

Elokuvan Inception kerronta Aristoteleen Runousopin lävitse tarkasteltuna

Kerttu Liukkala

Lapin yliopisto

Taiteiden tiedekunta

Audiovisuaalisen mediakulttuurin koulutusohjelma

Mediatieteen pro gradu -tutkielma

2017

## **Lapin yliopisto, taiteiden tiedekunta**

Työn nimi: Elokuvan Inception kerronta Aristoteleen Runousopin lävitse tarkasteltuna

Tekijä: Kerttu Liukkala

Koulutusohjelma/oppiaine: Audiovisuaalinen mediakulttuuri/Mediatiede

Työn laji: Pro gradu -tutkielma x Laudaturtyö \_\_

Sivumäärä: 198

Liitteiden määrä: 5

Vuosi: Kevät 2017

### Tiivistelmä:

Tutkielmassa tutkittiin elokuvakerrontaa dramaturgian näkökulmasta sekä Aristoteleen Runousopin käsitteiden soveltumista elokuvakerronnan tutkimisen välineeksi. Aineistona oli Christopher Nolanin käsikirjoittama ja ohjaama elokuva Inception (2010). Tutkimuksen tavoitteena oli selvittää, millaisena elokuvan Inception kerronta näyttäyty tarkastelemalla sitä länsimaisen taiteen klassikkoteoksen, Aristoteleen Runousopin, käsitteillä. Tavoitteena oli myös selvittää, miten antiikin ajan tragediateksteistä tehdyt huomiot soveltuvat elokuvan kerronnan tutkimiseen.

Tutkimuksen päätutkimuskysymys oli: millaisena elokuvan Inception kerronta näyttäyty Aristoteleen Runousopin mimesiksen kohteiden – juoni, luonne ja ajatuskulku tai päättely – lävitse tarkasteltuna. Alatutkimuskysymys oli: millainen elokuvan kerronnan tutkimisen väline Aristoteleen Runousopin mimesiksen kohteisiin – juoni, luonne ja ajatuskulku tai päättely – sisältyvät käsitteet ovat.

Tutkimuksen metodeita olivat lähiluku ja narratologia. Inceptionin kerrontaa lähiluettiin 13 analyysikysymyksellä ja lähiluvun analyysivastauksia tulkittiin Aristoteleen Runousopin käsitteillä. Runousopin käsitteitä käytettiin sekä lähilukemalla että narratologisesti tarkastelemalla.

Tutkimus osoitti, että Inceptionista löytyy aristoteelisuutta, joka ilmenee muun muassa siten, että Inceptionissa on useita pelkoa ja myötätuntoa herättäviä kohtauksia, joissa tapahtuu tunnistaminen, käänne ja kärsimystä. Inceptionin kerronnasta nousee esille kaksi tarinaa: maanpako-tarina ja syyllisyys-tarina. Kummallakin tarinalla on oma metabasiksen taitekohta. Hamartia eli henkilön tekemä virhe oli Runousopin käsitteenä täydellisen osuva kuvaamaan sitä, mistä Inceptionin juonessa on kyse, mistä kaikki tapahtumat ovat saaneet alkunsa.

Runousopin käsitteet soveltuivat hyvin Inceptionin dramaturgisen rakenteen narratologiseen tarkasteluun sekä kerronnan tarkasteluun kohtauksissa, jotka herättävät voimakkaasti tunteita. Osa kohtauksista puolestaan ovat sellaisia, että kerronnasta ei nouse Runousopin käsitteillä tarkastellen merkityksiä esille. Runousopin käsitteet eivät siis sovellu hyvin kaikenlaisten kohtauksien tulkitsemiseen.

Inception näyttäytyi elokuvana, joka asettuu unta tai unenkaltaista illuusiota käsittelevien elokuvien jatkumoon – elokuvien, joissa uni tai unenkaltainen illuusio toimii teknologiana ja unen ja todellisuuden rajaa pohditaan.

Avainsanat: elokuvatutkimus, dramaturgia, poetiikka, mimesis, lähiluku, narratologia

Annan Lapin korkeakoulukirjastolle luvan asettaa sähköisen tutkielmani julkisesti luettavaksi, selailtavaksi ja tulostettavaksi verkkoon Lapin yliopiston avoimeen Lauda-julkaisuarkistoon.

## **University of Lapland, Faculty of Art and Design**

The title of the pro gradu thesis:

Narration in the film Inception examined through Aristotle's Poetics

Author: Kerttu Liukkala

Degree programme/subject: Audiovisual mediaculture/Media science

The type of the work: pro gradu thesis x laudatur thesis \_\_\_\_

Number of pages: 198

Number of appendices: 5

Year: Spring 2017

### Abstract:

This research studies film narration from the perspective of dramaturgy and also studies how concepts in Aristotle's Poetics are suitable for examining film narration. The research material in this study is the film Inception (2010), written and directed by Christopher Nolan. The aim of this study is to examine how the narration in the film Inception appears when examining the narration using concepts from Aristotle's Poetics. The Poetics is a classic work in Western art. Another aim of this study is to investigate how these observations about tragedy texts in ancient Greece are suitable for examining film narration.

The main question in this study is: how does the narration in the film Inception appear when examined through subjects of mimesis from Aristotle's Poetics: plot, character and thought or reasoning? The sub-question in this study is: how do concepts that are included in Aristotle's Poetics on the subjects of mimesis – plot, character and thought or reasoning – work as a means in examining film narration?

The methods used in this study are close reading and narratology. The narration of Inception is close read by using 13 questions. The answers are interpreted using concepts from the Poetics. The concepts are in use using close reading and narratology.

This study indicates that there are aristotelic features in the narration of Inception. Among other things, there are several scenes in which recognition (anagnorisis), turn (peripeteia) and suffering (pathos) takes place and these scenes evoke fear and empathy. Hamartia, a mistake made by a character, is a concept in the Poetics that represents what the plot of Inception is all about. Hamartia is the reason for all the events to take place in the narration of Inception. There are two stories that arise from the narration of Inception: a story about exile and a story about guilt. In both of the stories there is a turning point of metabasis.

The concepts in Aristotle's Poetics suited well to examine the dramaturgical structure of Inception and also suited well to examine individual scenes that evoke emotions strongly. In some of the scenes, however, no meanings arose from the narration when examining the scene using the concepts from the Poetics. The conclusion is that concepts in Aristotle's Poetics do not suit well for interpreting all kinds of scenes.

The film Inception appears to be one of the films that tell about dreams or illusions that are like dreams. In these films the dream or the dreamlike illusion works as a technology and the boundary between a dream and reality is considered.

Keywords: film research, dramaturgy, poetics, mimesis, close reading, narratology

I give a permission to Lapland University Consortium Library to place my electronic thesis to be publicly read, browsed and printed in the Lauda open publication archive of University of Lapland.

# Sisällys

1 JOHDANTO.....	1
1.1 UNET KULTTUURISSA.....	6
1.2 TUTKIMUKSEN TAUSTA.....	18
2 RUNOUSOPPI ELOKUVAN INCEPTION TUTKIMUSVÄLINEENÄ.....	25
2.1 TUTKIMUSASETELMAN ESITTELY.....	25
2.1.1 Tutkimuksen metodit, analyysikysymykset ja Inceptionin kerronnan tarkastelutavat.....	25
2.1.2 Keskeisiä elokuvakerronnan tutkimuksen käsitteitä.....	29
2.2 MIMESIksen KOHTEET: JUONI, LUONNE JA AJATUSKULKU TAI PÄÄTTELY.....	31
2.2.1 Juonen sopiva laajuus – metabasis – syiden ja seurausten ketju – juonen yhtenäisyys – yllätyksellinen tapahtuma – sattuma – apo mekhanes.....	32
2.2.2 Taitteinen ja suora juoni – tunnistaminen – käänne – kärsimys – hamartia.....	35
2.2.3 Desis ja lysis eli tapahtumien solmiutumisen ja avautuminen – yksiloppuinen ja kaksiloppuinen juoni.....	36
2.2.4 Luonne – ajatuskulku tai päättely sekä mimesiksen kohteisiin kuuluvat käsitteet kokonaisuutena.....	38
3 ELOKUVAN ALKU.....	44
3.1 ALKU-UNESSA HYRRÄ AIHEUTTAA TUNNISTAMISEN.....	44
3.2 EPÄONNISTUNUT KEIKKA ESITTELEE INCEPTIONIN SÄÄNNÖT.....	46
3.2.1 Katkelman lähiluku.....	46
3.2.2 Kerronta luo diegeettisen maailman näyttämällä syitä ja seurauksia, tunnistamisia, käännteitä, kärsimystä, ajatuskulkuja ja ei-diegeettisiä vihjeitä.....	50
3.3 SAITON EHDOTUS TAITTAA METABASIksen.....	57
4 RYHMÄ KOOTAAN.....	62
4.1 YHTENÄINEN KERRONTA RAKENTAA YLLÄTYKSEN.....	62
4.2 SYYT JA SEURAUKSET JOHTAVAT MALIN HYÖKKÄYKSEEN.....	66
4.3 VAARA SEKOITTAÄ UNI JA TODELLISUUS TUNNISTETAAN.....	71
5 RYHMÄ VALMISTAUTUU KEIKKAAN.....	76
5.1 SATTUMALTA TIPPUVA KUVAKEHYS KERTOO ISÄSUHTEESTA.....	76

5.2 TARKASTELU RUNOUSOPIN KÄSITTEILLÄ EI KERRO RYHMÄN PALAVEREISTA LISÄÄ.....	79
5.3 MUISTOJEN HISSI HERÄTTÄÄ PELKOA JA MYÖTÄTUNTOA.....	84
6 RYHMÄ 1. TASON UNESSA.....	90
6.1 SATEISESSA KAUPUNGISSA TAPAHTUU YLLÄTYKSIÄ, KÄÄNTEITÄ, TUNNISTAMISIA JA KÄRSIMYSTÄ.....	90
6.2 COBBIN AJATUSKULKU SAA RYHMÄN JATKAMAAN KEIKKAA.....	94
6.3 MALIN ITSEMURHAN AIHEUTTAMA KÄRSIMYS HERÄTTÄÄ MYÖTÄTUNTOA.....	101
6.4 TAPAHTUMIEN SUUNTA SÄILYY SAMANA RYHMÄN SIIRTYESSÄ PAKETTIAUTOON.....	109
7 RYHMÄ 2. JA 3. TASON UNISSA.....	112
7.1 FISCHER TUNNISTAA OLEVANSA UNESSA.....	112
7.2 JUONEN LIIKA LAAJUUS HEIKENTÄÄ JÄNNITETTÄ.....	121
7.3 ARIADNEN AJATUSKULKU ON LOOGINEN, MUTTA VAIKUTTAA APO MEKHANEKSELTA POTKUN EPÄSELVÄN EKSPPOSITION TAKIA.....	131
8 ELOKUVAN LOPPU.....	138
8.1 COBBIN TUNNUSTAMA HAMARTIA HERÄTTÄÄ MYÖTÄTUNTOA.....	138
8.2 SYYLLISYYS-TARINAN METABASIS TAITTUU.....	147
8.3 HARHAUTUS-TUNNISTAMINEN KERTOO INCEPTIONIN TEEMASTA.....	157
9 TUTKIMUSTULOSTEN TARKASTELU.....	166
LÄHTEET.....	193
Liite 1, Inception-kaavio	
Liite 2, Kaavio solmiutumisen ja avautumisen kolmesta vaihtoehdosta tragediatekstissä	
Liite 3, Kaavio metabasiksen taitekohdan ensimmäisestä vaihtoehdosta Inceptionin juonessa eli solmiutumisen ja avautumisen taitekohdan ensimmäinen vaihtoehto	
Liite 4, Kaavio Inceptionin fabulasta ja sjuzhetista	
Liite 5, Kaavio metabasiksen taitekohdan toisesta vaihtoehdosta Inceptionin juonessa eli solmiutumisen ja avautumisen taitekohdan toinen vaihtoehto	

# 1 JOHDANTO

Uni unen sisällä, maalaus maalauksen sisällä, peilikuva peilikuvaa vasten, kertomus kertomuksen sisällä – mise en abyme -rakenteita nähdään elokuvissa, kuvataiteessa, musiikkialbumien kansissa, huvipuiston peilisaleissa, romaaneissa. Sisäkkäin toistuvat rakenteet taiteessa, populaarikulttuurissa ja luonnossa ovat kiehtoneet minua lapsesta asti. Mediatieteen ja kirjallisuuden opintojen ohjaamana huomioni kohtaamissani teoksissa kiinnittyi usein rakenteisiin, muiden muassa mise en abymen kaltaisiin sisäkkäisyyksiin.

Anna Makkonen (1991, 17–18, 169) kertoo käsitteen taustasta väitöskirjassaan ”Romaani katsoo peiliin; Mise en abyme -rakenteet ja tekstienvälisyys Marko Tapion *Aapo Heiskasen viikatetanssissa*”. Mise en abyme on termi, jota on käytetty etenkin kirjallisuudentutkimuksessa. Makkonen kertoo Lucien Dällenbachin jaottelusta, jossa mise en abyme voidaan jakaa kolmeen joukkoon sen mukaan, miten ”teoksen sisäinen `peili` heijastaa kertomuksen kokonaisuutta”. ”Yksinkertainen kahdentuma” tarkoittaa kertomuksen sisällä kerrottua kertomusta. ”Toistuvasta tai loputtomasta kahdentumasta” on kyse, kun kahdentuma jatkuu *ad infinitum* eli loputtomasti. ”Aporistisessa kahdentumassa” on kyse paradoksaalisesta rakenteesta, jossa ”upotettu osa voi – upottaa itseensä kokonaisuuden, joka sisältää sen itsensä”.

Mise en abymesta syntyvä syvyyden vaikutelma ja mahdollisuus paradokseihin yhdistää rakenteen temaattisesti uniin. Mise en abyme -rakenne onkin nähtävissä toisinaan unta kuvaavissa teoksissa, mutta yhtä lailla unta kuvaava teos voi olla myös ilman mise en abymea ja paradoksaalisuutta. Jonkinlainen rajattomuuden ajatus kuitenkin unta representoivia teoksia usein yhdistää. Anja Portin on kirjoittanut kirjan *Uni – Aamuun on aikaa, koko maailma nukkuu* (2005), johon hän on koonnut tietoa muun muassa siitä, miten unta tai unenomaisuutta on kuvattu taiteessa ja kulttuurissa. Portin mainitsee runoja, romaaneja, elokuvia, sarjakuvia ja laululyriikoita, joissa joko kerrotaan nähdystä unista tai tavalla tai toisella kuvataan unennäkemistä tai muuta unenkaltaista epätodellisuutta. Portin tuo myös esille, että joissakin teoksissa, kulttuureissa ja ajatusmaailmoissa meidän todellisuutena pitämämme todellisuus onkin unennäköä tai jonkinlaista harhaa tai se

mielletään sellaiseksi. Esimerkiksi useissa L. Onervan runoissa elämä mielletään uneksi. Vuosituhannen vaihteessa ilmestyneessä, Andy ja Larry Wachowskin elokuvassa *The Matrix* (1999) todellisuutena pitämämme elämä onkin tietokoneella luotua simulaatiota. (Portin 2005, 112–113.)

Lewis Carrollin romaani *Liisan seikkailut ihmemaassa* (1865) kertoo unesta. Pieni tyttö Liisa istuu joen töyräällä hieman uneliaana. Hän näkee valkoisen kanin, lähtee seuraamaan kania ja päätyy kaninkolon kautta eriskummalliseen maailmaan, jossa ei usein ole järjen häivääkään. Liisa mainitsee seikkailunsa aikana useasti, miten kummalliselta kaikki tuntuu tänään. Esimerkiksi Liisan ulkoa osaamat runot saavat hänen lausumanaan uudet, kummalliset sanat. Kirsi Kunnaksen ja Eeva-Liisa Mannerin suomennoksessa (2010), kun Liisa on lausumassa säettä ”Miten pieni mehiläinen / ahertaa ja toimii” Liisan suusta tulevatkin sanat: ”Miten pieni vesihiisi / ähertää ja ruiskii” (Carroll 2010, 24). Romanin lopussa Liisa herää puun alta, sisarensa sylistä ja selviää, että seikkailut olivatkin unta.

1900-luvun alussa ilmestyneessä sarjakuvassa *Pikku Nemo Höyhensaarilla* pieni poika vaipuu sängyssään uneen ja päätyy unessaan erilaisiin seikkailuihin. Jokaisen sarjakuvan lopussa Nemo herää, esimerkiksi tippumalla sängystä alas. Nemo saa herättyään usein kuulla, kuinka hänen ei olisi pitänyt syödä herkkuja illalla. Tämä Winsor McCayn tekemä sarjakuva ilmestyi ensimmäisen kerran vuonna 1905 *New York Heraldissa*. (Portin 2005, 142–144.)

Elokuviissa unia on esiintynyt elokuvan varhaisista vuosista lähtien. Anja Portin kertoo, että ”ennen ensimmäistä maailmansotaa tehdyistä amerikkalaisista ja ranskalaisista lyhyistä mykkäfilmeistä yli kahdessasadassa oli jonkinlainen unikohtaus”. (Portin 2005, 147.) Melko uusi unielokuva, josta löytyy myös mise en abyme -rakenne ja paradokseja, on Christopher Nolanin käsikirjoittama ja ohjaama *Inception* vuodelta 2010. Inceptionissa liikutaan unissa unien sisällä ja kuljetaan ylöspäin päättymättömiä, paradoksaalisia portaikkoja. Olen valinnut tämän elokuvan tutkielmani aineistoksi. Mise en abyme on kehikko, joka löytyy Inceptionin rakenteesta, mutta tutkimuksessa huomioni ei kohdistu mise en abymen representointiin, vaan tämän elokuvan kerrontaan, sen dramaturgiaan. Tutkin, millaista kerronta on tässä unielokuvassa.

Dramaturgia on yksi rakenteisiin liittyvistä kiinnostuksen kohteistani. Minua kiinnostaa, mikä on hyvän elokuvan salaisuus: miksi joku elokuva pitää katsojan mielenkiinnon yllä alusta loppuun ja toinen taas ei. Elokuvan dramaturgiassa on mielestäni kyse siitä, miten tarinaa kuljetetaan yksittäisissä kohtauksissa sekä koko elokuvan laajuudella. Minua kiinnostaa kurkistaa tarinan alle, katsoa millainen luuranko pitää sitä kasassa. Max Juntunen (1997, 25) määrittelee dramaturgian keinoiksi, joilla pyritään luomaan ”toiminnallinen esittämisrakenne”, jolla katsoja tempaistetaan mukaan.

Elokuvatutkimuksessa ja elokuvakäsikirjoitusoppaissa mainitaan usein dramaturgiaan liittyen Aristoteleen Runousoppi. Tämä dramaturgian klassikkoteos on kiehtonut minua vuosia. Minua kiinnostaa, mitä Runousopissa tarkalleen sanotaan ja miten antiikin aikana kirjoitetun teoksen ajatukset ovat läsnä nykyajassa. Onko tämän päivän taiteessa ja kulttuurissa nähtävissä samoja dramaturgisia rakenteita ja yksityiskohtia, joista Aristoteles kirjoitti? Miten Runousopin ajatuksia voisi tarkastella elokuvakerronnassa niin, että Runousopin ajatukset pysyisivät mahdollisimman alkuperäisinä ja tutkittava elokuva olisi tarkasteltavana juuri sellaisena kuin se on, ilman elokuvan pelkistämistä tai sovittamista mihinkään dramaturgiseen malliin?

Ari Hiltunen on tutkinut Runousoppia väitöskirjassaan *Aristotle's Poetics, Story Design and Audience Appeal – A Story Strength Theory* (2002) (suom. *Aristoteleen Runousoppi, tarinamuotoilu ja vetovoima yleisöön. Vahvan tarinan teoria.*) Hiltunen (mts. 22) kertoo tutkimuksensa johdannossa, että hänen kokonaistavoitteensa on yhdistää Aristoteleen draamateoria, kognitiivis-empiirinen tutkimus tarinan tuottamasta mielihyvästä, kanonisen tarinan analyysit, suosittujen kansansatujen analyysit ja myyttien kaavojen analyysit sekä Hollywood-kerronta ja selvittää, millainen on viihdetarinoille ominainen mielihyvän luonne.

Hiltunen on kirjoittanut ennen väitöskirjaansa kirjan *Aristoteles Hollywoodissa – Menestystarinan anatomia* (1999), joka käsittelee samaa aihepiiriä. Hiltunen (1999, 11–13) pääättelee, että menestyskertomusten, ovat ne sitten elokuvia, satuja tai romaaneja, vastaanottajassa aiheuttama tunne-elämys on samankaltaista, kun kertomuksia yhdistää



samankaltainen dramaturgia. Hiltunen kertoo Aristoteleen mainitsemasta ”vakavalle draamalle ominaisesta mielihyvästä”, josta hän käyttää Pentti Saarikosken suomennoksen mukaista nimeä: ”oikea nautinto”. Hiltunen kertoo esittävänsä kirjassaan tulkintansa siitä, millainen on tämä menestystarinoita yhdistävä oikea nautinto. Hiltunen (1999, 19–21) lähtee kirjassaan etsimään eri menestystarinoista mielihyvän luonnetta. Hän (mts. 168–169, 214–215) päätyy kirjassaan tulkintaan, että oikeassa nautinnossa on kyse neljästä tasosta: symbolisesta, moraalisesta, emotionaalisesta ja älyllisestä. Symbolisessa tasossa on kyse siitä, että tarina muistuttaa sankarimyyttiä. Moraalisessa tasossa on kyse henkilöihahmon sympaattisuudesta ja epäoikeudenmukaisesta kärsimyksestä. Emotionaalisessa tasossa on kyse jännityksen luomisesta. Älyllisellä tasolla tarkoitetaan arvoituksellista tilannetta, jonka katsoja haluaa ratkaista.

Kirjassaan Hiltunen (1999, esim. 56, 103, 106, 140) tuo esille elokuvista, tv-sarjoista ja kirjoista Aristoteleen mainitsemia dramaturgisia tilanteita, kuten hamartia, käänne ja tunnistaminen. Hiltunen ei mainitse mitään, mikä ei sovi Aristoteleen käsitteisiin. Hiltunen tekee tarkkoja dramaturgisia päätelmiä ja tuo esille eri teoksista dramaturgisesti onnistuneita keinoja, jotka tuottavat mielihyvää. Hiltunen johtopäätökset menestyskertomusten tuottamasta mielihyvästä ovat vakuuttavia, mutta tutkijana minua ihmetyttää, miksi Hiltunen tulkinta universaalista mielihyvän luonteesta on nimetty *Aristoteleen* oikeaksi nautinnoksi, kun tulkinta pitää sisällään paljon muitakin teorioita. Eikö silloin ole kyse ”mielihyvän mallista” tai ”oikean nautinnon mallista”, joka on koottu eri teorioista ja havainnoista?

Hiltunen (1999, 19) kirjoittaa:

Kirjan tavoitteena on tarjota lukijalle Runousopin herättämä oivallus draaman ja sen tuottaman mielihyvän luonteesta. Se, mitä kutsun populaarifiktio oikeaksi nautinnoksi, ei välttämättä ole se, mitä Aristoteles tarkoitti. Tuskin kukaan pystyy esittämään asiasta lopullista totuutta. Menestyskertomusten oikea nautinto on kuitenkin oivallus, johon Aristoteleen ideat ja lähestymistapa ovat ratkaisevasti vaikuttaneet.

Hiltunen siis toteaa, että hänen tulkintansa oikeasta nautinnosta ei ole välttämättä Aristoteleen mukainen, mutta nimeää oivalluksensa useaan otteeseen aristoteeliseksi, esimerkiksi näin: ”Aristoteelisesti voimme puhua etsiväsarjan oikeasta nautinnosta, joka ei perustu vain katsojien älylliseen vaan myös moraaliseen, emotionaaliseen ja symboliseen

nautintoon” (Hiltunen 1999, 219–220). Sivulla 116 (mt.) Hiltunen kuitenkin kirjoittaa yleisemmällä tasolla ”universaalista tarinankerronnan oikean nautinnon laista”:

– – käsikirjoituskonsulttien tekemät havainnot menestyselokuvien yleisestä perusolemuksesta ovat samat kuin kansansadussa, Aristoteleen ihailmassa tragediassa ja klassisessa draamassa. Vaikuttaisi siis siltä, että on olemassa tietynlainen universaali tarinankerronnan oikean nautinnon laki, jota voidaan soveltaa aina uusissa muodoissa. Tarinoiden kertomisen teknologia kehittyi, mutta ikivanha mielihyvän mekanismi säilyi.

Myös artikkelissaan *Story management* (2004) Hiltunen kirjoittaa ”aristoteelisen oikean nautinnon” sijaan ”klassisen tarinan vetovoimaisesta elämyksestä”. On mahdollista, että Hiltunen on päätenyt lopulta käyttämään teoriastaan nimitystä, joka kuvaa mielestäni oikeammin sitä, että teoria on muodostettu useista eri teorioista, ei pelkästään Hiltusen Aristoteles-tulkinnosta. Hiltusen tutkimus kertoo kerronnan strategioista, jotka synnyttävät menestystarinoita eri välineisiin.

