

Opinnäytetyö Turun AMK
Media
Elokuvan ja Television koulutusohjelma
Elokuva
2016

Johannes Repo

Enemmän kuin tuhat sanaa

Dialogin käyttömahdollisuuksia elokuvakohtauksessa



TURUN AMMATTIKORKEAKOULU
TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

TURUN AMK:N OPINNÄYTETYÖ | Johannes Repo

OPINNÄYTETYÖ (AMK) | TIIVISTELMÄ

TURUN AMMATTIKORKEAKOULU

Media | Elokuva ja Televisio

2016 | 38

Vesa Kankaanpää, Eija Saarinen

Johannes Repo

Enemmän kuin tuhat sanaa

Kirjallinen opinnäytetyöni kertoo valikoidusti dialogin käyttötarkoituksista elokuvassa. Aluksi kerron lyhyesti elokuvadialogin synnystä ja sen käytöstä ja tarpeellisuudesta/tarpeettomuudesta. Sen jälkeen käsittelen vuoron perään informaation antamista, hahmojen karakterisointia sekä juonen kuljettamista tapoina käyttää dialogia. Käytän apuna puhetta sisältäviä ja puheettomia elokuvakohtauksia joilla on sama tehtävä elokuvassa, ja esittelen asioita joita dialogi tai sen puuttuminen tuovat esille kohtauksessa.

ASIASANAT

dialogi, puhe, sanaton viestintä, elokuva, juoni, hahmot, informaatio

BACHELOR'S THESIS | ABSTRACT

TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Media | Film and Television

2016 | 38 Pages

Vesa Kankaanpää, Eija Saarinen

Johannes Repo

More Than a Thousand Words

In this thesis will go through the basic functions of dialogue in cinema and reflect the need of its use in modern film. First I will tell shortly about history of speech in film industry and then proceed to process its necessity in visual storytelling. I will use three examples of using dialogue in film: giving out information, building the characters and moving the plot forward. I will use scenes from popular films to bring out cases where the same things can be shown and told with or without dialogue.

KEYWORDS

dialogue, speech, nonverbal communication, film, storyline, characters, information

Sisällysluettelo

1. Johdanto.....	6
2. Mitä on elokuvadialogi	7
3. Dialogin käyttötarkoitukset	9
3.1 Informaation antaminen.....	9
3.1.1 Interstellar.....	11
3.1.2 Wall-E.....	15
3.1.3 Yhteenvedo.....	17
3.2 Hahmojen Karakterisointi	18
3.2.1 American Psycho	20
3.2.2 Pirates of the Caribbean – Curse of the Black Pearl	22
3.2.3 Yhteenvedo	24
3.3. Juonen kuljettaminen.....	26
3.3.1 The Matrix	27
3.3.2 All is Lost.....	31
3.3.3 Yhteenvedo.....	34
4. Päätös	36
Lähteet	38

Sanasto

Dialogi

Kameran edessä esitettyä useimmiten kahden henkilön vuoropuhelua. Suunniteltu alun perin jo käsikirjoitusvaiheessa.

Monologi

Yksinpuhelu. Katsojalle suunnattu usein pitkä vuorosanojen jakso.

Voice over

Kuvan päälle puhuttu, usein katsojalle tarkoitettu, tapahtumista irrallinen ääni.

Deadline

Elokuvassa katsojalle ilmoitettu aikaraja esim. Aikapommin kuluva aika tai junan lähestyminen.

Diegeettinen

Elokuvan maailmaan kuuluva ääni jonka henkilöihahmotkin kuulevat.

Ei diegeettinen

Elokuvan maailmasta irrallinen ääni jonka vain katsoja kuulee. Esim. Voice over tai taustamusiikki.

1. Johdanto

Idea lähteä kirjoittamaan elokuvadialogista ja sen käyttötavoista tuli omasta taiteellisesta opinnäytetyöstäni Turun ammattikorkeakoulun taideakatemiassa.

Opinnäytetyönäni oli kuvaus lyhytelokuvassa Galaksi. Sen tyylikeinona oli täysi dialogittomuus, ja tästä syystä kaikki piti välittää katsojalle kuvin, elein ja äänin. Elokuviireissä onkin tapana sanoa että dialogi on viimeinen tapa selittää asioita katsojalle. Sitä ennen on käytettävä kaikkia muita keinoja, ja jos asia on liian vaikea tai muusta syystä mahdoton sisällyttää elokuvaan tällä tavoin, on se kerrottava katsojalle sanoin. Samaa tapaa on opetettu meille elokuvalinjan alusta. Ensimmäiset harjoitustyömmekään eivät saaneet sisältää juonta eteenpäin vievää dialogia. Tällä tavoin opimme hahmottamaan elokuvan ratkaisukeinoja laajalti, emmekä aina menneet helpoimman kautta.

Tästä syystä oli helppo lähteä suunnittelemaan elokuvaa, jossa dialogia ei ollut. Kuvakäsikirjoitusta tehdessäni kuitenkin en voinut silloin tällöin olla ajattelematta sitä että miltä elokuva näyttäisi jos siinä olisikin dialogia. Varmaankin aika hölmöltä, sillä elokuva kertoo lähinnä yhdestä henkilöstä maailmassa jossa ei juurikaan olla kontaktissa toisten kanssa.

Silti tämä pohdinta riitti herättämään kysymyksen, jota lähden nyt avaamaan. Mitä on elokuvadialogi, ja miten sitä käytetään?

En keskity tekstissä tarkastelemaan elokuvadialogia genrelähtöisesti tai ota selvää vain yhdestä tavasta käyttää puhetta elokuvassa, vaan lähestyn aihetta suoraan esittelemällä dialogin kolmea pääasiallista käyttötarkoitusta jotka ovat:

1. Hahmon rakentaminen ja karakterisointi
2. Informaation antaminen
3. Juonen kuljettaminen

Lähestyn jokaista käyttötapaa kahdella esimerkkikohtauksella. Toisessa on mukana dialogi, ja toisessa ei. Näin pääsen tuomaan pohdinnan ja analyysin kautta esille asioita joita varten dialogia on käytetty tai miksi se on päätetty jättää pois.

2. Mitä on elokuvadialogi?

Jo mykkäelokuvan ajoista elokuvan tärkein kerrontatapa on ollut visuaalisesti katsojalle näyttäminen. Jo ensimmäisissä elokuvissa näyttelijän toiminta paljasti hänen päämääränsä ja myöhemmin lähikuvat tarkemmin hänen tunteensa. Elokuviin kuului myös musiikki olennaisena osana tunnelmanluomista. Ennen puhuttua sanaa replikointiin käytettiin tekstikylttejä, joiden tekstit veivät elokuvien tarinaa eteenpäin lyhyillä melodramaattisilla lausahduksilla. (Sunstedt, 2008, 233)

Tekniikan kehittyessä kuitenkin alettiin puhua aidosta äänitetystä puheesta elokuvien repliikkeissä.

Elokvapiireissä ajateltiin että se tekisi elokuvista tylsää kuvattua teatteria.

Näin ei kuitenkaan käynyt. Elävää puhetta sisältävistä elokuvista tuli automaattisesti hittejä ja ihmiset kävivät katsomassa niitä sisällöstä huolimatta. **Sarah Kozloff** erottelee elokuvadialogin teatteridialogista kahdella tavalla: Ensimmäiseksi elokuvadialogi on sidoksissa kameratyöhön ja leikkaukseen joilla voidaan vaikuttaa katsojan tulkintaan siitä. Toiseksi, teatterista poiketen elokuvan hahmot ovat erillään katsojan todellisuudesta, mikä antaa katsojalle tiettyjä vapauksia. *Overhearing Film Dialogue* (2000, 17). Nykyään elokuvateatterit ovatkin kävijämäärissä kaukana muita teattereita edellä.

Ensimmäiseksi äänielokuvaksi tituleerattu *The Jazz Singer* (1927) nosti menestyksellään tuotantoyhtiönsä Warner Brothersin maailman eturiviin.

Puheen tulo muutti myös paljon elokuvateollisuuden rakennetta. Monet mykkäelokuvissa esiintyneet näyttelijät eivät enää kelvanneet kankaalle sillä heidän puhetapansa eivät miellyttäneet ohjaajia. Lisäksi alkuun kehittymätön äänitystekniikka ja äänekkäät kamerat haittasivat äänen tallentamista. Tekniikan ollessa uutta 20-40 luvuilla kehiteltiin joidenkin arvioiden mukaan toistasataa äänitysformaattia ympäri maailmaa. Äänielokuvan ollessa huipulla pelättiin myös hiljaisuuden karkottavan katsojat ja elokuvat täytettiin äänillä ja musiikilla. Hiljaisuuden käyttämistä tehokeinona ei vielä tunnettu. (Kenttämies, 2006) Suuren suosionsa ansioista elävä dialogi oli kuitenkin tullut elokuvaan jäädäkseen.

Puhe elokuvassa on siis kerronnan keino aivan siinä missä kuin kuvakulmat tai liikkeestä leikkaaminen. Se muokkautuu elokuvan luonteen mukaiseksi ja sen avulla katsoja voi päästä todella lähelle henkilöhahmoja.

Kjell Sunstedt mainitseekin kirjassaan *Kirjoita Elokuvasi*, (2008, 235) että dialogi toimii pääasiassa henkilöhahmojen peilinä, kertoen heidän sisäisestä maailmastaan. Hän mainitsee myöskin hyvän dialogin pitävän pystyvä viemään jatkuvasti tarinaa edes hiukan eteenpäin. Tämä tekee elokuvan kaikesta puheesta tarkoituksenmukaista ja suunniteltua. Dialogilla on oltava aina jokin selkeä kerronnallinen päämäärä.

Anders Vacklin on teoksessa *Elokuvan runousoppia* (2007, 235) samaa mieltä. Dialogi on hänen mielestään aina kehittymässä johonkin suuntaan eikä se ole puhetta samalla tapaa kuin arkikieli. Arkikielen polveilevuus voisi viedä monta sivua käsikirjoituksesta, ja elokuva ei Vacklinin mielestä kestä sellaista puheen määrää. Dialogin on oltava lyhyttä ja taloudellista, mutta kuitenkin ilmaistava mahdollisimman paljon. Arkikielen täytesanat ja jaarittelu eivät sisällä elokuvadialogiin tarvittavan informaation määrää yhtä tiiviissä paketissa.

Philip Parker toteaa kirjassaan *The Art and Science of Screenwriting*, (1999, 178) että dialogin on kerrottava vain se mitä ei muulla tavoin voisi näyttää.

”Jos kuva voi kertoa tuhat sanaa ja tarinassa on kohtia joissa puhe ei ole välttämätöntä, on kohtauksen tarkoitus kerrottava kuvallisin keinoin.”

