

Audiovisuaalisen kerronnan teoriaa

Median Murros

Mediafactory

Riikka Pelo

Osa I

Peruskäsitteitä

Tarina (story) ja kertomus (narrative)

- ❑ Käsite *tarina* viittaa ihmisen mielen sisäiseen tapaan hahmottaa elämää ja maailmaa tarinana – kokonaisuutena jossa on tunnistettava muoto
 - ❑ Tarina muovautuu kertomukseksi sen mukaan, missä se kerrotaan ja kenelle se kerrotaan
 - ❑ Kertomukseen liittyy olennaisesti kertomuksen konteksti, kertoja, kertojan ääni, kertomisen tapa ja kertomukselle ajateltu yleisö.
-

Tarinasta kertomukseksi

- Raportti (ei vielä kertomus):
Kuningas kuoli.
Sitten kuoli kuningatar.

 - Minikertomus (sisältää syy ja seuraussuhteen)
Kuningas kuoli.
Sitten kuningatar kuoli suruun.
-

Kertomus ja juoni

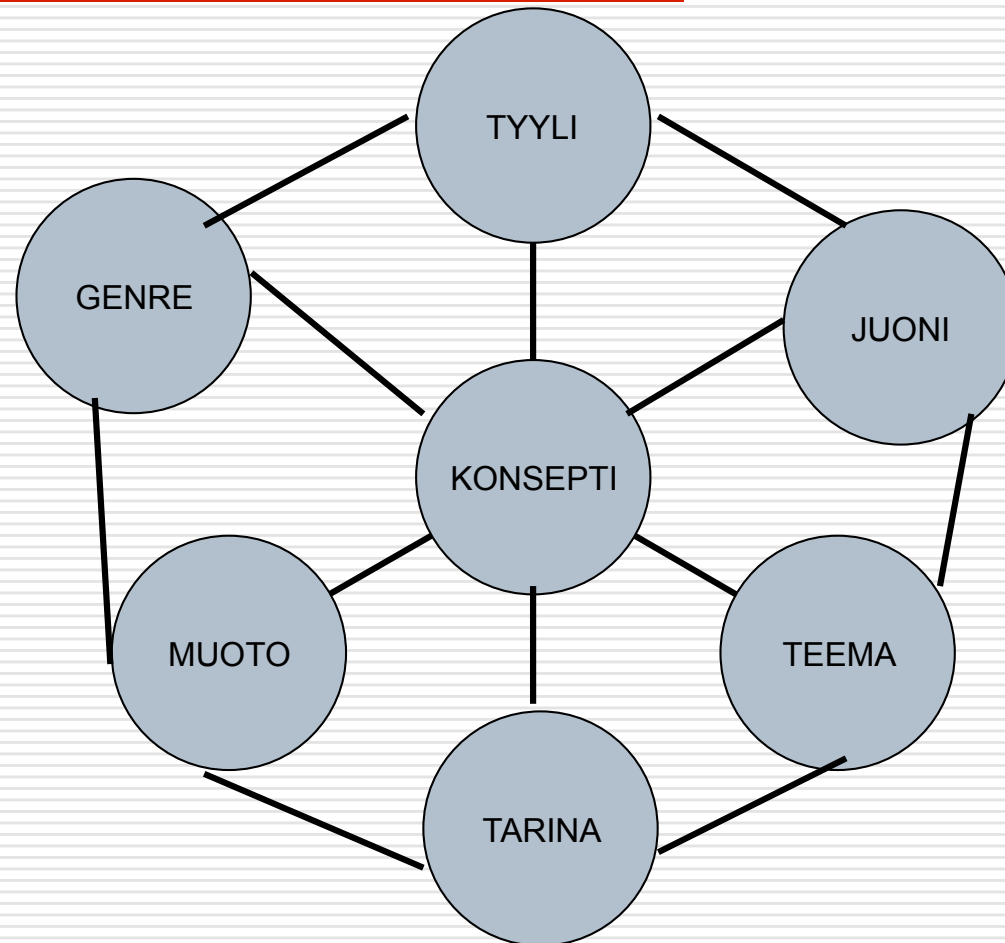
- Kertomuksen **juonellisuus** tarkoittaa sitä, että tapahtumat kytkeytyvät toisiinsa inhimillisten syiden ja seurausten ketjuina, jolloin lähestymistapa mahdollistaa myös kertomusten loogis-kronologisen rakenteen tutkimisen.
 - Kertomuksia voidaan luokitella sen juonien perusteella. Juonia voivat olla esimerkiksi komedia, romanssi, tragedia ja ironia.
-