Tässä pro gradu -tutkielmassa näkökulma on erilainen kuin Hiltusella. En tutki Aristoteleen mielihyvän luonnetta. Olen uusinta Runousopin suomennosta (2012) lukemalla ymmärtänyt Aristoteleen mielihyvän olevan vain mielihyvää. Aristoteleen mukaan mielihyvää tuottavat dramaturgiset tilanteet, jotka herättävät pelkoa ja myötätuntoa. Tässä tutkimuksessa tarkastelen yhtä elokuvaa Aristoteleen Runousopin käsitteillä. Etsin vastausta siihen, millaisena elokuvan *Inception* kerronta näyttäytyy Runousopin käsitteiden lävitse tarkasteltuna. Toiseksi, alatutkimuskysymyksenäni tutkin, miten Runousopin käsitteet soveltuvat elokuvan kerronnan tutkimiseen. Koska Runousoppi on länsimaisen taiteen tärkeimpiä klassikkoteoksia ja koska Runousoppiin usein viitataan elokuvatutkimuksessa, on tärkeää tutkia, miten Runousopin käsitteet mahdollisimman alkuperäisessä muodossaan ja ilman muita teorioita soveltuvat elokuvakerronnan tutkimiseen.

Uusin suomennos Runousopista on vuodelta 2012. Tämä suomennos löytyy Timo Heinosen, Arto Kivimäen, Kalle Korhosen, Tuija Korhosen ja Heta Reitalan teoksesta *Aristoteleen Runousoppi; Opas aloittelijoille ja edistyneille*. Teoksessa on uusimman suomennoksen (suomentajat Kalle Korhonen ja Tuija Korhonen) lisäksi Runousoppia selventäviä tekstejä, tekstejä liittyen Aristoteleen elämään ja antiikin aikaan sekä Runousopin tulkintoja ja vaikutuksia eritteleviä tekstejä. Teoksessa on myös selitysosio

Runousopille, jossa taustoitetaan tekstiä ja avataan käsitteitä, jotka eivät sellaisenaan avaudu nykylukijalle. Tämä teos on tutkielmani tärkein lähde. Ilman näin kattavaa tietopakettia Runousopista ja Aristoteleesta tämä tutkimus ei olisi ollut mahdollinen.

Tutkielma rakentuu siten, että seuraavassa alaluvussa 1.1 esittelen unien taustaa kulttuurissa ja esittelen muutamia unielokuvia sekä Inceptionin. Alaluvussa 1.2 esittelen, miten Inceptionia on tutkittu ja millaisia tekstejä siitä on kirjoitettu sekä esittelen tutkimukseni kannalta keskeiset asiat Aristoteleen Runousopin sisällöstä. Luvussa 2.1 kerron tutkimusasetelmasta ja valitsemistani tutkimusmetodeista lähiluku ja narratologia. Luvussa 2.2 esittelen Runousopin käsitteet, joita käytän tässä tutkielmassa. Aristoteles ei puhu käsitteistä. Käsite on tässä tutkielmassa nimitys seikoille, joita Aristoteles tuo Runousopissa esille. Olen lukenut Runousoppia ja käyttänyt Runousopin ymmärtämisen apuna uusimman suomennoksen tietoja. Olen pyrkinyt mahdollisimman tarkasti etsimään Runousopista ja selventävistä teksteistä perusteet sille, mitä Aristoteles kullakin käsitteellä tarkoittaa. Tätä etsimis- ja löytämis-prosessia tuon hieman esille käsitteiden esittelyn yhteydessä. Runousopista esiinnoisseista mimesiksen kohteisiin kuuluvista seikoista olen koostanut käsiteapparaatin, jonka kuljetan käsittelyluvuissa 3–8 läpi Inceptionin kerronnan. Käytän Runousopin käsitteitä kerronnan lähilukemisessa sekä kerronnan narratologisessa tarkastelussa. Kerron tutkimusasetelmasta yksityiskohtaisemmin luvussa 2. Luvussa 9 kokoan tutkimuksen tulokset ja vertaan niitä Inceptionista aikaisemmin tehtyihin tutkimuksiin ja kirjoituksiin sekä pohdin Inceptionia johdannossa esittelemiini asioihin peilaten.

## **1.1 UNET KULTTUURISSA**

Tässä luvussa kerron siitä, miten uniin on suhtauduttu ennen ja nyt ja miten unet liittyvät surrealistiseen taiteeseen. Esittelen myös joitakin unielokuvia. Luvun lopussa esittelen Inceptionin henkilöhahmot ja kerron lyhyesti muutaman keskeisen tapahtuman Inceptionin juonesta.

Unien pohtiminen on ollut osa ihmisten elämää läpi aikojen. Nykyisin unista ja nukkumisesta puhutaan usein terveyden ja hyvinvoinnin kannalta. Aivojen toiminta ja

psykologia tulevat esille unista puhuttaessa. Nykytutkimusten mukaan ajatellaan, että unissa tapahtuu toimintaa ja koetaan tunteita, joissa on usein kyse uneksijan muistoista, toiveista ja peloista. Unessa voidaan käydä läpi päätöksiä ja muita tilanteita, joita ihminen on kohdannut. (Portin 2005, 118–121, 156, 162–163.)

Nykyään siis ajatellaan, että unet voivat nimenomaan näyttää sellaisenaan ihmisen tunteita, toisin kuin klassikoksi muodostuneessa, vuonna 1900 ilmestyneessä psykologi Sigmund Freudin (1856–1939) *Unien tulkinta* -teoksessa. Freudin mukaan unet näyttivät kätkeyssä muodossa ihmisen toiveet ja unia täytyi tulkita, jotta päästiin ymmärtämään, mikä on unen todellinen sisältö, mitä ihminen haluaa. (Portin 2005, 121, 160–161.) Freudin teoria ei ole nykytutkimuksen mukainen, mutta *Unien tulkinnalla* ja muilla hänen kirjoituksillaan on ollut suuri vaikutus 1900-luvun ajatteluun (Portin 2005, 121; Reiners 2005, 27).

Ennen Freudia, vuosituhansien ajan unia merkittiin ylös ja tulkittiin. Monissa kulttuureissa unien ajateltiin olevan viestejä jumalilta tai jumalalta. Vanhimpia löydettyjä unimerkintöjä on sumerilaisissa savitauluissa. Nämä 4000–3000 luvulla eaa. tehdyt unimerkinnät kertovat muun muassa mitä unessa on tapahtunut ja mitä unennäkiä on arvellut unen merkitsevän. (Portin 2005, 156–160.) Unien selittäjät oli oma ammattikuntansa Egyptissä noin 2000 eaa. Hallitsijoita palvelivat omat unien tulkitsijansa. Nämä virkamiehet olivat hallitsijoiden mukana sota-alueillakin. Unien selittäjillä oli poliittista valtaa, sillä tulkitsemalla hallitsijoiden unia jumalallisina viesteinä he neuvoivat hallitsijoita päätöksissä. (Portin 2005, 157.)

Antiikin Kreikassa filosofit toivat esille uuden ajatuksen unien olemuksesta: jumalallisten viestien sijaan unien arveltiin olevan ihmisen mielen aikaansaannoksia. Aristoteles päätteli, että koska unia näkivät tavalliset ihmiset, niissä ei voinut olla kyse jumalallisista viesteistä. Aristoteles uskoi, että ruumiilliset asiat heijastuivat ihmisen uniin siten, että unista saattoi päätellä ihmisen alkavat sairaudet. (Portin 2005, 157–158.)

Ajatus unista jumalallisten viestien välittäjinä jatkoi kuitenkin olemassaoloaan. Käsitys unista kahden maailman rajalla olevana väylänä löytyy monista vanhoista uskomuksista. Suomalaisen kansanperinteen mukaan unien kautta edesmenneet tai jumalat kertoivat

tulevasta tai tuonpuoleisesta elämästä. (Portin 2005, 158–160.) Kertomuksia unessa saaduista jumalallisista viesteistä löytyy *Vanhasta testamentista, Koraanista, Uudesta testamentista* ja Buddhan tulevasta syntymästä kertovasta kertomuksesta (Portin 2005, 158–159; 1. Moos. 41:25; Matt. 1:20–24). Ilona Reiners tuo esseessään *Kun unet vaikenevat* (2005, 24) esille unien suuren vaikutuksen: ”Länsimaisen kulttuurin perusta ei ole pelkässä järjessä, niin kuin se haluaa uskotella, vaan myös unissa ja ilmestyksissä. Unesta tuli ilmestys, ilmestyksestä totuus, totuudesta teko, teosta uskonto, uskonnosta kulttuuri ja kulttuurista valtakunta.”

Unista ja taiteesta puhuttaessa on tärkeää tuoda esille surrealismi. Unenomaisuus on usein nähtävissä surrealistisissa teoksissa kuten Salvador Dalín maalauksissa, mutta surrealismia ei ole vain unenomaisuus. Surrealismissa on kyse spontaanista leikkisyydestä, jossa vältetään suunnitelmallisuutta (Kaitaro 2001, 106). Surrealismi sai alkunsa ensimmäisen maailmansodan jälkeen Pariisissa, ja Timo Kaitaron (2001, 9, 14) mukaan surrealismien syntymiseen vaikuttivat vahvasti maailmansodan aiheuttama järkytys ja ”vastenmielisyys sotaa puolustavaa nationalistista propagandaa kohtaan”. Sodan aiheuttaman epätoivon ilmapiirin aikana syntyneessä surrealismissa on kokeilevaa toiveikkuutta.

Surrealismien johtava teoreetikko André Breton (1896–1966) työskenteli sodan aikana sairaalassa neuropsykiatrisella osastolla. Breton opiskeli lääketiedettä ja tuli tietoiseksi Freudin teorioista. Breton harrasti runoutta ja huomasi yllätyksellistä runollisuutta psykiatristen potilaiden kertomissa assosiaatioketjuissa. Lisäksi Breton kiinnostui unien ja valveen rajamailla olevasta hetkestä, jolloin ihminen kokee hallusinatorisia ilmiöitä. Breton mietti, voisiko tähän hypnagogiseen tilaan, jossa mieleen tulee automaattisesti hallusinatorisia lauseita, päästä muulloinkin kuin juuri uneen nukahtamisillaan. Bretonia kiehtoivat automaattisesti syntyvien lauseiden runollisuus ja hän alkoi havitella tilaan pääsyä yhdessä ystävänsä Philippe Soupaultin kanssa. Breton ja Soupault kirjoittivat nopealla tahdilla ajatuksenvirtaa mitään suunnittelematta ja tekstiä arvottamatta. (Kaitaro 2001, 9, 14–15.) He kirjoittivat jopa kymmenen tuntia yhtäjaksoisesti. Kahdeksan päivän aikana automaattikirjoituksella syntyneistä teksteistä syntyi ensimmäinen surrealistinen teos *Les champs magnétiques* (1920, suom. Magneettikentät). Breton on kertonut, että väsymisen sijaan pitkät kirjoitussessiot aiheuttivat euforisen tilan ja löytämisen riemua, mutta

automaattikirjoituksella oli myös varjopuolensa. Vaarana olivat hallusinaatiot ja toden ja kuvitellun sekoittaminen toisiinsa. (Kaitaro 2001, 13, 15, 18–19.)

Surrealismien ensimmäisinä vuosina automaattikirjoituksen lisäksi surrealismia harjoitettiin muun muassa kirjoittamalla ylös omia unia ja pitämällä spiritistisiä istuntoja, joissa yksi tai useampi henkilö vaipui transsiin ja alkoi puhua, kirjoittaa tai piirtää. Bretonin mukaan istunnoissa ei ollut kyse yhteyden ottamisesta henkiin vaan kyse oli psykologiasta, hypnoottisesta unesta. Istuntojen kiehtovuudesta huolimatta, ne päätettiin lopettaa, sillä istunnot olivat henkisesti raskaita ja aiheuttivat vaaratilanteita, kun transsiin vaipuneet ihmiset käyttäytyivät arvaamattomasti. (Kaitaro 2001, 33–34, 37–38.)

Vuonna 1924 Breton kirjoitti *Surrealismien manifestin*, jossa hän kertoi surrealististen menetelmien kokeiluista ja kuvaili, mitä surrealismi on. Breton määrittelee surrealismien seuraavasti: ”Puhdas psyykkinen automatismi, jonka avulla koetetaan ilmaista suullisesti tai kirjoittamalla tai millä muulla tavalla tahansa ajatuksen todellinen toiminta. Ajatuksen sanelua vailla mitään järjen valvontaa, vailla esteettistä tai moraalista kannanottoa.” Se, että Breton ei sitonut surrealismien määritelmää vain kielelliseen ilmaisuun, mahdollisti kuvataiteen liittymisen surrealismiin. Ensimmäisiä surrealismiin liittyneitä kuvataiteilijoita olivat muun muassa Max Ernst, André Masson, Yves Tanguy, René Magritte ja Salvador Dalí. (Kaitaro 2001, 39–40, 50, 60.) Surrealistista kuvataidetta on monenlaista. Automaattikirjoituksen kaltainen spontaani ilmaisu on surrealistista, mutta niin on myös realistinen unenomaisuus, jossa automaattisuus tapahtuu taiteilijan saadessa vision tulevasta työstään. (Kaitaro 2001, 83–84).

*Andalusialainen koira* on elokuva, jota pidetään surrealistisena ja unenomaisena. Tämä vuonna 1929 valmistunut Luis Buñuelin ja Salvador Dalín elokuva näyttää joukon tapahtumia ja kuvia, josta ei muodostu syiden ja seurausten mukaista tarinaa, vaan tapahtumat seuraavat toisiaan kuin unessa tai assosiaatioiden virrassa. Buñuel on sanonut, että elokuvan hahmojen toiminta on primitiivisten impulssien mukaista (Bacon 2005, 373). Kun Andalusialaista koira pohtii Bretonin psyykkisen automatismin kannalta, elokuvan

kuvien virta sopii hyvin kuvaamaan Bretonin määritelmää: ” – – Ajatuksen sanelua vailla mitään järjen valvontaa, vailla esteettistä tai moraalista kannanottoa” (suom. Kaitaro 2001, 50).

Elokuvan alussa nähdään öinen kuutamo, jossa pilvet lipuvat horisontaalisesti oikealta vasemmalle. Tämän jälkeen nähdään naisen kasvot ja käsi joka pitelee naisen silmää auki ja toinen käsi, joka liikuttaa partaveistä horisontaalisesti oikealta vasemmalle. Leikataan takaisin näkymään öisestä kuutamosta, jossa kapea pilvi lipuu kuun editse kuin leikkaisi kuun ja välittömästi leikataan lähikuvaan, jossa silmä viilletään auki. Henry Bacon (2005, 372) kertoo näiden näkyjen olevan peräisin Buñuelin unesta. Elokuvassa nähtävä muurahaisia pursuava käsi taas on peräisin Dalín unesta.

Andalusialainen koira on täynnä mielikuvituksellista kuvastoa, jota katsoja voi halutessaan lähestyä metaforina. Buñuel ja Dalí tosin itse tavoittelivat sitä, että elokuvassa ei olisi aineksia, joita voi käsittää järjellä, psykologian kautta tai kulttuuriin vedoten (Bacon 2005, 372). Andalusialainen koira siitä huolimatta houkuttaa tulkintoihin, esimerkiksi elokuvan alusta loppuun vähän väliä nähtävä puinen rasia on kuin runon toistuva elementti.

Kuten johdannon alussa toin esille, elokuvissa on ollut unikohtauksia varhaisista vuosista lähtien. Vuosien saatossa unta on kuvattu elokuvissa hyvin monella tapaa, esimerkiksi muusta kerronnasta erottuvina unikohtauksina, unenomaisina tapahtumina tai unenomaisena tunnelmana tai unen ja todellisuuden rajaa sekoittaen. Unet näyttäytyvät muusta kerronnasta erottuvina unina Ingmar Bergmanin elokuvassa *Mansikkapaikka* (1957) ja Federico Fellinin elokuvassa *8½* (1963). Kummassakin elokuvassa päähenkilö käy läpi elämänsä uniensa kautta. *8½* -elokuvassa elokuvaohjaaja Guido (Marcello Mastroianni) on keskellä elokuvantekoprosessia. Guido näkee unia muun muassa lapsuudestaan.

Mansikkapaikassa iäkäs lääkäri Isak Borg (Victor Sjöström) lähtee autolla Lundiin nimitettäväksi kunniatohtoriksi. Elokuvassa nähdään Isakin neljä unta. Kahdessa unessa on pelottavaa ja kummallista kuvastoa, kuten hautajaisvaunu, jossa on arkku, jossa hän itse makaa. Yksi uni on kuin lapsuuden takauma, jossa Isak seuraa tilanteita ja muut hahmot

eivät näe häntä. Isak kävelee tilanteiden keskellä näkymättömän katsojan roolissa. Viimeisessä unessa Isak on näkyvä ja hän puhuu vanhana miehenä nuoruuden rakastetulleen, serkulleen Saralle. Sara ohjaa lopuksi Isakin katsomaan Isakin vanhempia, jotka ovat kalliolla viettämässä kesäpäivää. Elokuvassa näytetään todellisuuden tapahtumien, unien ja Isakin kertojaäänen kautta, miten Isak käy läpi elämäänsä. Elokuvassa ilmenee epävarmuutta, katumusta, yksinäisyyden pohdintaa, heräävää herkkyyttä, levollisuutta ja onnen tunteita. Isak vähän pehmenee ja lämpenee elokuvan lopussa.

Maya Derenin ja Alexander Hammidin elokuvassa *Meshes of the afternoon* (1943) on unenomaisuutta. Nainen (Maya Deren) nostaa kadulta käteensä kukan, kulkee kiviportaat ylös talon ovelle, avaa oven, astuu huoneeseen, kävelee portaat ylös yläkertaan, ottaa levysoittimen pois päältä, palaa alakertaan ja nukahtaa nojatuoliin. Kun nainen on nukahtanut, kaikki se mitä sen jälkeen nähdään, ei näytä yhdeltä unelta, vaan kerronta kerrostuu mise en abyme-kaltaiseksi sisäkkäisyyksien sarjaksi, jossa ei lopulta ole yhtä kiinnekohtaa, johon elokuvan tapahtumat sitoisi. Samat toiminnot nähdään monta kertaa. Välillä toimijana on naisen sijaan mustaan asuun verhottu hahmo, jolla on peili kasvojen kohdalla. Toimijana on myös mies (Alexander Hammid). Esineet kukka, veitsi ja avain muuttuvat toisikseen usean kerran. Peili, peilikuva ja särkynyt peili ovat elokuvassa useasti esillä, mutta niiden merkitykset eivät näytä osoittavan yhteen asiaan. *Meshes of the afternoon* on elokuva, joka ei näyttäyty vain kuvana unesta, vaan kerros kerrokselta kasvavana kokemuksena, josta voi löytää yhä uudelleen merkityksiä, jotka kuitenkin aina karkaavat tulkitsijan käsistä kuin palasaippua.

David Lynchin *Mulholland drive* (2001) on elokuva, jota on tulkittu esittävän ainakin osittain unta (Portin 2005, 151). Minulle *Mulholland drive* ei kuitenkaan näyttäyty unena eikä oikein unenomaisuutenakaan, vaan koen, että elokuvassa on kaksi tarinaa, jotka paradoksaalisesti kietoutuvat toisiinsa. Kummallakin naisella (Naomi Watts ja Laura Harring) on kaksi erilaista hahmoa ja hahmot kietoutuvat myös yhteen. Syntyy vaikutelma ikään kuin kerronnassa olisi neljä hahmoa ja kaksi tarinaa sekä lisäksi lukuisilla muilla hahmoilla kaksoisrooleja. Elokuvasta syntyy spiraalimainen kudelman, jossa merkitykset vaihtuvat loputtomasti. Ei siis voi jäljittää, mistä oli lopulta kyse, vaan naisten kaksi eri



roolia ja elokuvan kaksi tai useampi tarinaa viittaavat ja repsottavat aina jostakin kohdasta toiseen tarinaan tai toiseen hahmoon. Elokuvasta syntyy kiinnostava ja pelottava kokonaisuus, jossa ei ole alkua eikä loppua, ei mihin palauttaa kaikkea, ei mihin sitoa tarinaa.

*The Science of sleep* (2006) on elokuva, jossa todellisuuden ja unen ainekset sekoittuvat toisiinsa hurmaavalla tavalla. Nuori mies Stephane (Gael García Bernal) ei hahmota unen ja toden rajaa. Hän vaikuttaa nauttivan eloisasta unimaailmastaan, joka muistuttaa visuaaliselta tyyliltään animaatioita ja askarteluleikkejä. Unen ja toden hahmottamisen häilyvyys aiheuttaa kuitenkin Stephanelle ongelmia työssä ja ihmissuhteissa.

2000-luvun taitteessa valmistui useampi elokuva, jossa unennäkö toimii teknologiana. *The Matrixissa* (1999) meidän todellisuutena pitämämme todellisuus paljastuukin olevan digitaalista simulaatiota. Todellisuus-simulaatiomme on kollektiivinen uni, josta useimmat eivät koskaan herää. Simulaatiossa uneksivat ihmiset ovat vain tekoäylle energiaa tuottavia tietämättömiä orjia. Totuus Matrixista paljastuu päähenkilö Neolle (Keanu Reeves) ja katsojalle vähitellen.

Elokuvassa *The Cell* (2000) esitellään jaetun unen teknologia, jota käytetään psykologisten sairauksien hoidossa. Päähenkilö Catherine Deane (Jennifer Lopez) yrittää saada jaetun unen kautta yhteyden skitsofreniaa sairastavaan nuoreen poikaan. Kun poliisi saa kiinni skitsofreniaa sairastavan sarjamurhaajan, joka on vaipunut tiedottomaan tilaan, poliisi haluaa naisen yrittävän saada sarjamurhaajaan yhteyden unen kautta, jotta selviäisi, missä mies pitää vankina vielä hengissä olevaa uhriaan. Tässä elokuvassa teknologian vaarana on, että uneksijat alkavat luulla unta todeksi. Katsojalle unikohtaukset näyttävät lähes joka hetki muusta kerronnasta erottuvina unina, mutta päähenkilö Catherine joutuu tilanteeseen, jossa ympäröivästä fantasiasta tulee hänelle hetkeksi todellisuutta.

*Vanilla Sky* (2001) on elokuva, jossa katsoja on yhtä ymmällään siitä, mikä on totta, kuin on päähenkilö David Aames (Tom Cruise). Auto-onnettomuuteen joutuva David joutuu uuteen tilanteeseen, kun peilistä ei heijastukaan enää komea, itsevarma mies, vaan onnettomuus runtelee miehen kasvot ja mielen. Elokuvassa nähdään onnen ja kauhun

hetkiä, joista muodostuu sekava palapeli elämästä. David ei ymmärrä, mitä on todella tapahtunut ja mitä juuri nyt tapahtuu, kunnes selviää, että David on tehnyt teknologiayrityksen kanssa sopimuksen, että kun hän kuolee, hän alkaa elää simuloitua unelmiensa elämää. Teknologiassa on kuitenkin käynyt virhe ja Davidin simulaatiosta on tullutkin painajaista.

Veijo Hietala (2005, 78–80) näkee artikkelissaan *Elämä on unta* (2005) useissa 2000-luvun taitteen elokuvissa ja tv-sarjoissa ”elämä on unta -tematiikan”. Hietala mainitsee elokuvat *The Truman Show* (1998), *Dark City* (1998), *Vanilla Sky* ja *The Matrix* sekä tv-sarjan *Salaiset kansiot* ja toteaa, että näissä fiktioissa elämää on kuvattu kuvitteellisena todellisuutena, unena, fantasiana. Hietala sanoo tarkoittavansa artikkelissaan käsitteellä fantasia ”uutta kulttuurisen kokemuksen tapaa, jossa todellisuus nähdään pitkälle ihmismielen tuotteena”.

Tämän subjektiivisen fantasian taustalla Hietala (2005, 78–80) näkee muutoksen kulttuurissa. Hietalan mukaan vielä 1970-luvulla kulttuurissa vallitsi objektiivisuutta ja järkeä korostava ilmapiiri, jossa tunteita ei näytetty. 1980-luvun jälkipuoliskolta alkaen eri medioissa, tieteissä, taiteissa ja koko kulttuurissa alkoi näkyä tunteita ja subjektiivisuutta. Hietala (2005, 81–83) kutsuu tätä tunteiden ja subjektiivisuuden esiintuloa uusromantiikaksi, koska se muistuttaa hänen mielestään aikaisempia romanttisia aikakausia. Hietala kertoo uusromantiikan ilmenneen 2000-luvun taitteen kulttuurissa muun muassa romanttisissa komedioissa, gootti-muodissa, keskiajan harrastamisena ja tutkimisena sekä tv-sarjoissa ja elokuvissa, jotka kertovat vampyyreista, noidista, velhoista ja enkeleistä.

Hietala (2005, 82, 85–88) kertoo, että tieteissä ajattelun muutos objektiivisuudesta subjektiivisuuteen on näkynyt esimerkiksi siten, että maantieteilijät ovat kiinnostuneet paikkojen tuottamista kokemuksista ja historian tutkimuksessa ei etsitä objektiivista totuutta, vaan menneisyyden ajatellaan muodostuvan useista historioista. Subjektiiviset lähteet, kuten päiväkirjat, ovat tärkeitä dokumentteja menneisyyden hahmottamisessa. Subjektiivisuuden taustalta löytyy sekä idealistisen filosofian ”näkemys maailmasta pohjimmiltaan ihmismielen tuotteena” että semiotiikan näkemys, jossa ”maailma

näyttäytyy meille aina vain tiettyjen, tajuntaamme koodattujen merkityssystemien läpi”. Täysin objektiivista todellisuutta emme siis voi koskaan kokea. Hietala (2005, 87–88) kertoo, että myös konstruktionismi on vaikuttanut subjektiivisuuden korostumiseen tieteissä. Konstruktionismissa ajatellaan, että maailmamme on sosiaalinen rakennelma, esimerkiksi se, mitä pidetään kunakin aikana feminiinisenä tai maskuliinisenä, on sen hetkisen kulttuurin luoma rakennelma.

