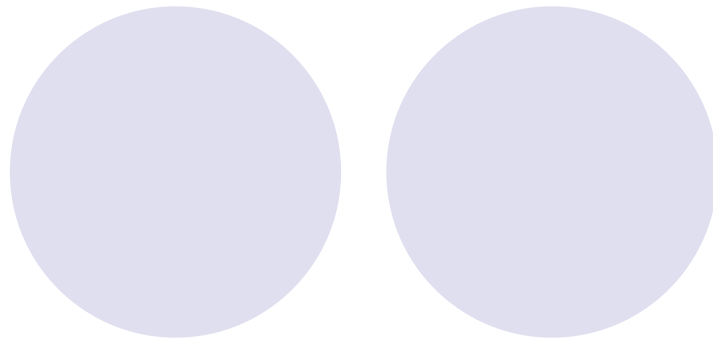


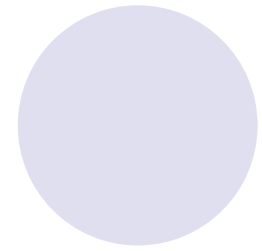
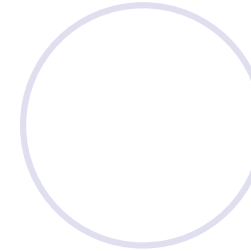
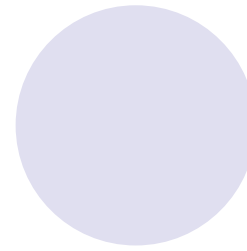
# Metafora ja jännite

Kerronnan keinoja lyhytelokuvan  
käsikirjoittamiseen



Riikka Pelo  
Median murros  
21.10.2009

Esimerkkielokuva



**MAZDAK NASSIR (2008):**

**HIGH HOPES ”13 MIN**

A decorative graphic at the top of the slide consists of two groups of three circles. The first group on the left has a solid light purple circle on the left, a white circle with a light purple outline in the middle, and a solid light purple circle on the right. The second group on the right has a solid light purple circle on the left, a white circle with a light purple outline in the middle, and a solid light purple circle on the right.

## LYHYTELOKUVA DRAAMANA

- Tarinan henkilöistä myös lyhytelokuvassa usein tärkeimmät ovat **protagonisti eli päähenkilö** – hän joka **haluaa jotakin palavasti** mutta kokee vaikeuksia tähän tavoitteeseen pyrkiessään – sekä **antagonisti, päähenkilön vastavoima**, joka usein asettaa **esteet** päähenkilön tahdon tielle.
- Päähenkilön **pyrkimyksestä** kohti haluamaansa asiaa syntyy tarinan draama – päähenkilön toiminnan **tahdon suunta**.
- Tarinan **jännite** syntyy siitä saako päähenkilö haluamansa – pääseekö hän päämääräänsä.



## LYHYTELOKUVA DRAAMANA

- Lyhytelokuvankin tarina tarvitsee **alun, keskikohdan ja lopun** – mutta erityisesti se tarvitsee **käännekohtan**, muutoksen hetken jonka jälkeen mikään ei ole ennallaan päähenkilön elämässä.
- Käännekohtalle löytyy yleensä perinteisessä draamassa **syy**, esimerkiksi, päähenkilön **erehdys**, sekä **seuraus** – tarinan vääjäämätön **loppuratkaisu**.
- Tästä rakentuu niin ikään myös **juoni** – se kuinka henkilön tahto ja toiminta vie asioita yhdestä merkityksellisestä asiasta toiseen ymmärrettävän syy- ja seuraussuhteen valossa.