Äänen läpilyöntiaikojen puheen ja musiikin täyteisistä elokuvista on siis omaksuttu, että dialogin hillitty käyttö on paras keino käyttää sitä kerronnallisena välineenä. Sarah Kozloff kuvailee ajatusta teoksessaan *Overhearing Film Dialogue* (2000, 4) seuraavasti:

”Elokuvien tulee kertoa tarinansa visuaalisesti – leikkaus, syväterävyys, kameran liikkeet ja pienet erikoistehosteet ovat sitä mikä todella merkitsee. Dialogi on vain jotakin mikä meidän täytyy sietää.”

Kozloff kuitenkin myös kyseenalaistaa elokuvapiirien yleisen käsityksen siitä että hyvä elokuva sisältää mahdollisimman vähän dialogia. Puhe on ihmiselle luonnollista ja sitä täytyy elokuvassa vain osata käyttää. Se on toimintaa siinä missä mikä tahansa muukin, ja yleensä paljon informatiivisempaa. Nykyään varsinkin tieteiselokuvissa puhetta käytetään paljon kuvailemaan tapahtumia ja ympäristöä. Suuri määrä olennaisia asioita täytyy selittää katsojalle joskus jopa useampaan kertaan, jotta ne muistetaan läpi elokuvan.

Oma mielipiteeni puheen käytöstä on ristiriitainen. Elokuvien ja television ympäröimänä elänyt ihmiskunta osaa lukea elokuvia ja kuvien merkityksiä jo niin hyvin että ihan joka asian selittäminen on jokseenkin turhaa. Liian usein tulee katsoneeksi kohderyhmältään nuorille katsojille suunnattuja elokuvia joissa asiat pyritään selittämään niin ettei elokuvaa seuraavalle varmasti jää mitään epäselväksi. Joskus tämä tehdään jopa täysin ilmiselville asioille. Juuri tämä on mielestäni dialogin väärinkäyttöä. Elokuvan hahmon ei tarvitse todeta olevansa tuskissaan jos elokuvassa nähdään selkeästi että häntä ammutaan jalkaan. Tyhmäkin tietää että se sattuu. Silti fiksu dialogi joka jouhevoittaa toimintaa tai kertoo asioita joita on vaikea tuoda ilmi muuten voi olla parempi vaihtoehto kuin hiljaisuus tai monimutkainen kuvakerronta. Yhtäjaksoinen puhuminen voi olla myös osa elokuvan maailmaa. Yhtä ainoaa totuutta tälle asialle ei tuskin ole olemassa vaan tapoja ja tulkintoja siitä miten kertoa asioita on monia.

3. Dialogin käyttötarkoitukset

3.1 Informaation antaminen

”Dialogi raivaa tien nähdyn ymmärtämiseen, toistaa informaatiota painottaakseen sitä, auttaa tulkitsemaan kuvia ja paljastaa sen mitä ei voida visuaalisesti kertoa.”

(Sarah Kozloff, 2000, 39)

Kaikki dialogi on siis informaatiota. Se voi olla hahmon luonteesta vihjaava puhetapa, vihje tulevasta tapahtumasta, tai jokin tärkeä tieto ympäristöstä tai jo tapahtuneesta asiasta joka johtaa tiettyyn lopputulokseen.

Hyvä esimerkki dialogin tuomasta paljastuksesta on **Paul Thomas Andersonin** elokuvassa *There Will Be Blood* (2007). Elokuvan loppupuolella öljy-imperiumin rakentanut Daniel Plainview (*Daniel Day-Lewis*) kieltäytyy ostamasta vanhan tuttunsa, pastori Eli Sundayn (*Paul Dano*) rahapulasta kärsivän seurakunnan öljyrikkaita maita. Syyksi paljastuu että Plainview on salaa porannut öljyä sieltä jo vuosia.



”I drink your milkshake!” Daniel Plainview paljastaa poranneensa öljyä Elin mailta jo vuosia

Paljastus kertoo mitä öljymies on valmis tekemään vaurautensa kasvattamiseksi ja että hänellä ei ole aikomustakaan auttaa Eliä ja tämän Seurakuntaa. Asiaa ei ole myöskään ole tarvetta näyttää elokuvassa kuvin, sillä katsojalle on paljastettu jo miten häikäilemätön ja

ahne Daniel Plainview on. Kohtauksessa on tärkeämpää hänen hulluutensa ja se miten hän nöyryyttää Eliä.

Tärkeintä on kuitenkin huomata että vaikka Daniel puhuukin kohtauksessa pastorille, on informaatio osoitettu aivan yhtä paljon katsojalle.

Näin puhe elokuvassa toimii. Oli kyseessä voice over, monologi tai vuoropuhelu, kaikki puhe on tietoa katsojalle, oli se sitten suoraa tai epäsuoraa. Tästä syystä elokuvan puhe eroaa niin paljon arkikielestä. Mitään turhaa ei sanota vaan kaikki on tarkkaan mietittyä. Yksikään lipsahdus tai tilanteeseen sopimaton vitsi ei ole vahinko vaan tarkoituksella kirjoitettu repliikki joka tuo jotakin kohtaukseen.

Antamalla informaatiota voidaan myös rakentaa tunnelmaa. Sarah Kozloff mainitsee teoksessaan *Overhearing film dialogue (2000, 40)* että yksi Hollywood elokuvan kerronnan tavaramerkeistä on toiminta niin sanotun *deadlinen* kautta.

Sillä annetaan tietoa siitä että jotakin on tapahtumaisillaan aivan kohta ja päähenkilöllä on rajoitetusti aikaa paeta tai korjata tilanne. Tällaisen kerrontatavan käyttö antaa Hollywood-elokuville niiden tunnusmaisen tavan luoda jännittävyttä. Esimerkiksi **George Lucasin** elokuvassa *Tähtien Sota – Uusi toivo (1977)* kapinallisten tukikohdassa ilmoitetaan Kuolemantähden olevan valmis tulittamaan planeettaa 17 minuutin kuluttua. Tämä antaa hävittäjälaivueelle tietyn aikaraamin, jossa estää tuho. Tieto ajan rajallisuudesta kiristää tilannetta ja luo näin jännitystä.

Kuten Anders Vacklin teoksessa *Elokuvan runousoppia (2007, 235)* mainitsee, puhe eroaa arkikielestä siten että turhaa löpöttelyä ei ole. Puhe on ennalta suunniteltua toimintaa eli tekemistä. Se voi olla tunnustamista, uhkailua, anteeksipyytämistä, kyseenalaistamista tai varsinaisen tekemisen ohella tapahtuvaa kanssakäymistä. Puhuttu sana kertoo aina jotakin olennaista.

Tällaisia tapauksia ovat muun muassa rakkaudentunnustukset ja tarinaa eteenpäin vievät paljastukset. Varsinkin elokuvien avainkohtauksissa ja käännteissä jotakin juonen kannalta tärkeää tuodaan usein ilmi sanoin.

Teoksessa *Overhearing film dialogue (2000, 40)* Sarah Kozloff käyttää esimerkkinä **James Cameronin** vuoden 1984 elokuvaa *The Terminator*. Siinä tällainen paljastuminen tapahtuu, kun tulevaisuudesta lähetetty tappajarobotti Terminaattori paikantaa kohteensa Sarah Connorin soittamalla tälle ja matkimalla tämän äidin ääntä puhelimesta. Puhelun päättyessä katsoja tietää että ajojahti on alkanut.

Toinen esimerkki on kun tulevaisuudesta Sarahin pelastamaan saapunut Kyle Reese kertoo Sarahin pojan olevan tulevaisuudessa vastarintaliikkeen johtaja, sekä tunnustaa hänelle rakkautensa, vaikka he eivät ole koskaan tavanneet kasvokkain.

Rakkaudentunnustus kylvää kirjaimellisesti siemenet elokuvasarjan seuraaville tapahtumille.

Kumpikin kohtaus sisältää hyvin vähän muuta toimintaa kuin puhetta, ja silti käynnistää elokuvassa tärkeän tapahtumaketjun.

Dialogin käyttö elokuvassa informaation lähteenä on kuitenkin usein ajateltu liian helpoksi tavaksi kertoa asioita. Sitä pidetään katsojan aliarvioimisena. Usein tärkeitä asioita saa tuotua julki vain näyttämällä ne kuvin. Henkilöiden katseet ja ilmeet kertovat rakastavatko vai vihaavatko he näkemäänsä. Se miltä maailma näyttää kertoo olemmeko tulevaisuudessa vai kenties aivan toisella planeetalla. Hiki kertoo siitä että on kuuma, hytinä taas kylmästä. Katsojat eivät ole tyhmiä eikä heitä täydy pitääkään sellaisina. Siksi dialogin käyttöä tuleekin harkita tarkkaan ja käyttää järkevästi.

En ole sitä mieltä että runsasdialogiset elokuvat olisivat huonoja, tai että katsojalle osoitettu monologi olisi aina huono keino esitellä hahmoja. Päinvastoin ne voivat olla hyviä ja toimivia keinoja. Silti ikinä ei saa paljastaa liikaa liian aikaisin.

Joskus kuitenkin tilanne saattaa vaatia asioiden paljastamista suoraan ja nopeasti. Aina ei ole kohtauksen rytmin kannalta järkevää yrittää selittää kaikkea kuvin vaan kertoa se sanoin toiminnan nopeuttamiseksi.

3.1.1 Interstellar (*Cristopher Nolan, 2014*)

Tieteiselokuvassa Interstellar ylikansoittunut maailma on muuttumassa elinkelvottomaksi ja joukko astronautteja ja tutkijoita lähetetään madonreiän läpi tutkimaan mahdollisesti elinkelpoisia planeettoja jonne ihmiskunta voisi muuttaa.

Valitsemassani kohtaussarjassa joukkio on juuri laskeutunut yhdelle ehdokasplaneetoista. Heidän tehtävänään on vastaanottaa planeetasta kerätty data.

Joukkoon kuuluvat tutkimusrobotti CASE, Ranger-laskeutujan pilotti Cooper (*Matthew McConaughey*), Sekä tutkijat Brand (*Anne Hathaway*) ja Doyle (*Wes Bentley*).

Kohtauksen vuoropuhelussa keskitytään paljon ympäristöön ja siihen liittyvien asioiden esille tuomiseen, joita olisi ehkä vaikea näyttää muulla keinoin.



Brand, Doyle ja CASE. Taustalla Ranger-laskeutuja.

EXT. MILLER'S PLANET - MOMENTS LATER (DAY)

Case climbs quickly from the craft, knee deep in the water.
Brand and Doyle follow. Case TRACKS the beacon.

CASE

This way, about two hundred meters.