Hietala (2005, 78–82, 87–88) esittää artikkelissaan, että uusromanttisessa ilmapiirissä syntyneissä, 2000-luvun taitteen elokuvissa ja tv-sarjoissa esiintyvä kuvitteellinen todellisuus tai uni, heijastelee kulttuurissa vallitsevaa subjektiivista ilmapiiriä, jonka mukaan elämä on fantasiaa.

Minulle Hietalan väite tuo mieleen, että hänen esille tuomissaan elämä on unta -tematiikan fiktioissa subjektiivisuus on kieltämättä vahvasti läsnä, mutta niin on myös objektiivisuus. (Siten kuin objektiivisuutta voi ylipäänsä tavoittaa.) Objektiivista todellisuutta, joka ei ole unta tai muuta kuvitteellista todellisuutta, kaivataan Hietalan esiintuomissa elokuvissa. Subjektiivisen ja objektiivisen, unen ja toden välinen ero on tärkeä osa näitä elokuvia. Lisäksi näiden elokuvien subjektiivisuus ei ole ”ihmismielen tuote”, vaan teknologialla tuotettua ihmismielen ja ulkopuolisen toimijan yhdessä muodostamaa rakennelmaa.

Elokuvia *The Matrix*, *The Cell*, *Vanilla sky*, *The Truman Show* ja *Dark City* yhdistää unen näkeminen teknologiana sekä unen ja todellisuuden rajan puntarointi. On selvää, että näistä elokuvista löytyy Hietalan esiinnostama subjektiivinen uni tai subjektiivinen kuvitteellinen todellisuus, mutta tärkeä osa on myös objektiivisella todellisuudella. *The Matrixissa*, *The Truman showssa* ja *Dark Cityssa* päähenkilö epäilee, että hänen todellisuutensa ei ole oikeaa todellisuutta ja päähenkilö lähtee etsimään oikeaa todellisuutta. Objektiivista todellisuutta kaivataan ja sitä tavoitellaan. Illuusiosta halutaan päästä pois. *Vanilla skyssa* päähenkilön elämä taas näyttää toden ja epätoden kaaokselta ja päähenkilö haluaa ymmärtää mistä on kyse, mikä on oikeasti totta. *The Cellissa* subjektiivisesta unesta etsitään tietoja objektiivista todellisuutta varten.

*The Truman show*ssa ei ole kyse unesta tai unenkaltaisesta simulaatiosta samalla tavalla kuin neljässä muussa elokuvassa, mutta *Truman show*ssakin se todellisuuden illuusio, jossa päähenkilö elää, on teknologialla tuotettua. Truman elää kirjaimellisesti kuplan sisällä, jossa kaikki säästä alkaen on ohjelmoitua. Vaikka me oikeat ihmiset olemmekin subjektiivisten havaintojemme vankeja, emmekä koskaan pääse kokemaan täysin objektiivista todellisuutta, näissä elokuvissa subjektiivisuuden pari objektiivisuus on tavoitettavissa. Neo herää Matrixista, John Murdoch hakkaa tiiliseinän rikki ja näkee avaruuden Dark Cityn laidalla, Truman lähtee seilaamaan purjeveneellä ja törmää häntä ympäröivään kuplaan. Nämä hahmot eivät ala puhua semiotiikasta; he saavuttavat maailmansa objektiivisuuden.

Tutkimuskohteeni *Inception* on ilmestynyt vuonna 2010. Mielestäni *Inception* kuuluu näiden elokuvien jatkumoon – elokuvien, joissa uni tai unenkaltainen illuusio toimii teknologiana ja unen ja todellisuuden rajaa pohditaan.

*Inception*in juoni käydään tässä tutkimuksessa kokonaan läpi luvuissa 3–8, kun sekä lähiluen kerronnan kohtaus kohtaukselta että tarkastelen kerrontaa narratologisesti. Selkeyden vuoksi, ennen lähilukua ja narratologista tarkastelua, esittelen tässä alaluvussa *Inception*in henkilöhahmot sekä elokuvan lähtötilanteen eli millainen on asioiden tila elokuvan alkaessa. Kerron lyhyesti myös muutaman keskeisen tapahtuman *Inception*in juonesta, mikä helpottaa elokuvan kokonaisjuonen ymmärtämistä ja tutkimuksen seuraamista.

*Inception*in päähenkilö on mies nimeltä Dom Cobb (Leonardo DiCaprio). Hän on leski ja kahden leikki-ikäisen lapsen isä. Cobb harjoittaa työkseen toisten uniin tunkeutumista, joka on laitonta. Ennen hän harjoitti jaettuja unia vaimonsa Malin (Marion Cotillard) kanssa. He kuitenkin menivät kokeiluissaan liian syvälle uniin unien sisälle, jolloin kun he heräsivät syvästä jaetusta unesta, Mal ei ollut enää entisensä. Hän ei uskonut todellisuutta todeksi, vaan uskoi, että he vielä uneksivat. Elokuvan diegeettiseen maailmaan kuuluu sääntö, että kun unessa kuolee, herää todellisuudessa. Jos taas uneksii syvemmissä unessa toisen unen sisällä ja kuolee tässä syvemmissä unessa, herää ”ylempään” uneen. Kuolemalla siis liikkuu unen tasolta toiselle ja lopulta todellisuuteen.

Koska Mal ei uskonut olevansa todellisuudessa, hän uskoi pääsevänsä oikeaan todellisuuteen tekemällä itsemurhan Cobbin kanssa. Cobb ei suostunut tähän ehdotukseen, koska tiesi heidän jo olevan todellisuudessa. Mal ei päässyt irti ajatuksesta, että heidän todellisuutensa on unta ja teki itsemurhan, jonka lavasti miehensä tekemäksi murhaksi. Tekemällä näin Mal uskoi pakottavansa Cobbin seuraamaan häntä ”todellisuuteen”. Cobb oli näin menettänyt vaimonsa ja eli nyt maanpaossa lastensa luota, koska häntä syytettiin vaimonsa murhasta. Tämä on alkutilanne, kun elokuva alkaa, mutta katsojalle nämä menneet tapahtumat selviävät vasta vähitellen elokuvan aikana. Ekspositio on siis hajautettu ja viivytetty.

Arthur (Joseph Gordon-Levitt) on Cobbin työkaveri, joka myös tuns Malin. Heti elokuvan ensi minuuteilla Arthur huomauttaa Cobille Malista, jonka Arthur näkee heidän jakamassaan unessa. Mal ei tietenkään ole unessa omana itsenään, koska hän on oikeasti kuollut. Mal on Cobbin alitajunnan tuote, hallitsematon pahantekijä unissa, joissa Cobb on mukana. Cobb tuntee syyllisyyttä Malin kuolemasta ja näin ollen Cobbin alitajunnan tuote Mal tulee uniin häiritsemään kaikkia. Syyllisyyden tunnolla on valtavasti voimaa Cobbin alitajunnassa.

Saito (Ken Watanabe) on rikas liikemies, joka haluaa tuhota kilpailijansa liiketoiminnan. Hän haluaa, että Fischer Morrow -energiakonsernin perijä, Robert Fischer (Cillian Murphy), lopettaa yrityksen toiminnan perittyään sen isältään. Saito tarjoaa Cobille työtä istuttaa vieras ajatus Fischerin mieleen. Jos Cobb onnistuu unessa istuttamaan Fischerin mieleen ajatuksen, että hän tuhoaa perimänsä yrityksen, vaikutusvaltainen Saito lupaa hoitaa Cobbin syyttömäksi Malin murhasta. Cobb haluaa päästä Yhdysvaltoihin lastensa luo ja ottaa mahdottomalta vaikuttavan työkeikan vastaan. Tästä eteenpäin käytän tästä työkeikasta nimitystä Fischerin keikka.

Cobbin lasten isoisa Miles (Michael Kane) on todennäköisesti Cobbin appi, ei hänen isänsä, mutta sukulaisuussuhdetta ei kerrota elokuvassa selkeästi. Miles työskentelee yliopistossa Pariisissa ja pitää myös huolta Cobbin lapsista, jotka ovat Yhdysvalloissa isoäitinsä kanssa. Alunperin Miles on opettanut Cobille jaettujen unien tekniikan, mutta

nyt hän haluaa Cobbin lopettavan niiden harjoittamisen. Cobb haluaa tehdä tämän viimeisen toimeksiannon – Fischerin keikan – ja tarvitsee avukseen unien suunnittelijan, arkkitehdin. Hän kysyy Milesilta, löytyisikö opiskelijoista sopivaa henkilöä tähän tehtävään.

Ariadne (Ellen Page) on lahjakas opiskelija, jota Miles suosittelee arkkitehdiksi. Ariadne oivaltaa unien rakentamisen heti ja osoittautuu taitavaksi arkkitehdiksi. Ryhmän uteliaimpana ja oivaltavimpana henkilönä Ariadne osaa myös päätellä Cobbin alitajunnan tuotteen, Malin, koko ryhmälle aiheuttaman vaaran.

Yusuf (Dileep Rao) on kemisti, joka kehittää ryhmälle Fischerin keikkaa varten vahvan unilääkkeen, jolla he kaikki pysyvät sikeässä unessa lentomatkan Los Angelesista Sydneyyn. Tämän unen aikana vaivutaan vielä kahteen syvempään uneen. Näillä kolmella eri unitasolla käydään intensiivinen taistelu siitä, onnistutaanko Fischerin mieleen istuttamaan ajatus isänsä yrityksen tuhoamisesta.

Inceptionin diegeettiseen maailmaan kuuluu, että aika kuluu unessa hitaammin kuin todellisuudessa, koska unessa mieli toimii nopeammin. Näin ollen viisi minuuttia todellisuudessa tuntuu ensimmäisen tason unessa kokonaiselta tunnilta. Fischerin keikalla on omanlaisensa unilääkitys ja siinä 10 tuntia todellisuudessa vastaa viikkoa ensimmäisellä unitasolla, puolta vuotta toisella unitasolla ja kymmentä vuotta kolmannella tasolla. On myös olemassa limbo, syvin mahdollinen unentaso, jossa aika kuluu vieläkin hitaammin. Suurimmaksi jännitykseksi ja pelon aiheeksi ryhmälle osoittautuukin se, joutuvatko he vuosikymmeniksi limboon, jossa aika kuluu piinaavan hitaasti. Limbo on rakentamaton unitila, jossa on pelkkää alitajuntaa. Ajatus vuosikausia kestävästä vaeltelusta alitajunnan rajamailla tuntuu pahimmalta piinalta, mitä ihminen voi kokea.

Eames (Tom Hardy) on väärentäjä, joka osaa matkia ihmisten maneereja ja puhetapoja. Jaetuissa unissa väärentäjä käyttäytyy kuin uneksijan tuntema henkilö, jolloin uneksija alkaakin nähdä väärentäjän tuttuna henkilönä, jota hän oikeasti vain esittää. Tällä keikalla Eamesin tehtävänä on esittää Fischerille hänen kummisetäänsä Browningia (Tom

Berenger) ja synnyttää Browningin sanoin Fischerin mieleen jo jonkinlainen aavistus istutettavasta ajatuksesta.

Nash (Lukas Haas) kuuluu elokuvan alussa ryhmään. Elokuvan alkupuoliskolla annetaan ymmärtää, että hän pettää ryhmän luottamuksen. Tapahtuiko todella näin – siitä ei voi olla täysin varma. Elokuvan alun jälkeen Nashia ei enää nähdä.

## 1.2 TUTKIMUKSEN TAUSTA

Tässä luvussa kerron, miten Inceptionia on tutkittu. Esittelen myös tutkimukseni kannalta keskeiset asiat Aristoteleen Runousopin sisällöstä.

Inception julkaistiin heinäkuussa 2010. Elokuvasta tuli taloudellinen menestys ja se voitti neljä Oscaria: paras elokuvaus, paras äänileikkaus, paras äänimiksaus ja parhaat erikoistehosteet. (Wikipedia, The Free Encyclopedia: Inception.) Inception on herättänyt paljon keskustelua internetfoorumeilla ja siitä on kirjoitettu arvioita ja lehtijuttuja sekä pidempiä artikkeleita. Keskusteluissa on pohdittu muun muassa sitä, mikä on Inceptionissa totta ja mikä unta.

Suomalaisessa Niin & näin -nimisessä filosofisessa aikakauslehdessä on ilmestynyt Jaakko Beltin artikkeli *Unen arkkitehdit* (2011). Luin tämän Inceptionia käsittelevän artikkelin ennen Inceptionin kerronnan lähilukua. Tämän jälkeen tein päätöksen, että tutustun muihin Inceptionia käsitteleviin teksteihin vasta oman lähiluvun ja narratologisen tarkastelun jälkeen, jotta käsittelyyn ei vaikuta muiden tutkijoiden ja kirjoittajien huomioid. Tämä asetelma näkyy käsittelyluvuissa 3–8 siten, että käsittelyluvut ovat kuin laboratorio, jossa analyysikysymykset ja Runousopin käsitteet kuljetetaan Inceptionin kerronnan läpi ilman muiden tutkijoiden kommentteja. Luvussa 9 kokoan tutkimuksen tulokset yhteen ja käyn dialogia tutkimustulosten ja muiden tutkijoiden ja kirjoittajien huomioiden kanssa.

Jaakko Belt (2011, 93–96) kirjoittaa Niin & näin -lehden artikkelissaan, että elokuvien jaottelu taide- ja viihde-elokuviin ei ole koskaan ollut selvärajaista. Usein elokuva kuitenkin määritellään joko taide- tai valtavirtaelokuvan piiriin kuuluvaksi ja se kaventaa

elokuvan tulkintamahdollisuuksia. Belt tarjoaa taide- ja populaari-elokuvan nimitysten oheen vaihtoehdon. Vaikka elokuva näyttäytyisikin enemmän joko taide- tai populaari-elokuvana, jotkut elokuvat voidaan määritellä lisäksi *hybridielokuvaksi*. Hybridielokuvat voivat liikkua taiteen ja viihteen rajalla populaarikulttuuria käyttäen ja kommentoiden ja siihen osaa ottaen. Belt näkee Inceptionin taide ja viihde -jaottelun ylittävänä hybridielokuvana, jossa yhdistyvät populaarielokuvasta tutut elementit sekä mahdollisuudet moniin eri tulkintoihin ja katsomistapoihin. Hän itse tulkitsee Inceptionin olevan metaelokuvallinen teos, jossa ryhmän uneksijat rinnastuvat elokuvan katsojiin. Tarkastelen Beltin tulkintaa luvussa 9. Kaiken kaikkiaan Belt näkee Inceptionin elokuvana, joka päivittää käsityksen valtavirtaelokuvasta ja haastaa katsojat laajentamaan elokuvalukutaitoaan.

Elokuvatutkijat David Bordwell ja Kristin Thompson ovat koonneet heidän Christopher Nolanin elokuvia käsittelevistä blogikirjoituksistaan e-kirjan *Christopher Nolan: A Labyrinth of Linkages* (2013). Alkujaan blogissa julkaistut tekstit on kirjaa varten uudelleen tarkistettu ja kirjassa on myös uutta materiaalia sekä video-otteita Nolanin elokuvista. Kirja ei ole akateeminen, mutta pitää sisällään linkejä useisiin lähteisiin. Kirjassa käsitellään useita Nolanin elokuvia sekä hieman myös muiden ohjaajien elokuvia. David Bordwell ja Kristin Thompson ovat arvostettuja elokuvatutkijoita, joten on perusteltua peilata tutkimukseni tuloksia heidän kirjansa antiin, vaikka kirja ei olekaan akateemiseen tyyliin kirjoitettu. Kirja tuo tärkeää vuoropuhelua tutkimukseni tulosten ja Bordwellin ja Thompsonin havaintojen välille.

Bordwell (2013, 30, 35, 39, 45) arvelee e-kirjassa, että elokuvissaan *Following*, *Memento*, *The Prestige* ja *Inception* Christopher Nolan haluaa tarjota katsojalle erityisen kerronnallisen elämyksen. Bordwellin mielestä Nolan on ohjaaja, joka taitaa monimutkaisen tarinankerronnan (complex storytelling). Inceptionin tarinankerronnasta tekee monimutkaisen kerrontaan upotetut tarinat (embedded stories), joita on sisäkkäin useita, siis unet unien sisällä, sekä ristiinleikkaaminen/vuorottaisleikkaaminen (crosscutting/intercutting) eri unien välillä. Bordwell mainitsee, että tarinoiden sisällä kerrottuja tarinoita on esiintynyt jo tuhansien vuosien ajan. Hän ei kuitenkaan e-kirjassa käytä tästä rakenteesta kirjallisuudentutkimuksessa käytettyä nimitystä *mise en abyme*.



Samasta rakenteesta kuitenkin puhumme puhuessamme mise en abyme tai tarinoista tarinoiden sisällä tai sisäkkäisistä unista.

Teoksessaan *Storytelling in the New Hollywood: Understanding Classical Narrative Technique* Kristin Thompson (1999, 27–28) esittää, että Hollywood-elokuvassa on hahmotettavissa neljä dramaturgista etappia: setup; complicating action; development; climax. Yleensä lopussa on vielä lyhyt epilogi. Henry Bacon (2000, 99) suomentaa Thompsonin neljä osaa seuraavasti: esittely ja mahdollisesti päämäärien asettaminen; toiminnan mutkistuminen; kehittely; huipentuma. Thompson ja Bordwell ovat analysoineet monia Hollywood-elokuvia jakamalla kerronnan neliosaisen rakenteen mukaan (esim. Thompson 1999; Bordwell 2007). Näin myös *Inceptionin* kohdalla. Thompsonin (2013, 40) mukaan *Inceptionissa esittelyä* on, kun Cobb ottaa tehtävän vastaan ja etsii Ariadnen mukaan tehtävään. *Toiminnan mutkistumisessa* ryhmä kootaan kokonaan. *Kehittely* alkaa, kun ryhmä nukahtaa ensimmäisen tason uneen, sateiseen kaupunkiin. *Huipentuma* alkaa, kun pakettiauto alkaa tippua sillalta. Thompson kiinnittää analyysissään erityisen huomion *Inceptionin* ekspositioon eli siihen, miten katsojalle annetaan tietoa. Tarkastelen myös itse ekspositiota. Luvussa 9 käyn vuoropuhelua Thompsonin ja omien havaintojeni välillä.

*Inceptionista* on kirjoitettu kaksi filosofisista artikkeleista koostuvaa kokoelmaa: David Kyle Johnsonin toimittama *Inception and philosophy: because it's never just a dream* (2012) ja Thorsten Botz-Bornsteinin toimittama *Inception and philosophy: ideas to die for* (2011). Kummassakin kokoelmassa pohditaan *Inceptionia* filosofisten kysymysten kautta. Useissa artikkeleissa pohditaan, mikä *Inceptionissa* on unta ja mikä totta. Artikkeleissa ei juurikaan pohdita *Inceptionin* kerrontaa dramaturgian kannalta, joten suurin osa artikkeleista ei herätä keskustelua tutkimusasetelmani ja artikkelin aihepiirin välillä. David Kyle Johnsonin (2012, 343–362) kokoama liite *Inceptionin* säännöistä ja yksityiskohdista on kuitenkin oivallinen vertailukohta tutkimukseni lähiluvussa esiinnoisille huomioille. Olen lähilukenu *Inceptionin* kerronnan ennen Johnsonin kokoamaan liitteeseen tutustumista ja luvussa 9 pääsen vertaamaan liitteen huomioita omiin huomioihini.

Osassa Johnsonin (2012) ja Botz-Bornsteinin (2011) toimittamien kokoelmien artikkeleista tekstiin on nostettu kerronnasta poimittujen repliikkien sijaan repliikkejä *Inceptionin*

käsikirjoituksesta *Inception: the shooting script* (2010). Joissakin artikkeleissa pohditaan Christopher Nolanin intentioita. Tässä pro gradu -tutkielmassa tutkimusasetelmaan eivät kuulu *Inceptionin* käsikirjoitus eivätkä Nolanin intentiot. Tutkin tämän elokuvan kerrontaa, en tutki ohjaajan tarkoituksia tai elokuvan teon työvälinettä eli käsikirjoitusta. Elokuvan kuvauksissa käytettävä käsikirjoitus on aina eri teos kuin valmis elokuva. Monet kerronnalliset asiat näkyvät vasta valmiissa elokuvassa ja monet asiat voivat kuvatussa tai leikatessa vielä muuttua. *Inceptionin* käsikirjoituksen repliikit ovat muuttuneet paljon verrattessa valmiiseen elokuvaan. Kohtauksien järjestys ja leikkaukset kohtauksista toiseen ovat myös erilaisia käsikirjoituksessa ja valmiissa elokuvassa. Kun olen päättänyt tutkia tämän elokuvan kerrontaa, kun olen valinnut aineistokseni *Inceptionin kerronnan*, olen tehnyt tietoisesti valinnan, että en käytä käsikirjoituksen tietoja kerronnan lähilukemisessa. Käsikirjoitus on työväline, välivaihe, jonka jälkeen moni asia voi muuttua kuvauksissa tai leikkauksivaiheessa. Moni asia voi kirkastua, jäädä pois tai löytää paikkansa uudelleen tai uudessa muodossa ja arvelen, että *Inceptionin* kaltaisessa monimutkaisessa elokuvassa tällaista prosessia on tapahtunut.

Kiinnitän kerronnan lähiluvussa huomiota yksityiskohtiin. Koettelen *Inceptionin* uskottavuutta tarkkailemalla kerronnassa esitettyjä sääntöjä ja pohtimalla, miten säännöt näyttäytyvät kerronnassa: ovatko tapahtumat loogisia eli omien sääntöjensä mukaisia. Tarkkailen myös hahmojen ajatuskulkua eli mitä hahmot sanovat ja mitä he eivät sano sekä lukuisia muita kerronnallisia asioita. Tässä tarkkailussa elokuvan kerronta on se, joka on tietolähteeni, elokuvakerronta lyö lukkoon, miten asia on, ei käsikirjoitus. Jos tutkisin myös käsikirjoitusta, silloin minulla olisi kaksi tutkimusaineistoa, jotka olisivat kerronnaltaan ristiriidassa toistensa kanssa. Silloin olisi kyse aivan erilaisesta tutkimusasetelmasta. Kuten jo mainitsin, en myöskään tutki Christopher Nolanin intentioita, vaan tutkimuksen näkökulma on teoksessa ja vastaanottajassa.

Carlos Gutiérrez-Jones on tutkinut tieteisfiktioissa esiintyvää kiinnostusta itsemurhiin. Teoksessaan *Suicide and contemporary science fiction* (2015) hän tutkii yhtenä teoksena *Inceptionia*. Gutiérrez-Jones on huomannut, että tieteisfiktioissa käytetään usein itsetuhoisuutta tieteellisenä tai teknologisenä mekanismina saada aikaan muutos. Niin

myös Inceptionissa, jossa itsemurha on keino herättää itsensä unesta. Tarkastelen Gutiérrez-Jonesin huomioita luvussa 9.

Jane Lugea on kirjoittanut stilistiikkaan eli tyyliintutkimukseen kuuluvan artikkelin ”Embedded dialogue and dreams: the worlds and accessibility relations of *Inception*” (2013). Tässä kielitieteen alaan kuuluvassa artikkelissa Lugea analysoi Inceptionin käsikirjoituksen (*Inception: the shooting script*) kahta ensimmäistä kohtausta käyttämällä metodia ”Text World Theory”. Lugea myös tarkastelee Inceptionin kerrontaa kokonaisuutena, koko kerronnan monikerroksista arkkitehtuuria.

Tämän alaluvun lopuksi esittelen tutkimukseni kannalta keskeiset asiat Aristoteleen Runousopin sisällöstä. Runousopista kootut tutkimuskäsitteet esittelen luvussa 2.2. Aristoteleen (384–322 eaa.) Runousoppi on lyhyt teksti, joka on vuosien saatossa säilynyt osittain huonosti. Säilyneessä Runousopissa käsitellään tragediaa eli draamatekstejä, joiden aiheena on asiallinen ja vakavasti otettava kertomus sekä eeposta eli kertomarunoutta, joka myös käsittelee vakavasti otettavia aiheita. (Kivimäki & Korhonen, Kalle 2012, 9–11.) Komedista Aristoteles kirjoittaa Runousopissa vain lyhyesti luvussa viisi (Korhonen, Tua 2012, 287).

Runousopilla on ollut suuri vaikutus länsimaiseen taiteeseen. Runousoppi on klassikko, jota on tulkittu hyvin paljon. Suurin vaikutus teoksella on ollut kaunokirjallisuuteen, teatteriin, oopperaan ja elokuvaan. (Kivimäki & Korhonen, Kalle 2012, 9–10.) Yksi tärkeä huomio Runousopista nykylukijan kannalta on se, että Aristoteles ei tarkoita runoudella lyriikkaa. Runousopissa käsitellään runoutta, jossa henkilöt toimivat ja toiminnasta syntyy juoni. Nykykäsite ”fiktio” on kuvaavin meidän ajan nimitys sille, mitä Aristoteles tarkoitti runoudella. (Kivimäki & Korhonen, Kalle 2012, 11.)

