television signals—an “out there” statement during a time when television was not yet a commercial entity. Seventeen years later, in 1962, the Telestar 1 communications satellite relayed the first transatlantic television signal in history.” (Contreras 2017)

“The communicators in Star Trek and Dick Tracy’s video wristwatch have remarkable similarities to today’s smartphones and smart watches. Then there are the various disobedient robots from 2001: A Space Odyssey and Blade Runner, which humans are desperately hoping to avoid. And KITT, the driverless car from the TV series Knight Rider, is no longer science fiction.” – (arXiv 2018)

“Indeed, technology companies increasingly employ futurists who use science fiction as a medium for exploring potential new technologies and their social impact. They call this science fiction prototyping.” – (arXiv 2018)

iHumanin maailman teknologia on aavistuksen kehittyneempää kuin tässä todellisuudessa, jossa me elämme. Ei sillä, että maailmassa olisi uusia keksintöjä, enemmänkin reaali maailmamme tämän hetken uusimmat keksinnöt ovat arkipäiväistyneet ja niitä löytyy tavallisilta kuluttajilta. Tekoälyn avulla ohjautuvat kodinkoneet, ovat jo mahdollisia esimerkiksi Alexan ja Sirin avulla, mutta laitteet eivät ole vielä joka kodin vakiovaruste. iHumanissa jokaisesta asumisyksiköstä löytyy taloäly, joka ylläpitää kotia omistajan toiveiden mukaan. Elokuvassa taloäly herättää Joan ja ilmoittaa kahvin olevan pian valmista. Taloällylle voi antaa komentoja manuaalisesti ohjauspaneelista tai äänikomennoin. Maailmassa on myös yleisessä käytössä sormenjäljellä tunnistautuminen. Niin se on meilläkin puhelimissa ja kuntosaleilla, mutta se ei ole kuitenkaan vastaavassa käytössä kuin henkilö- tai ajokortti. iHumanissa sormenjälkeen on liitetty kaikki perustiedot, kuten: nimi, ikä, syntymäaika ja -paikka, kansalaisuus ja krediittitaso. Elokuvan edistyksellinen keksintö on iHuman -laite. Laite, joka kopioi mielesi, muuntaa sen digitaaliseksi, siirtää sen pilvipalveluun muiden mielen

kanssa ja pysäyttää kehon elintoiminnot muutamassa sekunnissa. Kuulostaa melkein pä mahdolliselta, mutta onko? Meneekö iHumanin teknologia jo Soft Scifin puolelle?

Tutkimusteni mukaan aivojen lataaminen tietokoneelle, voisi teoriassa olla mahdollista, mutta ymmärrys aivoista on vielä niin lapsen kengissä, ettei se olisi mahdollista ainakaan lähiaikoina. Oxfordin yliopiston vanhempi tutkija, Tohtori Anders Sandberg, Tulevaisuuden ja Ihmisyyden instituutista kertoo, että heillä on melko hyvä käsitys havainnoinnista, muistista ja motorisista, mutta muut, kuten tarkkaavaisuus ja tunteet ovat haastavampia. Mitä tulee älykkyyden ja tietoisuuden tutkimiseen ja ymmärtämiseen, tutkijat ovat ymmällään. (Caddy 2019)

”There are puzzles that we still haven’t solved about animal brains either, even with these techniques, so our knowledge of the human brain – and human-specific skills, such as language – has a long way to go” laskennallinen neurotieteilijä ja kirjailija Tohtori Grace Lindsay kertoo Metro lehdelle artikkelissa Will you ever be able to upload your brain to a computer? (Caddy 2019)

Aivojen ymmärryksen lisäksi on toinen mahdollinen ongelma. Onko meillä tarpeeksi tilaa ja tehoa ladata aivoja tietokoneelle? Tutkijat eivät osaa antaa kuin laajan skaalan yhdestä teratavusta 2,5 petatavuun, joka on 2500 teratavua. (Caddy 2019)

”I think we have a decent chance to have the technology to attempt it within this century”, Tohtori Sandberg toteaa Metro lehdelle. (Caddy 2019)

Joten iHuman pysyttelee Hard Scifin puolella. Rakentaessa maailmaa en kuitenkaan ollut tietoinen valinnoistani ja päätöksistäni. Elokuvaan ilmestyi teknologiaa sitä mukaan, kun hahmot ja juoni vaati. Mietimme myös toteutettavuutta, sillä resurssit olivat rajalliset. Ajatukset hologrammeista jäivät vain ajatuksiksi, sillä VFX tiimimme oli minimaalinen yhden henkilön bändi.

Teknologia on scifi elokuvissa merkittävä elementti ja vaatii huomiota worlbuilding vaiheessa. Sillä on suuret vaikutukset liikkumiseen, viestintään ja lääketieteisiin. Rowleyn kaavakkeessa teknologiasta kehoitetaan miettimään: Kuinka edistynyttä teknologia on ja miten se toimii? (Rowley 2020) Tähän vaikuttaa tieteiden kehityksen taso ja kansakunnan tarpeet. Taian tavoin teknologia ratkaisee ongelmia. Teknologia ja taika saattavat jopa olla valjastettu kommunikoimaan keskenään (Rowley 2020).

Aseet

Ennen kuin kehitämme elokuvan maailmalle uusia ja hienoja aseita, on olennaista tiedostaa, mihin niitä käytetään, ketä niitä käyttää ja onko tarinassa edes tarvetta aseille. Jos tarina ei tarvitse aseita, on turhaa suunnitella mitään aseita. Tämä pätee moneen muuhunkin worldbuildingin komponenttiin. ”Älä tee liikaa”, sanoo Ward (2019). Joka voidaan tulkita toisin sanoen: Älä tee turhaa! Ei ole tarvetta suunnitella sellaista, joka ei vaikuta tarinan kulkuun. Tarina kertoo, mitä se kaipaa.

Aseet ovat teknologiaa ja politiikkaa. Molemmat perusteellisen vahvoja tarinankuljettajia scifi genressä. On myös valinta, jättää aseet pois. Mitä se merkitsee? iHumanissa se merkitsi sitä, että sodat on sodittu ja aseille ei ole enää käyttöä. Miksi siis esitellä aseita, jos niitä ei tulla käyttämään elokuvassa? Tämä on sääntö, mikä opitaan käsikirjoittamisesta ensimmäisenä. Jos esittelet jotain, se pitää myös lunastaa. Asioilla pitää olla syy. Ward esittelee kolmen kysymyksen metodin, millä voi vaivattomasti tarkastaa, onko asia merkityksellinen elokuvassa vai voiko sen ottaa pois. Käytän iHuman -laitetta esimerkkinä.

1. Löydä avainkomponentti

Vastaus: iHuman

2. Onko syy sille, miksi tämä asia on olemassa?

Vastaus: Ylikansoittuminen ja vapauden puute

3. Mitä tämän asian olemassaolo aiheuttaa? Onko sillä seurauksia?

Vastaus: 90% ihmisistä kuolee, jolloin ylikansoittuminen ja nälänhätä ei ole enää ongelma: Ihmiskunta säilyy.

Kun tarkkoja ollaan, iHuman on ase. Se on sekä kyber- että bioase, joka hakkeroi ihmisen mielen ja pysäyttää elintoiminnot välittömästi. iHumanin tarkoitus on tappaa, mikä on yleinen funktio aseille. Aseilla voi olla myös muita funktioita, kuten työväline, koriste tai symboli. Tietyille ryhmittymille tai lajeille voi olla jotkut aseet ominaisempia kuin toiset. Avatarissa (2009) Pandoran kansa käyttää luonnon materiaaleista tehtyjä aseita taistelussa, kun taas ihmiset muovin ja metallin päällystämiä liukuhihnalla tuotettuja pyssyjä. Molemmat antavat täysin erilaisen tunnelman. Puiset jousipyssyt, sarjatulta ampuvien sotakoneiden rinnalla saa Na'vit vaikuttamaan altavastaaajilta ja tekee ihmisten aseista brutaaleja. Avatarissa aseilla on vahva ja symbolinen rooli.

