

TARINAN KEHITTÄMISEN PERIAATTEET

PATRICK COLM HOGAN

How Authors' Minds Make Stories

luvusta 2: Story Development, Literary Evaluation, and the Place of Character

Referaattikäännös MARI KOSKELA

Patrick Colm Hogan kirjoittaa kirjassaan ”How Authors' Minds Make Stories” (2013) toisessa luvussa (s.27-46) tarinan kehityksestä ja arvioinnista sekä hahmon paikasta. Kirjallista simulaatiota käsiteltäessä tulee hänen mukaansa katsahtaa kolmeen tärkeimpään simulaation komponenttiin. Ensimmäinen näistä on kirjailijan mielessä jo esiintyvien tarinoiden rakennekomponentti. Prototyypit ovat rakenteista tärkeimpiä, ne ovat standarditapauksia, tai oikeastaan standardin painotettuja keskiarvoja.

Prototyypit ja muut tärkeimmät rakenteet ovat olemassa sellaisenaan vain yksittäisten kirjailijoiden mielessä, mutta eivät eroa paljoa muiden kirjailijoiden mielessä olevista vastaavista rakenteista, Hogan kirjoittaa (s.27). Avainprototyypit ovat universaaleja tarinakuvioita, jotka eroavat yksilöllillä toisistaan, mutta ovat silti enemmän keskenään samanlaisia kuin erilaisia.

Hoganin mukaan (s.27) toisen komponentin muodostavat tarinankehityksperiaatteet, joita voi soveltaa jo aiemmin esiintyviin rakenteisiin. Tarinaprototyypit eivät itsessään vielä ole tarinoita, vaan mahdollisten tarinoiden abstrakteja suuntaviittoja. Kehityksperiaatteet pätevät näihin abstrakteihin rakenteisiin ohjaten kirjailijoita kirjoittamaan juuri tiettyä tarinaa yleisten rakenteiden pohjalta. Tämä prosessi ei suinkaan ole sattumanvarainen vaan sääntöjen määräämä.

Hogan jatkaa kolmannesta komponentista, arviointiperiaatteista (s.28). Kirjailijat eivät kirjoita täydellistä lopputulosta kertaheitolla Hoganin mukaan. Paitsi jo tuotetun tarkastusta, kirjailijat soveltavat myös arviointia ennen kuin mitään on kirjoitettu: arviointiperiaatteet tuottavat vaihtoehtoja, joista kirjailija valitsee. Saatamme Hoganin mukaan ajatella, että arviointi on yhtä kuin virheiden tarkastus ja korjaaminen: se on kuitenkin paljon muutakin. Ylipäättäänkin

simulaatiomainen ajattelu ei ole vain pitkän tähtäimen tulevaisuuden pohtimista, vaan joka hetki tapahtuvaa sääntöjä noudattavaa päätöksentekoa eri vaihtoehtojen välillä.

Hoganin mukaan (s.28) on helppoa kuvitella, että nämä kolme erillistä komponenttia ovat käytössä kirjoittamisen eri vaiheissa. Ne kuitenkin jatkuvasti vaikuttavat ja muokkaavat toisiaan. Kirjoittaja peilaa omaa tarinaansa aiempia suuria kertomuksia vasten, jonka johdosta kirjailijan ymmärrys vaikkapa romantiikan luonteesta muuttuu kompleksisen valinnan, järjestelyn ja suuntaamisen seurauksena. Seuraavaksi tarkastelemmekin kulttuurirajat ylittävien teemojen simulaatiota.

Universaalit genret

Hogan kertoo (s.30) kulttuurirajat ylittävästä tutkimuksesta, joka osoittaa, että prototyyppisiä eri genren tarinoita esiintyy kulttuurista toiseen. Päägenrejä ovat sankaritarina, uhritarina ja romanttinen tarina. Yleisiä alagenrejä puolestaan ovat perhetarina, viettelytarina, kostotarina ja rikostarina. Lisäksi joka kulttuurille tyypillisiä piirteitä ovat mm. toistuvat tapahtumajaksot, hahmotyypit ja kohtaukset.

Prototyyppiset sankaritarinat keskittyvät yhteiskunnan sosiaalisiin rakenteisiin sisältäen sekä yksilön että yhteisön ylpeyttä: malliesimerkkinä vaikkapa laillisen hallitsijan syrjäytys, karkotus ja uusi valtaannousu. Prototyyppinen uhritarina käsittelee tavanomaisempia tarpeita, kuten ruuan hankkimista nälänhädän keskellä. Sen keskiössä on syvimpien tarpeiden väkivaltainen häirintä.