Aristoteles ei pohdi Runousopissa tragediaesitystä, vaan tragedian tekstiä, sitä millaiseksi tragedia on kirjoitettu (Kivimäki & Korhonen, Kalle 2012, 14). Runousopin 14. luvussa (2012, 199) Aristoteles kirjoittaa:

Näyttämöesitys voi kyllä synnyttää pelottavia tai myötätuntoa herättäviä vaikutelmia, mutta niin voi tehdä myös itse tapahtumien rakenne. Jälkimmäinen on merkittävämpää ja osoittaa

runoilijan paremmuutta. Sillä juonen täytyy olla sommiteltu niin, että tapahtumasarja saa myös sellaisen vapisemaan ja tuntemaan myötätuntoa, joka ei näe tapahtumia vaan vain kuulee niistä. – – Koska runoilijan täytyy saada aikaan myötätunnon ja pelon tunteista aiheutuva mielihyvä kuvaamistaitonsa avulla, on selvää että tällaiset asiat on kirjoitettava sisään tapahtumiin.

Aristoteleen mielestä runoudessa tavoitellaan tunnevaikutusta – katharsista. Onnistunut runoteos tuottaa tämän elämyksen. Katharsiksen olemusta ei kerrota Runousopissa selkeästi, mutta se kerrotaan, että katharsis syntyy herättämällä myötätunnon ja/tai pelon tunteita. (Kivimäki & Korhonen, Kalle 2012, 12–13.) Pelon ja myötätunnon tunteiden herääminen oli keskeistä draamassa jo Aristoteleen aikana – tämä ajatus ei siis ollut Aristoteleen keksintö (Kivimäki 2012, 38).

Mimesis on keskeinen asia Runousopissa. Runousopissa mimeettisyydellä tarkoitetaan ihmisen kykyä ikään kuin ”sielunsa silmin” kuvitella tapahtuma, joka hänelle kuvataan kertomalla, näyttelemällä, tanssimalla, laulamalla tai kuvataiteen kautta. Lapsella mimeettisyys ilmenee leikeissä. Mimeettisyys on kuvittelua ja runous on kielellä luotua mimesistä. (Kivimäki & Korhonen, Kalle 2012, 11–12.) Kalle Korhonen (2012, 71) kiteyttää, että ”taide on mimesistä silloin, kun se jollakin tavalla kuvaa maailmaa tai mahdollista maailmaa”.

Runousopissa tutkitaan, miten draamassa ja epiikassa synnytetään tunnevaikutus mimesiksen keinoin eli esittämällä ja kuvaamalla toimintaa: millaiset seikat vaikuttavat tunnevaikutuksen syntymiseen (Kivimäki 2012, 39). Aristoteleen mielestä runoudessa ei ole tärkeää pitävätkö faktat paikkansa vai eivät, vaan se, kuinka uskottavaa runous on, kuinka todenkaltaisina tapahtumat esitetään. Kyse on uskottavuuden taidosta, joka onnistuessaan tuottaa tunnevaikutuksen ja sitä kautta elämyksen. Tähän runoudessa Aristoteleen mukaan pyritään. (Kivimäki 2012, 33.)

Aristoteles jakaa tragedian kuuteen elementtiin: esitykseen, musiikillisuuteen, kielenkäyttöön, juoneen, luonteisiin ja ajatuskulkuun tai päättelyyn. Nämä elementit hän jakaa kolmeen mimesiksen osa-alueeseen: *tapoihin, välineisiin ja kohteisiin*. Kun mimesiksen laji on tragedia, mimesiksen tapa on esitys, mimesiksen välineitä ovat musiikillisuus ja kielenkäyttö ja mimesiksen kohteita ovat juoni, luonteet ja ajatuskulku tai

päättely. (Aristoteles 2012, 179, 181, 187–188; Kivimäki 2012, 241.) Tässä tutkielmassa olen koonnut käyttämäni käsiteapparaatin mimesiksen kohteisiin kuuluvista tragedian elementeistä: juoni, luonne ja ajatuskulku tai päättely.

## **2 RUNOUSOPPI ELOKUVAN INCEPTION TUTKIMUSVÄLINEENÄ**

### **2.1 TUTKIMUSASETELMAN ESITTELY**

Tässä luvussa esittelen tutkimusmenetelmät lähiluku ja narratologia sekä lähiluvun 13 analyysikysymystä ja esittelen muutamia elokuvakerronnan käsitteitä.

#### **2.1.1 Tutkimuksen menetelmät, analyysikysymykset ja Inceptionin kerronnan tarkastelutavat**

Tässä tutkielmassa käytän kahta tutkimusmenetelmää: lähilukua ja narratologista tarkastelua. Kummatkin menetelmät ovat peräisin kirjallisuudentutkimuksesta. Lähiluku on teoksen tarkkaa, yksityiskohtaa huomioivaa, tulkitsevaa lukemista (Mikkonen 2014, 83; Korsisaari 2014, 292–293). Lähiluku on menetelmä, joka on levinnyt kirjallisuudentutkimuksesta muille tutkimusaloille. Jyrki Pöysän mukaan lähiluku ”viittaa tänä päivänä väljästi kaikkeen huolelliseen ja ymmärtävään teoksen tulkintaan”. (Pöysä 2010, 331.)

Myös narratologia on menetelmä, joka on levinnyt kirjallisuudentutkimuksesta muille aloille (Hatavara, Lehtimäki & Tammi 2010, 7). Narratologiassa tarkastellaan muun muassa kerronnan rakenteita. Tutkimuskohdetta voi lähestyä esimerkiksi hahmottelemalla erilaisia kerronnallisia graafisia kuvioita. (Hosiaislouma 2003, 624; Ikonen 2014, 186–187.) Tässä tutkimuksessa narratologinen tarkastelu näkyy muun muassa siten, että hahmottelemalla Runousopin käsitteitä käyttäen muutaman dramaturgisen, graafisen kuvion Inceptionin kerronnasta [Liitteet 3 ja 5] sekä yhden dramaturgisen kuvion, jossa käytän fabulan ja sjuzhetin käsitteitä [Liite 4].

Inceptionin kerronnassa liikutaan nykyisessä todellisuudessa sekä esitetään takaumia menneestä todellisuudesta. Todellisuuksia on siis kaksi. Eri unia on Inceptionissa yhteensä viisitoista. Unista kahdeksan ovat ensimmäisen tason unia, kolme toisen tason unia ja yksi kolmannen tason uni. Lisäksi kolme unta ovat limbon eli syvimmän mahdollisen unen tasoisia unia. Inceptionin kerronnassa liikutaan unesta toiseen ja välillä leikataan

todellisuuteen. Myös unien sisällä kerrotaan takaumina otteita menneestä todellisuudesta. Eri unia ja tapahtumia todellisuudesta näytetään lyhyissä osissa, ei siis useinkaan koko tapahtumaa alusta loppuun yhdellä kertaa. Inceptionin kerronta on verkkomainen kokonaisuus, joka muodostuu eri unien ja todellisuuden välillä liikkumisesta.

Inceptionin kerronnan tapahtumat voi hahmottaa kahdella tapaa. Kerronta voidaan nähdä ajattelemalla eri unia ja todellisuustasoja omina kokonaisuuksinaan eli yhden unen eri palaset kootaan yhteen ja kyseistä unta tarkastellaan yhtenä yksikkönä. Toisella tavalla Inceptionin kerrontaa voidaan tarkastella kohtaus kohtaukselta elokuvan alusta loppuun. Tällä toisella tavalla kerrontaa siis tarkastellaan minuutti minuutilta siinä järjestyksessä, kuin asiat on elokuvassa esitetty. Inceptionissa useat kohtaukset ovat sellaisia, että ne muodostuvat tapahtumaketjusta, jossa liikutaan useissa eri unissa yhden kohtauksen aikana eli kohtauksessa on niin sanotusti palasia eri unista.

Koska Inceptionin kerronta voidaan hahmottaa kahdella tapaa, olen lähilukenuit kerrontaa kahdella tavalla. Lähiluen Inceptionin kerrontaa uni- ja todellisuustasokohtaisesti sekä kohtaus kohtaukselta esittämällä aineistolleni 13 analyysikysymystä. Analyysikysymykseni ovat seuraavat:

1. Keitä hahmoja esiintyy?
2. Miten aika kuluu?
3. Mitä kuolemasta seuraa?
4. Miten nukahdetaan?
5. Miten herätään?
6. Millainen miljöö?
7. Mitä tapahtuu?
8. Mitä alitajunta aiheuttaa?
9. Konfliktit ja ongelmat?
10. Toimintaohjeet?
11. Kuka on unen arkkitehti?
12. Kuka on unen näkijä?
13. Kuka on unen kohde?

Kysymys numero 11:n arkkitehdillä tarkoitetaan, kuka hahmoista on suunnitellut unen eli rakentanut mielessään miljöön, rakennukset, esineet, pintamateriaalit – koko rakennelman. Kysymys numero 12:n unen näkijällä tarkoitetaan, kuka hahmoista on unen varsinainen näkijä. Inceptionin diegeettiseen maailmaan kuuluu, että yksi henkilö on unen näkijä ja muut ovat unessa ikään kuin vieraina. Unen näkijä ja arkkitehti voivat olla eri henkilö. Arkkitehti voi ensin suunnitella unen ja opettaa sitten sen rakenteen toiselle henkilölle, joka toimii unen näkijänä. Kysymys numero 13:n unen kohteella tarkoitetaan, kuka on henkilö, jonka mielestä yritetään varastaa tietoa tai jonka mieleen yritetään istuttaa vieras ajatus.

Olen heti tutkimuksen alkuvaiheessa lähilukenu Inceptionin kerronnan ensimmäisellä tavalla eli eri uni- ja todellisuustasokohtaisesti analyysikysymyksiä käyttäen. Olen siis esittänyt analyysikysymykset jokaiselle eri unelle sekä nykyiselle ja menneelle todellisuustasolle. Tästä analyysistä olen muodostanut kaavion, joka pitää sisällään kaikki uni- ja todellisuustasokohtaiset analyysikysymykset ja -vastaukset. [Liite 1, Inception-kaavio] Kaavio on mittava pohjatyö toiselle Inceptionin kerronnan lähiluvulle: kohtaus kohtaukselta tapahtuvalle lähiluvulle, joka tapahtuu luvuissa 3–8. Kohtaus kohtaukselta etenevää lähilukua varten olen jakanut Inceptionin kerronnan kuuteen osaan. Jokaisen osan kerronnan olen jakanut muutamaan katkelmaan. Kutakin osaa käsittelen omassa luvussaan ja kutakin katkelmaa omassa alaluvussaan. Käsittelyluvut 3–8 ovat nimeltään seuraavat:

- Elokuvan alku
- Ryhmä kootaan
- Ryhmä valmistautuu keikkaan
- Ryhmä 1. tason unessa
- Ryhmä 2. ja 3. tason unissa
- Elokuvan loppu

Lähiluku on paikoin todella yksityiskohtaista. Analyysikysymykseen ”Mitä tapahtuu?” vastaan usein todella tarkasti, joissakin kohdissa kuvailen kuva kuvalta tai ilme ilmeeltä kohtauksen kulkua. Erittäin yksityiskohtainen lähiluku on mielestäni välttämätöntä



kohtauksissa, jotka synnyttävät vaikutelman, että niihin sisältyy paljon merkityksiä. Näitä lähiluvun analyysivastauksia tulkitseen dramaturgian viitekehyksessä vastauksina päätutkimusongelmaani. Käytän Runousopin käsitteitä sekä lähilukemalla että narratologisesti tarkastelemalla. Tämä johtuu siitä, että osa Runousopin käsitteistä on sellaisia, että niiden käyttäminen onnistuu lähiluvun kautta. Osa käsitteistä taas on luonteeltaan narratologisia, kerronnan rakenteeseen liittyviä. Uskon, että tällä asetelmalla saan kattavan vastauksen päätutkimuskysymykseeni: millaisena elokuvan Inception kerronta näyttäytyy Aristoteleen Runousopin mimesiksen kohteiden – juoni, luonne ja ajatuskulku tai päättely – lävitse tarkasteltuna sekä alatutkimuskysymykseeni: millainen elokuvan kerronnan tutkimisen väline Aristoteleen Runousopin mimesiksen kohteisiin – juoni, luonne ja ajatuskulku tai päättely – sisältyvät käsitteet ovat.

Käytän käsittelyluvuissa nimityksiä katkelma ja luku. Luvulla tarkoitan tekstiä, jonka olen kirjoittanut. Katkelma on se osa Inceptionin kerronnassa, jota luvussa käsitellään. Käytännössä katkelma ja luku ovat tekstissäni sama asia. Tutkielmassani nimitykset kerronta ja juoni ovat myös hyvin lähellä toisiaan. Kerronnalla tarkoitan kaikkea, mitä katsoja näkee ja kuulee katsoessaan Inceptionia: kaikki mitä tapahtuu ja miten tapahtumat on kuvattu ja millainen äänimaailma kuvalla on. Kerronta on hyvin konkreettista. Juoni on abstraktimpi asia. Juoni on se, mikä kerronnasta muodostuu katsojan mielessä, kun yhdistää kerronnassa nähdyt tapahtumat toisiinsa. Tarkoitan kuitenkin juonella kaikkea, mitä tapahtuu Inceptionin ensimmäisestä sekunnista viimeiseen. Käytännössä siis tarkoitan kerronnalla ja juonella samaa.

Elokuvakerronta pitää sisällään valtavasti eri yksityiskohtia, jotka voisi mainita kerronnan lähiluvussa. Lähiluvussa voisi mainita jokaisen repliikin, ilmeen ja tapahtuman, jonka katsoja elokuvassa havaitsee. Täysin yksityiskohtainen lähiluku, jossa mainitaan kaikki kerronnan yksityiskohdat, on kuitenkin mahdoton toteuttaa. Vaikka lähiluen kerrontaa paikka paikoin erittäin yksityiskohtaisesti, kaikkea kerronnallista ainesta ei voi eikä ole perusteltua tuoda esille koko elokuvan laajuudelta. Kerronnan lähiluvussa nostan esiin seikat, jotka mielestäni ovat oleellisia Inceptionin juonen muodostumisessa. Inceptionissa nousee vahvasti esille Cobbin ja Malin tarina. Inception kertoo myös Fischerin keikasta. Lisäksi Inception näyttää katsojalle vision teknologiasta, joka mahdollistaisi ihmisten

mieliin tunkeutumisen. Kaikista näistä aiheista nousee yksityiskohtia esille läpi Inceptionin kerronnan. Voimakkaimmin kuitenkin Inception kertoo Cobbista ja Malista. Olen linjannut tutkimukseni lähiluvun ohjenuoraksi, että keskityn lähiluvussa tuomaan esille Cobbin ja Malin tarinan kannalta oleelliset yksityiskohdat sekä muut Inceptionin diegeettisen maailman ja juonen kulun kannalta keskeisimmät seikat.

### 2.1.2 Keskeisiä elokuvakerronnan tutkimuksen käsitteitä

Elokuvakerronnan tutkimuksessa käytetään monenlaisia käsitteitä, joilla useilla on tausta kirjallisuudentutkimuksen piiristä. Tässä alaluvussa esittelen keskeisimmät elokuvakerronnan käsitteet, joita käytän tässä tutkielmassa: fabula ja sjuzhet, tyyli, diegeettinen ja ei-diegeettinen sekä ekspositio.

Fabula ja sjuzhet on alunperin kirjallisuudentutkimuksessa venäläisten formalistien 1920-luvulla käyttöön ottama käsitepari. Fabula tarkoittaa kutakuinkin tarinaa ja sjuzhet kutakuinkin juonta: fabulaan kuuluu kaikki mitä tarinassa on tapahtunut ja sjuzhet on se tapa ja järjestys, miten tarina kerrotaan. *Kirjallisuuden sanakirjassa* Yrjö Hosiaisuus (2003, 235, 853) esittelee fabulan olevan ”tapahtumien pelkkä kronologinen – – sarja”. Sjuzhet on ”kerrottujen tapahtumien järjestys sellaisena kuin ne esitetään lukijalle – joko kronologian mukaisesti (abc), takaumien avulla (acb) tai suoraan tapahtumien keskelle siirtyen (bc)”.

Inceptionissa tarinaan kuuluu, että Mal on kuollut ja Cobb syyttää siitä itseään. Kuolemaan ja syyllisyyteen johtaneet tapahtumat ovat jo tapahtuneet ennen elokuvan alkua, mutta katsojalle fabulan eri palaset – menneisyydestä ja nykyisyydestä – muotoutuvat kokonaisuudeksi vähitellen sjuzhetin kautta. Sjuzhet on se tapa kertoa tämä tarina.

David Bordwell (2008, 93, 96–98, 110) pitää fabulaa ja sjuzhetia hyödyllisinä tutkimuskäsitteinä ja käyttää niitä omassa tutkimuksessaan. Näkemyksessään elokuvakerronnasta Bordwell korostaa katsojan osaa; hän näkee kerronnan prosessina, jossa katsoja kerrontaa seuraamalla tekee päätelmiä ja kehittää niitä mielessään.

Bordwellin mielestä elokuvakerrontaa tutkittaessa fabulan ja sjuzhetin yhteydessä tulee käyttää myös kolmatta käsitettä: *tyyliä*. Käsitteellään *tyyli* hän tarkoittaa niitä tyylillisiä, audiovisuaalisia valintoja, joita elokuvantekijä tekee kerrontaa luodessaan. Yhden kohtauksen tapahtuma voidaan kertoa lukemattomilla erilaisilla tavoilla. Bordwell antaa esimerkin tyylillisistä valinnoista: Kahden henkilöahmon puhelinkeskustelu voidaan toteuttaa siten, että ainoastaan toista henkilöä kuvataan tai siten, että katsoja kuulee vain toisen henkilön puheenvuorot. Tyylilliset valinnat ovat samalla myös kerronnallisia valintoja. Valintojen kautta kerronta näyttäytyy katsojalle. Bordwellin mielestä elokuvan kerronnassa on kyse sjuzhetista ja tyylistä, joiden välinen vuorovaikutus johdattelee katsojan muodostamaan mielessään fabulan.

Henry Bacon (2000, 23–24, 27) kirjoittaa teoksessaan *Audiovisuaalisen kerronnan teoria* Bordwellin käsitteestä *tyyli*. Näyttelijäntyö, äänimaailma, leikkaus jne. – kaikki eri ilmaisulliset osatekijät rakentavat elokuvan tyyliä. Baconin mielestä on kiinnostavaa jos elokuvan *tyyli* muuttuukin kesken elokuvan, mutta se aiheuttaa ”usein myös kömpelöitä tilanteita”. Lähtökohtaisesti *tyyli* kuitenkin on saumaton, johdonmukainen ominaisuus elokuvan kerronnassa. Eri aikakausilla ja eri elokuvantekijöillä on usein oma, tunnistettava tyyliinsä.

Diegeettisellä ja ei-diegeettisellä tarkoitetaan elokuvan aineksia, jotka joko kuuluvat elokuvan sisäiseen maailmaan tai ovat sen ulkopuolisia. Diegeettistä on esimerkiksi musiikki, joka kuullaan elokuvan todellisuudessa, vaikkapa radiosta kuuluva musiikki. Jos taas musiikki on kohtauksen taustalla kuuluvaa, vain katsojan kuulemaa musiikkia, kyse on ei-diegeettisestä musiikista. (Bacon 2000, 26–27; Herkman 2005, 104.) Kun *Inception*issa hahmot kuulevat Edith Piafin kappaleen *Non, je ne regrette rien*, he todella kuulevat sen kerronnan sisällä – musiikki on diegeettistä. Kun taas *Inception*in tiivistunnelmaisessa kohtauksessa, jossa Cobb yllätetään kassakaapilta, henkilöahmot eivät kuule musiikkia, vaan se soi taustalla katsojia varten – musiikki on ei-diegeettistä. Diegesikseen kuuluu kaikki se, mitä hahmot voivat kokea aisteillaan ja ei-diegeettiseen maailmaan kaikki se, mitä ainoastaan katsoja kokee.

Elokuvakerronnassa tietoa voidaan antaa katsojalle nopeasti tai hitaasti ja paljon tai vähän kerralla. Tiedot henkilöhahmojen nykyisyydestä ja menneisyydestä sekä asioiden tilasta elokuvan alkuhetkellä ovat katsojalle oleellisia tietoja koko elokuvan ymmärtämisen kannalta. Sitä, millä tavalla katsojalle annetaan tietoa, kutsutaan *ekspositioksi*. Jos tärkeät tiedot kerrotaan heti alussa, ekspositio on *varhainen*. Jos tärkeät tiedot saadaan tietää vasta lopussa, ekspositio on *viivytetty*. Sitä, kerrotaanko tärkeät asiat lyhyen ajan sisällä vai vähitellen, kuvataan sanoilla *keskitetty* tai *hajautettu* ekspositio. (Bacon 2000, 100–102.)

Säatelemällä ekspositiota päästään johdattelemaan katsojaa halutulla tavalla (Bacon 2000, 100). Esimerkiksi Alfred Hitchcockin elokuvassa *Psyko* (1960) tarkalla eksposition hallinnalla johdatellaan katsojaa kiehtovalla tavalla läpi elokuvan. Tärkeät tiedot paljastetaan katsojalle aivan elokuvan lopussa. Osittain hajautettu ja ennen kaikkea viivytetty ekspositio pitää *Psykon* jännitteen yllä loppuminuuteille asti.

## **2.2 MIMESIKSEN KOHTEET: JUONI, LUONNE JA AJATUSKULKU TAI PÄÄTTELY**

Tässä luvussa esittelen käyttämäni teorian eli Aristoteleen Runousopin mimesiksen kohteisiin – juoni, luonne ja ajatuskulku tai päättely – sisältyvät käsitteet. Olen koostanut käyttämäni käsiteapparaatin lukemalla Runousopin uusinta suomennosta (2012) ja käyttämällä käsitteiden ymmärtämisen apuna suomennokseen kuuluvia selventäviä tekstejä. Käsiteapparaatin käsitteiden nimet ovat uusimmassa suomennoksessa käytettyjä nimityksiä – ne eivät ole minun laatimia nimiä. Käsiteapparaatin käsitteet ovat siis dramaturgisia seikkoja, jotka ymmärrykseni mukaan nousevat esille uusimmasta suomennoksesta mimesiksen kohteisiin sisältyvinä asioina. Suomennoksessa tekijät ovat lisänneet Runousopin lukuihin sisältöjä kuvaavat otsikot ja alaotsikoita, jotka helpottavat Runousopin lukemista. Selventävissä teksteissä Runousopin sisältöä käydään läpi tarkasti. Mimesiksen kohteisiin sisältyvistä useista käsitteistä koostuvaa listausta uusimmassa suomennoksessa ei ole, vaan olen koostanut käsiteapparaatin oman ymmärrykseni mukaisesti ja selventävien tekstien avulla, tätä tutkimusta varten. Tätä ymmärrysprosessia käyn läpi tässä luvussa, kun esittelen käsitteet. Kolmessa ensimmäisessä alaluvussa esittelen juoneen liittyvät käsitteet. Neljännessä alaluvussa esittelen, mitä luonteella ja

ajatuskululla tai päättelyllä tarkoitetaan. Joidenkin käsitteiden kohdalla tarkastelen lyhyesti niiden soveltuvuutta elokuvan tutkimiseen.

Uusimmassa Runousopin suomennoksessa ja sen yhteydessä olevissa selventävissä teksteissä on kuusi tekijää Aristoteles mukaan lukien. Teoksen (2012) sivuilla 20–21 on kerrottu ketkä kirjoittajat ovat olleet päävastuussa kunkin luvun kirjoittamisesta. Näitä tekijätietoja käyttäen olen merkinnyt tutkielman lähdeviitteisiin kirjoittajien nimet.

### **2.2.1 Juonen sopiva laajuus – metabasis – syiden ja seurausten ketju – juonen yhtenäisyys – yllätyksellinen tapahtuma – sattuma – apo mekhanes**

Aristoteleen (2012, 187–189) määritelmän mukaan tragedia on ”sopivan mittainen” kuvaus ”merkityksellisestä toiminnan kokonaisuudesta” ja juoni on tärkein tämän kokonaisuuden kuudesta elementistä. Aristoteles käyttää nimityksiä ”juoni”, ”tapahtumien kokoonpano” ja ”tapahtumien sommittelu”, jotka tarkoittavat kuta kuinkin samaa asiaa. Nimitys ”tapahtumien sommittelu” vastaa kuitenkin parhaiten nykyisin käytössä olevaa, juonen rakennetta tarkoittavaa termiä *dramaturgia* (Heinonen & Reitala 2012, 97).