Brand and Doyle peer into the distance. Smooth, ankle-deep water to the horizon, where a distant MOUNTAIN RANGE LOOMS. They start splashing towards it in their heavy spacesuits...

DOYLE (panting)

12.

The gravity's punishing...

BRAND

Floating through space too long?

CASE

One hundred and thirty percent
Earth gravity.

INT. COCKPIT, RANGER - CONTINUOUS Cooper listens to their
chatter, IMPATIENT.

COOPER (under his breath)

Come on...

EXT. MILLER'S PLANET - CONTINUOUS Doyle falls behind. Brand
pushes on. Ahead, Case stops.

CASE

Should be here.

Brand joins him, searching the shallows for some sign of Miller's mission. She looks up, confused.

BRAND

If the signal's coming from here -

Case DROPS to his knees THRASHING under the water, like a bear fishing. Doyle arrives -

DOYLE

What's he doing?

67.

INT. COCKPIT, LANDER - CONTINUOUS

Cooper notices something. In the distance. The mountains -

EXT. MILLER'S PLANET - CONTINUOUS

Case WRENCHES a piece of DAMAGED EQUIPMENT from the seabed.

BRAND

Her beacon...

Case starts lugging the beacon to the Ranger.

DOYLE Wreckage.

Where's the rest...?

BRAND

Towards the mountains!

She starts moving fast towards some FLOATING OBJECTS.

INT. COCKPIT, RANGER - CONTINUOUS

Cooper is staring out at the horizon -

COOPER

Those aren't mountains...

EXT. MILLER'S PLANET - CONTINUOUS

Brand pauses -

COOPER (over radio)

They're waves -

Brand looks closer - the 'mountains' are moving, tiny lines of white sea spray are blowing from the tops...

INT. COCKPIT, RANGER - CONTINUOUS

Cooper looks the other direction ... there is a MOUNTAIN WAVE
BEARING DOWN ON THE SHIP...

68.

EXT. MILLER'S PLANET - CONTINUOUS
Brand is searching the wreckage -.

COOPER (over radio)
Brand, get back here!

BRAND
We need the recorder -

Doyle looks from Brand to Case, who is loading the beacon.
Beyond him Doyle sees the mountain wave approaching -

DOYLE
Case, go get her!

INT. COCKPIT, RANGER - CONTINUOUS
Cooper hits the dash, frustrated.

COOPER
Dammit! Brand, get back here!

EXT. MILLER'S PLANET - CONTINUOUS
Brand slashes along, checking DEBRIS -

BRAND
We can't leave without her data -

COOPER (over radio)
You don't have time!



Vuoren korkuinen aalto lähestyy. Vaaran lähestyminen on yksi tapa kertoa katsojalle kiireestä.

Elokuvan katsoneelle on tiedossa jo että planeetalla jonne on laskeuduttu aika kulkee huomattavasti hitaammin. Yksi tunti siellä on seitsemän vuotta maassa. Tämä tieto kerrotaan jo kauan ennen laskeutumista ja se antaa toiminnalle siellä jo aikaisemmin mainitsemani *deadlinen*. Aikaa ei voi hukata jos haluaa tavata omat lapsensa vielä lapsina.

Dialogi koskee kohtaauksissa paljon ympäristöä. Heti kamaralle asuttuaan Doyle mainitsee planeetan painovoiman olevan tyrmäävä, johon CASE hetkeä myöhemmin ilmoittaa sen olevan 130 prosenttisesti maan painovoima.

Katsojalle annetaan heti tietoa ympäristöstä, joka tukee sitä että aika liikkuu hitaammin. On testattu että mitä suurempi painovoima kappaleeseen kohdistuu, sitä hitaammin aika tuntuu kuluvan. Faktoja käyttämällä saadaan elokuvan maailmasta todentuntuisempi.

Planeetan horisontissa kohoaa vuorijono jota kohti ryhmä liikkuu etsiessään datakapselia. Laskeutujan pilotti Cooper kuitenkin tajuaa että vuoret ovatkin nopeasti heitä lähestyvä jättiläisaalto, ja ilmoittaa siitä muille.

Paljastus välitetään katsojalle puheena, sillä niin se käynnistää tehokkaasti kohtauksessa uuden *deadlinen*: ryhmän on poistuttava ennen kuin aalto murskaa heidät.

Tilanne muuttuu saman tien paljon jännittävämmäksi kun tiedämme kuolemanvaaran olevan lähestymässä. Tunnelmaa kiristää myös tutkija Brandin vastahakoisuus tulla takaisin alukseen ilman dataa, vaikka aikaa sen noutamiseen ei olisi.

Tapahtumasarja on lyhyt mutta intensiivinen. Elokuvan ja kohtauksen kannalta merkittävät asiat kerrotaan juuri keston ja jännityksen vuoksi niin suoraan kuin mahdollista. Lisäksi hidas ajankulu ja voimakas painovoima ovat asioita joiden näyttäminen kuvin on hankalaa tai

mahdotonta varsinkin lyhyessä ajassa. Valitsemani kohtausarja vesiplaneetalla kestää elokuvassa yhteensä noin neljä minuuttia.

Tilanne on kuitenkin toimiva eikä asioiden suoraan selittäminen haittaa näin jännittäväksi muuttuvassa kokonaisuudessa.

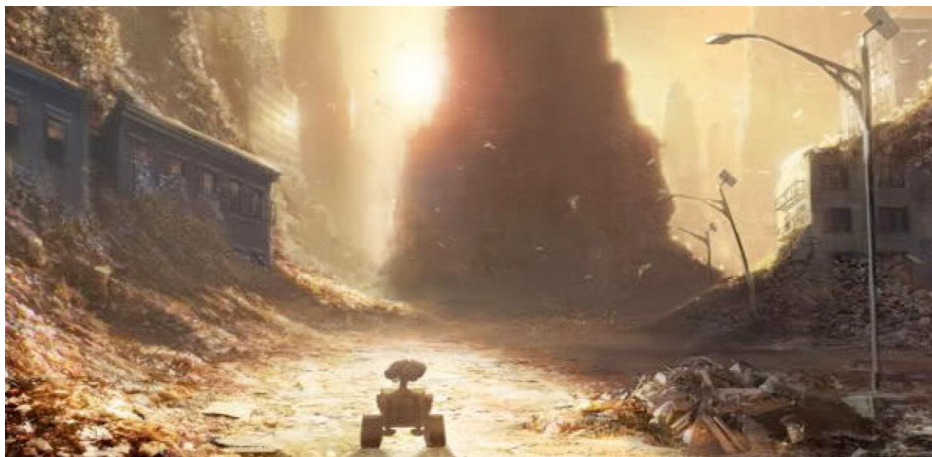
3.1.2 Wall-E (Andrew Stanton, 2008)

Hyvinkin puheentäytteisistä kokoperheen elokuvista poiketen 3D-tekniikalla toteutettu animaatio Wall-E:n ensimmäinen neljäsosa on lähes kokonaan puheeton. Keskityn tässä elokuvan esittelyjakson ympäristöstä kertovaan informaatioon sekä katsojalle annettuihin ei-verbaalisiin viesteihin ja kerrontatapoihin.

Elokuvan alussa Maa-planeettaa lähestytään avaruudesta ja jo sen harmaasta ulkonäöstä voi päätellä että jokin on hullusti. Kamera sukeltaa satelliittimurteen läpi planeetan pinnalle ja esiin tulee pilvenpiirtäjien korkuisia siististi pinottuja jätekasoja. Ympäristöstä on jo tässä vaiheessa annettu selkeä kuva. Seikkailu tapahtuu jäte-erämaassa, suurkaupungin raunioissa.



Elokuvan nimikkohenkilö näytetään ensin kaukaa yläpuolelta ja sitten tiukoissa lähikuvissa. Päähenkilö on pieni roskankeruurobotti Wall-E, joka puuhaa päivät sitä mihin se on luotu: Kerää roskaa, puristaa ne pieniksi siisteiksi kuutioiksi ja pinoaa ne sitten valtaviksi kasoiksi. Kulkiessaan kaupungin raunioissa robotti ylittää maassa lojuvan lehden, joka kertoo että roskien määrä on aiheuttanut globaalin hätätilan. Lisäksi ohitettu mainoskyltti paljastaa, että roskankeruurobotteja on ollut joskus useita. Wall-E on kaltaisistaan viimeinen. Tämä vahvistetaan Wall-E:n kulkiessa kymmenien sammuneiden robottien ohi, ja viedessään yhdeltä telaketjun vaihto-osiksi omansa rikkouduttua. Myöskään muita robotteja ei nähdä pinoamassa jätettä kasoihin.



Wall-E:n roskan peittämä maailma kätkee allensa ääneen sanomattomia viestejä

Wall-E:n paljastaminen on tehty mielenkiintoisesti vähä vähältä. Hahmo näytetään ensin vain korkealta yläpuolelta ja sitten tiiviissä erikoislähikuvissa keräämässä jätettä sisäänsä. Kun päähenkilö paljastetaan tällä tavoin, katsoja näkee ensin sen, mitä robotti tekee, muttei tiedä kuitenkaan tarkkaan minkä näköinen se on. Syntyy kiinnostus, kun asia paljastetaan vähä vähältä. Lopulta kun työ on suoritettu robotti näytetään kokonaan ja katsoja näkee sen ”kasvot”. Tämä on yksi visuaalinen kerrontatapa jolla kiinnitetään katsojan huomio. Puheen keinoin voisi myös paljastaa yksityiskohtia pala palalta, mutta elokuva on visuaalinen taiteen muoto ja ihmiselle on mieluisampaa nähdä kuin kuulla

Myös elokuvan Maa-planeetta on eräänlainen palapeli, joka katsojan pitää koota. Wall-E:n kulkiessa kaupungin läpi nähdään paljon viittauksia siitä, mikä on johtanut planeetan tähän tilanteeseen. Mitään ei kerrota suoraan, vaan ymmärtäminen jätetään katsojan päättelykyvyn varaan. Roskavuorten ja kuluneiden mainoskylttien näyttäminen olisi voitu korvata pitkällä monologilla siitä, kuinka ihmiskunnan käytös johti planeetan tähän tilaan. Elokuvassa on kuitenkin päädytty puhumisen sijaan kertomaan historia kuvin. Osa viittauksista annetaan tekstin avulla, mutta mainoskyltit ja lehden etusivu eivät kuitenkaan paljasta osia juonesta, vaan päähenkilön ja tapahtumapaikan historiasta.