Entä ovatko aseet yleisiä? Onko jollain oma nimikkoase? Star Warsista ja supersankarielokuvista voimme poimia monia kaikkien tuntemia nimikkoaseita: Thorin vasara, Aquamanin atrain tai Iron Fistin nyrkki. Star Warsissa Jedit ja Sithit käyttävät

valomiekkoja. Niitä on useampia, mutta jokainen on uniikki. Jedikoulutukseen kuuluu oman valomiekan rakentaminen. Valomiekan plasmaterä saa voimansa kyber kristalleista, jotka ovat erittäin harvinaisia. Jedit lähetetään kristallikaivoksiin etsimään kristallia miekkaansa varten. Uskotaan, että vain Jedit osaavat käyttää valomiekkaa ja näin ollen voivat valjastaa kristallissa piilevän Voiman osaksi sitä. (Wookieepedia 2020)

Taika

Taika on todennäköisesti haastavin worldbuilding komponentti. Talous ja politiikka ovat myös haastavia sinällään, ettei niihin välttämättä perehdy elämässään sen tarkemmin, mutta ne ovat silti osa elämäämme, toisin kuin taika. Emme voi hakea esimerkkejä reaalia maailmasta, koska niitä ei ole. Poliitikasta löytyy satoja esimerkkejä katsoessamme tämän päivän poliittisia rakenteita ja hallintomuotoja ympäri maailmaa. Voimme löytää sekä huonoja että hyviä esimerkkejä ja niistä löytyy paljon dataa sekä digitaalisesti että konkreettisesti. Tietämyksemme taikasta perustuu aikaisempiin teoksiin ja niistä tehtyihin analyyseihin. Kirjailijat jakavat myös internetissä oppejaan, mutta mikään näistä ei perustu käytännön kokemukseen. On siis haaste suunnitella kokonainen taikasysteemi, mutta ei mahdoton. Näistä neljästä kysymyksestä Rowleyn kaavake lähtee liikkeelle:

1. Miksi taikaa käytetään ja kuka sitä voi käyttää?
2. Millaiset ovat taian rajat ja onko taian käyttämisellä seurauksia?
3. Millainen on taian ja taiankäyttäjien historia?
4. Miten taikaan suhtaudutaan maailmassa?

Taika tulee ensimmäisenä mieleen fantasia. Eihän scifissä ole taikaa? Kun tarkkaan mietitään, monissakin suosituissa scifi elokuvissa on taikaa. Star Warsissa Jedien ja Sithien voima on taikaa (Wookieepedia 2020, Star Wars 1997). Marvelin Wanda, Loki ja Thanos käyttävät taikaa (Avengers: Infinity War 2018). He vain kutsuvat taikaa eri nimityksellä. Jedit käyttävät Forcea eli Voimaa ja Sithit Dark Forcea, jota voidaan verrata mustaan magiaan. Marvelin elokuvissa puhutaan supervoimista, mutta ovat käytännössä taikaa.

Scifi elokuvassa taika voi olla sidoksissa teknologiaan, se voi olla voimanlähde aseille tai kaupungin infrastruktuurille. Se voi olla haluttu tai pelätty asia. Se voi vaikuttaa koko tarinan kulkuun tai olla vain pieni osa sitä. Niin kuin scifi luokitellaan joko Soft tai Hard -kategoriaan, niin myös taian voi luokitella samoin. ”Hard and Soft Magic” -teorian esitteli Brandon Sanderson (2017). Hän kuvailee Hard Magicin noudattavan tarkoin määriteltyjä sääntöjä ja sen käyttöä valvotaan. Taika esitellään hyvin tarinassa ja sillä on usein vahva

merkitys tarinankulun ja loppuratkaisun kannalta. Soft Magic ei ota niin vahvasti kantaa taian sääntöihin tai selitä sitä tarkemmin. Näissä tarinoissa taika on sivuroolissa, eikä päähenkilöllä ole henkilökohtaista suhdetta siihen. (Sanderson 2017, 2020) Maailmassa saattaa olla esimerkiksi maagisia eläimiä tai jokin ryhmittymä, jotka osaavat taikoa.

Sanderson on tunnettu amerikkalainen scifi- ja fantasiakirjailija, jonka kirjoja ovat esimerkiksi *Mistborn* ja *The Stormlight Archive*. Hän on luonut kolme lakia, auttamaan taikasysteemin luomisessa, ja niitä kutsutaan nimellä *Sanderson's Laws of Magic*. Ne toimivat myös yleisesti maailman rakennuksessa. Hän huomauttaa scifin ja fantasian kirjoittamiseen keskittyvällä luennolla, että kolme lakia on ensisijaisesti luotu hänen omaa kirjoitusprosessiaan varten. Sanderson toivoo, että niistä on apua myös muille, mutta ei kuitenkaan väitä niiden olevan puhtaita faktoja. (Sanderson 2020)

Sandersonin ensimmäinen laki taialle on: "Your ability to solve problems with magic in a satisfying way is directly proportional to how well the reader understands said magic." Eli riippuen siitä miten ja kuinka tyydyttävästi tarinassa ratkaisee ongelmia taialla, sitä paremmin katsoja ymmärtää kuinka taika toimii. Taika on kuin työväline, jolla voi kiertää vastoinkäymisiä. Taian heittäminen "get out off jail" -korttina hahmoille tiukassa paikassa ei ole tyydyttävää worldbuildingiä. Katsoja aistii käsikirjoittajan kohtauksessa, joka aiheuttaa etäännyttämisen tarinasta ja maailmasta. Kuvitellaan elokuvan kohtaus, jossa ollaan kliimaksissa ja päähenkilö on taistelemassa vastavoimaa vastaan ja ainut vaihtoehto päihittää se on tuoda näyttämölle uusi hahmo, joka ylivoimaisella taiallaan pelastaa kaikki. Päähenkilö ei koe onnistumisen tunnetta, eikä myöskään katsoja. (Sanderson 2020)

Sandersonin ensimmäistä lakia voi soveltaa ylipäättään worldbuildingiin. Vaikka elokuvan worldbuilding olisi toteutettu erinomaisesti paperille yhdistellen aikajanoja ja elementtejä keskenään, se ei riitä. Miten ja milloin asiat tuodaan esille elokuvassa, määrittelee sen, kuinka tyydyttävää ja uskottavaa se on katsojasta.

Useassa teoksessa on käsitelty taian kiehtovaa kääntöpuolta ja sen seurauksia. "Magic always comes with a price!" on tuttu lause, joka on kuultu esimerkiksi *Tittelin Tuuren* suusta (Once Upon a Time 2011). Taian hinta voi olla materiaalit, toisen olennon henki, oman elinvoiman hiipuminen tai ikuinen velka pirulle. Mitä suurempi voima, sitä suurempi hinta.

"Flaws/Limitations/Costs are more interesting than powers", sanoo Brandon Sandersonin toinen taika laki. (Sanderson 2020) Toinen laki on mielenkiintoinen väite.

Perinteisessä tarinan kerronnassa on alkuidea, päähenkilö, vastavoima, konflikti ja loppuratkaisu (AV-arkki 2020). Sandersonin flaws, limitations ja costs kuvaavat perinteisen kerronnan vastavoimia, jotka synnyttävät päähenkilön kanssa konfliktin. Lakia voi näin ollen hyödyntää myös muussakin kuin taiaissa. Toimivassa konfliktissa päähenkilö kohtaa tasavahvan vastavoiman (AV-arkki 2020). Taikaa rajoittavat tekijät eivät saa olla liian ylivoimaisia, ettei katsoja lannistu yhdessä päähenkilön kanssa.