## LYHYTELOKUVA DRAAMANA

- Draama on **toimintaa**.
- Draamassa toiminta syntyy siitä, kun henkilöt joilla on **erilaiset päämäärät**, ryhtyvät toteuttamaan päämääräänsä, pyrkimään siihen, Puhde, dialogi on vain osa toimintaa. Se ei aina edes ilmaise toimintaa eli sen ei tarvitse olla edes totta.
- Toiminnan määrä se **mihin kyseinen henkilö kohtauksessa pyrkii**. Tästä syystä dialogin väliset aukot ovat vähintään yhtä tärkeitä kuin dialogi.
- On erotettava **tekeminen ja toiminta**. Kohtauksessa jossa mies on tullut kosimaan hän saattaa juoda kahvia. Kahvin juonti on tekemistä, mutta kosiminen = päämäärä määrää toiminnan vaikkei hän puhuisi siitä suoraan sanallakaan. (Outi Nyytäjä)



# LYHYTELOKUVA DRAAMANA

## JÄNNITE

- Suspense, eli jännite/jännitys syntyy nimenomaan siitä että katsoja osaa odottaa jotakin tapahtuvaksi. Erityisesti sitä saako päähenkilö haluamansa, pääseekö päämääräänsä.
- Suspensessa on annettava ensin tarpeeksi paljon tietoa tai vihjettä siitä mitä tuleman pitää,
- perinteisessä draamassa tätä toimenpidettä kutsutaan hyvin valmistelluksi yllätykseksi.
- kuuluu myös aisaan että katsoja tietää enemmän kuin roolihenkilöt (Draamallinen ironia)
- Vihje voi olla sanallinen, toiminnallinen tai se voi tapahtua rekvisiitan kautta. (Outi Nyytäjä)

# LYHYTELOKUVAN LAJIT ESIMERKKINÄ METAFORISESTA KERRONNASTA

- Lyhytelokuvalla on kyky avata katsojalle näennäistä kestoaan ja kokoaan syvempiin ja suurempiin maailmoihin. (Saara Cantell)
- Lyhytelokuva yhden kuvan tai metaforan kertomuksena jossa lopussa yllättävä asia uuteen valoon avaava tai paljastava käänne.
- Lyhytelokuvalla onkin luonteenomaista pyrkimys **yllätyksellisyyteen**, kuvaamansa asian tai ilmiön näyttämiseen, uudessa ja yllätyksellisessä valossa – kääntää näyttämänsä tilanteen ylösalaisin, vastakkaisena.
- Lyhytelokuvan tarina kertoo usein yhden **tapahtuman**, yhden **muutoksen**, yhden **käännekohdan**, ihmisen, tai eläimenkin, elämässä, ajankulussa tai ympäristössä. Se keskittyy yhden ilmiön kuvaamiseen.
- Kun pitkä elokuva luo kokonaisen henkilökuvan päähenkilöstään, voi lyhytelokuva esittää vain yhden puolen henkilöstä.



## LYHYTELOKUVAN KERRONNAN KEINOJA

- Lyhytelokuva voi olla muodoltaan ja ajatukseltaan lähellä **runoa, vitsiä** tai **aforismia** eikä sen välttämättä tarvitse seurata perinteistä tarinan kaarta. (Saara Cantell)
- Lyhytelokuva kertoo asioista **tiivistetysti** ja **kuvallisten keinojen** kautta. Siksi sille on luontevaa kertoa myös **kuvallisten metaforien** ja **symbolien avulla**.
- Metaforan taso luo draamalle vertikaalista merkityksen syvyyttä kun juonen kuljettaminen muodostaa sen horisontaalisen tason. Ehyessä kertomuksessa nämä ulottuvuudet ovat mielkkäässä suhteessa toisiinsa.