Kauneudessa on Aristoteleen (2012, 190–191) mielestä kyse ”laajuudesta ja järjestyksestä”. Todella pieni olento tai todella suuri olento eivät voi olla kauniita, sillä niiden havaitsemiseen liittyy ongelmia: pienen olennon havaitseminen on niin lyhyt hetki, ettei sen aikana havainnosta tule selkeää. Suuren olennon havaitsemisessa puolestaan ongelma on se, ettei suurta kokonaisuutta pysty hahmottamaan ”yhdellä kertaa”. Aristoteleen määritelmät kauneudesta muuttuvat ymmärrettävämmiksi, kun hän jatkaa rinnastamalla olentojen sopivan koon sopivan kokoiseen juoneen:

Kuten luonnon olennoilla ja eliöillä täytyy olla laajuutta, joka on hahmotettavissa, samoin juonilla on oltava pituutta, joka on muistettavissa. – – Yksinkertainen määrittely sopivalle koolle olkoon sellainen laajuus, että sen kuluessa todennäköisyyden tai välttämättömyyden perusteella toisiaan seuraavat tapahtumat muodostavat sarjan, jossa toteutuu muutos onnettomuudesta onneen tai toisinpäin. (2012, 191.)

Tässä katkelmassa Aristoteles (mp.) tulee myös esitelleeksi syiden ja seurausten ketjun sekä käsitteen metabasis, joka on ”muutos onnettomuudesta onneen tai toisinpäin”.

Runousopin myöhemmissä luvuissa ilmenee, että Aristoteles ei tarkoita metabasiksella ainoastaan muutosta onnesta onnettomuuteen tai onnettomuudesta onneen, vaan metabasis tarkoittaa ylipäänsä muutosta onnellisuuden tilassa. Juonessa, jossa ei ole käännettä, henkilön tilanne voi muuttua onnettomasta vielä onnettomammaksi. Tällaisia juonia, joissa metabasis ei taitu vastakkaiseen suuntaan, kutsutaan suorajuonisiksi. Juonia, joissa metabasis taittuu kohti vastakkaista suuntaa – joko kohti onnea tai kohti onnettomuutta – kutsutaan taitteisiksi juoniksi. (Kivimäki 2012, 244–245, Aristoteles 2012, 208.) Suoria ja taitteisia juonia käsittelen lisää luvuissa 2.2.2 ja 3.3.

Aristoteleelle (2012, 191–192) yhtenäinen juoni on tärkeä asia. Juoni on yhtenäinen silloin, kun juonen jokainen tapahtuma on toisen tapahtuman ”välttämätön tai todennäköinen seuraus tai edellytys”. Syiden ja seurausten ketjussa ei siis saa olla mitään ylimääräistä, vaan jokaisella tapahtumalla tulee olla oma tehtävänsä tapahtumien sarjassa. ”Sellainen osa, jonka mukana- tai poissaolo ei näy, ei ole mikään kokonaisuuden osa”, kirjoittaa Aristoteles.

Tämä antiikin tragedialle annettu ohje juonen yhtenäisyydestä soveltuu elokuvaan siten, että syiden ja seurauksien yhteydet toki tekevät elokuvasta yhtenäisen, mutta Aristoteleen ajatus ei täysin sellaisenaan sovellu elokuvan juonien laatimisen ohjeeksi. Elokuvassa on välineenä käytettävissä paljon enemmän erilaisia keinoja kertoa tarinaa kuin antiikin tragediassa. Elokuvassa kohtaukset, jotka eivät esitele syitä tai seurauksia – eivät siis vie juonta eteenpäin – voivat silti olla kiinnostavia. Tällaisissa kohtauksissa voidaan kertoa hahmojen luonteesta tai luoda tunnelmaa. Toki on hankala sanoa, missä menee raja, minkälaiset tapahtumat elokuvassa ovat syitä ja seurauksia ja mitkä vain luovat tunnelmaa. Esimerkiksi kohtauksissa, joissa kaksi henkilöä pitävät keskenään hauskaa, vaikuttaa siltä, että niissä ei sinänsä tapahdu mitään juonen kannalta, mutta usein näihin kohtauksiin upotetaan sellaisia yksityiskohtia henkilöiden välisestä kanssakäymisestä, että tavalla tai toisella kyseiseen kohtaukseen vielä palataan elokuvan aikana. Kohtaukseen voidaan palata konkreettisesti näyttämällä katkelma tuosta kohtauksesta, joka ikään kuin ilmentää muistelua tai sitten kohtauksessa tapahtuneet asiat ovat keino näyttää asioita, jotka nähtyään katsoja ymmärtää paremmin hahmon tulevia tekemisiä. Kohtaus, joka ei aluksi

vaikuttanut juoneen kuuluvalta, saattaakin elokuvan kerronnan myötä muuttua syyksi jollekin seuraukselle.

Aristoteles tunnistaa syitä ja seurauksia vailla olevien kohtauksien olemassaolon ja kertoo mielipiteensä niistä luvussa yhdeksän (2012, 193):

Yksinkertaisista juonista ja tapahtumasarjoista episodimaiset ovat huonoimpia. Tarkoitan episodimaisella juonta, jossa kohtaukset seuraavat toisiaan ilman todennäköisyyttä tai välttämättömyyttä. Huonot runoilijat kirjoittavat sellaisia omien puutteidensa ja hyvät runoilijat näyttelijöiden vuoksi. Laatiessaan näytelmiä kilpailuihin ja laajentaessaan juonta mahdottomuuksiin asti he joutuvat usein hajottamaan seuraussuhteet.

Aristoteleelta ei siis liikene ymmärrystä tragedian kohtauksille, jotka eivät ole toisen tapahtuman syy tai seuraus. Aristoteleen ohje juonen yhtenäisyyden saavuttamiseksi on hyvä ohje elokuvankin dramaturgiaan, mutta syiden ja seurausten ketjuja ei voi elokuvassa nähdä yhtä suoraviivaisesti kuin antiikin ajan tragediassa. Elokuvatekijöiden olisi kuitenkin syytä tarkkailla kohtauksiaan arvioimalla, onko kohtaus minkään syy tai seuraus ja jos ei ole, onko kohtauksella jokin muu perusteltu syy olla osa elokuvan kerrontaa.

Aristoteleen (2012, 199) mielestä onnistunut tragedia aikaansaa katsojassa mielihyvää herättämällä pelon ja myötätunnon tunteita. Erityisesti tapahtuma, joka tapahtuu yllättäen, mutta jonka tapahtumiselle on olemassa syy, herättää pelkoa ja myötätuntoa. Myös tapahtuma, joka tapahtuu sattumalta, mutta joka vaikuttaa tarkoitukselliselta, on onnistunut. (Aristoteles 2012, 193–194.) Vaikka Aristoteleella on tiukka mielipide syistä ja seurauksista, hän kannustaa runoilijoita yllätyksellisyyteen. Yllättävä, mutta tarkoitukselliselta vaikuttava sattuma näyttääkin olevan poikkeustapaus, jossa Aristoteles hyväksyy syyn poissaolon.

Aivan kuten koko juonen pitää koostua syiden ja seurausten perusteella syntyvistä tapahtumista, niin myös juonen lopun tulee ratketa juonesta ilmenevistä syistä. Aristoteles ei arvosta tragedian loppuja, joissa ratkaisu syntyy juonen ulkopuolisista, irrallisista syistä, kuten jos jumalhahmo ilmestyy ja ratkaisee tilanteen tai loppu ratkeaa jollain muulla keinotekoisella tavalla. Järjenvastaisesta, keinotekoisesta loppuratkaisusta Aristoteles käyttää nimitystä *apo mekhanes*. (Aristoteles 2012, 203; Kivimäki 2012, 253.) Nimitys ei ole Aristoteleen keksimä, vaan sitä käytettiin yleisesti antiikin aikana. Myöhemmin on

alettu käyttää latinankielistä nimitystä *deus ex machina* (jumala koneesta). Molemmat nimitykset juontuvat siitä, että antiikin teatterissa jumalhahmot laskettiin lavalle eräänlaisen koneen avulla. (Heinonen & Reitala 2012, 122–123.) Tässä tutkielmassa käytän Aristoteleen käyttämää nimitystä *apo mekhanes*.

### **2.2.2 Taitteinen ja suora juoni – tunnistaminen – käänne – kärsimys – hamartia**

Aristoteles (2012, 194–195) määrittelee käänteen olevan ”tapahtumien muutos vastakkaiseen suuntaan”. Tunnistamisella hän tarkoittaa ”muutosta tietämättömyydestä tiedostamiseen”. Taitteiseen juoneen kuuluu käänne tai tunnistaminen tai molemmat. Mutta voiko taitteisessa juonessa käännteitä ja tunnistamisia olla useita? Timo Heinonen ja Heta Reitala (2012, 115) tuovat esille, että Aristoteles ei suoraan käsittele aihetta juonen useista käännteistä ja tunnistamisista. Aristoteles kuitenkin viittaa usein tragediaan *Kuningas Oidipus*, jossa käännteitä ja tunnistamisia tapahtuu useita: eri hahmoille ja eri aikaan. Heinonen ja Reitala päättelivät, että tragediassa voi olla useita käännteitä ja tunnistamisia. Jos juonessa ei ole ollenkaan käännteitä ja tunnistamisia, juoni on suora (Aristoteles 2012, 194). Suorassa juonessa hahmojen tilanne voi käydä onnettomasta vielä onnettomammaksi – käännettä ei tapahdu (Kivimäki 2012, 244).

Aristoteles (2012, 195) määrittelee *tunnistamisen* tilanteeksi, jossa hahmolle paljastuu jokin asia. Voimakkaimmin myötätuntoa ja pelkoa herättää tunnistaminen, jonka yhteydessä tapahtuu myös käänne, etenkin jos tunnistamisessa on kyse henkilön oikean henkilöllisyyden paljastumisesta. Henkilöllisyyden paljastumisen myötä kohtauksen henkilöissä herää ”rakastavia tai vihamielisiä tunteita” ja samalla selviää heidän kohtalonsa: ”tuleeko siitä onnellinen vai onneton”.

Monenlaisia muitakin tunnistamisia on olemassa. Tunnistamisesta on kyse esimerkiksi silloin, kun käy ilmi, että henkilö ”on tehnyt jotakin tai jättänyt tekemättä”. (Aristoteles 2012, 195.) Aristoteles (2012, 204–206) esittelee kuusi erilaista runoilijoiden käyttämää tunnistamisen tapaa. Ensimmäinen ”tunnistamistyyppi” on käyttää tunnistamisen välineenä tunnusmerkkejä, esimerkiksi arpia tai koruja, jotka paljastavat henkilöstä jotakin. Aristoteles ei pidä tunnusmerkkejä kovin hyvänä tunnistamiskeinona. Toinen



tunnistamistyyppi on sellainen, jossa runoilija on keksinyt hahmolle vuorosanoja, jotka eivät alunperin kuulu siihen myyttiin, josta tragedia kertoo. Hahmon puheenvuoro paljastaa asioiden oikean tilan ja tapahtuu tunnistaminen. Kolmas tunnistamistyyppi on tilanne, jossa jokin havainto tuo mieleen muiston ja muiston kautta tapahtuu tunnistaminen. Neljäs tunnistamistyyppi on päättelyn kautta ilmenevä tunnistaminen, jossa yksi asia todistaa toisen asian tilan. Joskus tätä tunnistamistyyppiä käytetään epäloogisesti. Virheellinen päättely onkin viides tunnistamistyyppi. Kuudes tunnistamistyyppi, jota Aristoteles pitää parhaimpana, on sellainen, jossa oivallus syntyy, kun tapahtumien väliset yhteydet hahmottuvat ja totuus valkenee. *Kuningas Oidipuksessa* totuus paljastuu juuri tällä tavalla.

Kärsimys on sekä taitteisen että suoran juonen osatekijä (Kivimäki 2012, 246). Kärsimyksellä Aristoteles (2012, 196) tarkoittaa ”tuhoavaa ja tuskaa tuottavaa toimintakokonaisuutta, kuten kuoleman näkemistä, tuskankohtauksia, haavoittumisia ja näiden kaltaisia”. Suorassa juonessa, jossa käänteitä ja tunnistamisia ei ole, kärsimys on keskeistä (Kivimäki 2012, 246). Aristoteles (2012, 200) kehottaa runoilijoita kirjoittamaan juonia, joissa henkilölle kärsimystä aiheuttaa hänen oma läheisensä. Kun kärsimystä aiheuttaa vihollisen tai tuntemattoman sijaan läheinen, syntyy voimakas myötätunto.

Aristoteles (2012, 198) tuo esille, että hyvä juoni koostuu hamartian synnyttämistä tapahtumista. Hamartialla hän tarkoittaa henkilön tekemää kohtalokasta virhettä, joka aiheuttaa muutoksen onnellisuudessa. Henkilö ei tee virhettä pahuuttaan, vaan teon tarkoitus on hyvä. Vaikka Aristoteles pitää hamartiaa hyvänä syynä tapahtumien synnylle, juoni voidaan muodostaa myös ilman sitä. Hamartia on yksi vaihtoehto metabasiksen muotoutumiselle. (Heinonen & Reitala 2012, 129–130.)

### **2.2.3 Desis ja lysis eli tapahtumien solmiutuminen ja avautuminen – yksilopuinen ja kaksiloppuinen juoni**

Tässä kohtaa on hyvä muistuttaa, että tragedian juoni ja juonen taustalla oleva tarina ovat kaksi eri asiaa. Kaikki, mikä on kirjoitettu tragediatekstiin, kaikki puheenvuorot ja toiminta, ovat juonta. Tapahtumat, joita ei näytetä, jotka ovat tapahtuneet ennen juonen

alkua, ovat juonen ulkopuolisia. (Kivimäki 2012, 255.) Näihin juonen ulkopuolisiin tapahtumiin saatetaan viitata juonen puheenvuoroissa.

Runousopin 18. luvussa Aristoteles kertoo käsitteistä *desis* ja *lysis* eli solmiutuminen ja avautuminen. Suomentaja on lisännyt selkeyden vuoksi kulmalainauksiin sanat, jotka alkuperäisestä tekstistä puuttuvat.

Jokaisessa tragediassa on <tapahtumien> solmiutuminen ja niiden avautuminen. Solmiutuminen koostuu sekä <juonen> ulkoisista että yleensä myös <juoneen> sisältyvistä tapahtumista. Loppu on avautumista. Tarkoitan solmiutumisella siis tapahtumia <tarinan> alusta aina sen osan äärikohtaan saakka, josta alkaa muutos kohti onnellista tai onnetonta kohtaloa, avautumisella taas tapahtumia kyseisen muutoksen alusta lähtien aina loppuun saakka. Esimerkiksi Theodekteen Lynkeuksessa solmiutumiseen kuuluvat näytelmän varsinaista juonta edeltävät tapahtumat. (Aristoteles 2012, 208.)

Katkelma herättää kysymyksiä. Ensinnäkin, onko tragedian juonessa aina oltava sekä solmiutuminen että avautuminen vai voiko olla pelkästään avautuminen? Katkelman kaksi ensimmäistä virkettä ovat toisiinsa nähden ristiriidassa. Ensimmäisessä virkkeessä sanotaan: ”Jokaisessa tragediassa on <tapahtumien> solmiutuminen ja niiden avautuminen.” Seuraavassa virkkeessä väite kuitenkin mitätöidään sanomalla: ”Solmiutuminen koostuu sekä <juonen> ulkoisista että yleensä myös <juoneen> sisältyvistä tapahtumista.” (Lainauksien kursivoinnit K.L.) Se että solmiutuminen yleensä koostuu juoneen sisältyvistä tapahtumista, tarkoittaa että näin *ei aina ole*. Toisin sanoen toinen virke kertoo, että solmiutumista ei tragediassa aina tapahdu, vaikka ensimmäisessä virkkeessä on väitetty, että solmiutuminen kuuluu jokaiseen tragediaan.

Jonkinlainen selitys ristiriidalle (mp.) löytyy, jos ajatellaan, että ensimmäisen virkkeen sanalla ”tragedia” tarkoitetaankin ”tragedian *tarinaa*”. Tällöin olisi kyse siitä, että jokaisessa *tarinassa* ”on tapahtumien solmiutuminen ja niiden avautuminen”. Jos asia nähdään näin, silloin toinen virke sopii ensimmäisen virkkeen yhteyteen eli solmiutumista ei siis itse juonessa välttämättä tapahdu, mutta tarinassa solmiutumista tapahtuu aina. Samalle kannalle on päätenyt Arto Kivimäki (2012, 256), joka kirjoittaa Runousopin selitysosiossa: ”Desis ja lysis kuuluvat siis kaikkiin tarinoihin, mutta joidenkin tragedioiden juoneen sisältyy pelkkä lysis.” Se, miten Kivimäki on johtopäätökseen päätenyt, ei tule tekstistä ilmi.

Toinen katkelmasta (mp.) heräävä kysymys on, ovatko tapahtumat *aina* alkaneet solmiutua jo ennen tragedian juonen alkua eli juonen ulkopuolella? Vai voisiko solmiutuminen alkaa vasta juonen alussa? Virke ”Solmiutuminen koostuu sekä <juonen> ulkoisista että yleensä myös <juoneen> sisältyvistä tapahtumista” antaa kuitenkin selkeän vastauksen kysymykseen: ”Solmiutuminen koostuu – – <juonen> ulkoisista – – tapahtumista” eli riippumatta siitä, tapahtuuko itse juonessa solmiutumista vai ei, juonen ulkopuolella solmiutumista tapahtuu aina. Samaa mieltä on Arto Kivimäki (2012, 255), joka kirjoittaa: ”Tragedian juoni perustuu aina johonkin laajempaan tarinaan. Juoni esittää tarinasta jonkin toiminnallisen kokonaisuuden.”

Yhteenvetona voidaan siis sanoa, että Aristoteleen (mp.) mukaan tragedian tarina on aina alkanut ennen juonen alkua. Juonessa näytetään tarinasta joko osa solmiutumisesta ja avautuminen tai ainoastaan avautuminen tai osa avautumisesta. [Liite 2, Kaavio solmiutumisen ja avautumisen kolmesta vaihtoehdosta tragediatekstissä]

Aristoteles jakaa taitteiset juonet ”kaksiloppuisiin” ja ”yksiloppuisiin”, joista hän pitää yksiloppuisia parempina. Kaksiloppuisia juonta Aristoteles kritisoi siitä, että siinä hyvät hahmot päätyvät onnellisuuteen ja huonot onnettomuuteen, mikä ei hänen mielestä sovi tragediaan, vaan on komedialle sopiva loppu. Aristoteleen mielestä tragediassa juonen pitäisi olla yksiloppuinen, jolloin onnellisuuden suhteen kaikki hahmot päätyvät samaan tilaan – onneen tai onnettomuuteen. (Aristoteles 2012, 198–199; Kivimäki 2012, 249.)

#### **2.2.4 Luonne – ajatuskulku tai päättely sekä mimesiksen kohteisiin kuuluvat käsitteet kokonaisuutena**

Edellä esittelemäni käsitteet ovat mimesiksen kohteista *juoneen* liittyviä. Nyt esittelen, mitä Aristoteles kirjoitti mimesiksen kohteista *luonne* ja *ajatuskulku tai päättely*. Kaikki esittelemäni mimesiksen kohteisiin liittyvät käsitteet toimivat välineenä Inceptionin kerronnan tarkastelussa.

Aristoteles (2012, 188) kertoo tarkoittavansa *luonteilla* ”piirteitä, joiden perusteella sanomme toimijoiden olevan tietynlaisia”. Tragedian hahmojen luonteenpiirteet tulevat esille toiminnassa – teot määrittelevät luonteen (Heinonen & Reitala 2012, 136). Timo Heinonen ja Heta Reitala (mts. 134) kertovat luonne-käsitteen eroista antiikin ja nykyajan välillä. Heinosen ja Reitalan tekstistä tulee ilmi, kuinka nykyaikana henkilöahmoin suhtaudutaan miltei kuin oikeisiin ihmisiin: hahmojen luonnetta tarkastellaan psykologisesti ja koko elämäntarinan vaikutukset luonteeseen otetaan huomioon käsikirjoituksia tehdessä.

Antiikin ajan käsitys luonteesta on toinen. Tragedioissa hahmon sisäisiin mielenliikkeisiin ei ole pääsyä, eikä mielensisäisiä ristiriitoja edes ole. Käsitystä psykologisesta subjektista ei antiikin aikana vielä ollut. Tragedioissa luonteenpiirteet näkyvät hahmojen teoissa ja hahmojen luonne pysyy samanlaisena läpi juonen. Jos hahmo alkaa toimia jossain vaiheessa tragediaa luonteestaan poikkeavalla tavalla, se on Aristoteleen mielestä epäloogista. Aristoteles moittii Euripideen Ifigeneia Auliissa -tragediaa siitä, että siinä Ifigeneian hahmo on alussa ja lopussa erilainen. Antiikin aikana ei siis tunnettu kehityskertomusta, vaan hahmon pysyvän luonteen mukainen toiminta oli tärkeä osa tragedian dramaturgiaa. (Heinonen & Reitala 2012, 136–137; Aristoteles 2012, 202.)

Myöhemmin näytelmäteksteissä tilanne muuttui ja juuri hahmon kehittymistä alettiin pitää oleellisena tekijänä hyvässä luonteenkuvauksessa (Heinonen & Reitala 2012, 136). Kehittyviä hahmoja näkee nykyisin jatkuvasti myös elokuvissa ja tv-sarjoissa, joissa myös pysyvillä luonteilla on tehtävänsä. On havaittavissa, että usein kehityskertomus-elokuvissa päähenkilö muuttuu ja sivuhenkilöt pysyvät samanlaisina. Kun taas elokuvissa, joissa aiheena on jokin ulkopuolinen uhka, päähenkilö pysyy melko samanlaisena, ja juuri se, että katsoja voi luottaa hahmon pysyvään, tuttuun luonteeseen, viehättää. Päähenkilön luonteen kehittyminen tai samanlaisena pysyminen näyttääkin siis riippuvan elokuvan tai tv-sarjan juonen aiheesta. Nykyisin ei voine sanoa, kumpi tekee hahmon luonteesta onnistuneemman: kehitys vai pysyvyys. Asia riippunee juonen vaatimuksista ja kaikkien hahmojen välisen vuorovaikutuksen tarpeista.

Aristoteles (2012, 202) kiinnittää luonteissa huomion neljään tavoiteltavaan ominaisuuteen: ”oivallisuuteen”, ”soveltuvuuteen”, ”kaltaisuuteen” ja ”johdonmukaisuuteen”. Runousopin selitysosiossa Arto Kivimäki (2012, 252–253) tuo esille, miten nämä ”sopivan luonteen” ominaisuudet on ymmärretty: Hahmo on *oivallinen*, kun hahmon teot ovat sellaisia, jotka sopivat ”kohtuullisen hyvän, kunnollisen” ihmisen teoiksi. Hahmo on *sovelias*, kun hänen käytöksensä on uskottavasti sellaista, kuin hänen asemassaan olevalta henkilöltä odottaisi. *Kaltaisuudesta* Kivimäki esittelee kaksi tulkintaa. Stephen Halliwellin tulkinnan mukaan kaltaisuudessa on kyse samaistumisesta. Kun hahmo tekee sellaisia valintoja ja tekoja, joita tavallinenkin ihminen samanlaisessa tilanteessa tekisi, hahmo on samaistuttava eli ”kaltaisemme”. D. W. Lucasin tulkinnassa hahmo on kaltainen, kun hahmo on luonteeltaan uskottavasti sellainen, kuin hahmon ”myyttiseltä tai historialliselta esikuvulta” odotetaan – hahmo on siis ”myyttisen esikuvansa kaltainen”. Jo edellä toin esille Aristoteleen mielipiteen, jonka mukaan hahmon tulee käyttäytyä samalla toimintatavalla läpi tragedian eli luonne ei saa muuttua. Neljäs ”sopivan luonteen” ominaisuus on juuri tämä: *johdonmukaisuus*.

Runousopin 13. luvussa Aristoteles (2012, 197–198) tarkastelee eri luonteisten hahmojen ja tragedian rakenteen yhteisvaikutusta pelon ja myötätunnon herättämisessä katsojassa. Pelon ja myötätunnon herättäminen on tragedian tavoite, ja Aristoteles analysoi, miten tavoitteen saavuttamisessa onnistutaan tai epäonnistutaan. Aristoteles tuo esille neljä esimerkkiä luonteen ja juonen rakenteen yhteisvaikutuksesta:

Jos hahmo on keskiverto-ihmistä paljon kunnollisempi ja hänelle käy huonosti, pelkoa ja myötätuntoa ei synny, sillä katsoja ei samaistu itseään paljon parempiluonteiseen hahmoon. Yltiökunnollisen hahmon onneton loppu synnyttää katsojassa ainoastaan närkästystä. Oikeudenmukaisuuden tunne voi katsojassa herätä, jos onnettomaan kohtaloon päätyykin ”kelvoton henkilö”, joka ansaitsee kurjan kohtalonsa, mutta tässäkin tapauksessa tragedian tavoite ei täyty – pelkoa ja myötätuntoa ei synny. Näitä tunteita ei synny myöskään silloin, jos kelvoton henkilö saavuttaa onnen. Lisäksi tässä tilanteessa kelvottoman onni voi tuntua katsojasta epäoikeudenmukaiselta. (Kivimäki 2012, 248–249.)

Aristoteles (2012, 197–198) kirjoittaa:

Myötätunto herää, kun onnettomuuksia kokee ihminen, joka ei niitä ansaitse, ja pelko, kun kokija on kaltaisemme ihminen. – – Hän ei ole poikkeuksellisen hyveellinen tai oikeudenmukainen, eikä joudu onnettomuuksiin pahuutensa tai kelvottomuutensa, vaan jonkin virheen takia.

Pelon ja myötätunnon herättäjänä parhaiten siis onnistuu tragedia, jonka päähenkilö on samastuttava ja jossa päähenkilö tekee erehdyksessä kohtalokkaan virheen.