Kolmas laki "Before adding something new to your magic or setting, see if you can instead expand what you have." On parempi tehdä yhdestä asiasta 100%, kuin useammasta 10%. "It's better to dig deeper into a concept and explore the different ramifications of it, instead of just throwing everything you can think of into book." Tämä pätee myös elokuvissa. Jos elokuva on all about magic, sitten on parempi panostaa taikasysteemiin ja tehdä siitä houkutteleva koukku. (Sanderson 2020)

Tim Hicksonin (2019) kahdeksanvaiheisessa fiktiivisen historian rakentamisen neljännessä vaiheessa, hän esittelee aikajanojen kartan, jossa muutamalla idealla ja useammalla aikajanalla voidaan rakentaa uskottava ja monimutkaisen tuntuinen historia. (Hickson 2019) Samaa ajatusta voi heijastella muidenkin elementtien rakentamiseen. Sanderson puhuu aiheesta ja ottaa esille jäävuoriteorian. Hän toteaa, että pinnan yläpuolella näkyvä jäävuoren huippu on se kaikki, mitä välttämättä tarvitsee kehittää tarinaa varten ja sitten pinnan alapuolella on se kaikki muu. Sanderson toteaa: "You learn to fake it!" (Sanderson 2020) Hän tarkoittaa, että kaiken tuon ylimääräisen voi rakentaa hämääväksi verhoksi, joka vaikuttaa monimutkaiselta, mutta oikeasti on vain satunnaisia palasia siellä täällä. Sandersonista jäävuoren alapuoli on ikään kuin hologrammi (Sanderson 2020).

Taika on hallitseva elementti ja sen määrittelemisen tarkasti tekee siitä vielä näkyvämmän. Sandersonin lait ovat selkeästi taikaa korostavia ja auttavat tekemään taiaista merkittävän elementin maailmaan. Mitä hämääväksi taian jättää tarinassa, sitä vähemmän se hallitsee koko juonen kulkua. Sandersonin ajatus jäävuoriteoriasta on selvästi kokeneemmille kirjoittajille. Mistä voin tietää, että olen kuvaillut maailman tarpeeksi tarkasti tarinassa, jos en suunnittele sitä kokonaan? Tai onko se edes looginen? Onko jotain mitä en huomaa, mutta katsoja huomaa? Toisaalta, maailman tai esimerkiksi taikasysteemin luominen pikkutarkasti saattaa olla kymmeniä tunteja, ehkä jopa vuosia turhaa työtä.

Sandersonin viimeinen laki on Zero Law: "Always err on the side of what is awesome!" Worldbuilding saattaa muuttua helposti kaavamaiseksi ja tylsäksi, sen takia Sanderson muistuttaa käyttämään ideoita, jotka ovat juuri sinusta mahtavia. Tekeminen tuntuu mielekkäältä ja lopputulos on tekijänsä näköinen.

2.3.6 Talous

Talous rakentuu ihmisten tai jonkin älyllisen lajin keskinäisestä kanssakäymisestä liittyen hyödykkeiden tuotantoon, jakeluun, vaihtoon ja kulutukseen (Wikipedia 2020). Meidän reaali maailmassamme on globaalisti toimiva talous, jossa hyödykkeet ja vastikkeet liikkuvat eripuolilta maailmaa toisilleen. Maapallo koostuu erilaisista kasvualustoista ja maaperistä, mitkä määrittelevät hyödykkeiden saatavuuden sillä alueella. Pohjoisesta saadaan puuta, Lähi-Idästä öljyä ja Keski- ja Etelä-Amerikasta kahvia. Vastikkeena hyödykkeille toimii raha. Taloutemme ei ole kuitenkaan ollut aina tällainen, vaan se on muotoutunut tuhansien vuosien saatossa.

Taloushistoriamme alussa oli ihmisiä, jotka hankkivat lähialueilta hyödykkeitä selvitäkseen päivästä toiseen. Metsästäivät tai keräsivät ruokaa, valmistivat vaatteita ja rakensivat asuinsijoja. Ihmisten oppiessa taitoja, he pystyivät tuottamaan uusia hyödykkeitä. Kaikki eivät kuitenkaan osanneet metsästää tai valmistaa vaatteita, joten niistä käytiin vaihtokauppaa, joka on jäänyt taloutemme pohjaksi. Ajan kuluessa, eri ammattien harjoittamisesta tuli helpompaa, joten jäi aikaa uusille ammateille. Näin taloutemme kiertokulku on saavuttanut sen pisteen, missä se on nyt. Maailmassamme on useita talousjärjestelmiä ja valtiot päättävät itsenäisesti millaista järjestelmää käyttävät. Järjestelmän muoto perustuu valtion poliittiseen malliin ja ideologioihin. (Wikipedia 2020) Jotkut uskovat vapaaseen talouteen ja jotkut valtion rajoittamaan talouteen. Monet valtiot ovat tästä huolimatta pystyneet tekemään yhteistyötä keskenään ja toiset taas eivät. Monet poliittiset riidat ovat alkaneet, kun toinen valtio on halunnut toiselta hyödykkeitä, mutta toinen valtio ei ole sitä halunnut antaa tai pyytää siitä suurta vastiketta.

iHumanin talous on Maailman Hallituksen ja isojen korporaatioiden käsissä. Hyödykkeiden tuottaminen on vaikeutunut huonon saatavuuden ja epäotollisten olosuhteiden johdosta, sekä populaation kasvun takia kysyntä on noussut pilviin. Taloutta on pakon edestä rajoitettu ja yksilönvapaus minimoitu. Valtioiden tarjoavat kansalaisille tasapuolisesti hyödykkeitä yhteiskunnallisen arvon ja hyödyn mukaan. Vain

rikkailla on mahdollisuus nauttia erikoisemmista hyödykkeistä, kuten orgaanisesta ruuasta. Kappaleessa ”Maantiede”, sivusin aihetta.

Maailmassa on käytössä kaksi erilaista valuuttaa. Raha, jolla voi osta kulutustuotteita, kuten ruokaa ja vaatteita, sekä krediitit, jolla voi ansaita palveluja. Tämä on melko monimutkainen järjestelmä ja saattaisi oikeasti aiheuttaa ongelmia. En ajatellut tätä kovin pitkälle ja talousjärjestelmä jäi joiltain osin sekavaksi. Samaan aikaan päättävä elin rajoittaa jakelua ja kulutusta, mutta kuitenkin samaan aikaan ihmisillä on mahdollisuus ostaa itse jotain. En koskaan suunnitellut sitä, miten tämä määräytyy. Antaisiko valtio joka kuukausi tietyn verran rahaa, jonka voisi käyttää halutulla tavallaan, mutta ostettavien asioiden valikoima olisi rajallinen? Vaikuttaisiko krediittien määrä tähän? Olisiko ihmisillä ammatteja? Millaisia ne olisivat? Monta kysymystä jäi auki.

Jos talous on merkittävä osa elokuvan tarinaa, tulee se myös esitellä katsojalle. Näihin kysymyksiin vastaaminen auttaa hahmottamaan talouden ilmenemistä. Mikä on universaali valuutta? Onko alueittain oma valuutta? Mikä on valuutan arvo? Miten kaupankäynti vaikuttaa kansaan ja politiikkaan? Mitkä hyödykkeet ovat luonnonvaraisia? Kuinka eri hyödykkeitä kuljetetaan paikasta toiseen? Onko kaikilla mahdollisuus saada kaikkia hyödykkeitä? Millaisia ammatteja on ja mitä niistä arvostetaan eniten? Miten ammatteja pääsee harjoittamaan? Millainen on normaali työskentelyaika?

2.3.7 Politiikka

Politiikka on ideologioita ja niiden välistä vuorovaikutusta yhteiskunnassa. Politiikka tulee kreikan kielen sanasta politikos, joka tarkoittaa ”kansalaisia koskevaa”. (Wikipedia 2020) Aloitimme maailmanrakennuksen perusasioista, jonka jälkeen loimme sille maantiedon. Erilaisia lajeja tupsahteli maanpinnalle. He alkoivat kommunikoida keskenään, jolloin syntyi historia, kulttuureja, uskontoja ja koulutus. Sivilisaation seurauksena kehittyi teknologia, aseet ja ehkä jopa taika. Muodostui talous, joka vaikutti merkittävästi kansan arkeen. Kunnes lopulta kansat alkoivat olla eri mieltä siitä, miten ihmisten kuuluisi toimia ja elää tässä maailmassa. Politiikka tarkastelee muiden maailman rakenteiden peruspilarien vaikutusta kansalaisiin.