## LYHYTELOKUVAN KERRONNAN KEINOJA

- Lyhytelokuvassa elokuvan **teema, se mistä halutaan kertoa**, voi kiteytyä yhdeksi kuvalliseksi metaforaksi tai jostakin tulkittavallisesta esineestä voi tulla metafora, kun sen kohtelun kautta kerrotaan henkilöahmojen välisistä salaisista ajatuksista tai tunteista.
- Novellista lyhytelokuva voi lainata ajatuksen **johtomotiivista: juonta**, eli henkilöiden tiettyyn päämäärään ja ratkaisuun etenevää toimintaa, kehitellään ja kiristetään jonkin keskeisen **esineen** tai välikappaleen avulla tai sillä valaistaan päähenkilön sisäistä maailmaa tai **päähenkilöiden välistä suhdetta**.
- Lyhytelokuvassa voidaan yhdistää sekä draamallisen, kausaalisen kerronnan keinoja että metaforisen ja poeettisen kerronnan tapoja: otokset ja elementit yhdistyvät toisiinsa merkityksellisiksi kokonaisuuksiksi molempien logiikoiden mukaisesti.



# Metaforan määritelmiä

Aristoteles *Runousopissa*:

”Kaikkein tärkeintä on tehdä hyviä metaforia. Vain sitä ei voi oppia muilta ja se on osoitus luontaisesta lahjakkuudesta, sillä hyvien metaforien havaitseminen on samaa kuin samankaltaisuuden havaitseminen.

Platon *Timaeus-dialogissa*:

”Otamme jotakin joka on vähemmän tunnettu ja vertaamme sitä toiseen, joka on paremmin tunnettu, niin että tästä vertauksesta kasvaa yksi huomio, johon ne molemmat sisältyvät.”

# Metaforan määritelmiä



- Nykysuomen sivistyssanakirjan (1993) mukaan metafora on vertaukseen perustuva lausekuvio, jossa sanaa tai lausetta käytetään kuvaamaan aivan toista, mitä se tavanomaisesti kuvaa.
- Metafora samastaa, ei vertaa. Kuin-konjunktioilla verrataan.
- Metafora on esimerkiksi muotoa 'hän on aurinkoni'. Tässä metaforassa aurinko antaa hänelle kuvainnollisia ominaisuuksia, kuten päivänpaiste, lämpöinen tai valoisa. Aurinkoa tässä yhteydessä ei voi ymmärtää kirjaimellisesti.
- Metaforassa kuvainnollinen merkitys on sen varsinainen merkitys.
- Metafora - toisin kuin symboli tai allegoria - ei edellytä yleisesti tiedettyä käytäntöä, vaan esimerkiksi esityskonteksti voi tuottaa uuden merkityksen..

# Metafora elokuvan dramaturgiassa

- Vaikka kuvallisissa esityksissä on mahdollista tuottaa metaforisia ilmaisuja, kuva rakentaa metaforia eri tavoin kuin kieli.
- Elokuvalliset metaforat syntyvät rinnastamalla tarinamaailman ja/tai tilanteen esine johonkin toiseen asiaan tai esineeseen, joka sitten toimii metaforana suhteessa edelliseen (Henri Bacon)
- Metafora on keskeinen visuaalinen elementti, jolla kirjoittaja saa käännettyä jotakin sisäistä näkyväksi. Se myös laajentaa yksityisen yleiseen, antaa tunnun suuremmasta mekanismista tai lainalaisuudesta, jonka varassa maailma pyörii. (Melli Maikkula)
- Katsojalle myös jokin uusi asia saattaa näyttäytyä tuttuna, kun metaforan kautta elokuvan tekijät pystyvät osoittamaan, että kyseessä on pohjimmiltaan kaksi samaa asiaa, vaikka ulkonäkö poikkeaisi.

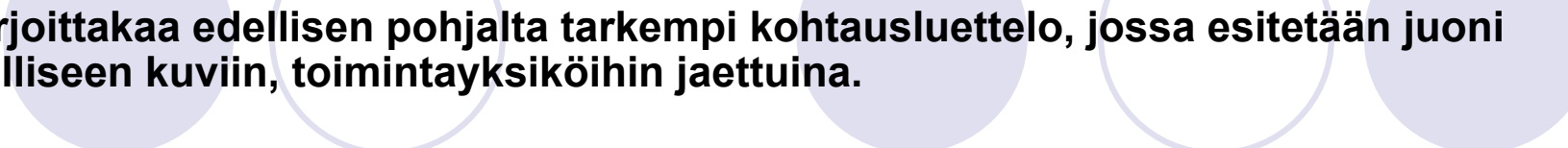
## **Draamallisen jännitteen ja metaforisen ilmaisun kehittäminen käsikirjoitukseen**