Esittelyjakson alussa soi 60-luvun loppupuolen musikaalikappale joka kuuluu ensin vai ei-diegeettisenä taustamusiikkina mutta muuttuu Wall-E:n ilmaantuessa diegeettiseksi eli päähenkilön tiedostamaksi. Musiikki tulee robottiin sisäänrakennetusta ääninauhurista. Iloinen kappale tekee lohduttoman näköisestä maailmasta helpomman lähestyä ja muokkaa elokuvan kohderyhmälle sopivasti päähenkilöstä ihmismäisemmän ja hauskemman. Wall-E:n lopettaessa työpäivänsä muuttuu musiikki jälleen vain taustamusiikiksi ja sen tunnelma synkkenee selvästi. Se tekee roskeen hautautuneista rakennuksista ja menneisyydestä kertovista mainoksista surumielisempää katsottavaa verrattuna alun hilpeyteen. Musiikin ja kuvien yhdistelmä kertoo ihmiskunnan onnettomasta kohtalosta.

3.1.3 Informaation välittämisen yhteenveto

Kummankin elokuvan genre on tieteiselokuva, vaikka niiden kohderyhmät eroavatkin toisistaan suuresti. Kummassakin käytetään tehokkaita keinoja ympäristön esittelemiseen katsojalle. Interstellarissa dialogissa asiat tuodaan ilmi niiden vaikean kuvallisen kerronnan vuoksi, tai niiden sanomisella ääneen luodaan tehokas jännitysvaikutelma.

Täysin puheettomassa Wall E:n alussa katsoja näkee missä kunnossa planeetta on ja tälle esitellään lähinnä siihen johtaneita syitä ja sitä mitä ihmiskunta on yrittänyt asiaa parantaakseen tehdä. Asioita ei kerrota suoraan vaan niihin annetaan vihjeitä joiden kautta syyt ja seuraukset on helppo päätellä.

Kummassakaan ei kerrota mitään turhaa vaan näytetyllä tai puhutulla on syynsä. Kaikki se on katsojaan vaikuttamista tunnetasolla. Tajutessaan sen että Interstellarin tutkijaryhmää odottaa varma kuolema jos he eivät pääse ajoissa pakoon aaltoa tai se oivallus että Wall-E on ainoa jäljelle jäänyt roskankerääjärobotti saavat aikaan pakokauhua tai haikeutta. Tämä on juuri sitä mihin hyvissä elokuvissa tähdätään: Tunne-elämykseen joka imaisee katsojan mukaansa.

3.2 Hahmojen esittely ja karakterisointi.

”Perustavalla tasolla dialogi helpottaa erottamaan elokuvan hahmot toisistaan.”(Sarah Kozloff, 2000, 43)

Aivan kuten tosielämässäkin, se miltä joku kuulostaa, kertoo paljon hänestä itsestään. Elokuvan hahmot voivat puhua erilaisella aksentilla tai murteella tai hokea samoja fraaseja kerta toisensa jälkeen. Tämä yhdistettynä näyttelijäntyöhön ja ulkonäköön luo henkilölle oman identiteetin. Usein elokuvissa esiintyy tärkeitä hahmoja joilla on vain yksi tai muutama tunnistettava repliikki koko elokuvan aikana. Se miten hahmo puhuu ja mitä hän sanoo ovat tärkeä osia heidän identiteettiään ja se kertoo katsojalle paljon heidän taustoistaan, pyrkimyksistään ja älykkyydestään.

George Lucasin *Tähtien sota- Uusi toivo* (1977) elokuvassa pääantagonisti Darth Vader puhuu matalalla, uhkaavalla äänellä hengityskoneen läpi, mikä tekee hänen mustanpuhuvasta hahmostaan entistä pelottavamman. Samalla asia saa elokuvaa katsovan myös pohtimaan miksi uhkaava ja voimakas hahmo kuulostaa juuri siltä.

Samassa elokuvassa karvainen avaruusolento Chewbacca ei edes puhu, vaan kommunikoi vain murahduksilla ja karjahduksilla.

Nämä keinot tekevät hahmoista usein sitä mitä he ovat. Dialogilla hahmoista saadaan luotua tarpeen mukaan niin pelottavia kuin hauskojakin.

Hahmojen dialogi kertoo heistä ja heidän muutoksestaan myös elokuvan edetessä. Sanotaankin että aina kun elokuvan hahmo avaa suunsa, katsoja oppii hänestä jotakin uutta. (Sarah Kozloff, 2000, 44)

Dialogi onkin tässäkin tapauksessa helppo keino saada tuotua esiin asioita joita ei muuten voisi helposti näyttää. Hyvä esimerkki on Tähtien Sota elokuva-aikana osassa *Imperiumin Vastaisuus* (1980).

Darth Vaderin legendaarinen lausahdus ”*Luke, minä olen isäsi.*” luo paljastuksen sekä elokuvan protagonistista sekä antagonistista ja syventää katsojan ymmärrystä kummastakin hahmosta. Tätä juonen kannalta tärkeää paljastusta ei olisi voinut tuoda ilmi yhtä helposti muutoin kuin puheen kautta. Paljastus ei ehkä olisi ollut edes yhtä dramaattinen ja yllättävä jos se olisi tuotu esille muulla tavoin.

Hahmoja voidaan myös karakterisoida dialogilla ennen kuin heillä on ollut minuuttiakaan ruutu-aikaa. Esimerkiksi **Quentin Tarantinon** elokuvassa *Pulp Fiction* (1994) palkkamurhaaja-päähenkilöt Vincent Vega ja Jules Winnfield keskustelevat pomostaan. Keskustelussa ilmenee että raivostunut pomo heitti erään heidän tuttavansa alas parvekkeelta vain koska tämä antoi hänen vaimolleen jalkahieronnan. Saman tien tajuaa että kyseessä oleva henkilö on väkivaltainen ja herkästi suuttuva mies joka on vaimoaan kohtaan todella suojeleva.

Tällä tavoin voidaan luoda katsojalle mielikuva elokuvassa vielä esiintymättömillekin hahmoille ja oikeutetaan muiden hahmojen suhtautuminen häneen.

Dialogi ei kuitenkaan hahmoesittelyissä tai paljastuksissakaan ole aina tarpeellista. Usein muut elokuvan keinot, kuten kuvakulmat, hahmon ulkonäkö, sekä musiikki ovat kaiken kaikkiaan riittäviä kertomaan hahmosta oleellisia seikkoja.

Esimerkiksi hahmojen asettelu kuvassa voi kertoa voimasuhteistaan. Lintuperspektiivi auttaa tekemään hahmosta vahvan ja sammakkoperspektiivi heikon. Suuri ja vahva hahmo voi näyttää pelottavalta ja pieni ja heiveröinen pelkurilta.

Myös puvustuksella ja maskeerauksella saadaan hahmoista halutun näköisiä. Heidän olemuksensa kertoo katsojalle mitä yhteiskuntaluokkaa he edustavat, voivatko he hyvin, vai ovatko kenties jotakin aivan muuta kuin ihmisiä.

Toiminta on kuitenkin se mikä määrittää hahmoa eniten. **Linda Seger** kirjoittaa teoksessaan *Making A Good Script Great* (182, 1994), että toiminta on draaman kulmakivi ja se jaetaan

yleisesti hahmon päätökseen toimia tietyllä tavalla ja päätöksen johtamaan lopulliseen toimintaan itseensä.

Tekemällä päätöksen ja toimimalla sen mukaan hahmo määrittelee katsojalle ajatusmaailmaansa ja luo itselleen syvyyttä. Päätös olla vetämättä liipaisimesta, tai tunnustaa rakkautensa ovat vahvoja keinoja kasvattaa hahmoa ja kertoa heistä asioita. Suuri ja pelottava voikin olla pelokas, ja pieni ja arka rohkea kun heidät elokuvassa saadaan tekemään sitä vastaavia asioita.

Toiminta saa hahmot kertomaan itsestään enemmän kuin pelkkä ulkonäkö, ja istuttaa katsojan mieleen asioita jo elokuvan alkuhetkillä. Alun päätös karakterisoi hahmoa elokuvan loppuun asti. Jos hahmoa halutaan muuttaa kesken elokuvan, muutoksesta annetaan usein jonkinlainen vihje jo elokuvan alkupuolella. Katsoja tietää uskollisen palvelijan havittelevan salaa rikkaan leskirouvan perintöä, kun hänen silmiinsä syttyy pilke nähdessään rouvan kalliit korut.

Varsinkin suurissa Hollywood-tuotannoissa elokuvan keskeisille henkilöille on usein sävelletty omat tunnusmusiikit. Nämä luovat myös mielikuvia hahmoista sen mukaan millaista musiikki on. Darth Vaderin tullessa esiin kuulemme uhkaavan marssin, kun taas Luke Skywalkerin tuijottaessa hiljaa tähtiin taustalla soi toiveikas musiikki.

Seuraavassa käytän esimerkkinä hahmojen karakterisoinnista kahta elokuvan kohtausta joissa esitellään elokuvan päähenkilö. Toisessa kohtauksessa on mukana toimintaa tukeva monologi ja toisessa taas luotetaan enemmän kuvan voimaan ja musiikkiin.

3.2.1 American Psycho (2000)

Mary Harronin ohjaamassa, samannimiseen romaaniin perustuvassa elokuvassa *Amerikan Psyko* päähenkilön sisäistä maailmaa raotetaan kohtauksella jossa hän tekee jokapäiväisen aamurutiininsa selostaen taustäänänenä pikkutarkasti sen jokaista vaihetta:

INT. BATEMAN'S APARTMENT- MORNING
Tableaux of Bateman's apartment in the early morning light. A huge white living room with floor-to-ceiling windows looking out over Manhattan, decorated in expensive, minimalist high style: bleached oak floors, a huge white sofa, a large Baselitz painting (hung upside down) and much expensive electronic equipment. The room is impeccably neat, and oddly impersonal - as if it had sprung straight from the pages of a design magazine.

BATEMAN (V.O.)

My name is Patrick Bateman. I am twenty-six years old. I live in the American Garden Buildings on West Eighty-First Street, on the eleventh floor Tom Cruise lives in the penthouse.

Bateman walks into his bathroom, urinates while trying to see his reflection in a poster for Les Miserables above his toilet.

BATEMAN (V.O.)

I believe in taking care of myself, in a balanced diet, in a rigorous exercise routine. In the morning, if my face is a little puffy, I'll put on an ice pack while doing my stomach crunches. I can do a thousand now.

Bateman ties a plastic ice pack around his face. Bateman does his morning stretching exercises in the living room wearing the ice pack.

CUT TO: A mirror-lined bathroom. Bateman is luxuriating in the shower steam, scrubbing his body, admiring his muscles.

BATEMAN (V.O.)

After I remove the icepack, I use a deep pore-cleanser lotion. In the shower, I use a water-activated gel cleanser, and then a honey-almond body scrub, and on the face an exfoliating gel scrub.

Bateman stands in front of a massive marble sink applying a gel facial masque.

BATEMAN (V.O.)