Prototyyppisissä romanttisissa tarinoissa ihmiset usein rakastuvat alussa ja joutuvat sitten taistelemaan rakkautensa puolesta ulkopuolista uhkaa vastaan. Prototyyppiset perhetarinat puolestaan usein käsittelevät lasten joutumista eroon vanhemmistaan. Nämä perhetarinat ovat sidoksissa romantiikan prototyyppisiin ilman romantiikalle tyypillistä seksuaalista ulottuvuutta. Viettelytarinan prototyyppi taas pureutuu nimenomaan seksuaaliseen ulottuvuuteen, usein kertoen tarinaa miehestä, joka viettelyllään ja lupauksillaan saattaa naisen raskaaksi vain hylätäkseen tämän.

Prototyyppi kostotarinasta on motivoitu vihan ja inhon tunteilla. Sankari kostaa kokemiaan vääryyksiä kuitenkin voimatta kumota alun perin kokemaansa vääryyttä. Rikostarinan prototyyppisessä tarina alkaa usein murhalla, jatkuu murhaajan etsimisellä ja usein päättyy tutkijan

löytäessä rikollisen, joskin tarina saa ambivalenssia lisää versioista, joissa tutkija on korruptoitunut tai rikoksen tilannut taho jää rankaisematta.

Kehitysperiaatteet

Kehitysperiaatteista voidaan Hoganin mukaan (s.33) erottaa kaksi erilaista: muunnosperiaate, jonka tehtävä on muokata jostain valmiista prototyypistä omanlaisensa tarina, ja erikoistumisperiaate, joka tekee abstraktista prototyypistä konkreettisen. Muunnosperiaatteen mukaisesti tarina kehystetään omaa diskurssia tukevalla tarinan sisäisellä tarinalla, näin eriyttäen se omaksi tarinakseen. Hoganin mukaan (s.33) tärkeät sääntöt tähän ovat: ”Place an emotionally significant outcome before its causal explanation” ja ”Motivate any discursive departures from story/discourse parallelism”. Tapahtumat eivät suinkaan ole ainoita manipuloitavia tarinan osia, vaan muuntelun voi ulottaa koskemaan myös hahmon tärkeitä ominaisuuksia. Tähän Hogan antaa säännöksi seuraavat (s.34): ”Withhold explanatory information about a character – prominently including identity information” ja ”Supply adequate story information so that a reader is not disoriented”.

Prototyypisiä elementtejä korvaamalla ei-prototyypisillä elementeillä tarinaa kannetaan eteenpäin Hoganin mukaan (s.34). Näitä elementtejä voivat olla esim. prototyypisten osien deletointi, moninkertaistaminen tai ellipsi, eli tärkeiden kohtien poisjättäminen. Tarinaan voidaan tuoda osia muiden prototyypitarinoiden peruselementeistä. Jopa hahmoihin piirteiden tuonti on mahdollista – josta Hogan jatkaakin (s.35) muuttamisperiaatteiden toiseen osaan, fuusioon ja elementtien alaluokitteluun. Tämä osuus pätee hahmoihin: ne voivat yhtä aikaa joko täyttää tarinassa monta eri tehtävää tai toisaalta moni hahmo voi toimia samassa tehtävässä. Hogan kuitenkin muistuttaa, että vaikka muutteluperiaatteet ovatkin tärkeitä, ne voivat vain muunnella olemassa olevien prototyypien osioita, eivät varsinaisesti luoda tarinaa (s.35).

Erikoistumisperiaate määrittää tapahtumatyyppjä, hahmojen tarkoitusta ja kohtauksien jakamista Hoganin mukaan (s.35). Kaikki kolme abstraktia rakennetta täytyy määrittää, mutta vain harvoin määrittäminen jakautuu tasapainoisesti kaikkien kolmen kesken: usein joku osuus painottuu. Hahmon kohdalla erikoistaminen aloitetaan hahmon toimintojen kautta, jotka puolestaan ovat suhteessa tekstin genreen. Hahmon erikoistaminen vaikuttaa niin motiiveihin, tunteisiin, päätöksiin ja tekoihin kuin myös muuttaa ja syventää lukijan suhtautumista hahmoon.

Hoganin mukaan prototyypit tässäkin kohtaa antavat hahmoille tarkoituksen (s.36). Muunteluperiaatteet saattavat vaikuttaa siihen, miten hahmo ylittää prototyyppirajoja. Erikoistumisperiaatteet taas tuottavat hahmoja, joihin voimme samaistua. Erikoistumisen ensimmäinen osa on perustavanlaatuinen hahmon tyypittäminen. Jako tehdään kahden vaikuttimen mukaan: teoreettisen päättelyn ja simulaation (Hogan, s. 36). Yhdistelmä simulaatiota ja päättelyä on tärkeä päättäessämme, miten suhtaudumme johonkin (hahmoon). Joko hän on ulkopuolinen Hoganin mukaan (s.37), tai yksi meistä. Jälkimmäistä kohtaan olemme taipuvaisempia tuntemaan empatiaa. Se, miten hahmo luokitellaan, puolestaan määräytyy Hoganin mukaan pitkälti stereotyyppisten käsitysten sanelemana siitä, keitä ovat me ja keitä muut (s.38).