- **Pohtikaa ja konkretisoikaa vielä päähenkilöanne: kuka hän on, millainen elämäkokemus ja elämäntilanne, millaiset luonteenpiirteet, heikkoudet ja vahvuudet, mikä on tavoitteensa: mitä päähenkilöanne haluaa? Millaiseen toimintaan hänen on ryhdyttävä saavuttaakseen tavoitteensa?**
- **Mikä tai kuka on kertomuksessanne tämän toiminana esteenä, eli vastavoimana tämän tavoitteen tiellä? Tämän vastavoiman ei tarvitse olla paha – hänen päämääränsä voi vain olla toinen kuin päähenkilön tavoite. Draama syntyy tästä ristiriidasta.**
- **Miettikää henkilölle tavoite ja keskeinen käännekohta, päähenkilön matkassa tätä päämäärää kohti. Millä yllättävillä tavoilla vastavoima asettuu tämän tavoitteen esteeksi? Minkälaisen tarinamaailman sisäisten vääjäämättömien asioiden seurauksena henkilön toiminnan suuntaa, päämäärä, voi muuttua vastakkaiseksi?**
- **Millä tavoin voitte pedata, valmistella, yllätystä, käännettä siten että sen varaan rakentuisi kertomuksenne jännite katsojan näkökulmasta?**

- 
- **Kirjoittakaa käsikirjoitustanne, sen konkretisoimista ja kiteyttämistä silmällä pitäen muutamien lausein auki seuraavat ydinkohdat:**

**Mikä on pääväittämänne ja miten sitä voisi esittää visuaalisesti tehokkaimmalla mahdollisella tavalla? Miten dramatisoida se yhdeksi tilanteeksi jonka ympärille lyhytelokuvanne rakentuu? Minkä esineen, eleen, toiminnon, kuvan kautta teemaa voisi esittää metaforisesti – jonkin konkreettisen esitettävän asian kautta?**

- **Tiivistäkää kertomuksenne juoni, muutos asiantilasta toiseen seuraavan kahden kysymyksen välille: mikä on alun ongelmatilanne päähenkilönne osalta? Miten tämä tilanne ratkaistaan lopuksi? Kertomus on se tapahtuma joka vie ongelmasta ratkaisuun tietyn logiikan mukaisesti.**

- 
- **Kirjoittakaa edellisen pohjalta tarkempi kohtausluettelo, jossa esitetään juoni erilliseen kuviin, toimintayksiköihin jaettuina.**
  - **Uusi kohtaus vaihtuu aina kun paikka tai henkilö vaihtuu – ei välttämättä tapahtuma – tapahtuma voi vaatia useita kohtauksia rakentuakseen.**
  - **Kunakin kohtauksen osalta kirjoitetaan esiin aika, paikka, keskeinen toiminta (kts. diat lopussa).**
  - **Kun toiminta kohtausluettelon osalta on valmis, kirjoittakaa toiminta ja kerronta dialogeineen, yksityiskohtineen, kuvallisine tarkennuksineen käsikirjoitukseksi (kts. diat lopussa ja käsikirjoitus-esimerkki)**
  - **Pohtikaa ja kuvatkaa myös käsikirjoituksessanne miten voitte esittää kertomuksen teemaa ja sisältöjä myös metaforisten tai johtomotiivien ilmaisuken kautta - vertikaalisesti horisontaalisen juonellisen etenemisen rinnalla.**
  - **Miettikää mitä voitte kertoa henkilöstä ja kertomuksen teemasta ja sanomasta merkityksellisten esineiden ja eleiden kautta. Voiko esineitä käyttää johtomotiivina, metaforana tai voiko niiden kautta näyttää jonkin yllättävän asian kertomuksen maailmassa tai havainnon omasta maailmastanne yleensä?**