Then I apply an herb mint facial masque, which I leave on for ten minutes while I prepare the rest of my routine.

Bateman opens the door of a mirrored cabinet, which is stocked with immaculate rows of skin care products. He begins selecting bottles jars and brushes, laying them in readiness on the marble counter.

BATEMAN (V.O.)

I always use an after-shave lotion with little or no alcohol because alcohol dries your face out and makes you look older. Then moisturizer, then an anti-aging eye balm, followed by a final moisturizing "protective" lotion...

Bateman stares into the mirror. The masque has dried, giving his face a strange distorted look as if it has been wrapped in plastic. He begins slowly peeling the gel masque off his face.

BATEMAN (V.O.)

There is an idea of a Patrick Bateman, some kind of abstraction, hut there is no real me, only an entity, something illusory, and though I can hide my cold gaze and you can shake my hand and feel flesh gripping you and maybe you can even sense our lifestyles are probably comparable: I simply am not there.



Christian Bale esittämä Patrick Bateman kuvataan rikkaaksi sinkkumieheksi joka pitää piiruntarkkaa huolta kunnostaan ja ulkonäöstään.

Aivan ensimmäiseksi hän mainitsee asuinpaikkansa. Ei missään muualla kuin New Yorkissa, Manhattanilla, **Tom Cruisen** alakerrassa. Sen jälkeen hän aloittaa aamurutiininsa selostamisen. Jääpussi kasvoille jos aamulla on havaittavissa turvotusta, vatsalihasliikkeitä, joita hän pystyy tekemään jo tuhat. Pitkä selitys jossa hän mainitsee kaikki käyttämänsä ihonhoitotuotteet.

Tapa jolla hän kertoo kaikesta mitä tekee ja missä järjestyksessä, saa aikaan epäilyttävän sekä epätavallisen vaikutelman ja herättää kysymyksiä. Kuinka moni tavallinen mies tekisi aamuisin näin tarkkaa työtä ulkonäkönsä eteen? Voiko tämä olla arkipäivää edes New Yorkin yläluokalle?

Hänen pehmeästä ja yläluokkaisesta puhetyylistään paistaa läpi itsekkyyys ja narsistisuus, kuten myös hänen tavastaan ylistää olemustaan kohtauksen lopussa.

Batemanin monologilla on tässä esittelykohtauksessa tärkeät sekä informatiivinen, että toimintaa tukeva tarkoitus. On valittu äärimmäisen narratiivinen tapa kertoa kuvan päälle asioita suoraan siitä mitä tapahtuu. Katsojan ei tarvitse miettiä merkityksiä kuville, vaan hänet tuodaan suoraan mukaan seuraamaan päähenkilön aamurutiinia.

Vaikka tällainen suora kerronta ei jätä paljoa arvailun varaan, se kertoo meille oleellisia asioita Patrick Batemanin hahmon luonteesta ja asuinpaikasta, emmekä ilman sitä saisi vihjeitä joistain pienistä yksityiskohdista, jotka tukevat hänen reaktioitaan ja käyttäytymistään. Myöhemmin elokuvassa katsojalle selviää Batemanin olevan hallitsemattoman verenhimoinen murhaajapsykopaatti joka kutsuu vieraita asuntoonsa tappaakseen heidät mitä pikkumaisimmista syistä. Hänen murharituaaliinsa kuuluu musiikki ja pitkä albumi-arvostelua muistuttava monologi sen esittäjästä juuri ennen tappoa.

Alun voice overissa on siis kyse istutuksesta hänen hulluutensa kulminoitumiseen. Se on sekä hahmokuvaus että mieleen jäävä asia, joka toistuu myöhemmin täysin eri yhteydessä.

3.2.2 Pirates of the Caribbean, Curse of the Black Pearl (2003)

Gore Verbinskin ohjaamassa merirosvo-seikkailussa elokuva-aagan kenties mieleenpainuvin hahmo tekee ensiesiintymisensä todella näyttävästi ja teemaan liittyen: puhumatta sanaakaan.



Kohtaus alkaa mahtipontisella musiikilla Jack Sparrow'n lipuessa esiin vasten tuulta kuin suuren valtamerialuksen mastossa. Taustalla häämöttää Sokeritoppavuori ja Port Royalen satamakaupunki. Katsojalle välittyy kuva suuresta seikkailijasta ja taitavasta kapteenista. Vain yhteen köyteen luottaen hän hyppää pelkäämättä mastosta.

Totuus kuitenkin paljastuu miehen tullessa alas. Valtamerilaiva onkin pieni yksimastoinen kalastusalus, joka on uppoamassa. Mielikuva mahtavasta merikarhusta on lopullisesti särjetty miehen alkaessa äyskäröidä vettä veneestään.

Äyskäröidessään hän huomaa kolme sataman edustalle hirtettyä merirosvon luurankoa. Hänen tehdessään kunniaa narun päässä roikkuville jäännöksille, annetaan selkeä vihje miehen taustasta. Hän on itse merirosvo tai ainakin jossain tekemisissä heidän kanssaan. Viestin viimeistelee yhteen hirttoköysistä sidottu PIRATES YE BE WARNED kyltti.

Myös musiikki muuttuu tässä kohtaa surumielisemmäksi ja kunnioittavammaksi. Sataman väki seuraa ihmeissään kapteenia tämän lipussa laituriiin jälleen mastoon kiivenneenä. Aluksensa lopullisesti upotessa hän astuu vielä pinnalla näkyvästä maston nokasta laiturille reippain, joskin huojuvin askelin, aivan kuin mitään laivaa ei olisi koskaan ollutkaan.



Jack Sparrowsta tehdään kohtauksessa surkukupaisa merirosvo joka kuitenkin aina pääsee pälkähästä vaikka kaikki tuntuisi olevan hukassa. Huolimatta vaikeasta tilanteesta jossa hän on, ei hän vaikuta hätääntyneeltä tai huolestuneelta. Aivan kuin hän tietäisi mitä tulee tapahtumaan. Astuessaan laiturille hän ei välitä laivasta enää tippakaan, vaan on saapunut määränpäähensä. Hänen pienen laivansa uppoaminen kertoo epäonnisesta matkasta Port Royleen jota ovat pitkittäneet monet mutkat. Laivan mastossa liehuva ranskan lippu myöskin kielii siitä että alus ei ole ollut kauan Sparrown omistuksessa. Aluksen huono kunto ja tuhoutuminen kertoo myöskin siitä että hänellä ole aikomustakaan käyttää sitä enää myöhemmin, vaan Sparrown on löydettävä uusi laiva mikäli hän haluaa poistua satamasta meriteitse.

Kohtaus on hyvä esimerkki siitä miten kuvallisesti katsojan mielikuvaa hahmosta voi muuttaa hyvinkin nopeasti. Ei tarvita sanoja kertomaan millainen joku on ja sitten muuttamaan mielikuvaa vain toisen pönkittämiseksi, kun sen voi kertoa niin monella muulla tavalla. Lausumatta yhtäkään sanaa katsoja tietää että kyseinen epäonninen merimies on merirosvo, eikä hän selvästikään ole Port Royalella sattumalta. Kyseessä on eräänlainen antisankari epäonnistumisineen ja onnistumisineen.

Erityisesti hahmosta kertoi hänen reaktionsa hirressä roikkuviin merirosvoihin. Mikäli hän olisi vaikkapa irvistänyt niille tai kauhistunut näkyä, olisi mielikuva varmasti toinen. Hahmon reaktio siihen mitä hän näkee onkin äärimmäisen tehokas tapa kertoa mitä hän ajattelee ja mitkä hänen kokemuksensa ovat nähdystä asiasta. Jack Sparrown huokaistessa ja viedessään hattunsa rinnalleen kunnioittavasti, kaikki osaavat päätellä että hän ei ole samaa mieltä merirosvoista kuin paikalliset, jotka luultavasti sylkisivät niiden päälle.

Musiikki tukee myös hahmon karakterisointia. Nähdessämme Sparrown korkealla mastossa taustalla pauhaa mahtipontinen musiikki joka kertoo omaa sankarillista tarinaansa hahmosta. Nähdessämme todellisuuden kapteenin aluksesta ja tilanteesta musiikki ei kuitenkaan muutu vaan tukee omalla eppisyydellään tilanteen surkukupaisuutta. Hirtettyjen merirosvojen kohdalla musiikki synkkenee ja surumielistyy hetkeksi Sparrown tehdessä ruumiille kunniaa. Veneen upotessa laiturin edustalle musiikki voimistuu taas mahtipontiseksi ja luo hupaisan tunnelman kun sankari astuu alas mastosta.

Tällä tavoin luodaan katsojalle voimakas vaikutelma hahmosta myös äänen kautta. Musiikki ei välttämättä olisi kohtauksessa välttämätöntä mutta se vahvistaa ja painaa mieleen muistikuvia hahmosta jotka luovat tälle ilmeen koko loppuelokuvan ajaksi. Sankarillinen alku antaa viitteitä siitä mihin hahmo myöhemmin elokuvassa pystyy.

3.2.3 Hahmoesittelyn yhteenveto

Kummassakin esimerkissä esittelen omalla tavallaan erikoisen henkilöhahmon jonka hulluus tai kummallisuus tekee heistä kiinnostavia. Patrick Batemanin pitkä itsekäs voice over yhdistettynä kuvitukseen hänen aamurutiinistaan antaa viitteitä tulevasta ja kertoo hahmon luonteesta. Ilman selostusta kohtaaminen ei toisi ilmi sille annettua tehtävää, eli istuttaisi katsojan mieleen päähenkilön tapaa pitää pitkiä monologeja ja tuoda ilmi tämän äärimmäistä itserakkautta.

Jack Sparrow puolestaan ei sano mitään koska hänellä ei ole ketään jolle puhua. Kuvat kertovat puolestaan kaiken oleellisen hänestä, sekä antavat viitteitä hänen taustoistaan ja tulevasta. Puhe on tarpeetonta.

Hahmoesittelyn voi siis tehdä kummallakin tapaa, tällöin vain keskittymisen kohteet vaihtelevat. Esille tuodut asiat ovat silti samoja. Kummassakin keskitytään päähenkilön luonteeseen ja käytökseen. Katsojalle selviää myös hahmon yhteiskuntaluokka ja arvomaailma, sekä hieman hahmon historiaa ja ehkä myös sisäistä maailmaa. Kyse on siis valinnasta käyttää puhetta kerronnan keinona, vai tuoda asiat ilmi kuvin. Oli tapa kumpi tahansa, on katsojan silti osattava lukea toimintaa ja tehdä johtopäätöksensä sen perusteella.