Worldbuilding kannalta politiikka jaetaan kahteen alueeseen: hallintoon ja lakeihin (Rowley 2020). Lait ovat sääntöjä, joilla maailman kansalaiset toimivat ja niiden rikkomista rankaistaan. Lait säätää valtioelin, joka on hallintomuodosta riippuvainen. Eli

kysymykset ovat: Kuka hallitsee ja miten? Ja mitä lailla halutaan säädellä? Demokraattisessa tasavallassa päätöksen tekevät kansan valitsema eduskunta ja hallitus, kun taas diktatuurissa valtion päämies tekee päätökset yksin (Wikipedia 2020). Valtiomuodon valitseminen vaikuttaa sivilisaation kehittymiseen, kansan hyvinvointiin, teknologian keskittymiseen ja talouteen. Reaalimaailmasta on turvallista ottaa vaikutteita erilaisista valtiomuodoista. Voimme tarkastella esimerkiksi monarkiaa ja nähdä sekä historian että nykyhetken valossa, miksi sellainen valtiomuoto on muodostunut ja mitä se on aiheuttanut. Puhuin aikaisemmin kehittyneistä maailmista, Enpuresta, jonka hallintomuoto on teokraattinen eli valtaa pitää uskonnollinen instituutio. Ymmärtääkseni kuinka kyseinen valtiomuoto toimii ja millaisia vaikutuksia sillä on yhteiskuntaan, tutustuin olemassa oleviin teokraattisiin valtioihin kuten Vatikaanivaltioon ja Iranin islamilaiseen tasavaltaan. Miten valtioiden johtoon on päässyt uskonnollinen johtaja tai instituutti ja miten eri ideologioiden edustajat ovat reagoineet? Myös mielenkiintoinen kysymys on: Miten teokraattinen valtiomuoto säilyy kymmeniä, ellei satoja vuosia? Jos minulla ei ole tarpeeksi tietoa jostain aihealueesta, teen tutkimusta ja sovellan niitä ideoihini.

iHumanin valtiomuoto on hybridi. Isot korporaatit ovat ottaneet hallituksen roolin yhteiskunnassa ja niin kutsuttu Maailman Hallitus on vain silmänlumetta kansalle. Se on demokraattisen diktatuurinen, korruptiossa kylpevä imperiumi, jossa on viitteitä sosialistiseen kommunismiin. Kyberpunkmaailman hallintomuoto on ongelmallinen ja monitahoinen, koska usein todelliset päätökset tehdään monen kerroksen alla, sellaisten päättäjien kesken, josta kukaan ei edes tiedä tai tajua näiden tahojen olevan kytköksissä politiikkaan.

iHumanin hallintomuoto on kieltämättä surullisen stereotyyppinen kyberpunk-dystopialle. Tarkoitus oli tehdä siitä persoonallisempi inhimillisellä Maailman Hallituksella ja heidän empaattisella presidentillänsä, mutta se ei tainnut riittää. Koska iHumanin politiikka on merkittävässä osassa elokuvaa, siitä olisi voinut tehdä vielä mielenkiintoisemman ja kutkuttelevamman. Toisaalta ongelmat taitavat olla enemmänkin hahmokehityksen puolella, kuin maailmassa niiden ympärillä.

Maailma ilman poliittisia järjestelmiä on tavallaan mahdollista. Toki yhteisöille muodostuu normeja ja moraalisia arvoja, mitä he noudattavat, mutta on mahdollista, ettei yhteisöllä ole johtajaa. Maailma ilman poliittista järjestelmää on erittäin mielenkiintoinen asetelma. Vallitsisiko maailmassa kaaos vai eläisivätkö kansat sovussa?

Worldbuilding with physical and cultural

Brandon Sanderson on kirjailijan lisäksi luennoitsija ja opettaa nuoria kirjoittajia. 2020 luennolla hän esittelee oman tapansa rakentaa tarinalle maailma. Sanderson jakaa maailman elementit kahteen osaan: physicals eli fyysisiin, ja culturals eli kulttuurisidonnaisiin. Fyysisiin elementteihin kuuluu esimerkiksi ilmasto, maankuoren liikehdintä, kartta, kasvillisuus, taikuu, eläimet, tähtitiede, lajit ja niin edelleen. Fyysisiä asioita ovat kaikki maailmankaikkeuden tuottamat elementit, joita älylliset olennot eivät ole rakentaneet tai tuottaneet. Kulttuurisidonnaisia ovat uskonto, hallitus, talous, rajat, muoti, ruoka, historia, siirtymäriitit, kielet, kiroilu ja niin edelleen. Eli kaikki se, mitä kansa aikaansaa toiminnallaan. Sanderson valitsee kummastakin muutaman merkittävän tekijän tarinalleen ja työstää niitä. Sen jälkeen hän lisää uusia, jos niille on tarvetta.

Tyyli on huomattavasti vapaampi ja helpompi lähestymistapa kuin Rowleyn perinpohjainen kaavake. Toisaalta näiden kahden yhdistäminen voisi olla toimiva ratkaisu varsinkin aloittelevalla kirjoittajalla. Sandersonin tapaan voisi valita tärkeimmät elementit ja vastata niitä koskeviin kysymyksiin Rowleyn kaavakkeesta.

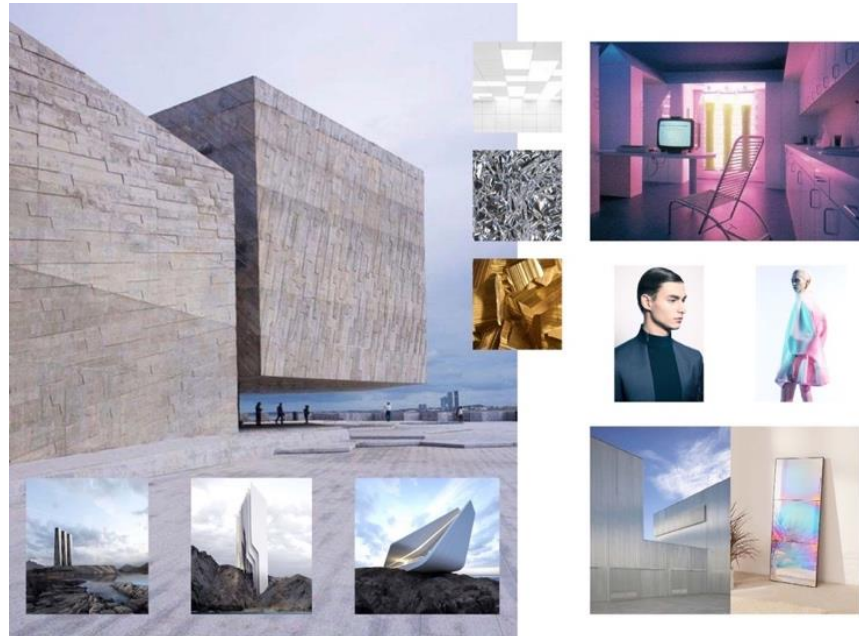
2.4 Konseptitaide

Kun maailma on rakennettu sanoin, on vuoro visualisoida se. Konseptitaiteen tarkoitus on tunnustella maailman visuaalisen ilmeen vaihtoehtoja ja lopulta toimia ohjenuorana työryhmälle. Konseptitaide on merkittävä vaihe elokuvan worldbuildingiä. Se mahdollistaa elokuvan näkemisen jo ennen kuin se on kuvattu. Konseptitaiteen avulla elokuvan tyylistä hiotaan tarkka ja kompastuskivet nähdään, kun niille voidaan vielä tehdä jotain. Konseptitaidetta tehdään maailman maisemista, hahmoista, teknologiasta tai vaikka elokuvan tunnelmasta. Konseptitaide on yksittäisiä ideoita tai kokonaisia sommitelmia, joilla se välittää elokuvan visuaalista ideologiaa.