Kirjallisuuden peruslajityypit audiovisuaalisen kerronnan lähtökohtina

- Epiikkaa – kertomakirjallisuus – tarina ja juoni välitetään kertomisen tapahtuman kautta. Tapahtumajänne ja muoto laaja ja runsas.
 - Draama - tarina ja juoni esitetään toiminnan jäljittelyn keinoin. Muoto keskitetty ja tihennetty.
 - Lyriikka – runous – välitön, nythetkeen ja runoilijan henkilökohtaiseen kokemukseen sitoutuva laji jossa rytmin- ja äännemateriaali määräävinä muototekijöinä.
-

Kerronnan matriisi

(Philip Parkerin mukaan)



Mistä teos kertoo?

TEEMA

Abstrakti
aihe

Väitelause

TARINA

Tunnistettava
tapahtumasarja

Henkilö
tapahtumien
keskipisteessä

Miten sisältö kerrotaan?

MUOTO

Pituus
Rakenne
Aika

JUONI

Toiminnan
Esittämisen
Kausaalinen
Järjestys

Intentio

Miten sisältö kerrotaan ja kommunikoidaan muille tunnistettavasti?

LAJITYYPPI

Esitystapojen, muotojen
tyylien ja rakenteiden
Yhdistelmistä syntyvä
tunnistettava
vastaanoton ja
suunnittelun kehys