3.3 Juonen kuljettaminen

Elokuvan tarina kertoo mistä on kysymys mutta juoni on se, joka määrittää miten se kerrotaan. (Jouko Aaltonen, 2002, 53)

Juonen saa kulkemaan eteenpäin jonkinlainen ristiriita eli konflikti. Konflikti syntyy yleensä elokuvan päähenkilön elämään ilmaantuvasta esteestä.

Se voi olla joku toinen ihminen, ajatus, luonnonvoima tai lähes mikä tahansa elementti. Jokaisen kohtauksen pitäisi johdattaa päähenkilöä kohti konfliktin ratkaisevaa päämäärää, ja jos kohtauksessa ei tapahdu mitään juonen kannalta tärkeää, sen voi jättää turhana kokonaan pois. Tämä ei kuitenkaan tarkoita että hyvä elokuva keskittyy vain yhteen päähenkilöön vaan juonia voi olla elokuvassa useita.

Are Nikkinen siteeraa teoksessa Elokuvan Runousoppia (Anders, Rosenvall, Nikkinen, 73, 2007) käsikirjoittaja Leena Virtasta kirjoittamalla että sivujuonet rytmittävät kokonaisuutta ja saattavat mutkistaa pääjuonta. Niillä tuotetaan elokuvalla lisäväriä tai kontekstia komiikan, traagiikan tai henkilöiden historian avulla.

Peter Jacksonin *Taru Sormusten Herrasta* trilogian toisessa osassa *Kaksi tornia* (2002), seurataan kolme eri juonikulkua jotka osa yhdistyvät elokuvasarjan seuraavassa osassa.

Usein juonta eteenpäin vievät päähenkilön päätökset ja toiminta. *Sormuksen Ritareissa* (2001) koko elokuvatrilogian varsinainen matka alkaa kohtauksessa, jossa Frodo tekee päätöksen viedä mahtisormus Mordoriin, kun Keskimaan muut rodut eivät saa aikaan sopua siitä kenelle tehtävä tulisi antaa.

Tällainen käänne elokuvan juonessa vie sitä eteenpäin ja pitää tarinan mielenkiintoisena. Käänne voi olla usein hyvinkin mullistava ja päähenkilöä tai elokuvan maailmaa muuttava.

Se paljastaa jotakin uutta ja odottamatonta ja sysää elokuvan käänteen osoittamaan suuntaan.

Elokuvan juoni noudattaa aina jotakin tietynlaista tarinankerronnan rakennetta. Sillä tavoin saadaan elokuvaan tietynlainen rytmitys ja tapahtumien järjestys on mielekäs.

Klassinen draaman rakenne syntyy elokuvan maailman ja henkilöiden esittelyjaksosta, konfliktin ilmaantumisesta, tilanteen kehittymisestä, kliimaksista ja viimein loppuratkaisusta. Toimiakseen ja ollakseen järkevä, kohtauksen on sisällyttävä jollain tapaa johonkin näistä vaiheista. Useimmissa elokuvissa tämän klassisesta teatterista peräisin olevan mallin voi havaita helposti.

Usein käytetään myös niin sanottua kolmen näytöksen periaatetta jossa on alku, keskikohta ja loppu. Tarina etenee jatkuvasti kohti lopussa odottavaa kliimaksia ja jokaisen ”näytöksen” välissä tapahtuu käänne. Tässä mallissa nimenomaan käänteen tuomat paljastukset ja muutokset vievät tarinaa eteenpäin kohti loppuratkaisua.

Myös jokaisen kohtauksen omalla painollaan vietävä elokuvaa eteenpäin ja dialogilla voi olla siinä oma tehtävänsä. Se voi olla keino esitellä konflikti joka sysää elokuvan tarinan liikkeelle

tai se voi olla uuden asian paljastava käänne. Dialogin ei tule kuitenkaan esitellä ääneen aivan kaikkia ilmiselviä asioita ja kaikkia juoneen liittyviä seikkoja vaan auttaa niiden esiin kaivamisessa.

”Dialogin tärkein ominaisuus on konflikti. Jos keskusteluun ei sisälly konfliktia, se on turhaa. Dialogi liittyy aina henkilöihahmon sisäiseen tai ulkoiseen konfliktiin. Konfliktisen dialogin kautta kerrotaan informaatio jonka katsoja tarvitsee seuratakseen tarinaa.” (Anders Vacklin, 2007, 131)

Konfliktin sisältävä dialogi sisältää siis tietoa, joka vie elokuvaa eteenpäin ja luo käännteitä ja paljastuksia juoneen. Sen tarkoitus on viedä elokuvan painopistettä jatkuvasti tiettyyn suuntaan, vaikka ei aina ilmiselvästi. Myöhemmin esittelemässäni kohtauksessa tieteiselokuvasta *The Matrix* (1999) on juuri tällaista juonta eteenpäin vievää dialogia, joka johtaa toimintaa kohti tiettyä päämäärää.

Dialogittomuuskin voi olla juonen etenemisen kannalta tärkeä elementti. Anders Vacklin toteaa teoksessa *Elokuvan Runousoppia*(2007, 131), että elokuva kestää paremmin hiljaisuutta kuin enemmän puheeseen perustuvat kuunnelmat tai näytelmät. Lisäksi sanojen ja kielen puute voi olla mieleenpainuvampaa kerrontaa kuin puhe.

3.3.1 *The Matrix* (Andy Wachowski, Lana Wachowski, 1999)

Tieteiselokuvassa *Matrix*, pahaa aavistamaton hakkeri Neo (**Keanu Reeves**) saa tietämättään selville todellisuuden olevan vain ihmisten aivoihin syötetty tietokoneohjelma ja kuulee kaiken takana käytävästä sodasta ihmisten ja maailmaa hallitsevien koneiden välillä. Elokuvan käännekohta syntyy kun Neolle annetaan mahdollisuus jättää hänen tuntemansa lumemaailma taakseen, ja liittyä koneita vastaan kapinoivaan ihmisten vastarintaliikkeeseen.

Kohtauksessa Neo on juuri tavannut vastarintaliikkeen johtajan Morpehuksen (Lawrence Fishburne), jolla on hänelle kaiken muuttava tarjous.



MORPHEUS

I imagine, right now, you must be
feeling a bit like Alice, tumbling
down the rabbit hole?

NEO

You could say that.

MORPHEUS

I can see it in your eyes.
You have the look of a man who accepts
what he sees because he is
expecting to wake up.

A smile, razor-thin, curls the corner of his lips.

MORPHEUS

Ironically, this is not far from
the truth. But I'm getting ahead
of myself. Can you tell me, Neo,
why are you here?

NEO

You're Morpheus. You're a legend.
Most hackers would die to meet
you.

MORPHEUS

Yes. Thank you. But I think we
both know there's more to it than
that. Do you believe in fate,
Neo?

NEO
No.

MORPHEUS
Why not?

NEO
Because I don't like the idea that
I'm not in control of my life.

MORPHEUS
I know exactly what you mean.

Again, that smile that could cut glass.

MORPHEUS
Let me tell you why you are here.
You have come because you know
something. What you know you
can't explain but you feel it.
You've felt it your whole life,
felt that something is wrong with
the world. You don't know what,
but it's there like a splinter in
your mind, driving you mad. It is
this feeling that brought you to
me. Do you know what I'm talking
about?

NEO
The Matrix?

MORPHEUS
Do you want to know what it is?

Neo swallows hard and nods.

MORPHEUS
The Matrix is everywhere, it's all
around us, here even in this room.
You can see it out your window or
on your television. You feel it
when you go to work, or go to
church or pay your taxes. It is
the world that has been pulled
over your eyes to blind you from
the truth.

NEO
What truth?

MORPHEUS
That you are a slave, Neo. Like everyone else, you were born into bondage, kept inside a prison that you cannot smell, taste, or touch. A prison for your mind.

The LEATHER CREAKS as he leans back.

MORPHEUS
Unfortunately, no one can be told what the Matrix is. You have to see it for yourself.

Morpheus opens his hands. In the right is a red pill. In the left, a blue pill.

MORPHEUS
This is your last chance. After this, there is no going back. You take the blue pill and the story ends. You wake in your bed and you believe whatever you want to believe.

The pills in his open hands are reflected in the glasses.

MORPHEUS
You take the red pill and you stay in Wonderland and I show you how deep the rabbit-hole goes.

Neo feels the smooth skin of the capsules, the moisture growing in his palms.

MORPHEUS
Remember that all I am offering is the truth. Nothing more.

Neo opens his mouth and swallows the red pill. The Cheshire smile returns.

MORPHEUS
Follow me.

Kohtaus on elokuvan käännekohta. Sitä ennen katsojalle on paljastettu että tässä maailmassa kaikki ei ole sitä miltä näyttää, mutta salaisuuden verhoa ei ole vielä raotettu sen enempää. Morpheuksen ääni on kuultu puhelimen lävitse mutta itse henkilö on vielä jäänyt mysteeriksi. Tietynlainen vastakkainasettelu on jo kuitenkin luotu ja tiedämme että Neo on tällä hetkellä niin sanotusti tarinan hyvisten joukossa.

Silti syytä sille miksi Neo on tässä tilanteessa emme tarkalleen tiedä. Tiedämme vain että Morpheus haluaa tavata hänet ja että sen on oltava huippusalaista.

Kohtaus tapahtuu vanhassa ränsistyneessä kerrostalossa kaupungin reunamilla. Henkilöhahmojen toiminta on lähinnä nojatuoleissa istumista ja keskustelua. Musiikkia ei ole, vain ulkoa kantautuva ukkosmyrskyn ääni ja nahkatuolien satunnainen narina.

Tässä kohtauksessa kerrontatavaksi valitulla dialogilla on siis tärkeä tehtävä. Se kertoo paljon oleellista siitä mitä tulee tapahtumaan.

Morpheus paljastaa Neolle kuka hän todellisuudessa on ja että kaikki minkä hän on aina omaksunut todeksi on pelkkää silmänlumetta. Tämä paljastaa katsojalle tärkeän asian juonesta ja elokuvan maailmasta. Kyseessä ei olekaan tavanomainen toimintaelokuva vaan sen tarina menee syvemmälle eikä tapahdukaan meille tutussa maailmassa.

Lopulta päästään itse asiaan, eli päähenkilön tekemään päätökseen, joka määrittää tarinan kulkusuunnan. Morpheus vetoaa jo kohtauksen alussa repliikeillään Neon tietoisuuteen siitä, että jokin tässä maailmassa ei tunnu oikealta, sekä hänen haluunsa tietää totuus. Totuuden voi kuitenkin uskoa vasta kun sen on nähnyt omin silmin.

Sinisen ja punaisen pillerin tehtävät selitetään hyvin selkeästi, joskin arvoituksellisesti, ja näin sekä hämmentynyt Neo että katsoja tietävät mistä on kyse. On tehtävä päätös.