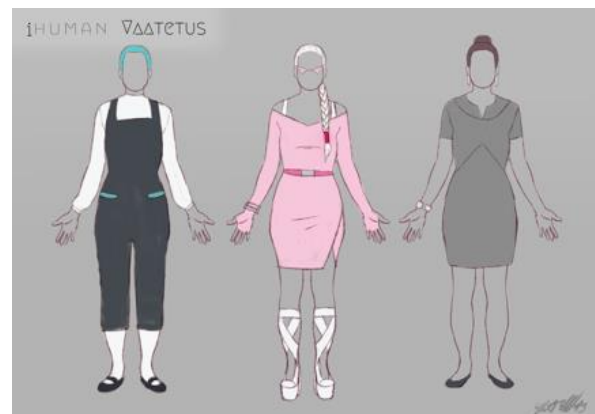
"With hundreds, even thousands, of people work on the most successful franchises, everyone needs to be singing from the same hymn sheet."

(Creative bloq 2012)



Ensimmäiset ajatukseni elokuvasta olivat moodboard-kollaaseja, joita esittelin työryhmälle.

En ollut edes alun perin ajatellut hankkia iHuman tuotantoon konseptitaiteilijoita, kunnes 3D-artisti toi ajatuksen esille. Se oli loistava idea ja merkittävä tekijä elokuvan onnistumiselle. Sain uutta perspektiiviä ideoihini ja näin konkreettisesti asioita, joista oli vain puhuttu. Olimme rakentamassa maailmaa, mitä ei ole olemassa.



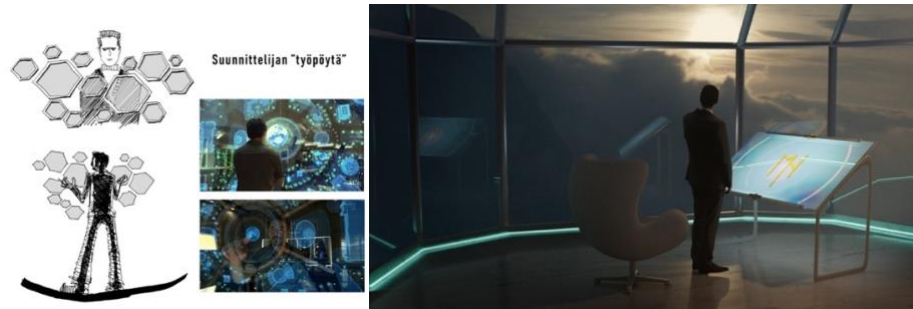
Annoin aluksi taiteilijoille aihealueita elokuvan maailmasta, joita visualisoida: toiselle logot ja toiselle muodin ja teknologian. He tuottivat paljon erilaisia ideoita. Piirrokset eivät olleet viimeistelyjä, mutta ei niiden tarvinnutkaan. Tärkeintä oli keskustella ideoista ja kehittää niitä. Saatoin vain todeta taiteilijalle: ”Hahmo yksi ja kolme ovat hyviä, mutta hahmo kaksi voisi olla huomattavasti vanhempi ja vaatteet ryhdikkäämmät.” Hän otti palautteen vastaan ja jatkoi työstämistä. Vaikka piirrän mielelläni ja olen luova ajattelija,



konseptitaiteilijoiden avulla sain ekstra-aikaa paneutua muihin elokuvan osasiin. Säästimme aikaa, vaivaa ja rahaa. Kehottaisin kaikkia ohjaajia, hankkimaan tuotantoon joko taiteellisen johtajan (Art Director) tai konseptitaiteilijoita, auttamaan visuaalisen ilmeen havainnollistamisessa.

” It could be a scratching that helped explain an idea to the art director or the design that was completely wrong. The point is, they are all part of the process, even the ugly ones. Concept art is an iterative process and hitting the bull’s eye first time is rare.”

(Creative Bloq 2012)



Koin konseptitaiteen suureksi avuksi VFX-työn suunnittelussa. Olimme luomassa kokonaan digitaalisesti toteutettuja lokaatioita. Visuaalisten efektien ja 3D-mallinnosten tekeminen on hidasta ja vie aikaa, joten olisi ollut turhaa luoda kokonainen miljö ja todeta, ettei se toimikkaan.

Konseptitaiteilijoilla on käsittämättömän suuri merkitys siihen, miltä elokuva näyttää. iHumanin päähenkilön oli tarkoitus asua vähän perinteisemmän näköisessä opiskelija-asuntolassa, kunnes konseptitaiteilijat toivat kapseliajatuksen. Ensimmäisen kapselin piirsi Retu Hamara, mitä Ylva Wahlström lähti kehittämään.



IHUMAN -JOAN HUONE ULKOPUOLI VER 1

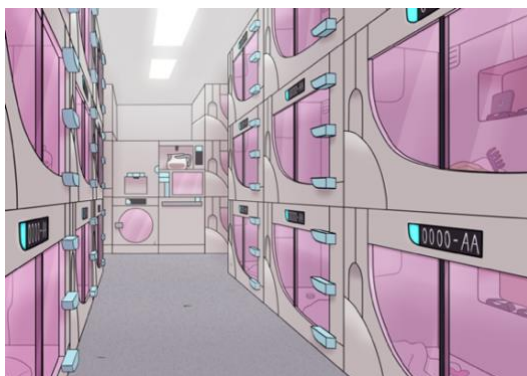


1. TIKAPUUT
2. NÄYTTÖ JOSSA ASURASTUNNUS
3. LASI JOKA AVAUTUU RANNEKKEELLA
4. KYTKIMÄÄ & MITTARI

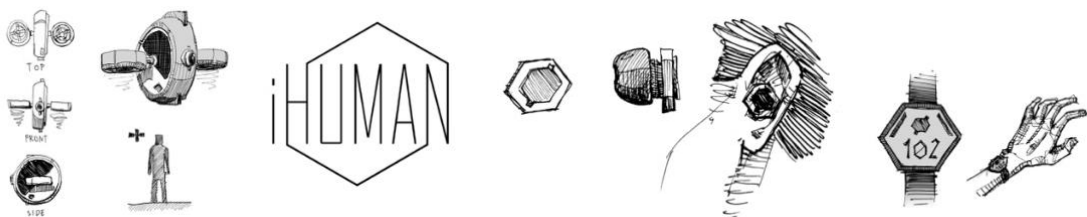
IHUMAN -JOAN HUONE ULKOPUOLI VER 2



1. NÄYTTÖ JOSSA ASURASTUNNUS
2. TIKAPUUT
3. LASI, AVAUTUU RANNEKKEELLA, VÄRI & LÄPÄKYKYYS VAIHDETTAVISSA



Wahlström suunnitteli Lemon Podin, josta löytyy kaikki, mitä opiskelija tarvitsee. Podit olivat hyvä lisäys korostamaan maailman valtavaa populaatiota ja tilanpuutetta. Ne esittelivät myös maailman teknologiaa. Wahlström yhdessä Aapo Niemen kanssaideoi useita innovaatioita ja designeja, jotka eivät aivan sellaisenaan päässeet elokuvaan, mutta inspiroivat lavasteita, rekvisiittaa ja puvustusta.



Siinä missä fantasiassa on lohikäärmeitä ja maagisia miekkoja, scifissä on teknologisia innovaatiota. iHuman on meidän teknologinen innovaatiomme. Pohdimme olisiko se älypuhelimien kaltainen vai jotain aivan muuta. Olisiko se läpinäkyvä, muovia, metallia tai vaikka lasia?



Pidimme Niemen kehittämästä pallomaisesta ja graafisesta ajatuksesta. Se ei kuitenkaan ollut käytännöllinen, joka oli elokuvan muotoilun teema. Säilytimme graafisuuden, mutta teimme siitä funktionaalisemman.