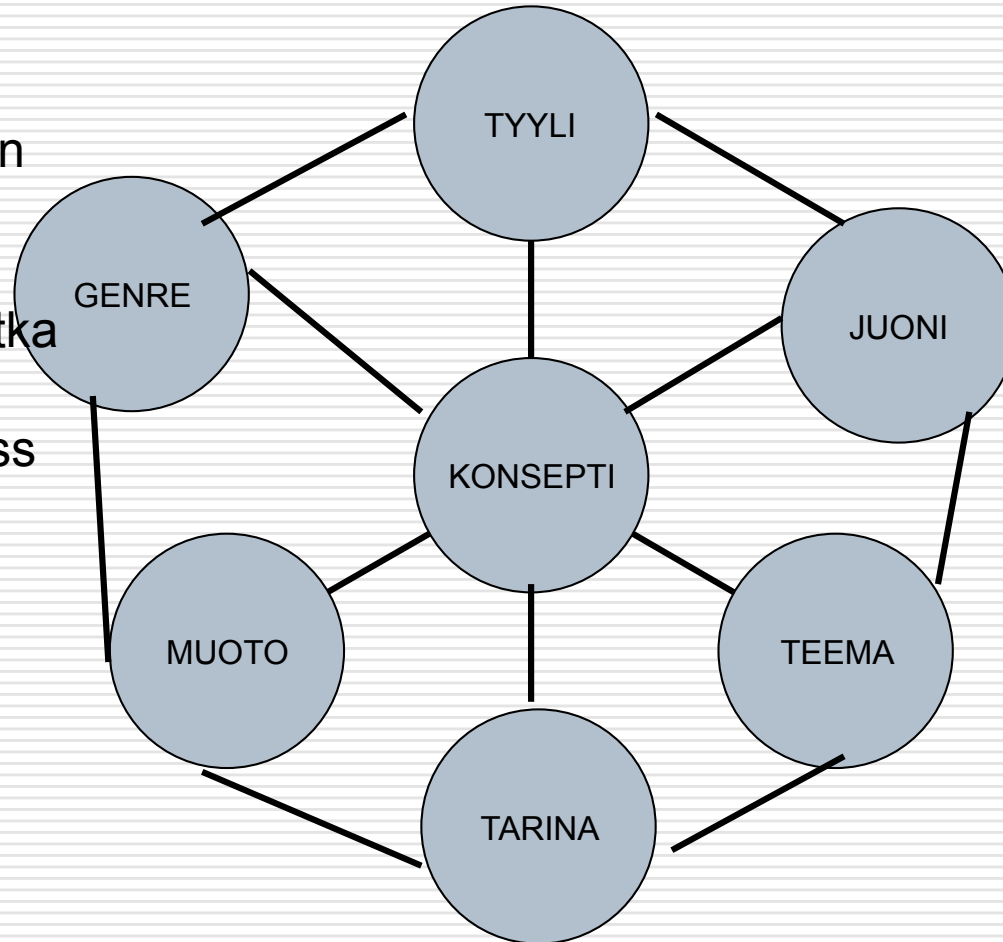
TYYLI

Sävy joka läpäisee
kaikki
kerronnan ja
esityksen tasot

IDEASTA KONSEPTIKSI

Kerronnan matriisi luovan konseptin kehityksessä

Konseptin kehittäessä otetaan huomioon kerronnallisen konseptin kaikki ulottuvuudet – jotka ovat vuorovaikutteisissa suhteissa toisiinsa.



Konseptin luonteesta riippuen jokin osatekijä voi olla toista painokkaampi. Idean kehittäessä kuitenkin kaikki osatekijät huomioidaan.

Osa II

Kerronnan ja draaman rakenteista

Eepinen kerronta

- ❑ Sankari, päähenkilö
 - ❑ Matka
 - ❑ Sankaritarina
 - ❑ Ajallinen laajuus – matkan muoto
 - ❑ Joku palaa kertomaan kokemuksistaan ja järjestää ne kertomuksen muotoon
 - ❑ Homeros: Ilias ja Odysseia
 - ❑ Brecht: moderni eepinen draama: fragmentaarinen ja rinnakkainen rakenne, eleiden dramaturgia, kerronnan rakenteiden paljastaminen, katsojan aktiivinen rooli
-

Draaman peruselementit

- Draama on kokonaisen ja ymmärrettävän toiminnan jäljittelyä esityksen keinoin

 - Kerronnan taso (kuinka elementteit organisoidaan)
 - Juoni (mythos)
 - Henkilöt – (Ethos)
 - Dialogi – (Elocutio)
 - Ajatus – Teema, emotiot

 - Esityksen taso (kuinka elementit esitetään, tyyli)
 - Näyttämöllepano – lavastus jm.
 - Musiikki
-

Kertomuksen peruselementit draamallisessa muodossa

KUKA?

Henkilöt

MITÄ?

Toiminta

MISSÄ?

Paikka

MILLOIN?

Aika

MIKSI?

Motivaatio/ tavoite

MITEN

Juoni

Erilaisia kerrontarakenteita

- Lineaarinen (ja Monilineaarinen)
 - Episodinen (Eeppinen)
 - Temaattinen
 - Assosiatiivinen**
 - Sirkulaarinen, toistolle perustuva rakenne
-

LYHYTELOKUVAN LAJIT ESIMERKKINÄ ASSOSIATIIVISESTA KERRONNASTA

- Kyky avata katsojalle näenäistä kestoaan ja kokoaan syvempiin ja suurempiin maailmoihin
- Lyhytelokuva yhden kuvan, tai metaforan kertomuksena jossa lopussa yllättävä asiat uuteen valoon avaava tai paljastava käänne.
- Lyhytelokuvan tarina kertoo usein yhden **tapahtuman**, yhden **muutoksen**, yhden **käännekohtan**, 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.
- Lyhytelokuva voi olla muodoltaan ja ajatukseltaan lähellä **runoa**, **vitsiä** tai **aforismia** eikä sen välttämättä tarvitse seurata perinteistä tarinan kaarta.