# Kohtausluettelo kerronnan ja draaman rakenteiden hahmottajana

- Kohtausluettelossa elokuvan kaikki kohtaukset luetellaan ja niiden keskeinen toiminta sekä tapahtuma-aika ja paikka kuvataan tiivistetysti.
- Esimerkki **elokuvan kohtausluettelosta** (alku pitkästä elokuvasta Valo. käsikirjoitus Markku Flink)

- 1 INT. Juna. Kesä. Aamu. Ali piirtää junan vaunussa Pekka-isä valvoessa vieressä. Saattajana toimiva santarmi nukkuu käytävän vastakkaisella puolen. Piirros kuljettaa meidät Alin muistoihin.
- 2 EXT. Piha. Takauma. Myöhäinen syksy. Päivä. Takaumassa Ali seuraa kulkuetta punakaulaliinaisen kaverinsa Matin kanssa takorautaisen portin takaa. Pekka osallistuu kulkueeseen ja huomaa Alin. Pojat livahtavat portin raosta aukiolle.
- 3 INT. Juna. Kesä. Päivä. Saattaja valvoo Pekan ja Alin puuhia. Isä piilottaa Alin piirroksen nyrkkiinsä. Ali tenttää isää koulun aloittamisesta kunnes uppoutuu jälleen piirtämään junan ikkunan pintaan. Äännet kertovat takauman kiellettyä tarinaa.
- 4 EXT. Takauma. Myöhäinen syksy. Päivä. Valkoiseen univormuun ja kultaisiin olkalappuihin pukeutunut santarmipäällikkö heiluttaa sapeliaan. Hevonen seisoo takajaloillaan. Liike on lakannut ympäriltä. Ali nousee kaatuneiden keskeltä, punakaulaliinaisen pojan vierestä. Isä kutsuu poikaansa.
- 5 EXT. Viiritsa. Kesä. Ilta. Paksun savuverhon takaa ilmestyy veturi, joka saapuu Viiritsan kylään.

# Kohti käsikirjoitusta

- Kirjoittakaa “auki” käsikirjoituksestanne kaksi keskeistä kohtausta.

Kohtauksessa kuvataan henkilöiden **ulkoinen, näkyvä toiminta** yksityiskohtaisesti – myös **tapahtumaympäristö** tarpeellisin osin. Kohtauksessa kuvataan myös toiminnan etenemisen ja tarinan merkityksen kannalta tärkeät seikat yksityiskohtaisesti. Miten henkilöiden toiminta, keskeiset suhteet, merkitykselliset esineet, muutos asioiden tilassa tulevat esiin kohtauksissa, miten ne kuljettavat sanomaa, teemaa, tunteita, toimintaa eteenpäin?

Kohtauksessa kirjoitetaan auki myös dialogi eli se mitä henkilöt puhuvat. Draamassa henkilöt usein puhuvat epäsuorasti tarkoittamastaan tärkeästä asiasta – säästä puhumisen kautta yritetäänkin välittää tai peittää sitä miten toinen on ihastunut toiseen.

Kohtauksen kirjoittamisessa on tärkeää muistaa että usein kohtauksen sisällä on myös yksi pienempi käänne, taitekohta, – toiminnan suunta tai tunnelma muuttuu äkkiä toiseksi.

Tärkeää kohtauksessa on tuoda esiin mahdollisimman tarkasti se mitä nähdään ja sen kautta pyrkiä luomaan kohtauksen tunnelma.

- Esimerkki lyhytelokuvan käsikirjoituksesta:<http://www.cinergia.com/Saatscript.htm>  
Kts myös. <http://elokuvantaju.uiah.fi/oppimateriaali/kasikirjoitus.jsp>