3 KÄYTÄNNÖN TOTEUTUS JA HAASTEET

Tässä kappaleessa puhun siitä, miten worldbuildingin ja konseptitaiteen ideoille kävi käytännön toteutuksessa. Tarkastelen asiaa valossa: ”Miten tehdä High end scifi elokuva pienellä budjetilla?” iHuman tuotanto oli täysin opiskelijoiden tuottama lyhytelokuva, jolla oli minimaalinen budjetti. Tavoitteena oli tehdä huoliteltua ja kliiniä hightech scifiä, mutta resurssit eivät olleet todellakaan sitä luokkaa. Tulevassa kappaleessa käyn läpi lavastuksen ja visuaalisen efektoinnin kautta worldbuildingiä. Miten onnistuimme esittelemään maailman ja millä keinoin?

Koska isojen ja uskottavien lavasteiden rakentaminen maksaa, päätimme tutustua plate-kuvaamiseen. Siinä kuvataan useampi eri objekti bluescreenia tai greenscreeniä vasten ja yhdistetään toisiinsa jälkikäsitellyssä. Meitä jännitti ottaa tämä haaste vastaan, koska kukaan ei ollut enne tehnyt vastaavaa. Nyt kun kuvauksista on jo reilu puoli vuotta, ja platet on yhdistetty toisiinsa, kaduttaa ettemme hyödyntäneet tätä mahdollisuutta enempää. Koska VFX Supervisorimme oli tehnyt pitävät laskelmat, kuvaukset sujuivat ongelmitta ja kaikki yhdistyi toisiinsa kauniisti editissä. Plate kuvaus ja matte painting ovat avain edulliseen, mutta uskottavaan ja todentuntuiseen High end scifi elokuvan toteutukseen. Plate + matte painting workflow mahdollistaa isojen maisemien rakentamisen esimerkiksi pienoismalleista. Opettajat kehottivat kokeilemaan pienoismallien käyttöä, mutta silloin en vielä tajunnut niiden mahdollisuuksia. Tekniikalla voimme kuvata yksittäisiä kuvia esimerkiksi taivaasta, aavikosta ja Eiffel tornista. Yhdistämällä kuvat saamme post apokalyptisen Mad Max -maiseman. Lisätään etualalle vielä tuulen lennättämää hiekkaa ja kuva on täysin uskottava.

iHumanissa plate-kuvausta hyödynnettiin kapseliasuntolan rakentamisessa. Lavastajat olivat rakentaneet kolme päällekkäistä kapselia, joita kuvattiin bluescreeniä vasten hieman eri kulmista, näin rakentui Lemon-opiskelijakapseliasuntola. Onnistuimme saavuttamaan ahtaudentunnetta, mutta samaan aikaan kapseleista tuli melko kodikkaita. Turvapaikkoja, johon paeta ympärillä olevaa maailmaa. Se ei ollut tarkoitus, mutta toi mielenkiintoisen näkökulman: vaikka maailma olisi muuten kamala tai kaaoksen alla, ihminen löytää aina oman turvapaikkansa.



Teknologiamme kehitys on mahdollistanut yhä houkuttelevampien ja rohkeampien maailmojen luomisen. Enää ei tarvitse rakentaa kokonaista maailmaa studioon, vaan sen voi paloitella osiin ja loihtia digitaalisesti kokonaiseksi. Emme enää näe elokuvissa lavastajien tai puvustajien kädenjälkeä, vaan näemme upean ja kiehtovan illuusion, joka houkuttelee syvemmälle uuteen ja tuntemattomaan maailmaan. Vaikka olemme nähneet historiassa jo sellaisenaan upeita lavasteita, puvustuksia ja maskeerauksia, kehittynyt teknologia on tehnyt lisättävien visuaalisten efektien luonnista niin helppoa, että edes taivas ei ole enää rajana. Kaikki alkoi ensimmäisestä scifi elokuvasta *Le Voyage Dans La Lune*, jonka ohjasi Georges Méliés, kunnes tuli *Star Wars*, joka nosti digitaaliset efektit seuraavalle tasolle. Elokuva avasi ihmisten silmät uusille mahdollisuuksille ja genren suosio nousi. Maailmasta oli tullut uskottava.



The Science behind the fiction: Building Scifi Moviescape -kirja esittelee elokuvia genren alkua ajoilta vuoteen 2004. Kirja käsittelee genren kehitystä teknisen toteutuksen kautta ja sitä, millaisia vaikutuksia sillä on ollut worldbuildingiin. Star Wars ja Blade Runner olivat ensimmäisiä elokuvia, joissa mielestäni käytettiin pienoismalleja häikäisevän tyylikkäästi. Esimerkiksi Star Warsin lumikävelijät (AT-AT) olivat moottoroituja pienoismalleja. Blade Runnerilla oli myös vahva vaikutus genreen, neon valoin ja aasia vaikuttein. Samana vuonna, kun Blade Runner ilmestyi, sai ensi-iltansa myös Tron. Tron oli virtuaalisen maailman edelläkävijä, jo ennen aikaa, kun PC- ja Mac-koneita käytettiin vastaavaan työhön. Elokuvan virtuaalimaailman toteuttamista varten kehitettiin oma systeemi ja koodi efektien luontiin. Toinen scifi elokuva toisensa perään vei genreä ja teknologiaa eteenpäin aina tähän pisteeseen asti, jossa ylläolevan maiseman voi luoda täysin digitaalisesti. (Hanson 2004)

Opin kirjasta alan ammattilaisilta, että uuden uskottavan maailman luominen vaatii reaali maailman kulttuurien tutkimista, yhdistelemistä, pääläelleen kääntämistä, läjäpäin konseptitaidetta, upeita lavasteita, pienoismalleja ja rohkeasti digitaalisten efektien yhdistelemistä eri tekniikoin kuvatun materiaalin kanssa.

Lavastuksen ja hahmojen suhde on verrattavissa worldbuildingin ja tarinan suhteeseen. Hahmo ja tarina ovat kohde, johon katsoja keskittyy, mutta lavastus ja worldbuilding kertovat mitä muuta hahmon tai tarinan ympärillä tapahtuu. Hahmo on jatkuvassa vuorovaikutuksessa ympäristön kanssa. Millainen olisi tarina tyhjiössä? Todennäköisesti hyvin lyhyt.

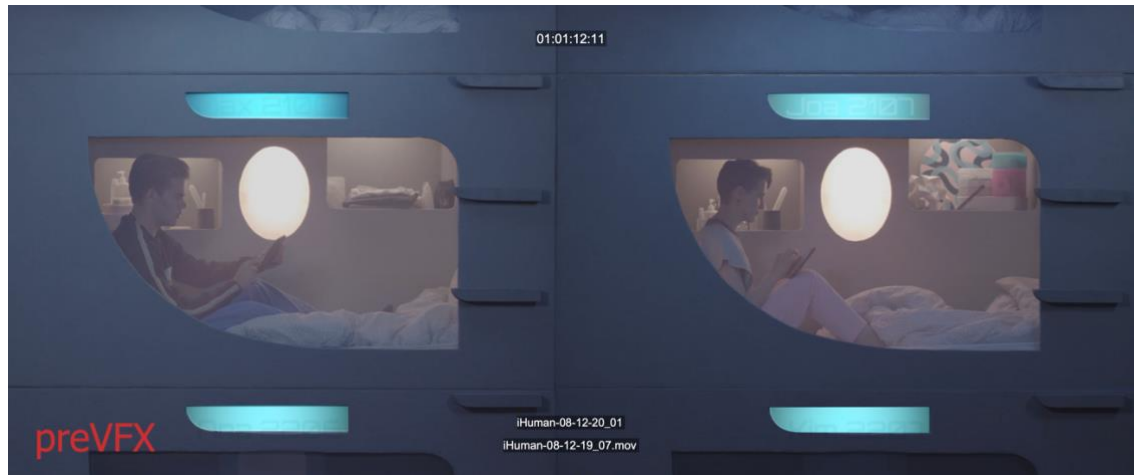
iHumanin maailman ehtyvien luonnonvarojen takia, emme voineet käyttää materiaaleina esimerkiksi puusta tai puuvillaista tehtyjä lavasteita tai vaatteita. Puun vältteleminen