Saara Cantell: Lyhytelokuvan rakenteen jaottelua

- Lyhytelokuva
 - Runona
 - Metaforaelokuva
 - Vitsirakenteinen lyhytelokuva,
(anti)mainosrakenteinen lyhytelokuva
 - Zeniläinen lyhytelokuva (haiku)
-

Näytteet

- Eija-Liisa Ahtila:
Me/We (1993), Gray (1993)
-

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

Lyhytelokuvan kerronnan keinoja

- 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**.
 - Lyhytelokuva kertoo asioista **tiivistetysti** ja **kuvallisten keinojen** kautta. Siksi sille on luontevaa kertoa myös **kuvallisten metaforien** ja **symbolien avulla**. Lyhytelokuvassa elokuvan **teema, se mistä halutaan kertoa**, voi kiteytyä yhdeksi kuvalliseksi metaforaksi tai jostakin tulkittavallisesta esineestä voi tulla metafora, kun sen kohtelun kautta kerrotaan henkilöihahmojen välisistä salaisista ajatuksista tai tunteista.
 - Lyhytelokuvalla on luonteenomaista myös se, että se pyrkii **yllätyksellisyyteen**, kuvaamansa asian tai ilmiön näyttämiseen, uudessa ja yllätyksellisessä valossa – kääntää näyttämänsä tilanteen ylösalaisin, vastakkaisena.
-

*Heille jotka kaipaavat vain kukkia
turhaan näyttäisin täysin puhjenneen
kevään, joka odottelee ahertavissa
nupuissa lumien peittämällä
kukkuloilla.*

Rikyu

Osa III

Synopsis ja kohtausluettelo

Synopsis

- **Synopsis vastaa konseptin pääelementteihin (TEEMA; TARINA; MUOTO; JUONI; TYYLI, GENRE;) ja draamallisen rakenteen keskeisiin kysymyksiin tiiviisti – korkeintaan yhden sivun mitassa**
 - **Keskeistä on kertoa kirikkaasti kertomuksen ydinkonsepti:**
 - **Kuka, mitä ja miksi?**
 - **Joku tahtoo jotakin kovasti mutta --- ja mitä hänen on tehtävä onnistuakseen tavoitteessan**
 - **Miten tämä kerrotaan ja toteutetaan**
-

Synopsis-esimerkki. Juno. (Reitman; 2007)

Juno on vinhalla huumorilla ja letkeällä musiikilla maustettu draamakomedia Juno MacGuffista. Loistavan Ellen Pagen esittämä Juno on hauska ja suorapuheinen teiniikäinentyttö, joka elää omilla säännöillään, kun muut shoppailevat ostoskeskuksessa ja päivittävät MySpace-profiiliaan.

Itsevarmuuden rinnalla kuohuvat sekavat tunteet ja elämänkokoiset kysymykset ilman vastauksia, kun Juno tulee raskaaksi parhaalle ystävälleen Bleekerille (Michael Cera). Alkujärkytysten jälkeen Juno saa isänsä ja äitipuolensa (J.K. Simmons ja Allison Janney) tuen, kun hän päättää antaa lapsensa adoptoitavaksi täydelliselle pariskunnalle (Jennifer Garner ja Jason Bateman)

Syntymässä oleva uusi elämä kasvattaa muutakin kuin Junon vatsaa. Jokaisella vatsan ympärillä elävällä on edessään yhdeksän kuukauden mittainen tutkimusmatka omaan itseen, rakkauteen ja aikuisuuteen.

Synopsis-esimerkki. La Jetee. (Marker)

The movie that inspired [Terry Gilliam's 12 Monkeys](#), [Chris Marker's La jetée](#) is a landmark of science-fiction filmmaking, a 28-minute masterpiece told almost entirely in still frames.

Set in a post-apocalyptic near-future, it tells the story of an unnamed man whose vivid childhood recollections make him the perfect guinea pig for an experiment in time travel. After a lengthy and nightmarish period of conditioning, he is sent into the past, where he falls in love with a woman whom he once saw on a pier. At the experiment's conclusion, he is visited by an advanced race, who offer him the opportunity to journey into their future world, but he instead requests that they send him permanently into the past, where he can remain with the woman of his dreams. A singular experience.

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 tenttaa isää koulun aloittamisesta kunnes uppoutuu jälleen piirtämään junan ikkunan pintaan. Äänet 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.
-