Edellä tuli esille, kuinka antiikin ajan käsitys luonteesta eroaa nykyisestä käsityksestä – Antiikin Kreikassa tragedian hahmojen luonnetta ei pohdittu psykologisesti (Heinonen & Reitala 2012, 136). Miten Aristoteleen luonne-käsitettä olisi sitten oikea tapa käyttää Inceptionin kerronnan tarkastelussa? Inceptionissa psykologisuus on vahvasti esillä, sillä elokuvassa liikutaan ihmisten mielissä ja alitajunta on osa elokuvan juonta. Mielen ja alitajunnan lainalaisuudet ovat kuitenkin Inceptionissa erittäin säännönmukaisia. Koko Inceptionin diegeettisen maailman – todellisuuden, unien, mielen ja alitajunnan – säännöt esitellään katsojalle ja ne toimivat elokuvassa kuten mitkä tahansa lainalaisuudet vaikkapa fantasiaelokuvassa. Psykologisuus ei siis ole Inceptionissa kovinkaan psykologista, vaan Inceptionin psykologisuudella on selkeät, rationaaliset sääntönsä, jotka vievät juonta eteenpäin.

Olen vakuuttunut, että voin käyttää Aristoteleen luonne-käsitettä Inceptionin kerronnan tarkastelussa, mutta pidän mielessä käsitteen alkuperäisen kontekstin ja käsitteen eroavaisuuden nykyajan luonne-käsityksen kanssa. Tarkastelussani teen päätelmiä hahmojen luonteesta sen perusteella, miten hahmot toimivat ja käyttäytyvät sekä mitä hahmot puhuvat eli mitä ilmenee heidän ajatuskuluissaan. Olen tehnyt linjanvedon, että tarkastelen ainoastaan kolmen päähahmon: Cobbin, Malin ja Ariadnen luonnetta. Lisäksi voin tehdä muiden hahmojen luonteesta joitakin yksittäisiä havaintoja.

Uusimmassa Runousoppi-suomennoksessa tutkijat tuovat esille myös sen seikan, että antiikin ajan luonne-käsityksessä on paljolti kyse nimenomaan hahmon ”eettisestä luonteesta” eli siitä, kuinka moraalinen hahmo on (Korhonen, Kalle 2012, 90). Esimerkiksi

hahmon ”kunnollisuuden” eri asteet olivat Aristoteleella (2012, 197–198) tarkastelun kohteena edellä esittelemässäni luonteen ja juonen rakenteen analyysissä. Eettinen luonne liittyy kolmanteen mimesiksen kohteeseen eli *ajatuskulkuun tai päättelyyn* (Heinonen & Reitala 2012, 140).

Aristoteleen ajatuskululla tai päättelyllä (kreikaksi *dianoia*) on Runousopissa kaksi merkitystä. Toisaalla ajatuskululla/päättelyllä tarkoitetaan hahmon puheita, joissa tulee ilmi hänen ajatustapansa ja sitä kautta hänen eettinen luonteensa. (Kivimäki 2012, 241.) Näiden puheenvuorojen ajatuskuluissa voi ilmetä moraalisen luonteen lisäksi myös muita hahmon luonteeseen liittyviä ominaisuuksia, joskin Aristoteles kiinnittää huomion nimenomaan luonteen eettisiin ominaisuuksiin (Korhonen, Kalle 2012, 90–91). Toisaalla ajatuskululla/päättelyllä tarkoitetaan sitä, kuinka taidokkaasti hahmo puheessaan perustelee valintansa, tekemisensä ja näkemyksensä sekä herättää tunteita. Retoriset ominaisuudet ovat siis kyseessä toisessa ajatuskulun/päättelyn merkityksessä. (Heinonen & Reitala 2012, 139–142; Kivimäki 2012, 257.)

Tua Korhonen (2012, 368) pohtii ajatustuskulkua/päättelyä Aristoteleen *Retoriikka*-teoksen avulla ja päätyy ajatukseen, että on

varsin selvää, että *dianoia* tarkoittaa tragedian elementtinä erikoisesti niitä kohtia, joissa henkilö ”järkeilee” eli perustelee itselleen tai toiselle ratkaisujaan ja tekemisensä oikeutusta sekä vetoaa niiden avulla muihin. Kyse on siis päättelystä tai ajatuskulusta, joka tragediassa pitää tehdä näkyväksi.

Vaikuttaa siltä, että Korhosen pohdinnassa ajatuskulkuun kuuluvat kummatkin merkitykset: Ajatuskulussa ilmenee sekä hahmon eettinen luonne että puheen retoriset ominaisuudet.

Olen nyt esitellyt käsitteet, jotka ymmärrykseni mukaan nousevat esille uusimmasta Runousopin suomennoksesta mimesiksen kohteisiin sisältyvinä käsitteinä. Käsitteistä muodostuu seuraavanlainen kokonaisuus, käsiteapparaatti.

**juonen sopiva laajuus;**  
**metabasis;**  
**syiden ja seurausten ketju;**  
**juonen yhtenäisyys;**  
**yllätyksellinen tapahtuma;**  
**sattumalta tapahtuva yllättävä asia;**  
**apo mekhanes;**  
**suora ja taitteinen juoni;**  
**tunnistaminen; käänne; kärsimys;**  
**hamartia eli kohtalokas virhe;**  
**desis ja lysis eli tapahtumien solmiutuminen ja avautuminen;**  
**yksilopuinen ja kaksilopuinen juoni;**  
**luonne;**  
**ajatuskulku tai päättely**

Käsittekokonaisuus toimii tutkimukseni teoriana. Seuraavissa luvuissa 3–8 lähiluen Inceptionin kerronnan katkelma kerrallaan ja tarkastelen analyysivastauksiani Runousopin käsitteiden lävitse eli tulkitsen analyysivastauksia dramaturgian viitekehyksessä vastauksina päätutkimusongelmaani.



### 3 ELOKUVAN ALKU

#### 3.1 ALKU-UNESSA HYRRÄ AIHEUTTAA TUNNISTAMISEN

Inception alkaa kohtauksella, jossa raihmainen, noin 40-vuotias mies makaa aurinkoisessa säässä meren rannalla, voimakkaiden aaltojen huuhtoessa hänen ylitseen. Hän on päähenkilö Dom Cobb. Leikataan kuvaan, jossa pieni poika leikkii rannalla. Cobb nostaa katsettaan. Pienen pojan viereen juoksee myös pieni tyttö, joka kirkuu iloisesti. Syntyy vaikutelma, kuin Cobb näkisi nämä lapset rannalla. Väsyneen näköinen Cobb laskee päänsä takaisin rantahiekkaan. Leikataan kuvaan, jossa japanilaisen näköinen, aseistautunut mies tökkii aseensa piipulla rannalla makaavan Cobbin selkää ja huomaa aseensa Cobbin takin alla. Mies huutaa japaniksi jotain toiselle aseistautuneelle miehelle, joka seisoo rannalla kuin vartiossa, japanilaistyyllisen rakennuksen edessä.

Japanilaistyyllisessä, oranssinsävyisessä huoneessa, pitkän pöydän päässä istuu japanilaisen näköinen vanhus. Hänelle kerrotaan, että rannalta löytyi houraileva mies, joka oli kysynyt vanhusta nimeltä. Pöydälle lasketaan kaksi esinettä, jotka miehellä oli ollut mukanaan – ase sekä pieni metallinen hyrrä. Aluksi välinpitämättömältä vaikuttanut vanhus havahtuu siinä vaiheessa, kun hyrrä lasketaan hänen eteensä. Väsynyt Cobb raahataan sisälle huoneeseen ja hänelle annetaan ruokaa. Cobb ahmii ruokaa. Vanhus aloittaa keskustelun kysymällä Cobbilta: ”Tulitteko tappamaan minut?” ja hipaisee asetta. Cobb lopettaa ahmimisen. Vanhus ottaakin hyrrän käteensä, laittaa sen pyörimään ja jatkaa: ”Tiedän, mikä tämä on. Olen nähnyt tällaisen. Monia monia vuosia sitten. Se kuului miehelle, jonka tapasin hämärässä unessa. Hänellä oli mullistavia ajatuksia.” Cobb nostaa katseen kohti vanhusta.

Tässä alkukohtauksessa esiintyvät Cobb, Cobbin lapset, Saito sekä aseistautuneet vartijat. Kohtauksessa ollaan limbossa, syvimmissä mahdollisessa unessa, jossa aika kuluu todella hitaasti. Saitosta on tullut vanhus. Cobb ei ole vanhentunut, mutta näyttää väsyneeltä ja raihmaiselta. Lapset tulevat uneen Cobbin alitajunnasta. Aseistautuneet miehet ovat Saiton alitajunnan heijastuksia. Limbo on rakentamatonta unitilaa, jossa ei ole aluksi mitään, paitsi se, mitä sinne on siellä mahdollisesti aikaisemmin ollut henkilö sinne rakentanut,

henkilö jonka kanssa limbo-unen jakaa. Tässä tapauksessa Cobb ja Saito ovat limbossa, josta löytyy siellä aikaisemmin olleiden Cobbin ja Malin rakentaman maailman rauniot sekä todennäköisesti Saiton itsensä rakentama paikka, japanilaistyylinen rakennus. Voidaan siis sanoa, että tämän limbon arkkitehtejä ovat Mal, Cobb ja Saito. Vaikea sanoa kumpi miehistä, Saito vai Cobb, on unen näkijä ja kumpi on kohde. Ehkäpä limbossa ei ole tiettyä unen näkijää ja kohdetta, sillä kaikki voivat rakentaa siellä. Limbo ei ole yhden henkilön hallinnassa, vaan kaikkien siellä olevien.

Kun hyrrä lasketaan vanhukseksi muuttuneen Saiton eteen, hän havahtuu. Hyrrä toimii *syynä sille seuraukselle*, että Cobb raahataan huoneeseen. Vanhus kun on aluksi aseena nähtyään välinpitämätön, mutta hyrrän nähdessään hän havahtuu. Hyrrä toimii tässä kohtauksessa *tunnistamisen* välineenä. Hyrrä herättää Saiton mielessä muiston ja hän saa aavistuksen tai ehkä jopa varmistuksen siitä, että hän on unessa. Saiton *ajatuskulku* ilmenee hänen puhuessa ”tappamisesta” ja ”hämärästä unesta”. Puheenvuoro ei tosin kerro katsojalle vielä paljoakaan, mutta koko fabulaa ajatellen Saiton puheenvuorosta ilmenee, että hän muistaa olevansa mahdollisesti unessa. Kun Saito laittaa hyrrän pyörimään, se pyörii tasaisesti. Hyrrän tasainen, ikuisesti jatkuva pyörintä on merkki siitä, että ollaan unessa. Tässä vaiheessa ei kuitenkaan näytetä kuinka kauan hyrrä pyörii, vaan leikataan toiseen kohtaukseen. Saiton *ajatuskulusta* ei ilmene tässä lyhyessä katkelmassa hänen luonteensa. Myöskään Cobbin luonne ei tule esille.

Tämä alku-uni, joka fabulassa sijoittuu loppuvaiheisiin herättää ensinäkemältä paljon kysymyksiä, eikä anna tässä vaiheessa, *sjuzhetin* tasolla vastauksia. Koko fabulan näkökulmasta tarkasteltuna vaikuttaa siltä, että Saito ja Cobb vuosikausia limbossa harhailleena ovat molemmat kadottaneet varmuuden siitä, mikä on todellisuus. Saito kokee olleensa limbossa vuosikymmeniä, mikä ilmenee siinä, että hän on muuttunut vanhukseksi. Cobb on raihnainen, mutta ei juurikaan vanhentunut. Tämä kaiketi edustaa sitä, että Cobb on säilyttänyt pidempään mielessään sen tosiasian, että he ovat unessa. Tässä vaiheessa kumpikin miehistä kuitenkin näyttää unohtaneen totuuden. Pöydällä pyörivä hyrrä saa aikaan *tunnistamisen* ja miehet muistavat olevansa unessa. Alku-unen tilanne jätetään kuitenkin tässä vaiheessa kesken, kun kohtauksesta leikataan fabulan keskivaiheille, aikaan

jossa Mal on jo kuollut ja Cobb elää maanpaossa syytettynä vaimonsa murhasta. Elokuvan loppuvaiheessa palataan tähän alku-uneen.

## **3.2 EPÄONNISTUNUT KEIKKA ESITTELEE INCEPTIONIN SÄÄNNÖT**

### **3.2.1 Katkelman lähiluku**

Alku-unesta leikataan kohtaukseen, jossa ollaan samassa oranssinsävyisessä huoneessa. Keski-ikäinen japanilaismies, Saito, istuu pöydän päässä ja aterioi. Huoneessa ovat myös tyylikkäästi pukeutuneet Cobb ja nuori mies, Arthur. Cobb ja Arthur kertovat Saitolle mielen louhinnasta, uniin tunkeutumisesta, jossa ajatuksia varastetaan alitajunnasta. Cobb tarjoaa Saitolle koulutusta, jonka avulla Cobb opettaisi Saiton alitajunnan puolustautumaan mielen louhintaa vastaan. Jotta se onnistuisi, Saiton täytyisi avautua Cobbille täysin ja kertoa kaikki salaisuudet. Saito lupaa harkita tarjousta ja poistuu huoneesta. Arthur vilkaisee Cobbia ja sanoo: ”Hän tietää.” Huoneen katto alkaa värähdellä. Arthur jatkaa: ”Mitä tuolla ylhäällä tapahtuu?” Cobb vilkaisee kelloaan. Kellon viisari käy aluksi hitaasti, kunnes alkaa käydä paljon nopeammin.

Leikataan kuvaan, jossa mellakoiva väkijoukko juoksee kadulla eteenpäin. Ollaan levottomassa kaupungissa, räjäisessä asunnossa. Nuori mies Nash tarkkailee ikkunasta lähestyvää mellakkajoukkoa. Kadulla räjähtelee. Asunnossa nukkuvat Cobb, Saito ja Arthur. Jokaisen nukkujan ranteessa on kiinni lääkekanyyli. Hermostuneen oloinen Nash käy jokaisen nukkujan luona ja tarkistaa heidän ranteissaan olevat kanyylit kuin tarkastaen ovatko he yhä unessa. Nash katsoo Cobbin rannekelloa. Viisari lyö aluksi nopeasti kunnes alkaa lyödä hitaammin. Kadulla räjähtää.

Leikataan takaisin japanilaistyyllisen rakennuksen terassille, jossa tärisee ja värähtelee. Terassilla on myös muita henkilöitä viettämässä iltaa. Kattotiilet tipahtelevat. Cobb ja Arthur kävelevät terassilla ja keskustelevat. Arthur sanoo: ”Saito tietää. Hän leikkii kanssamme.” Cobbin mielestä se ei haittaa. Hän vakuuttaa Arthurille saavansa tiedot kassakaapista. Arthur huomaa jotain kauempana ja kysyy Cobbilta: ”Mitä hän täällä

tekee?” Cobb vilkaisee taakseen ja lupaa hoitaa asian. Cobb kävelee naisen luo ja kysyy : ”Mal, mitä sinä teet täällä?” ”Ajattelin, että saattaisit kaivata minua”, Mal vastaa. He keskustelevat hetken kaipaamisesta ja luottamisesta ja jatkavat keskustelua rakennuksen sisällä. Cobb pyytää Malia istumaan nojatuoliin ja sitoo tuolin jalkaan köyden. Cobb laskeutuu ikkunasta köyden varassa. Mal nousee nojatuolista välinpitämätön ilme kasvoillaan, jolloin köyden varassa roikkuva Cobb tipahtaa holtittomasti alas talon seinämää pitkin. Cobb kiipeää ikkunasta sisään, löytää tiensä oranssinsävyiseen huoneeseen ja avaa kassakaapin. Huoneessa on hämärää. Cobb ottaa kassakaapista kirjekuoren ja laittaa tilalle toisen, samannäköisen kirjekuoren.

Yllättäen valot syttyvät, ja Saito ja Mal tulevat huoneeseen mukanaan Arthur, jota kaksi vartijaa pitävät kiinni. Mal uhkaa Cobbia aseella ja käskee häntä laskemaan aseensa. Mal osoittaa aseensa kohti Arthuria, jolloin Cobb laskee aseensa pöydälle. Saito vaatii Cobbia antamaan kirjekuoren. Cobb kysyy Saitolta: ”Kertoiko hän teille? Vai oletteko tiennyt koko ajan?” ”Että tulitte varastamaan minulta vai että tämä on oikeasti unta?” Saito vastaa. Saito jatkaa haluavansa tietää Cobbin ja Arthurin toimeksiantajan nimen.

Mal uhkaa Arthuria aseella. Cobb muistuttaa Malille, että koska olemme unessa, Arthuria on turha uhkailla. Mal vastaa: ”Riippuu siitä, millä uhkailee. Jos hänet tappaa, hän vain herää. Mutta tuska...” Mal ampuu Arthuria jalkaan ja jatkaa: ”Tuska on mielessä. Sisustuksesta päätellen taidamme olla sinun mielessäsi, Arthur.” Arthur huutaa kivusta. Mal uhkaa ampua Arthuria uudelleen, jolloin Cobb kurottautuu kohti asettaan ja ampuu Arthuria kuolettavasti otsaan. Leikataan kuvaan, jossa Arthurin silmät avautuvat eri paikassa. Välittömästi leikataan takaisin oranssinsävyiseen huoneeseen, kuvaan, jossa otsaan luodin saanut Arthur makaa kuolleen lattialla. Huoneen katto alkaa romahtaa. Leikataan takaisin paikkaan, jossa Arthur on herännyt, rähjäiseen asuntoon. Seuraavien minuuttien aikana elokuvassa liikutaan nopeaan tahtiin kahden eri unen välillä ja näytetään niiden väliset syyt ja seuraukset. Alemman eli syvemmän unen miljöö on japanilaistyylinen rakennus ja ylemmässä unessa ollaan rähjäisessä asunnossa, levottomassa kaupungissa.

Rähjäisessä asunnossa Arthur sanoo hermostuneelle Nashille yrittävänsä pitää Saiton vielä unessa, sillä he ovat melkein valmiita. Leikataan takaisin alempaan uneen, jossa rakennus

romahtaa pala palalta. Rakennus ja koko ympäröivä tila ovat unta, jonka varsinainen unennäkijä on Arthur. Olisi loogista, että uni romahtaa juuri sen takia, että Arthur on poistunut tästä unesta. Unen romahtamisen syytä ei kuitenkaan kerrota katkelmassa. Cobb pakenee huoneesta portaikkoon, jossa seinät ja katto rapistuvat uhkaavasti. Lukuisat vartijat yrittävät ampuu Cobbin. Cobb ampuu vartijoita kohti ja juoksee pakoon. Saito avaa kirjekuoren ja huomaa sen olevan väärä kirjekuori. Cobbilla on oikea kirjekuori, joka pitää sisällään Saiton salaisuudet. Cobb avaa kiireesti kirjekuoren ja alkaa lukea sisällä olevia sivuja. Vartijat ampuvat häntä kohti ja Cobb joutuu jatkamaan pakenemista.

Leikataan ylempään uneen, jossa Arthur yrittää pitää Saiton vielä unessa säätämällä laitetta, jonka kautta Saito on nukutettu. Arthur tajuaa, ettei hän onnistu ja kääntää Nashia herättämään Cobbin. Nash läimäyttää nukkuvaan Cobbia poskelle herättääkseen hänet. Leikataan alempaan uneen, jossa läimäyksen vaikutuksesta Cobb lennähtää portaikossa alas. Iso puuparru romahtaa Saiton päälle ja hän kuolee. Leikataan ylempään uneen. Nash ei saa Cobbia hereille. Leikataan alempaan uneen, jossa Cobb yrittää lukea kirjekuoren sisältöä, mutta yhden sivun teksti on osittain mustattu eikä tekstiä pysty lukemaan. Olisi loogista, että tekstin mustatut kohdat merkitsisivät Saiton salaisuuksia, joita Cobb ei ehtinyt lukea ennen Saiton kuolemista. Tällä logiikalla Saiton mielen salaisuudet olisivat kadonneet eli kirjekuoren tekstit olisivat muuttuneet mustiksi sillä hetkellä, kun Saiton mieli poistuu unesta. Myöhemmin kuitenkin selviää, että mustissa tekstiriveissä ei ole kyse tästä, vaan Saito on alunperinkin piilottanut osan salaisuuksistaan. Mustat tekstirivit merkitsevät näitä piilotettuja tietoja.

Ylemmässä unessa Arthur kääntää Nashia antamaan Cobbille potkun – tiputtamaan hänet vettä täynnä olevaan kylpyammeeseen. Arthur ei huomaa, että Saito on herännyt. Saito uhkaa Arthuria aseella. Nash kaataa Cobbin kylpyammeeseen. Leikataan alempaan uneen, jossa Cobb seisoo autiossa portaikossa. Vartijoita ei enää ole, sillä Saito ei enää ole tässä unessa ja vartijat olivat Saiton alitajunnan tuotteita, jotka hävisivät Saiton herättyä. Vesimassat iskeytyvät ikkunoiden läpi portaikkoon ja kastelevat Cobbin. Cobb herää ylemmässä unessa kylpyammeesta. Tässä vaiheessa kaikki siis ovat ylemmässä unessa, räjäisessä asunnossa. Saito on ainut, joka ei tiedä että he ovat yhä unessa. Cobbin herättyä

kylpyammeesta seuraa lyhyt taistelu, jossa Saito uhkaa aseella, mutta Cobb ja Nash saavat taltutettua hänet. Kadulla mellakoiva joukko lähestyy.

Seuraavassa kuvassa tilanne on rauhoittunut. Cobb keskustelee Saiton kanssa samaisessa asunnossa. Arthur tarkkailee tilannetta ja vilkuilee ulos ikkunasta lähestyvää mellakkajoukkoa. Cobb toteaa Saitolle, että Saito oli nähtävästi valmistautunut tiedonlouhintayritykseen; Cobbin ryhmä onnistui louhimaan Saiton mielestä kaikki tiedot, jotka oli mahdollista louhia, mutta Saito oli piilottanut osan tärkeistä tiedoista. Tulkitsen, että mustatut tekstirivit merkitsivät näitä piilotettuja tietoja. Cobb ihmettelee, miksi Saito päästi heidät näinkin lähelle, vaikka tiesi heidän aikeensa. Saito vastaa, että kyseessä oli testi, jossa Cobbin ryhmä epäonnistui. Saito ei halua kertoa enempää tarkoituksiperistään.

Nash vilkaisee ulos. Leikataan kuvaan, jossa Nash nukkuu toisessa paikassa, junassa. Hänen vieressään nukkuu Arthur. Tämä paikka on todellisuus. Vaunussa on hereillä teini-ikäinen poika, joka vilkaisee kelloa. Kellon viisarit käyvät nopeasti. Hän ottaa laukusta kuulokkeet ja laittaa ne Nashin korville. Hän ottaa esille harmaan salkun ja avaa sen. Salkku on samanlainen kuin aiemmin räjäisessä asunnossa nähty laukku, johon nukkujat oli kytketty lääkekanyyleiden avulla. Vaunussa näyttää nukkuvan myös kaksi muuta henkilöä, mutta heitä ei näydetä tunnistettavasti. Poika katsoo laukun sisällä olevaa ajastinta, jonka sekunnit vähenevät koko ajan. Kun ajastimessa on jäljellä noin kaksikymmentä sekuntia, hän laittaa musiikkilaitteen päälle. Alkaa soida Edith Piafin kappale *Non, je ne regrette rien*. Leikataan takaisin räjäiseen asuntoon, jossa Nash havahtuu musiikkiin. Hän nostaa katseen kohti Arthuria merkitsevästi. Arthur näyttää siltä, että ymmärtää mistä on kyse. Arthur ei näytä olevan mielissään. Arthur myös huomaa, että mellakkajoukko on jo asunnon alapuolella ja näyttää Cobbille, että nyt pitää kiirehtiä. Cobb paiskaa Saiton lattialle, uhkaa häntä aseella ja vaatii saada tietää salaiset tiedot. Saito makaa maton päällä ja alkaa nauraa. Hän sanoo: ”Olen aina inhonnut tätä mattoa. Sen tahroista ja kulumista ei voi erehtyä. Mutta se on kudottu villasta. Juuri nyt minä makaan polyesterin päällä. En siis makaa matollani asunnossani. Olette maineenne veroinen, herra Cobb. Minä näen yhä unta.”

Leikataan junaan, jossa ajastimen aika loppuu ja Arthur herää. Leikataan takaisin räjäiseen asuntoon, jossa Cobb huomaa, että Arthur on kadonnut. Leikataan takaisin junaan. Nähdään, että kaksi muuta vaunussa nukkuja ovat Saito ja Cobb. Leikataan takaisin räjäiseen asuntoon. ”Uni unen sisällä. Vaikuttavaa. Mutta minun unessani pelataan minun säännöilläni”, Saito sanoo. ”Niin, mutta herra Saito...” Nash aloittaa. ”Emme ole unessanne”, Cobb jatkaa. ”Vaan minun unessani”, Nash täydentää lauseen. Samalla mellakkajoukko ryntää sisälle huoneeseen ja hyökkää Nashin kimppuun. Leikataan junanvaunuun, jossa Cobb herää. Leikataan takaisin räjäiseen asuntoon, jossa Saito katsoo ihmeissään tilannetta, jossa mellakkajoukko on Nashin kimpussa. Joukko kuristaa Nashin hengiltä. Leikataan takaisin junanvaunuun, jossa Nash herää. Seuraa lyhyt kinastelu, jossa Arthur valittaa Nashille, kuinka hän pilasi kaiken maton takia, vaikka hän oli unen arkkitehti. Arthur myös huomauttaa Cobbille Malin ilmestymisestä uneen. Cobb sanoo kaiken olevan hallinnassa. Cobbin kommentti ei vakuuta Arthuria. Cobb ottaa Saitolta lääkekanyylin pois ranteesta ja sanoo jäävänsä pois junasta. ”En pidä junista. Kuunnelkaa. Jokainen on nyt omillaan”, Cobb sanoo, heittää rahatukon pojalle ja poistuu vaunusta. Hetken päästä Saito herää vaunusta, jossa on paikalla enää teini-ikäinen poika lukemassa lehteä. Saito katsoo rannettaan, josta on juuri poistettu kanyyli ja hymyilee.