tuotti vaikeuksia, sillä moni lokaatio oli sisustettu hyödyntäen puisia huonekaluja tai rakenteita. Etsimme ajattomia rakennuksia, ja inspiraationa oli 1920-luvun funktionalistinen arkkitehtuuri. Funktionalismin mukaan rakennus tai esine tulee suunnitella niin, että sen osat palvelevat kukin mahdollisimman hyvin tiettyä tarkoitusta. Siten esimerkiksi sellainen koristelu, jolla ei ole käytännön funktiota, tulee karsia suunnittelusta kokonaan pois. (Wikipedia 2020) iHumanin maailmassa, jossa ihmisiä on enemmän kuin liikaa, käytännöllisyys arkkitehtuurissa ja logistiikassa menee kaiken edelle. Samaa ideologiaa jatkoimme niin laitteiden, huonelakujen kuin vaatteidenkin



muotoilussa.





Jokainen pieni yksityiskohta viestittää jotain. Mitä sekalaiset tavarat hyllyllä kertovat niiden omistajasta? Tai entä mitä iso tyhjä tila, jossa on vain tuoli ja tietokone kertovat asukkaasta? iHumanin Suunnittelija asuu Lemon yhtiön päämajan kattohuoneistossa. Hän ei tarvitse sänkyä, jääkaappia, suihkua tai vessaa ruumiintoimintojaan varten, koska hän on robotti. Miksi hänellä siis olisi mitään näistä hyödykkeistä?

Tämä esimerkki ei ole scifi elokuvasta, mutta on loistaavaa worldbuildingiä. Oscar-voittaja Parasite kertoo köyhästä eteläkorealaisesta Kimin perheestä, joka keplottelee tiensä rikkaan Parkin perheen palvelukseen. Elokuva on melkein scifiä suomalaiselle,

joka ei tiedä Etelä-Korean kulttuurista ja yhteiskuntarakenteesta mitään. Tarinan alussa nuori mies tuo erikoisen muotoisen kiven lahjaksi perheelle. Nuori mies on perheen pojan ystävä ja on tullut ehdottamaan tälle uutta työpaikkaa. Perhe ottaa suseok-kiven iloisesti vastaan ja viettää iltaa nuoren miehen kanssa. Kiven sanotaan tuovan vaurautta perheelle. Seuraavana aamuna, kun poika on lähdössä uuteen työpaikkaan, osa perheestä syö aamupalaa, kun taas äiti istuu kylpyhuoneen lattialla pesten kiveä pesusoidissa. Tämä pieni yksityiskohta äidistä pesemässä kiveä kertoo niin monia asioita. Vaikka maiden välillä tuloerot eivät ole suuret, köyhien olot vaikuttavat karuilta. Elokuva kertoo kapitalismista ja valtion sisäisistä tuloeroista. Se on pullollaan vertauskuvia. Kun äiti pesee kiven, hän pesee sen välttääkseen, ettei se tuo mukanaan sairauksia. Samaan aikaan hän taitaa kuitenkin pestä liian puhtaaksi, sillä elokuvan loppupuolella nosteisen menestyksen ja vaurauden päättää yllättäen hirvittävä tragedia. Äiti ei hiero kiveä puhtaaksi käsissään, vaan upottaa sen saippuaveteen. Tämä ennakoii traagista tulvaa, joka hukuttaa heidän onnensa ja ajaa heidät pois kotoaan. Sen lisäksi, että kiven peseminen kertoo Korean hygieniantasosta, se kuljettaa tarinaa jo ennakoivasti vertauskuvan kautta. Elokuva on täynnä hienoja pieniä yksityiskohtia, jotka avaavat melko tuntemattoman maailman kelle tahansa katsojalle ympäri maailmaa. Se on oivaltava ja silmiä avaava. Kun kaikki tahot kommunikoivat keskenään ja tukevat toisiaan, on mahdollista luoda ällistyttävä ja käsin kosketeltava hetki, joka on aivan arkinen, mutta silti uniikki omalla tavallaan.

4 LOPPUTULOS JA YHTEENVETO

Opinnäytetyön tarkoitus oli tutustua scifi elokuvien maailmanrakennukseen. Tutkin taiteellista opinnäytetyötäni ja sen maailman uskottavuutta. Käytin tietolähteinäni alan kirjallisuutta ja kirjailijoiden tekemiä tutkielmia aiheista scifi-elokuvat, scifi elokuvan visuaalinen maailmarakennus, konseptitaide ja worldbuilding. Käytin myös esimerkkejä muista elokuvista laajentaakseni scifi elokuvien perspektiiviä vaihtoehtoisen todellisuuden dystopiasta avaruusoopperaan ja sen yli. Jouduin myös paneutumaan yhteiskuntarakenteiden syövereihin, jotta voisin antaa esimerkkejä talousjärjestelmistä ja hallintomuodoista.

Odotin löytäväni tältä ”Mitä on worldbuilding ja mitä tarvitsen kiinnostavan maailman rakentamiseen?” -matkalta paljon erilaisia oppeja ja vinkkejä, mutta todellisuudessa kaikki kiteytyy aika yksinkertaiseen ajatukseen.

- Keksi mielenkiintoisia ja johdonmukaisia asioita ja liitä ne loogisesti toisiinsa. Älä tee liikaa työtä. Perehdy käsikirjoitukseen, jotta ymmärrät, mitä se tarvitsee ja lisää vasta sen jälkeen ekstrapaa. Älä unohda tehdä hyvää esitutkimusta aiheesta.

Kuinka hyvä maailmasta rakentuu, riippuu siitä, kuinka taitavasti yhdistää maailman, tarinan, juonen ja hahmot toisiinsa. Tämä teksti antaa aihetta ajatella ja työvälaineitä suunnitteleamiseen. Mutta se ei kuitenkaan anna oppeja siihen, miten tulla innovatiivisemmaksi kirjoittajaksi. Se taito on lähtöisin omasta itsestä. Worldbuilding on pääasiassa erilaisiin kysymyksiin vastaamista, ja syiden ja seurausten pohtimista.

Scifi elokuvat ovat kulttuurillisia barometrejä, jotka antavat mahdollisuuden kosketella kuumia ja arkoja aiheita vapaasti. Mikä tekee meistä ihmisistä sui generis eli uniikkeja? Sanotaan, että parhaat tulevaisuuskuvat ovat tehty tutkimaan ja heijastelemaan juuri sitä faktaa. (Matt Hanson 2004) scifi genererajauksena ei ehkä vaikuttanut niin paljon, mitä odotin. Worldbuildingissä pätee samat lainalaisuudet genrestä huolimatta. Scifi genre oli silti hyvä valinta rajaukseksi, sillä elokuvat sijoittuvat keksittyihin maailmoihin, jotka vaativat paljon enemmän maailman rakentamista, kuin reaalimaailmaan sijoittuva. Scifi on myös genre, joka haluaa viihdyttämisen lisäksi, vaikuttaa ja tehdä muutosta, joten maailman tulee olla uskottava ja tukea tarinaa siten, että sanoma välittyy katsojalle.