Elokuvassa on tapahtunut jo niin paljon outoja asioita jotka tukevat Matrixin olemassaoloa, että enää tässä vaiheessa kieltäytyminen ei olisi juonellisesti järkevää. Neo valitsee punaisen pillerin ja hänen matkansa kohti totuutta alkaa.

Kohtaus sijoittuu elokuvan juonessa alun ja keskikohdan väliin. Alussa on esitelty päähenkilö ja muita avainhahmoja. Nyt esitellään elokuvan konflikti koko laajuudessaan ja tavallisen miehen muutos sankariksi alkaa. Jo pelkästään Morpheuksen repliikki jossa hän kertoo että totuuden voi uskoa ainoastaan näkemällä sen, kertoo että pian elokuvassa näytetään jotakin uutta, ja saa katsojan uskomaan siihen. Mikäli Neo olisi ottanut toisen pillerin olisi kohtaus ollut melko antiklimattinen. Tuomalla esiin uusi asia joka aloittaa muutoksen päähenkilössä saa tarinan liikkumaan eteenpäin ja pitää juonen mielenkiintoisena.

3.3.2 All is Lost (2013)

All is Lost, on elokuva jo kertoo miehestä (Robert Redford) joka törmää yksinpurjehduksellaan meressä ajelehtivaan konttiin ja hänen purjeveneensä vaurioituu. Törmäyksessä sisään päässyt vesi turmelee aluksen radion ja purjehtija jää yksin meren armoille. Koska elokuvassa ei esiinny päähenkilön lisäksi lainkaan muita henkilöitä, on siinä dialogiakin vain muutama repliikki. Mies ei puhu itsekseen tai lauleskele aikansa kuluksi. Siksi tämä elokuva olikin hyvin mielenkiintoinen kokemus. Huomasin itse keskittyväni paljon enemmän päähenkilön toimintaan ja ilmeisiin kun hän ei puheellaan vienyt elokuvaa ollenkaan eteenpäin tai kertonut tuntemuksistaan.

Elokuvassa on erittäin dramaattinen myrskykohtaus jolle ei ole tuotu lisäarvoa yhtä dramaattisella musiikilla. Tämä on mukavaa vaihtelua siihen miten yleensä nykyelokuvassa tunteita tai vaaran läheisyyttä kuvataan aina musiikilla.

Esittelen elokuvasta käännekohtan jossa miehen on pakko jättää uppoava veneensä avomerellä keskellä. Käytän tässä esimerkissä useampaa kohtausta sillä yksin ne eivät riittäisi kertomaan kaikkea. Käsikirjoituksessa tapahtumat kulkevat hieman eri tavalla kuin elokuvassa, mutta toiminta jotakuinkin täysin samaa. Keskityn tässä nyt käsikirjoituksen versioon ja katselen kohtauksia sen mukaisesti.

Aikaisemmin elokuvassa mies on joutunut merellä kovaan myrskyyn, joka kääntää hänen veneensä ympäri ja katkaisee siitä maston. Veneen keikahtaessa mies lyö päänsä ja menettää hetkeksi tajuntansa. Herätessään hän tajuaa veneen uppoavan ja pakenee sieltä myrskyn yhä raivotessa pelastuslautalle, jonne hän nukahtaa. Aamulla hän herää ankkuroituna runneltuun veneeseensä joka on yhä puoliupoksissa pinnalla.

Elokuvan ainoasta henkilöahmosta ei ole kerrottu vielä juuri mitään. Tiedämme vain hänen tilanteensa ja ainoana hahmona se riittää luomaan tunnesiteen mieheen. Hänen perheestään tai muista ihmissuhteista ei kerrota missään vaiheessa, joten hahmolle tärkeäksi assosioituu ainoa asia joka pitää hänet hengissä: Purjevene.

Aikaisemmin mies on korjannut veneen kylkeen tulleen reiän ja pudottuaan yli laidan veneeseen kiinnitetty köysi vuorostaan pelasti hänet hukkumiselta. Valtameren keskelle sijoittuvassa selviytymiskampailussa vene on päähenkilön jälkeen elokuvan tärkein elementti.

Myrskyn jälkeen miehen on kuitenkin jätettävä vene, sillä se on vaurioitunut korjauskelvottomaksi. Puolet elokuvasta se on ollut hänen kotinsa, joten tapahtuma on pitkä ja haikea. Siinä kuitenkin annetaan myös avaimet elokuvan jatkumiselle.



Miehen avatessa pelastuslautan vetoketjun ensimmäinen asia jonka nähdään on yhä kelluva purjevene. Se ei ole uponnut myrskyssä vaan sinnittelee yhä pinnalla.

Mies vetää itsensä hylyn luokse ja seisoo pitkään kannella katsellen myrskyn tekemiä tuhoja. Tässä vaiheessa on jo selvää että mies ei aio korjata venettä kuten aikaisemmin. Siihen hän ei pysty.

Viimeisen kerran hän hivuttautuu veneen sisään hakemaan tarvikkeita mukaansa.

Sisällä on vettä olkapäihin asti. Mies ei kuitenkaan kavahta vaan jatkaa alaspäin. Purjevene on hänen, joten laatikoita ei tarvitse penkoa. Kaikki on jotakuinkin omilla paikoillaan.

Silloin tällöin veneen kovia kokenut runko päästää vaarallisen kuuloisien narahduksen joka kertoo siitä että sisällä ei ole täysin turvallista. Mies jatkaa varovasti etsintöjä. Vene on uppoamassa lopullisesti, eikä hänellä ole loputtomasti aikaa. Syntyy jännite. Päähenkilö keräilee tarvitsemiaan tavaroita, osan hän joutuu sukeltamaan esiin vedellä täyttyneestä hytistä.

Kerättyään tavaransa mies sitoo aikaisemmin myrskyssä tullutta haavaa otsassaan. Samalla vene päästää aikaisempaa kovemman narahduksen ja kuvan taustalla lisää vettä alkaa pulputa sisään. Miehen ilme muuttuu hetkeksi hänen tajutessaan mitä tapahtuu ja hän kiirehtii ulos.

Ulkopuolella vene on jo lähes täysin upoksissa.

Mies hyppää pelastuslauttaan ja työntää itsensä erilleen veneestä. Seuraa pitkä kuva jossa mies katselee purjeveneensä loittonevan rungon lopulta vajoavan kokonaan pinnan alle.



Tapahtumat sijoittuvat elokuvan puoliväliin, mikä on dramaturgisesti klassinen paikka käänteelle juonessa. Menetyks joka kasvattaa päähenkilöä, tai epäonnistuminen joka saa yrittämään kovemmin, tapahtuu usein juuri tässä kohtaa.

Miehen keräillessä tavaraa purjeveneestä on esineiden perusteella selkeää että hän kerää selviytymiselleen olennaisia esineitä. Tämä on merkki siitä että hän on jättämässä veneen ja siirtymässä jatkamaan epäonnista merimatkaansa lautalle. Olosuhteiden aiheuttama pakko vie elokuvan juonta eteenpäin ja tekee siihen mielenkiintoisen käänteen. Se herättää katsojassa kysymyksiä ja saa haluamaan päähenkilön parasta.

Eräänlainen dialogi kohtauksessa syntyy veneen ja miehen välille miehen kuunnellessa ja reagoidessa veneen päästämiin ääniin. Narahdukset ovat kuin varoituksia siitä että vene ei ole turvallinen. Tämä niin sanottu keskustelu ihmisen ja esineen välillä on yksi informaation välittämisen tapa elokuvassa. Se on täysin puheeton, mutta toimii silti samalla tavoin kuin keskustelu. Vastaukset ja reaktiot ovat samoja kuin puhuessakin, tosin vain äänettämiä.

3.3.3 Juonen kuljettamisen yhteenvedo

Kummassakin esimerkissä olen valinnut tarkasteluun käännekohtan juonessa. Päähenkilön on tehtävä valinta tai sopeuduttava tilanteeseen joka aloittaa uuden vaiheen elokuvassa. The Matrixin pitkä keskustelu pohjustaa sitä mitä tulevan pitää, ja lopussa päähenkilön on tehtävä päätös joka muuttaa hänen koko käsityksensä maailmasta. Kohtauksen ainoa toiminta on keskustelu päähenkilön ja hänen tulevan mentorinsa välillä. Kaikki juonta eteenpäin vievä informaatio tulee katsojalle puheen kautta. Kuvalliset keinot kertovat lähinnä Neon sisäisestä kamppailusta hänen tehdessään päätöksensä.

All is Lost puolestaan ei kerro mitään sanallisesti. Miehen viimeiset hetket purjeveneessä ovat pitkiä kuvia siitä kun hän kerää hiljaa tarvitsemansa tavarat ja jättää veneensä uppoamaan.

Kyseessä on olosuhteiden pakottama valinta, joka miehen on hyväksyttävä ja sitä kautta niin myös katsojan. Syitä rikkoutuneen veneen jättämiselle ei tarvitse kertoa erikseen, vaan ne ovat kaikkien nähtävissä.

Kyseessä on kaksi täysin erilaista elokuvaa ja tarinaa mutta juonellisesti kohtaukset ovat hyvin samankaltaisia. The Matrixissa Neon tulevaisuus on hänen edessään istuvan miehen käsissä ja All is Lostissa miehen mahdollisuus selvitä yksin merellä on uppoavassa purjeveneessä. The Matrix keskittyy kuvallisesti salaperäiseen Morpehukseen jota ei elokuvassa ole ennen nähty, sekä Neon epäluuloiseen katseeseen sekä päätökseen ottaa punainen pilleri. Kohtaus huipentuu Neon heijastumiseen aurinkolaseista joissa näkyvät myös tulevaisuuden määrittävät pillerit.

All is Lost näyttää myrskyn jäljiltä pöllämystyneen miehen ja hänet keräilemässä tavaroita vedellä täyttyneestä purjeveneestä. Kohtaus päättyy miehen hiljaiseen katseluun kun purjevene uppoaa hiljaa mereen. Kumpikin kohtaus erilaisuudestaan huolimatta päättyy johonkin peruuttamattomaan päätökseen tai tapahtumaan joka omalla painollaan vie tarinaa eteenpäin.

4. Päätös

Kirjoittaessani tätä opinnäytetyötä olen oppinut suunnattomasti puheen käytöstä elokuvissa ja oppinut tiedostamaan asioita joita sen kautta tuodaan esille. Tiedonkeräämisvaiheessa eteen tulleet väittämät ja faktat tuottivat jatkuvasti niin sanottuja ahaa-elämyksiä, kun opin tiedostamaan tutuista elokuvista istutuksia ja viestejä joita en ollut välttämättä aikaisemmin edes huomannut. Nämä saattoivat olla niin sanallisia kuin sanattomiakin ilmaisukeinoja joilla välitetään informaatiota liittyen hahmoon tai tuleviin tapahtumiin. Asiaan on vaikuttanut varmasti myöskin niiden harkittu käyttö ja tarinan kannalta merkittävät asiansyhteydet.