### **3.2.2 Kerronta luo diegeettisen maailman näyttämällä syitä ja seurauksia, tunnistamisia, käännteitä, kärsimystä, ajatuskulkuja ja ei-diegeettisiä vihjeitä**

Tässä epäonnistuneesta keikasta kertovassa katkelmassa, joka alkaa Saiton, Cobbin ja Arthurin keskustelusta oranssinsävyisessä huoneessa ja päättyy Saiton hymyyn junanvaunussa, liikutaan kahdessa unitasossa sekä todellisuudessa. Katkelma on eksposition kannalta tärkeä. Katkelmassa esitellään katsojalle paljon oleellisia tietoja Inceptionin diegeettisestä maailmasta eli elokuvan fiktiivisen maailman sisäisistä lainalaisuuksista. Alussa Cobb ja Arthur kertovat unien louhinnasta ja siitä että he ovat alan ammattilaisia. Läpi katkelman kerronnassa ilmenee monia jaetun unen sääntöjä: unessa voidaan nukahtaa vielä syvempään uneen; unesta herätään kuolemalla tai jonkinlaisen potkun avulla; unien välillä on vuorovaikutteisuutta; tuska tuntuu unessa yhtä todelta kuin todellisuudessa; uni on aina jonkun henkilön oma uni; joku on unen arkkitehti. Säännöt ilmenevät katkelman kerronnassa syissä ja seurauksissa, tunnistamisissa, käännteissä,

kärsimyksessä, ajatuskuluissa ja ei-diegeettisissä vihjeissä. Sääntöjen yksityiskohdat kerrotaan vasta myöhemmissä katkelmissa, mutta tässä katkelmassa suuri osa säännöistä esitellään toiminnassa. Hahmojen kannalta katsoja saa katkelmassa eniten tietoa Malista. Hänen väkivaltainen ja sensuelli käytöksensä kertoo, että tämä nainen ei ole kuka tahansa: hänellä on tärkeä rooli elokuvassa.

Inceptionin diegeettiseen maailmaan kuuluu, että jaetussa unessa yksi henkilö joko rakentaa unta paraikaa tai on yleensä rakentanut unen etukäteen. Rakentajaa kutsutaan arkkitehdiksi. Uni on myös aina jonkun näkemä uni, jolloin muut ovat unessa ikään kuin vieraina. Arkkitehdin ja unen näkijän ei tarvitse olla sama henkilö. On mahdollista, että arkkitehti on rakentanut unen ja unen näkijä on toinen henkilö. Tällöin arkkitehti opettaa unen rakenteet unen näkijälle etukäteen.

Tässä katkelmassa unen arkkitehti ja unen näkijä ovat sama henkilö. Syvempi, toisen tason uni, joka tapahtuu japanilaistyyllisessä rakennuksessa, on Arthurin rakentama uni ja Arthur on myös unen näkijä. Kun Arthur ammutaan tässä unessa, hän herää ensimmäisen tason unessa, räjäisessä asunnossa. Kuten jo lähiluvussa toin esille, arvelen että Arthurin poistuminen toisen tason unesta aiheuttaa sen, että uni alkaa romahtaa. Arthurin kuoltua unen rakenteet eli rakennuksen osat alkavat romuttua ja minä hetkenä hyvänsä muutkin uneksijat heräävät. Tässä tapauksessa Saito herää ensimmäisen tason uneen siten, että toisen tason unessa romahtava puuparru tippuu hänen niskaansa ja hän kuolee. Cobb taas herää siten, että hänet herätetään ylemmästä unesta käsin: Cobb herää potkun avulla eli kaatumalla kylpyammeeseen ensimmäisen tason unessa. Potku on tippumisen tai kaatumisen tunne, joka Inceptionin diegeettisen maailman mukaan herättää unesta.

Näissä ensimmäisen ja toisen tason unissa Saito on unen kohde, jolta yritetään louhia tietoa. Arthur on rakentanut toisen tason uneen kassakaapin, jonne unen kohde luonnollisesti piilottaa salaisuutensa. Cobbin tavoite on päästä varastamaan kassakaapista Saiton alitajunnan salaiset tiedot. Unen louhimisen lainalaisuuksiin kuuluu myös se, että unen kohde tuo uneen alitajuntansa heijastuksia. Nämä heijastukset yrittävät suojella unen kohdetta ja hänen alitajuntansa salaisuuksia. Japanilaistyyllisessä rakennuksessa vartijat ovat Saiton alitajunnan heijastuksia. Vartijat suojelevat Saitoa Cobbia vastaan. Muut



rakennuksessa iltaa viettävät henkilöt ovat myös Saiton alitajunnan heijastuksia. Unen kohde täyttää tilan henkilöillä.

Myös muut kuin kohde saattavat tuoda uneen jotain omasta alitajunnastaan. Tässä katkelmassa, toisen tason unessa Mal on tullut uneen Cobbin alitajunnasta. Tämä alitajunnan tuote ei ole hallittavissa. Cobb tuntee syyllisyyttä Malin kuolemasta ja se heijastuu hänen uniinsa siten, että Mal ilmestyy uniin pahantekijänä, joka hankaloittaa Cobbin työtä. Mal saattaa esimerkiksi paljastaa unen kohteelle Cobbin aiheet. Cobbin syyllisyyden tunne on niin voimakas, että hän joutuu jaetuissa unissa vastakkain oman alitajuntansa kanssa. Kohtauksessa, jossa Saito ja Mal yllättävät Cobbin kassakaapilta, Cobb kysyy Saitolta: ”Kertoiko hän teille? Vai oletteko tiennyt koko ajan?” Cobb ei siis voi luottaa omaan alitajuntaansa.

Aristoteleen (2012, 193–194) mukaan tapahtuma, joka tapahtuu yllättäen, mutta jonka tapahtumiselle on olemassa syy, herättää pelkoa ja myötätuntoa. Nykyelokuvan katsoja ei välttämättä ole kovin yllätynyt, kun Saito ja Mal yllättävät Cobbin kassakaapilta, mutta elokuvan kerronnassa tapahtuma on yllättävä. Tapahtuma on myös seurausta muista tapahtumista, jos oletetaan Malin kertoneen Saitolle Cobbin aikeista. Nimittäin fabulan alkupuoliskolla tapahtuneet asiat ovat johtaneet Cobbin tuntemaan syyllisyyteen, ja syyllisyyden tunne on johtanut siihen, että hänen alitajuntansa rankaisee häntä tuomalla uniin työtä häiritsevän Malin. Menneisyyden tapahtumat ovat siis syy sille, että alitajunnan Mal lyöttäytyy yhteen Saiton kanssa. Katsoja ei tosin voi vielä tässä vaiheessa elokuvaa ymmärtää tätä syy ja seuraus -ketjua. Onkin hankala sanoa, onko tämä yllättävä tapahtuma Runousopin ajatuksen mukainen. Inceptionissa fabula hahmottuu kokonaan vasta aivan elokuvan loppuvaiheessa. Syyllisyyden syyt kerrotaan kokonaan vasta lopussa ja vasta silloin alitajunnan Malin voiman lähde paljastuu. Jos ajatellaan, että elokuva katsotaan kerran alusta loppuun, niin siinä tapauksessa yllätys ei ole Runousopin mukainen, koska katsoja ei voi ensimmäistä kertaa elokuvaa katsoessaan tietää näistä menneisyyden tapahtumista eikä voi hahmottaa syy ja seuraus -suhdetta.

Katkelmassa *syiden ja seurausten ketjut* toimivat uskottavasti miljöön tasolla sekä henkilöiden toiminnassa. Kahden unen sekä todellisuuden välisiä syitä ja seurauksia

tuodaan esille useaan kertaan. Katkelman alkupuolella, ensimmäisen tason unessa kadulla räjähtelee, mikä ilmenee toisen tason unessa värähtelynä oranssinsävyisen huoneen kattokoristeissa ja terassin kattotiilien tipahteluna. Kun ensimmäisen tason unessa Nash läimäyttää Cobbia poskelle, Cobb lennähtää toisen tason unessa sen vaikutuksesta portaikossa alas. Kun Cobb ensimmäisen tason unessa kaadetaan vedellä täytettiin kylpyammeeseen, sen seurauksena vesimassat iskeytyvät toisen tason unessa läpi ikkunoiden portaikkoon. Kun todellisuudessa Nash saa kuulokkeet korvilleen, musiikki soi läpi unen ja hän kuulee sen unessa. Myös kuolemat ja unen näkijän tai muun uneksijan poistuminen unesta aiheuttavat aina jotakin. Unen miljöössä tapahtuvat tapahtumat vaikuttavat toisen unen miljööseen ja henkilöiden teot, aistimukset ja kuolemat aiheuttavat seurauksia toisille unitasoille sekä todellisuuteen.

Eri unitasojen sekä todellisuuden välillä on siis syy ja seuraus -suhde, joka ilmenee erilaisina tapahtumina. Jotkut syiden aiheuttamista seurauksista ovat kuitenkin juonen kannalta merkityksettömiä. Kattokoristeiden värähtely oranssinsävyisessä huoneessa sekä kattotiilien tipahtelu terassilla ovat seurausta ensimmäisellä unitasolla tapahtuvista räjähdyksistä. Cobbin lennähtäminen portaikossa tapahtuu, kun Nash läimäyttää häntä poskelle ylemmässä unessa. Nämä ovat kiinnostavia seurauksia, lyhyitä tapahtumia, mutta ne eivät vie juonta eteenpäin, ne eivät ole syitä seuraavalle seuraukselle. Aristotelesta tulkiten nämä tapahtumat voisi määrittellä ylimääräiseksi ja turhaksi, mutta elokuvataiteen kontekstissa niillä on perusteltu syy olla osa kerrontaa. Nämä yksityiskohdat esittelevät katsojalle Inceptionin diegeettistä maailmaa, sen sisäisiä sääntöjä, jotka katsojan on opittava tuntemaan, jotta hän ymmärtää Inceptionin juonen.

Katkelmassa useimmat unien välisistä seurauksista ovat kuitenkin juonenkin kannalta merkityksellisiä. Arthurin ja Saiton kuolemat kuljettavat juonta eteenpäin: Arthurin kuolema romahduttaa unen ja Saiton kuolema herättää hänet unesta. Tapahtumat sysäävät seuraavia tapahtumia liikkeelle. Arthurin ja Saiton kuolemat ovat tapahtumina Aristoteleen tarkoittamia *syitä ja seurauksia*. Niillä on perustavanlaatuiset tehtävänsä tapahtumien ketjussa (Aristoteles 2012, 191–192).

Katkelman tarkastelu tuo ilmi, että Aristoteleen oppi syistä ja seurauksista ja juonen yhtenäisyydestä ei sanatarkasti tarkastellen toimi elokuvakerronnan analyysissä. Juonen kulun kannalta merkityksettömät tapahtumat voivat olla elokuvan fiktiivisen maailman lainalaisuuksien ymmärtämisen kannalta oleellisia yksityiskohtia, joilla on perusteltu syy olla mukana kerronnassa, vaikka ne eivät veisikään juonta eteenpäin.

Inceptionissa on paljon *käänteitä*. Usein käännettä edeltää *tunnistaminen* ja monesti kohtaukseen liittyy myös kolmas Aristoteleen juonen osatekijä: *kärsimys*. Tunnistamisten ja käänteiden seuraukset ovat Inceptionissa vaihtelevia vaikutukseltaan. Osa käänteistä muuttaa kohtauksen suunnan ja osa käänteistä muuttaa koko elokuvan juonen suunnan. Elokuvan ensimmäisessä katkelmassa, kun vanhentunut Saito näkee hyrrän, tapahtuu tunnistaminen ja sen jälkeen käänne: Cobb raahataan huoneeseen. Tällaisia pieneköjä käänteitä tapahtuu Inceptionin kerronnassa jatkuvasti. Ensimmäinen dramatiikaltaan voimakas käänne tapahtuu, kun Saito ja Mal yllättävät Cobbin kassakaapilta. Tähän saakka tilanne on ollut jännittynyt, mutta Cobbin hallinnassa. Kun Cobb yllätetään, tilanne ei ole enää hänen hallinnassaan ja tapahtumien suunta muuttuu.

Kun Mal ampuu Arthuria jalkaan, syntyy *kärsimys*. Mal korostaa kivun voimaa sanomalla: ”Tuska on mielessä.” Tässä kohtauksessa liikutaan Aristoteleen ihanteiden jäljillä. Aristoteles (2012, 200) kehottaa runoilijoita kirjoittamaan juonia, joissa henkilölle kärsimystä aiheuttaa hänen läheisensä. Kun kärsimystä aiheuttaa vihollisen tai tuntemattoman sijaan läheinen, syntyy voimakas myötätunto. Arthur on jollain tapaa Malille läheinen. Kun elokuvan näkee ensimmäisen kerran, heidän välillään ollutta ystävyyssuhdetta ei voi vielä tässä vaiheessa tietää, mutta edeltävien kohtausten perusteella katsojalle on selvää, että he tuntevat toisensa jollakin tapaa. Myöhemmin elokuvassa Arthur sanoo Ariadnelle Malin olleen ihastuttava. Tästä voi päätellä, että Arthurin ja Malin välillä oli jonkinlainen ystävyyssuhde. Vaikka tässä kohtauksessa kyseessä on alitajunnan luoma Mal eikä todellinen Mal, tuttua henkilöä ilmentävän hahmon aiheuttama kärsimys on tehokkaampi myötätunnon herättäjä, kuin satunnaisen vartijan ampuma laukaus.

Aristoteles (2012, 188) tarkoittaa *luonteilla* ”piirteitä, joiden perusteella sanomme toimijoiden olevan tietynlaisia”. Tragedian hahmojen luonteenpiirteet tulevat esille

toiminnassa – teot määrittelevät luonteen (Heinonen & Reitala 2012, 136). Antiikin ajan luonne-käsityksessä on paljolti kyse hahmon ”eettisestä luonteesta” eli siitä, kuinka moraalinen hahmo on (Korhonen, Kalle 2012, 90). Hahmon puheissa tulee ilmi hänen *ajatuskulkunsa* ja sitä kautta hänen eettinen luonteensa (Kivimäki 2012, 241). Katkelmassa esitellään katsojalle Inceptionin keskeinen hahmo – Cobbin alitajunnan Mal. Malin *luonne* näyttäytyy hänen tekojensa ja hänen *ajatuskulkunsa* kautta. Malin välinpitämätön ja ilkikurinen luonne ilmenee ensimmäisen kerran, kun Mal nousee nojatuolilta ja Cobb tippuu tämän seurauksena köyden varassa pitkin rakennuksen seinää. Tämän jälkeen Malin luonne tulee esille, kun hän yllättää Cobbin kassakaapilta ja uhkaa häntä aseella. Malin väkivaltainen ja pahantahtoinen luonne näyttäytyy sekä tekojen että ajatuskulun kautta, kun Mal ampuu ensin Arthuria jalkaan ja sen jälkeen ylväästi kertoo: ”Tuska on mielessä.” Tämän jälkeen katsoja tietää, millainen on Malin eettinen luonne. Cobbin luonne ei tule vielä vahvasti esille tässä katkelmassa. Cobbin eettinen hyvyys kuitenkin näyttäytyy, kun hän estää Malin aiheuttamasta Arthurille enempää kipua. Juuri sen enempää Cobbin luonne ei ilmene vielä tässä katkelmassa.

Aristoteles (2012, 195) määrittelee *tunnistamisen* tilanteeksi, jossa hahmolle paljastuu jokin asia. Voimakkaimmin myötätuntoa ja pelkoa herättää tunnistaminen, jonka yhteydessä tapahtuu myös käänne. Ensimmäisen tason unessa, räjäjäisessä asunnossa, tapahtuu tunnistaminen ja käänne, kun Saito paiskataan polyesterimatolle. Matto toimii tunnistamisen välineenä: polyesterimateriaali paljastaa Saitolle, että ollaan lavastetussa asunnossa – siis unessa. Tässä on kyseessä Aristoteleen (2012, 205) neljäs tunnistamistyyppi: päättelyn kautta ilmenevä tunnistaminen, jossa yksi asia todistaa toisen asian tilan. Tajuttuaan olevansa unessa Saito alkaa nauraa ja tässä vaiheessa Cobbin aseella uhkailu menettää merkityksensä ja tapahtumien suunta vaihtuu. Mellakkajoukko ryntää huoneeseen ja hyökkää Nashin kimppuun. Saito on unen kohde, joten tämän mellakkajoukon jäsenet ovat Saiton alitajunnan heijastuksia, jotka suojevat Saitoa unen näkijältä eli Nashilta. Joukko kuristaa Nashin hengiltä, jonka seurauksena Nash herää todellisuudessa. Katkelman lopussa tapahtuu tunnistaminen, kun Saito herää todellisuudessa, junanvaunussa. Ensi hämmennyksensä jälkeen Saito koskettaa rannettaan ja alkaa hymyillä. Saito tuntee tai näkee jonkin merkin ranteessaan ja saa varmistuksen siitä, että hänet todella juuri nukutettiin lääkekanyylin avulla.

Kellojen tikittävät viisarit toimivat katkelmassa sekä Inceptionin muissakin katkelmissa merkkinä katsojalle siitä, siirrytäänkö seuraavaksi nopeampaan vai hitaampaan aikakäsitykseen eli leikataanko kerronnassa ylempään vai alempaan uneen. Kun Cobb ja Arthur kävelevät terassilla ja kattotiilet tipahtelevat, Arthur kysyy: ”Mitä tuolla ylhäällä tapahtuu?” Cobb vilkaisee kelloaan. Kellon viisari käy aluksi hitaasti, kunnes alkaa tikittää nopeammin. Viisarin käynnin nopeutuminen on ei-diegeettistä. Elokuvan diegeettisessä maailmassa rannekello ei ala katseen voimasta yhtäkkiä käydä nopeammin, vaan viisarin käynnin nopeutuminen on ei-diegeettinen vihje katsojalle siitä, että nyt siirrytään eri aikakokemukseen – eri uneen.

Viisarien ei-diegeettiset vihjeet toimivat säännönmukaisesti läpi Inceptionin kerronnan. Viisarin tahdin *nopeutuminen* viittaa siihen, että seuraavaksi siirrytään ylempään, pinnallisempaan uneen. Viisarin tahdin *hidastuminen* on merkkinä siitä, että seuraavaksi siirrytään alempaan, syvempään uneen. Mielenkiintoista, että ohjaaja-käsikirjoittaja Christopher Nolan on valinnut viisarin hidastumisen ja nopeutumisen merkityksen näin päin. Inceptionin maailmassahan syvemmissä unessa on enemmän aikaa tehdä asioita, kuin pinnallisemmassa unessa. Näin ollen syvemmissä unessa on myös enemmän sekunteja aikaa tehdä asioita, kuin pinnallisemmassa unessa. Sekuntiviisaria käytetään kuitenkin ei-diegeettisenä vihjeenä juuri toisinpäin: syvempää unta merkitään hidastuvilla sekunteilla, aivan kuin sekunteja olisi unessa vähemmän, vaikka sekunteja on syvemmissä unessa nimenomaan enemmän. Pinnallisempaa unta taas merkitään nopeutuvilla sekunteilla, kuin sekunteja olisi enemmän, vaikka pinnallisemmassa unessa sekunteja eli aikaa on käytettävissä vähemmän.

Ehkä näin päin toimivaan ei-diegeettiseen vihjeeseen on päädytty sen takia, että on koettu, että kaikesta epäloogisuudesta huolimatta katsojan on ehkä helpompi ymmärtää elokuvakerronnassa, että nopeutuva sekuntiviisari viittaa lyhyeen hetkeen ja hitaasti liikkuva sekuntiviisari viittaa pitempään aikajaksoon.

### 3.3 SAITON EHDOTUS TAITTAA METABASIKSEN

Seuraava katkelma, jossa Saito ehdottaa istutusta, alkaa kohtauksella, jossa Cobb istuu yksin hotellihuoneessa. Hän kiepauttaa hyrrän pyörimään ja alkaa seurata sen liikettä. Hän nostaa pöydältä aseensa, lataa sen ja pitää asetta päänsä sivulla. Kun hyrrä lopettaa pyörimisen ja kaatuu, Cobb laskee aseensa takaisin pöydälle. Puhelin soi. Puhelimessa ovat Cobbin lapset James ja Philippa. He kysyvät isältään, koska hän tulee kotiin. Cobb vastaa lapsille, ettei voi tulla vielä kotiin, koska hän työskentelee. Philippa sanoo isoäidin olevan sitä mieltä, ettei isä tule koskaan kotiin. Kun James kysyy Cobbilta, onko äiti siellä hänen kanssaan, leikataan hetkeksi kuvaan, jossa on Mal. Cobb vastaa: ”James, me puhuimme tästä. Äiti ei ole enää täällä.” Puhelu loppuu, kun lasten isoäiti lopettaa puhelun pikaisesti.

Myöhemmin kerronnassa selviää hyrrän pyörimisen merkitys: jos hyrrä jatkaa pyörimistään ikuisesti, se on merkki siitä, että ollaan unessa, jos hetken pyörittyään hyrrä kaatuu, ollaan todellisuudessa. Jo alkukohtauksessa hyrrän merkityksellisyydestä on tullut katsojalle vihje. Tässä hotellihuone-kohtauksessa ase kädessään hyrrää tuijottava Cobb osoittaa katsojalle, että hyrrässä on kyse vakavasta asiasta, elämästä ja kuolemasta. Pyörivä hyrrä on tunnistamisen väline. Sen kaatuminen pöydälle osoittaa Cobbille, että hän on hereillä, todellisuudessa. Kohtaus esittelee katsojalle, että Cobbia kalvaa ajoittain epäily, onko hän oikeasti todellisuudessa. Elokuvan ensimmäisellä katsomiskerralla tosin katsoja ei vielä tunne tässä vaiheessa hyrrän merkitystä, mutta kohtaus antaa vihjeitä hyrrän tarkoituksesta. Eksposition kannalta kohtauksessa kerrotaan hienovaraisesti, että Mal joka unessa tavattiin, on Cobbin lasten äiti. Katsoja saa myös tietää, että Mal ei jostain syystä ole lasten luona ja ettei myöskään Cobb ole menossa lastensa luo. Syitä, miksi Mal ja Cobb eivät ole lastensa kanssa, ei vielä kerrota katsojalle. Puhelun aikana näytetään Cobbin kiintymys lapsiaan kohtaan ja hänen turhautumisensa siitä, että hän ei ole heidän luonaan. Cobbin ilmeistä näkyy, kuinka hän kärsii ollessaan erossa lapsistaan ja tuntee surua vaimostaan. Se, kuinka hellästi Cobb kuuntelee lapsiaan ja puhuu heille, ilmentää, että Cobbin luonteessa on lempeyttä.

Puhelun päätyttyä oveen koputetaan. Arthur tulee hakemaan Cobbia. Hän kysyy Cobbilta, onko kaikki hyvin. ”On. Miten niin?” Cobb vastaa. ”Koska Mal ilmestyi unessa”, Arthur

toteaa. ”Se taitaa paheta”, Arthur jatkaa. Cobb sivuuttaa Arthurin huolestuneet kommentit ja ihmettelee, missä Nash on. He päättävät lähteä. Hotellin katolla heitä odottaa heidän kyytinsä eli helikopteri, mutta yllätyksekseen koplerin sisällä ovatkin Saito sekä pahoinpidelty Nash. ”Hän petti teidät. Hän tuli luokseni ja kävi kauppaa hengestään. Tarjoan teille tilaisuutta kostaa”, Saito sanoo ja hänen assistenttinsa ojentaa aseensa Cobille. ”En toimi niin”, Cobb sanoo ja kieltäytyy aseesta. Nash raahataan helikopterista ulos ja Cobb ja Arthur astuvat sisään.

Tilanne on Aristoteleen käsitteitä käyttäen *yllätyksellinen tapahtuma, joka on seurausta muista tapahtumista*. Jos oletetaan, että Saito puhuu totta, on uskottavaa että epäonnistuneen keikan jälkeen Nash on tullut neuvottelemaan Saiton kanssa – neuvottelu on seurausta epäonnistuneesta keikasta. Nash on yrittänyt pelastaa itsensä, mutta ei saakaan Saitosta kumppania, vaan Nashia käytetäänkin Cobbin ja Arthurin luottamuksen ostamiseen. Saiton kertomus Nashin petturuudesta toimii *tunnistamisen* välineenä, jonka seurauksena on, että Nash ei kuulu enää ryhmään. Toki Cobb, Arthur ja katsoja eivät voi olla täysin varmoja siitä, pitääkö Saiton kertomus paikkansa. Pahoinpidelty Nash näyttää kohtauksessa niin kärsineeltä ja pelokkaalta, ettei uskaltaisi sanoa mitään, vaikka väitteet olisivatkin valetta. Nashia ei enää tämän kohtauksen jälkeen elokuvassa nähdä. Cobbin hyväntahtoinen *luonne* tulee esille kohtauksessa *ajatuskulun* ja toiminnan kautta, kun Cobb kieltäytyy ampumasta Nashia ja sanoo: ”En toimi niin.”