Hoganin mukaan (s.39) hienoinen typologinen jaottelu jää rajalliseksi jos tarinaa ei tarkenneta yksilöllisillä piirteillä. Tässäkin simulaation ja päättelyn raja tulee näkyväksi: kirjailija voi yksinkertaisesti siirtää ominaisuuksia joltakin hahmolleen, tai sitten hän voi maalata hahmolleen lähteitä simuloivan tavan ajatella, toimia, tuntea. Simulointi voi johtaa lukijan kausaalisesti ymmärrettävissä olevaan kehitykseen, vaikka se ei olisi sanoiksi puettavissa; simuloidessamme luotamme omiin kokemuksiimme motiiveista, päätöksenteosta ja toimimisesta. Meidänkin toimintamme on Hoganin mukaan (s.40) jossain määrin ristiriitaista, joten se ulottuu reaali maailmasta hahmoonkin.

Arviointiperiaatteet

Hogan kertoo (s.41) arviointiperiaatteiden tarkoittavan niitä periaatteita, joiden mukaan kirjailija arvioi, onko hänen sanoillaan oikeanlainen vaikutus. Kirjailija arvioi kahta eri asiaa: sanojen temaattista ja emotionaalista vaikutusta. Hänen täytyy yhdistellä tässä lukijan ja kirjoittajan rooleja, joista lukijan rooli etenkin on hyvin kriittinen oikeanlaisen arvioinnin saavuttamiseksi ja virheiden korjaamiseksi.

Temaattinen näkökulma sisältää kaikki ne ajatukset ja asenteet, jotka kirjailija haluaa välittää lukijalleen, Hogan jatkaa (s.41). Kirjailijat saattavat haluta siirtää näitä ajatuksia lukijoille myös oikeaan maailmaan sovellettaviksi, mutta tietenkään kaikilla kirjailijoilla ei aina ole selvää temaattista sanomaa, vaan monesti oman tuotoksen sävyä mietitään vasta tekstiä arvioidessa. Emotionaalinen voima sanoilla taas nostaa koko tuotoksen emotionaalista statusta. Tunteet tukevat temaattista sanomaa, eikä niiden voima ole aina niin merkityksellistä kuin laatu.

Hoganin mukaan (s.42) kirjoittajalla itsellään voi olla kokemusta emotionaalisesti toivotun tuloksen tuottaneen tekstin lukemisesta, joka ohjaa siten myös tämän omaa kirjoitusprosessia: arvioidessaan sitten työtään hän huomaamattaan vertailee kirjoittamaansa siihen tunteita synnyttäneeseen muistoon, josta sai vaikutteita. Niinpä arviointiperiaatteet kumpuavat kirjoittajalla hänen omista assosiaatioistaan teoksen tunnevaikutusten suhteen, eivät niinkään ohjeista. Tätä tukevat myös pragmatiikan tutkimukset, joiden mukaan toimimme tietyllä tapaa enemmän tunne- kuin järkisyistä, Hogan jatkaa (s.43).

Hahmo on keskeinen arvioinnissa. Arvotamme tekoja, mutta ne eivät esiinny tyhjiössä, vaan ovat osa persoonaa. Eettinen ja emotionaalinen suhteemme tarinoihin kuvastaa siten suhdettamme ihmisiin. Hoganin mukaan (s.44) epäselvää kuitenkin on, ohjaileeko hahmo samalla tavalla tarkastamisen prosessia, kuin mitä erikoistamisprosessia. Siitäkin huolimatta reaktiomme hahmon toimintaa kohtaan on usein erottamaton siitä faktasta, onko hän yksi heistä vai meistä. Näin ajatellen Hogan sanoo (s.44) hahmon olevan tärkeässä roolissa niin kirjoittajan kuin lukijankin arviointiprosessissa.

Lopuksi

Hogan kirjoittaa (s.45) lopuksi tiivistäen: Tarinat usein alkavat prototyypillisesti. Eri prototyypit määrittävät tarinaa, toisaalta tarina myös kehittyy muutteluperiaatteiden mukaisesti. Tarinoiden arviointi on jatkuva prosessi, joka sisältää niin emotionaalista kuin temaattistakin näkökulmaa. Tarina herättää lähes aina ainakin jonkin verran ristiriitaisia tunteita. Tarinan kehitys ja jopa tarkastus tapahtuvat usein hahmon kautta, johon suhtautumisemme määrittää hyvinkin tarkkaan meidän tunteitamme ja moraalista mielipidettämme toiminnasta. Tämä Hoganin mukaan (s.45) useimmiten vaatii vastakkaisasettelua meidän ja heidän välillä ja siihen liittyvää erottelua henkisen tilan simulaation ja henkisestä tilasta tekemiemme päätelmien välillä.