Syvempi tarkastelu onkin saanut minut pohtimaan dialogin käyttöä, ja vertailemaan sitä koulussa opetettuun ”mitä vähempi sen parempi”- käytäntöön. Mielipiteeni elokuvassa käytetystä puheesta ei ole juurikaan muuttunut vaikka olenkin saanut siitä paljon lisää tietämystä. Koska aihe oli minulle jokseenkin uusi, oli hyvä että rajasin käyttööni vain dialogin kolme tavanomaisinta käyttötarkoitusta. Niiden käsitteleminen on lisännyt ymmärrystäni monesta asiasta joita en elokuvakoulussa opiskelusta huolimatta ole pannut merkille.

Dialogin päätehtävistä puhun tekstissä ensimmäisenä informaation välittämisestä ylipäänsä. Vaikka muutkin esille tuoduista tehtävistä ovat yhtäläillä informaation välittämistä, on niiden lisäksi olemassa asioita jotka saa ilmoitettua joissakin tapauksissa vain puheen kautta. Tämä oli minulle suurelta osin tuttua, mutta siitäkin paljastui tiedostamattomia asioita. Esimerkiksi jännityksen rakentaminen ilmaisemalla jatkuvasti kuluva aika oli asia jonka olin jo monesti elokuvissa nähnyt. Tajusin sen kuitenkin todella voimakkaaksi informaation välittämisen ja tunnelman luomisen keinoksi vasta lukiessani ja kirjoittaessani siitä. Tämä antoi innostuksen etsiä esimerkkitapaus jossa keinoa on käytetty. Valitsemassani Interstellarin kohtauksessa informaatio vaarasta annetaan puheen kautta ja samalla luodaan juuri toivomani aikaraja ehtiä sen alta pois. Käytän luvussa esimerkkinä myös animaatiota ja koko perheen elokuvaa muista esimerkeistäni poiketen. Ehkä juuri siitä syystä Wall-E on erittäin selkeä esimerkki. Sen sanattomat viestit ovat hyvin nähtävissä ja antavat paljon sekä vanhemmalle että nuoremmalle katsojalle.

Pidän paljon tieteiselokuvista, joita luvun esimerkit edustavat ja kummassakin on tarinallisesti hyvin samankaltainen lähtökohta. Valitsemisessäni kohtauksissa sanallinen ja sanaton viestintä tulevat selkeästi esille, ja se on juuri mitä halusinkin.

Seuraavana on hahmoesittelyä koskeva kappale. Hauska oivallus tässä kappaleessa oli se kuinka hahmoja vodaan esitellä jo ennen kun heitä on edes nähty. Puheella ja äänellä voi siis kertoa paljon hahmosta mutta teot määrittelevät heidät. Teot ovatkin elokuvassa voimakkaampia kuin sanat. Käyttämässäni esimerkeissä selviää että puhe voi viedä pitkälle, kertoa paljon hahmosta ja tämän päämääristä sekä jättää katsojalle vihjeen tulevasta. Tämä on mahdollista myös vain näyttämällä. Patrick Batemanin aamurutiini tekee hahmosta hieman oudon ja hänen pitkä voice over- monologinsa vahvistaa tätä mielikuvaa. Kapteeni Sparrow

taas jää mieleen täysin puheettomalla maihinnousullaan, laivansa upotessa suoraan laiturin eteen. Kumpikin hahmoesittely antoi minulle paljon ajateltavaa ja löysin niistä paljon enemmän kuin osasin aluksi olettaa. Sen lisäksi että kummassakin katsoja näkee hahmon ensi kertaa, annetaan myös vihjeitä tulevasta ja menneestä. Ymmärsin että kohtauksilla on monia tasoja ja niitä voi tulkita myös hyvin syväluotaavasti, etsien merkityksiä.

Kolmantena on juonen eteenpäin viemistä käsittelevä kappale. En ollut paljoakaan perehtynyt käsikirjoittamiseen tai dramaturgiaan aikaisemmin ja se vähä josta otin selvää oli todella hyödyllistä tietoa. Konfliktin tarpeellisuus myös dialogissa oli minulle uutta enkä ollut edes kunnolla käsittänyt mitä se tarkoittaa. Esimerkkikohtaukset esittelevät käännekohdan elokuvassa joissa toinen esitellään sanallisesti ja toisessa ei puhuta sanaakaan. Näitä katsellessa ja vertaillen ymmärsin kuinka moni elokuva oikeasti noudattaa samaa kaavaa juonellisesti.

Yksikään esimerkeistäni ei ollut mielestäni huono elokuva. Niiden dialogi tai sen puuttuminen olivat toimivia ja selkeitä kerronnallisia elementtejä. Siksi suhtaudun myös runsaaseen dialogiin hyvin neutraalisti kunhan se vain on elokuvan tyyliin sopivaa ja palvelee jotakin tarkoitusta. Ei voida sanoa etteikö puhe elokuvassa olisi aivan yhtä tehokas ja käyttökelpoinen kerronnan keino kuin kaikki muutkin.

Vähäpuheiset elokuvat voivat toimia aivan yhtä hyvin, siinä missä runsaspuheiset, kysymys on lähinnä tyylistä.

Quentin Tarantinon elokuvissa hahmot puhuvat niitä näitä tehdessään asioita jotka ovat juonellisesti tärkeitä. Silloin puheenaiheet eivät ole tärkeässä roolissa vaan ennemminkin se miten asiat sanotaan ja kenelle. Puheen tehtävänä on kertoa hahmon mielentilasta ja suhteesta kuuntelijaan. Sama voi toimia myöskin ilman puhetta. Hahmon kehonkieli ja ilmeet sekä rauhallinen tai aggressiivinen tapa toimia kertovat sanattomasti samoja asioita. Jos puhutaan hyvin tehdyistä elokuvista joissa nämä asiat toimivat moitteettomasti, on vaikeaa sanoa kumpi on parempi. Elokuvan tyyli ja genre ovat ratkaisevia tekijöitä, kuten myös ohjaajan oma näkemys. Katsojaa ei pidä aliarvioida kertomalla kaikki, ja elokuvan pitäisikin tuoda katsojalle myös omaa tulkintaa ja päättelyä. Loppujenlopuksi puheen käyttäminen on kuitenkin valintakysymys, johon pitää tarttua jo käsikirjoitusvaiheessa. Se on nykyään jo niin tavanomaista modernissa elokuvakerronnassa että puhetta täynnä olevan elokuvan keskellä kasvaneen on vaikeaa tarttua asiaan ja olla sitä vastaan. Suurin osa nykyään valmistuvista elokuvista sisältää kuitenkin puhetta. Olen siitä huolimatta oppinut erottamaan huonon ja tarpeettoman replikoinnin hyvästä, ja osaan miettiä miten sen voisi korvata, tai kenties jättää pois.

Olen kuitenkin sitä mieltä että puhe kuuluu elokuvaan siinä missä muukin äänimaailma. Sitä on vain osattava käyttää tarkoituksellisesti ja harkiten.

Lähteet:

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

Kenttämies, Jouni artikkelissa Elokuvaäänen Historiaa http://www.aanipaa.tamk.fi/eloku_1.htm 15.11.2015

Kozloff, Sarah 2000. Overhearing Film Dialogue. University of California Press, USA, Berkeley & Los Angeles

Parker, Philip 1999. The Art & Science of Screenwriting. Intellect Books. Great Britain, Exeter

Seger, Linda 1994. Making a Good Script Great. Samuel French Trade, USA, Hollywood

Sunstedt, Kjell 2009. Kirjoita Elokuvaksi. Kansanvalistusseura. Helsinki

Vacklin, Anders, Rosenvall, Janne, Nikkinen, Are 2007. Elokuvan Runousoppia: Käsikirjoittamisen Syventävät tiedot. LIKE. Helsinki

Otteet käsikirjoituksista:

Interstellar, https://drive.google.com/file/d/0B4C9FN_1M1sxVFpHRTIaYmxSdzA/view#_=_
Jonathan Nolan and Christopher Nolan

Transferred to PDF from:

"Interstellar - The Complete
Screenplay with Selected
Storyboards"

Published November 2014 by

Faber & Faber Ltd. (UK)

Käytetty 10.11.2015

American Psycho, http://www.dailyscript.com/scripts/American_Psycho_Harron_Turner.html

Mary Harron & Guinevere Turner 1998

Käytetty 14.10.2015

The Matrix, http://www.dailyscript.com/scripts/the_matrix.pdf

Larry and Andy Wachowski 1998

Käytetty 19.10.2015

All is Lost, <http://gointothestory.blcklst.com/wp-content/uploads/2014/11/All-Is-Lost.pdf>

J.C. Chandor 2011

Käytetty 22.10.2015

Kuvat:

Kuva 1. <http://aidthoughts.org/?p=4133> 9.11.2015

Kuva 2. <http://www.louisrakovich.com/blog/interstellar> 10.11.2015

Kuva 3. <http://vignette3.wikia.nocookie.net/interstellarfilm/images/e/e1/Miller2.png/revision/latest?cb=20141108061720> 10.11.2015

Kuva 4. <http://lfab-uvm.blogspot.fi/2009/01/wall-e-our-new-brave-new-world.html> 12.11.2015

Kuva 5. <http://ekostories.com/2013/04/04/pixar-walle-nature/> 12.11.2015

Kuva 6. <http://tomdouglas.com/blog/2013/07/the-new-frontier-food-trash-goes-green/walle-and-trash/> 13.11.2015

Kuva 7. <http://2paragraphs.com/2014/11/real-life-american-psycho-left-clues/> 14.10.2015

Kuva 8. <http://bplusmovieblog.com/2013/09/07/fun-with-franchises-our-favorite-images-from-pirates-of-the-caribbean-the-curse-of-the-black-pearl/> 14.10.2015

Kuva 9. <http://espalhafactos.com/2015/08/23/5-filmes-sobre-os-descobrimentos/> 18.11.2015

Kuva 10. http://pirates.wikia.com/wiki/Pirates_Ye_Be_Warned_sign 18.11.2015

Kuva 11. http://pirates.wikia.com/wiki/File:Jack_salutes_Jack.jpg 18.11.2015

Kuva 12. <http://perkinsworkins.blogspot.fi/2014/01/cinematography-in-matrix.html> 19.10.2015

Kuva 13. Kuvakaappaus <http://hdmovie14.net/watch/all-is-lost-2013> 14.12.2015

Kuva 14. <http://screenrobot.com/beyond-sea-lost-tops-gravity/> 22.10.2015