iHumanin maailmasta tuli visuaalisesti uskottava ja vahva, mutta jotkut elementit jäivät hieman häilyviksi ja yhteiskunnan rakenne ei ollut täysin selvää. Ottaen huomioon, etten

ollut perehtynyt worldbuildingiin ennen iHumanin tekemistä, annoin melkoisen paljon aikaa maailmalle ja sen rakentamiselle. Minulla oli takaraivossa tunne asioista, mitä se kaipaa, mutta ei kuitenkaan ymmärrystä riskeistä, jos jätän jonkun elementin huomiotta. Tämä puolestaan näkyi hahmoissa ja niiden minimaalisessa kehityksessä. Elokuva on maailmavetoinen, mikä saattaa aiheuttaa katsojassa vieraantumisreaktion. Katsoja pystyy seuraamaan tarinaa ja kauhistumaan ihmisten kohtaloa, mutta pystyykö hän tuntemaan myötätuntoa ja menettämisen tuskaa, kun päähenkilö kuolee? iHumanissa maailma meni tarinan ja hahmojen ohi, mikä oli virhe.

iHuman oli opettavainen kokemus, ja tekisin jälkikäteen monta asiaa toisin. Tiesin jo ennen tämän opinnäytetyön kirjoittamista, että elokuvassa oli ongelmia, mutta tämä prosessi avasi ne minulle. Oppien avulla, kykenen nyt tarkastelemaan tulevia elokuviani ja niiden maailmaa aivan eri tavalla. Havaitseen paljon nopeammin, miksi jokin asia ei toimi. Minulla on nyt myös valmiudet rakentaa toimiva ja immerssiivinen fiktiomaailma.

iHuman valmistuu tämän kirjallisen kanssa samoihin aikoihin ja odotan mielenkiinnolla ulkopuolisten näkemystä elokuvasta ja sen onnistumisesta.

LÄHTEET

Elokuvat ja TV sarjat:

Altered Carbon 2018. Ohj. Kalogridis L. Netflix
 Avatar 2009. Ohj. Cameron J.
 Avengers: Infinity War 2018. Ohj. Russo A. ja J.
 Blade Runner 1982. Scott R.
 Blade Runner 2049 2017. Villeneuve D.
 i Robot 2004. Ohj. Proyas A.
 Once Upon A Time 2011-2018. Ohj. Horowitz A. ja Kitsis E. Nelonen 2012.
 Parasite 2019. Ohj. Jooh-ho B.
 Star Wars trilogy 1977. Ohj. Lucas G.
 Westworld 2016. Ohj. Joy L. ja Nolan J. HBO

Kirjat:

Fitzpatrick L., Cameron J. 2009. The Art of Avatar: James Cameron's epic adventure. New York, USA: Abrams.
 Hanson, M. 2004. The Science Behind the Fiction – Building scifi Moviescape. Suisse, Sveitsi: A Rotovision Book.
 SyFy Channel, Mallory, M., Vitale T. P. 2020. The Science Fiction Universe... And Beyond. New York, USA: Universal Publishing.

E-Kirjat:

Reich John 2017. Exploring Movie Construction and Production – What Is Genre and How Is It Determined? (e-kirja). Viitattu 13.04.2020
<https://milnepublishing.geneseo.edu/exploring-movie-construction-and-production/chapter/2-what-is-genre-and-how-is-it-determined/>

Nettisivut:

Sanderson Brandon 2019. Sanderson Laws. Viitattu 13.04.2020
<https://www.brandonsanderson.com/>

Artikkelit:

AV-ARKKI. Klassinen tarinankerronta. Viitattu 13.04.2020
<https://mediataidekasvattaa.fi/oppimateriaalit/kuka-kertoo/artikkeli-klassinen-tarinankerronta/>

Caddy Becca 2019. Will you ever be able to upload your brain to a computer? Metro. Viitattu 13.04.2020
<https://metro.co.uk/2019/06/05/will-ever-able-upload-brain-computer-9819234/>

Creative Bloq Staff 2012. Just what is concept art? Creative Bloq Viitattu 13.04.2020
<https://www.creativebloq.com/career/what-concept-art-11121155>

Cuebon 2018. Science Fiction Subgenres. Viitattu 13.04.2020
<http://www.cuebon.com/ewriters/SFsubgenresA-F.html>

Emerging Technology from the arXiv 2018. When science fiction inspires real technology. MIT Technology Review. Viitattu 13.04.2020
<https://www.technologyreview.com/s/610713/when-science-fiction-inspires-real-technology/>

Kane Riley 2015. Exploring Genre: Magic in scifi. The Course of Events. Viitattu 13.04.2020
<https://thecourseofevents.wordpress.com/2015/09/24/magic-in-scifi/>

Mages 2019. What is the purpose of concept art in films?
<https://mages.edu.sg/blog/what-is-the-purpose-of-concept-art-in-films>

Miyamoto Ken 2018. How to Choose the Right Movie Genre for Your Concept. Screencraft.org. Viitattu 13.04.2020
<https://screencraft.org/2018/11/30/how-to-choose-the-right-movie-genre-for-your-concept/>

Rowley Michael 2020. Worldbuilding: the Master Guide (with Template). Reedsy Blog. Viitattu 13.04.2020
<https://blog.reedsy.com/worldbuilding-guide/>

Ward Matthew 2019. Ultimate Worldbuilding Guide for Writers. Amindrofmadness.com. Viitattu 13.04.2020
<https://amindrofmadness.com/2019/01/how-start-worldbuilding-writers/>

Wikipedia 2020. Avatar film. Viitattu 13.04.2020
[https://en.wikipedia.org/wiki/Avatar_\(2009_film\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Avatar_(2009_film))

Wikipedia 2020. Funktionalismi. Viitattu 13.04.2020
<https://fi.wikipedia.org/wiki/Funktionalismi>

Wikipedia 2020. Poliittika. Viitattu 13.04.2020
<https://fi.wikipedia.org/wiki/Poliittika>

Wikipedia 2020. Science Fiction 13.04.2020
https://fi.wikipedia.org/wiki/Science_fiction

Wikipedia 2020. Science Fiction Genres. Viitattu 13.04.2020
https://en.wikipedia.org/wiki/Category:Science_fiction_genres

Wikipedia 2020. Talous. Viitattu 13.04.2020
<https://fi.wikipedia.org/wiki/Talous>

Wikipedia 2020. Talousjärjestelmä. Viitattu 13.04.2020
<https://fi.wikipedia.org/wiki/Talousj%C3%A4rjestelm%C3%A4>

Wikipedia 2020. Uskonto. Viitattu 13.04.2020
<https://fi.wikipedia.org/wiki/Uskonto>

Wikipedia 2020. Westworld TV series. Viitattu 13.04.2020
[https://en.wikipedia.org/wiki/Westworld_\(TV_series\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Westworld_(TV_series))

Wookieepedia 2020. Kyber crystal. Viitattu 13.04.2020
https://starwars.fandom.com/wiki/Kyber_crystal

Wookieepedia 2020. Lightsaber. Viitattu 13.04.2020
<https://starwars.fandom.com/wiki/Lightsaber>

Kuvaajat:

Hickson Tim 2019. On Worldbuilding: Fictional Histories. Hello Future Me. Mindmap. Viitattu 13.04.2020
<https://imgur.com/a/CQeNyx8>

Youtube:

Cinema Tyler 2017. How the world of Blade Runner 2049 was created, Production Design. Viitattu 13.04.2020
<https://www.youtube.com/watch?v=zZNKT2StC2c&t=431s>

Film Courage 2018. Houston Howardin haastattelu. Essentials To Building A Story World – How To Tell A Great Story In The 21st Century. Viitattu 13.04.2020
<https://www.youtube.com/watch?v=V4QfcAr4Arl>

Hickson Tim 2019. On Worldbuilding: Fictional Histories. Hello Future Me. Viitattu 13.04.2020.
<https://www.youtube.com/watch?v=RbnzAJXW0Sw>

Sanderson Brandon 2020. Lecture #5: Worldbuilding Part One – Brandon Sanderson on Writing Science Fiction and Fantasy. Viitattu 13.04.2020
<https://www.youtube.com/watch?v=ATNvOk5rJA&t=1404s>

Sanderson Brandon 2020. Lecture #6: Worldbuilding Part Two – Brandon Sanderson on Writing Science Fiction and Fantasy. Viitattu 13.04.2020
<https://www.youtube.com/watch?v=V2KpWOLTXx8>