Hotellihuoneessa tapahtuvan kohtauksen ja hotellin katolla tapahtuvan kohtauksen lähiluku toi esille jatkuvuusvirheen miljöössä. Kun Arthur saapuu huoneeseen ja kertoo, että heidän kyytinsä odottaa katolla, ulkona on pilkkopimeää. Miljoonakaupungin valot näkyvät kirkkaana pimeässä kaupungissa – on yö. Kun Arthur ja Cobb lähtevät huoneesta ja kävelevät kattotasanteelle, ulkona ei olekaan enää pimeää, vaan ainoastaa hieman hämärää. Valon määrän muutos on liian suuri ollakseen uskottava. Kerronta antaa ymmärtää, että hotellihuoneesta kattotasanteelle kulkeminen kestää muutaman minuutin. Siinä ajassa valon muutos ei ole näin suuri aamun sarastaessakaan. Kun Cobb, Arthur ja Saito lähtevät helikopterin kyydissä katolta, näytetään laajaa yleiskuvaa kaupungista. Kaupunki ei ole enää ollenkaan pimeä. Näyttää siltä kuin olisi harmaita päiviä. Uskon, että valon suuri muutos on yksinkertaisesti vahinko. Uskon, että tässä ei ole kyseessä piilotettu merkitys,

vaan jatkuvuusvirhe, johon katsojat eivät välttämättä edes kiinnitä huomiota. Itse en huomannut valon vaihtelua ensimmäisillä katsomiskerroilla, eikä se myöskään minua katsojana sen huomattuani häiritse. Elokuvan tutkijana ihmetyttää kuitenkin, että ison budjetin elokuvassa on näin näkyvä jatkuvuusvirhe.

Helikopterissa Saito kertoo haluavansa istutuksen. Hän sanoo: ”Jos jonkun mielestä voi varastaa idean, eikö sellaisen voi myös istuttaa?” Arthur sanoo, ettei istutus ole mahdollista. ”Kohteen mieli pystyy aina jäljittämään idean alkulähteen. Oikeaa inspiraatiota ei voi huijata”, Arthur argumentoi. ”Se ei ole totta”, Cobb sanoo hiljaa. Cobb ei kuitenkaan innostu työtarjouksesta. Kun Cobb ja Arthur ovat poistumassa helikopterista Saito jatkaa: ”Herra Cobb! Haluaisitteko päästä kotiin? Amerikkaan? Lastenne luo?” ”Ette pysty siihen. Se on mahdotonta”, Cobb vastaa. ”Aivan kuin istutus”, Saito sanoo vihjailevasti. Cobb haluaa tietää lisää istutettavasta ajatuksesta sekä takeen siitä, että Saito todella pystyy järjestämään Cobbille kotiinpaluun Yhdysvaltoihin. Saito kertoo haluavansa istuttaa pääkilpailijansa pojan mieleen ajatuksen, että poika päättää hajottaa yrityksen perittyään sen isältään. Mitä tulee takeisiin Cobbin kotiinpääsystä Yhdysvaltoihin Saito sanoo: ”Minä pystyn siihen. Haluatteko siis tehdä uskonloikan? Vai tulla vanhaksi ja katkeraksi mieheksi, joka kuolee yksin?” Cobb nyökkää ottavansa työn vastaan. ”Kootkaa ryhmänne, herra Cobb. Valitkaa se nyt viisaammin”, Saito lopettaa keskustelun.

Eksposition kannalta tämän keskustelun aikana katsojalle vahvistetaan tieto, että Cobbin kotiinpääsyssä on jokin suuri ongelma, sillä Cobb sanoo Saitolle: ”Ette pysty siihen. Se on mahdotonta.” Kohtauksessa myös esitellään katsojalle käsite *inception* eli *idean istutus ihmisen mieleen*. Kohtauksen keskustelu on sellainen, että hahmot Cobb, Saito ja Arthur ovat kuin katsojaa edellä. He puhuvat istutuksesta, ryhmästä ja mahdottomasta kotiinpaluusta. Nämä asiat ovat katsojalle tässä vaiheessa vieraita ja herättävät kysymyksiä. Kotiinpaluun mahdottomuus ja välähdykset ja vihjeet Malista antavat katsojalle tiedon, että *tapahtumat ovat alkaneet solmiutua* jo ennen elokuvan alkua, joltain ongelmallista on tapahtunut fabulan alussa, mutta katsoja ei tiedä mitä. Cobb on jo kieltäytynyt tehtävästä, kun Saito tarjoaa Cobbille palkkioksi kotiinpääsyä ja vakuuttaa pystyvänsä sen järjestämään. Katsoja on nähnyt, kuinka paljon Cobb kaipaakaan lapsiaan.



Tapahtuu *käännne* – Cobb ottaa työn vastaan. Hänen toimintaansa tulee selkeä päämäärä: toteuttaa istutus ja päästä kotiin.

Aristoteleen (2012, 194) jaottelussa toiset juonista ovat taitteisia ja toiset suorita. Suorassa juonessa metabasiksen taitekohta eli suunnan muutos onnesta onnettomuuteen tai onnettomuudesta onneen on jo tapahtunut tragedian tarinassa, siis ennen juonen alkua, ja tapahtumat kulkevat itse juonessa muutoksen osoittamaan suuntaan – kohti onnea tai kohti onnettomuutta (Kivimäki 2012, 244–245, 255–256). Suorassa juonessa siis tapahtuu metabasis eli muutos onnellisuuden tilassa, mutta ei tapahdu metabasiksen taittumista eli suunnan muutosta onnellisuuden tilassa. Suorassa juonessa siis kuljetaan onnesta vielä onnellisempaan tilanteeseen tai onnettomasta tilanteesta vielä onnettomampaan. Suorassa juonessa ei tapahdu tunnistamista tai käännettä, joka taittaisi metabasiksen. (Kivimäki 2012, 244–245.)

Suora juoni vaikuttaa elokuvien kohdalla hyvin harvinaiselta juonirakenteelta. Eräs elokuva tulee kuitenkin mieleen. Lukas Moodyssonin käsikirjoittama ja ohjaama *Lilja 4-ever* (2002) kertoo entisen Neuvostoliiton alueella asuvan, venäjänkielisen, 16-vuotiaan tytön elämän loppuvaiheista 2000-luvun taitteessa. Turvattomissa oloissa elävä Lilja lähtee Ruotsiin paremman elämän toivossa, mutta päätyy ihmiskaupan uhriksi. Se, että Lilja päätyy seksiorjaksi, ei ole äkillinen käänne huonompaan, vaan jatkoa edellisille hirveyksille, joita Lilja on jo joutunut aikaisemmin kokemaan. Liljan elämä on helvettiä koko juonen ajan. Voidaan ajatella, että juonen ulkopuolisessa tarinassa eli Liljan koko elämässä, metabasiksen taitekohta (hänen kohdalla onnesta onnettomuuteen) on tapahtunut jo varhain. *Lilja 4-ever* -elokuvan juoni näyttää Liljan kurjan elämäntarinan loppuvaiheet. Käännettä parempaan ei milloinkaan tule.

Taitteisessa juonessa metabasis taittuu eli tapahtuu tunnistaminen ja/tai käänne, joka muuttaa tapahtumien suunnan kohti onnea tai onnettomuutta. Tapahtumat ennen metabasiksen taitekohtaa ovat tapahtumien solmiutumista ja tapahtumat sen jälkeen, ovat tapahtumien avautumista. (Aristoteles 2012, 194, 208.) *Inceptionin* juoni on taitteinen eli kerronnassa nähdään metabasiksen taitekohta. *Inceptionin* tarinan tapahtumat ovat alkaneet solmiutua jo ennen juonen alkua. Yksi metabasiksen taittuminen on tapahtunut juonen

ulkopuolella, fabulan alkupuoliskolla. Juonen ulkopuolinen metabasiksen taitekohta on Cobbin tekemä hamartia, kohtalokas virhe eli päätös istuttaa Malin mieleen ajatus, että ”maailma ei ole todellinen”. Malin mieleen istutettu ajatus on johtanut siihen, että Mal on tehnyt itsemurhan ja lavastanut Cobbin syylliseksi. Tämä on johtanut Cobbin maanpakoon. Elokuvan alussa, juonen alkaessa, tapahtumien suunta on edelleen kohti onnettomuutta, kohti elämää ilman lapsia. Saiton tekemä työtarjous on käänne, joka taittaa metabasiksen itse juonessa, tapahtumien suunta vaihtuu kohti onnea, kohti kotiinpääsyä lasten luo. Kun Cobb päättää ottaa työn vastaan, tapahtumien solmiutuminen vaihtuu tapahtumien avautumiseksi. [Liite 3, Kaavio metabasiksen taitekohdan ensimmäisestä vaihtoehdosta Inceptionin juonessa eli solmiutumisen ja avautumisen taitekohdan ensimmäinen vaihtoehto] Luvuissa 8.1 ja 8.2 esitän toisen vaihtoehdon metabasiksen taitekohdaksi Inceptionissa.

Seuraavassa kohtauksessa Cobb ja Arthur ovat Saiton omistamassa yksityislentokoneessa matkalla Pariisiin. Arthur ei usko edelleenkään, että istutus on mahdollinen. Cobb vastaa istutuksen olevan mahdollista, kun menee tarpeeksi syvälle. Hän sanoo tehneensä sen ennenkin. Kun Arthur kysyy kenelle hän sen teki, Cobb katsoo aluksi Arthuria kuin häpeillen ja kääntää sitten katseensa alas. Arthur pudistaa päätään, kuin ymmärtäen kenestä on kyse. Tapahtuu siis tunnistaminen eli Arthur tajuaa, kenestä on kyse. Katsojalle ei suoraan kerrota kenen mieleen Cobb on ajatuksen istuttanut, mutta katsoja saattaa arvella kyseessä olleen Mal. Kohtauksessa viitataan taas menneeseen, viitataan fabulan alkuun. Eksposition kannalta katsojalle annetaan taas vihje Cobbin taustasta. Kärsimystä kohtauksessa ei fyysisessä mielessä tapahdu, mutta Cobbin ilmeet ovat tuskaisen surulliset.

## 4 RYHMÄ KOOTAAN

### 4.1 YHTENÄINEN KERRONTA RAKENTAA YLLÄTYKSEN

Katkelman tapahtumapaikka on Pariisi. Cobb menee tapaamaan Milesia yliopistolle, jossa Miles opettaa arkkitehtuuria. Cobbin ja Milesin keskustelussa ilmenee, että Miles on Cobbin lasten isoisä. Miles on todennäköisesti Malin isä tai sitten hän on Cobbin isä. Cobbin ja Milesin välistä sukulaisuussuhdetta ei kerrota tarkasti. Tulee myös ilmi, että Cobb on oppinut jaettujen unien tekniikan Milesilta, mutta Miles ei ole opettanut häntä käyttämään unia rikolliseen tarkoitukseen. Cobb on tullut yliopistolle etsimään taitavaa arkkitehtiopiskelijaa, joka voisi suunnitella eri unet Fischerin keikkaa varten. Cobb pyytää Milesin apua ja perustelee asiansa sillä, että tämän työkeikan avulla hän pääsisi kotiin lasten luo. Cobb kertoo, että työn tilaaja on niin vaikutusvaltainen, että hän pystyy vapauttamaan Cobbin syytteistä. Miles on aluksi vastahakoinen ja ihmettelee, miksi Cobb ei suunnittele unia itse. ”Mal ei anna minun tehdä sitä”, Cobb vastaa. ”Palaa todellisuuteen, Dom. Minä pyydän”, Miles vastaa järkyttyneenä. Cobb saa Milesin vakuuttamaan, että tämä työ on ainut keino päästä kotiin. Miles esittelee Cobbille nuoren naisopiskelijan, Ariadnen.

Seuraavassa kohtauksessa Ariadne ja Cobb ovat yliopiston kattoterassilla. Cobb kertoo, että työ, johon hän Ariadnea tarvitsee, ei ole laillista. Laittomuus ei näytä suuremmin häiritsevän Ariadnea, vaan hän on utelias ja kiinnostunut tehtävästä. Cobb haluaa testata Ariadnen kykyjä ja pyytää häntä piirtämään paperilehtiöön sokkelon, joka on vaikea ratkaista. Ariadnen kyvyt eivät aluksi vakuuta Cobbia. Ariadne sisuuntuu, riuhtaisee lehtiön Cobbin kädestä ja piirtää ympyränmuotoisen sokkelon. Tämä sokkelo vakuuttaa Cobbin, että Ariadnella on tarvittavat taidot tehtävään.

Seuraavaksi näytetään, kun Arthur saapuu vanhaan hallirakennukseen ja alkaa järjestellä laitteita. Tämän jälkeen kerronnassa vaikuttaa siltä, kuin palattaisiin takaisin Cobbin ja Ariadnen kattoterassilla alkaneeseen keskusteluun. Cobb ja Ariadne ovat nyt pariisilaisessa katukahvilassa, aivan kuin he olisivat jatkaneet matkaa kattoterassilta kahvilaan. Cobb

kertoo unien lainalaisuuksista. Hän kertoo, että valveilla ollessaan ihminen käyttää vain pientä osaa aivojensa kapasiteetista, mutta unessa mieli voi tehdä melkein mitä tahansa. Unessa maailmaa luodaan ja koetaan samanaikaisesti, niin ettei uneksija edes huomaa luovansa unensa maailmaa. Jaetuissa unissa kohdetta hämätään tuomalla hänet jo rakennettuun uneen, joka vaikuttaa todellisuudelta. Ariadnen tehtävä on rakentaa unet, johon kohde tuodaan. Ariadne ihmettelee, miten unesta voi tehdä niin yksityiskohtaisen, että kohde uskoo sen olevan todellisuutta. Cobb kysyy Ariadnelta, muistaako hän koskaan unensa alkua vai päätyykö hän unessa aina suoraan tapahtumien keskelle? Ariadne ei osaa vastata selkeästi kysymykseen. Cobb jatkaa: ”Miten siis päädyimme tänne? – Missä olet juuri nyt?” Ariadne havahtuu ja kysyy: ”Näemmekö unta?” Cobb vastaa: ”Olet työhuoneessa juuri nyt, unessa. Tämä on ensimmäinen oppituntisi jaetusta unesta. Pysy rauhallisena.” Välittömästi maa alkaa täristä Ariadnen ja Cobbin alla. Kadun varrella sijaitsevien kauppojen edustoilla räjähtää. Katukiveykset räjähtelevät. Kiviä, tavaroita ja lasinsirpaleita lentää ilmassa. Lopulta räjähtää aivan Ariadnen kohdalla ja hän herää.

Ariadne herää vanhassa hallirakennuksessa. Cobb on myös herännyt. Hallissa soi Edith Piafin kappale *Non, je ne regrette rien*. Arthur on myös paikalla. Cobb kertoo Ariadnelle, että kasvoihin iskeytyvät lasinsirpaleet sattuvat yhtä kipeästi unessa kuin todellisuudessa. Kipu tuntuu samalta unessa ja valveilla. Cobb pyytää Arthuria nukuttamaan heidät vielä toisen kerran viideksi minuutiksi. Ariadne on ymmällään ja sanoo: ”Viisi minuuttia? Mitä... Me puhuimme ainakin tunnin.” Cobb ja Arthur kertovat Ariadnelle, että unessa aika tuntuu kulkevan hitaammin, koska mieli toimii unessa nopeammin. Näin ollen viisi minuuttia todellisuudessa vastaa tuntia unessa. Arthur nukuttaa heidät uneen, jossa Ariadne on unen rakentaja, arkkitehti. Jatkan kyseisen unen käsittelyä seuraavassa alaluvussa.

Tässä nyt käsittelemässäni katkelmassa liikutaan todellisuudessa sekä ensimmäisen tason unessa, joka on Ariadnen ensimmäinen jaettu uni. Kerronnassa harhautetaan katsojaa uskomaan, että Cobbin ja Ariadnen katukahvilassa käymä keskustelu on jatkoa kattoterassilla aloitetulle keskustelulle, ikään kuin he olisivat menneet kattoterassilta kahvilaan. Katsoja luulee, aivan kuten Ariadnekin luulee, että he ovat todellisuudessa. Kiinnittämällä huomiota Cobbin ja Ariadnen vaatetukseen ilmenee ovelia yksityiskohtia. Cobbilla on kattoterassilla päällään puolipitkä tumma takki ja vaaleanharmaa kauluspaita.

Katukahvilassa hänellä on päällään tummanvihreä takki ja sinertävä kauluspaita. Ariadnella on kattoterassilla päällään vaalea napillinen paita, kirjava huivi ja punainen takki. Katukahvilassa hänellä on päällään napiton vaalea paita, lähes yksivärinen huivi ja punainen takki. Sekä Cobbin että Ariadnen oma vaatetus on hyvin samantyylinen kummassakin kohtauksessa. Katsoja ei helposti huomaa, että vaatteet ovat erilaiset. Vaatteet ovat riittävän samanlaiset, että katsojaa onnistutaan harhauttamaan, mutta tarpeeksi erilaiset, että kerrontaan syntyy ovela yksityiskohta. Kun Cobb paljastaa, että he ovat unessa ja he heräävät todellisuudessa, katsoja näkee heidät todellisuudessa, päällään nämä jälkimmäiset vaatteet, vaatteet jotka heillä oli päällään nukahtaessaan. On juonen kannalta uskottavaa, että he ovat päättäneet kokeilla jaettua unta toisena päivänä, ei heti tapaamispäivänään. Hieman erilaiset vaatteet ovat uskottava merkki siitä, että ei ole sama päivä, jolloin Cobb ja Ariadne ensi kerran tapasivat.

Koska katsojaa hämätään luulemaan unta todellisuudeksi, kerronnassa ei näytetä Cobbin ja Ariadnen nukahtamista tähän uneen. Ariadne herää tästä unesta kuolemalla räjähdyksessä, joka osuu aivan hänen kohdalleen. Cobb herää joko kuolemalla räjähdyksessä tai sitten unilääkkeen vaikutuksen lakkaamiseen. Jälkimmäistä vaihtoehtoa tukee se, että aivan unen viime sekunneilla unessa alkaa kuulua etäisesti Edith Piafin laulua: ”*Non, rien*”, ja heidän herätessä kappale soi hallirakennuksessa. Kappale ikään kuin jatkuu siitä mihin unessa jäi. Kappale jatkuu: ”*de rien...*” On siis järkeenkäypää, että Arthur on soittanut Cobbille uneen kappaletta merkiksi siitä, että unilääkitys on loppumaisillaan, ja kappale vielä soi hallissa heidän herätessä.

Katukahvila-uni on todennäköisesti Cobbin suunnittelema uni tai sitten joku muu on suunnitellut unen ja opettanut sen Cobbille. Cobb on unen näkijä. Ariadne on unen kohde. Unessa ei tapahdu varsinaista konfliktia, mutta Ariadne hätäntyy, kun Cobb kertoo, että he ovat unessa. Samalla Cobb antaa Ariadnelle toimintaohjeen pysyä rauhallisena. Kerronnassa ei tuoda esille, mistä räjähdykset johtuvat. Olisi järkeenkäypää, että kadulla tapahtuvat räjähdykset olisivat Ariadnen alitajunnan aiheuttamia, hätäännyksen ja pelon reaktioita. Räjähdykset myös mahdollisesti yrittäisivät suojella Ariadnen mieltä vieraalta uneksijalta eli Cobbilta herättämällä Ariadnen näillä räjähdyksillä.

Aristoteleen (2012, 191–192) mielestä juoni on yhtenäinen silloin, kun juonen jokainen tapahtuma on toisen tapahtuman ”välttämätön tai todennäköinen seuraus tai edellytys”. Inceptionissa juonen kulku vaikuttaa yhtenäiseltä, kun näemme Cobbin ja Ariadnen ensin kattoterassilla ja sitten kahvilassa. On luontevaa, että he jatkavat keskustelua kahvilassa. Myös kohtauksesta toiseen jatkuva musiikki on yksi tekijä, joka sitoo nämä tapahtumat kerronnassa yhteen tapahtumapaikkojen välillä. Onkin todellinen yllätys katsojalle, kun paljastuu, että Cobb ja Ariadne eivät kulkeneetkaan kattoterassilta kahvilaan, vaan ovat unessa. Elokuvakerronnan omat konventiot kääntyvät ovelalla tavalla katsojaa vastaan: kerronnasta on tehty tarkoituksella yhtenäinen, jotta saadaan aikaan täydellinen harhautus.

Aristoteleen ajatukset mielihyvästä ja yllättävästä tapahtumasta sopivat kuvaamaan katukahvila-kohtausta. Aristoteleen (2012, 199) mukaan onnistunut tragedia aikaansaa katsojassa mielihyvää herättämällä pelon ja myötätunnon tunteita. Erityisesti tapahtuma, joka tapahtuu yllättäen, mutta jonka tapahtumiselle on olemassa syy, herättää pelkoa ja myötätuntoa (mts. 193–194). Katukahvila-kohtauksessa katsojassa voi herätä myötätunto Ariadnen hätäennystä kohtaan ja katsoja saattaa itsekin pelästyä yllättävää tilannetta ja räjähdyksiä. Ennen kaikkea itse yllätys, kun katsoja saa tietää heidän olevan unessa, on niin onnistunut harhautus, että se saa katsojan hämmästymään ja se tuottaa mielihyvää. Aristoteles (2012, 222) kirjoittaa: ”Ihmeteltävä tuottaa meille mielihyvää, kuten on pääteltävissä siitä, että jokikinen kertoja liioittelee eli lisää kertomukseensa jotakin tehdäkseen siitä miellyttävämmän.”

Kohtauksessa paljastuvassa totuudessa on kyse tunnistamisesta. Tämä tunnistaminen tutustuttaa katsojan kiehtovalla tavalla Inceptionin diegeettisen maailman oleellisimpaan haasteeseen: miten erottaa uni ja todellisuus toisistaan. Katsoja pääsee itse kokemaan huijatuksi tulemisen. Katkelmassa katsoja saa myös lisää tietoa Cobbin taustasta ja esiin nostetaan uusia kysymyksiä. Cobbin ja Ariadnen keskusteluissa esitellään perustietoja Inceptionin diegeettisistä lainalaisuuksista. Ariadnen luonteesta saadaan jo jonkinlainen käsitys. Ariadne on luonteeltaan utelias. Hän ei peräänny kuulleessaan, että työ on laitonta, vaan haluaa kuulla työstä lisää. Ariadne on myös kunnianhimoinen. Kun hän saa Cobbilta huonoa palautetta sokkeloistaan, hän sisuuntuu. Hän mulkaisee Cobbia vihaisesti,

riuhtaisee lehtiön hänen kädestään ja onnistuu tehtävässään. Myöhemmissä katkelmissa Ariadnen luonne ja hänen ajatuskulkunsa tulevat esille yhä enemmän.

#### **4.2 SYYT JA SEURAUKSET JOHTAVAT MALIN HYÖKKÄYKSEEN**

Katkelma alkaa kun Ariadne ja Cobb kävelevät Pariisia muistuttavan kaupungin kadulla. Uni on Ariadnen näkemä uni ja Ariadne rakentaa tätä unta eli hän on unen arkkitehti. Cobb on unen kohde. Katkelman aikana Cobb kertoo Ariadnelle ja samalla katsojalle monia jaetun unen lainalaisuuksia. ”Pohja on jo valmiina. Kirjakauppa, kahvila. Melkein kaikki muukin on täällä”, Cobb sanoo. Cobb kaiketi tarkoittaa, että unessa on aina automaattisesti valmiina joitakin miljöön elementtejä. Tai sitten Cobb tarkoittaa, että Ariadne on onnistunut luomaan tähän uneen samoja elementtejä, joita oli aikaisemmassa, Cobbin rakentamassa katukahvila-unessa. Miljöö näyttää hyvin samanlaiselta kuin Cobbin unessa. Ihmiset, jotka kävelevät kaupungin kaduilla, ovat Cobbin alitajunnan heijastuksia. Cobb ei voi hallita näitä hahmoja, koska omaa alitajuntaansa ei voi hallita. Cobb kertoo, että jaetuissa unissa kohteelta voidaan hankkia tietoa puhumalla heijastusten kanssa. Uneen voidaan myös rakentaa turvallinen paikka, kuten pankkiholvi, jonne kohde automaattisesti piilottaa salaisuutensa. ”Sitten murtaudut sisään ja varastat sen”, Ariadne päättelee.

Ariadne kulkee innostuneena katu eteenpäin ja kysyy Cobbilta: ”Mitä tapahtuu, kun alkaa peukaloida fysiikkaa?” Samassa hän alkaa tuijottaa katunäkymää. Kadun horisontti alkaa nousta uhkaavasti pystyyn ja heidän päälleen. Kaupungin katu suurine rakennuksineen kääntyy toisen kadun päälle kuin seinäksi ja katoksi. Liikenne ja ihmiset kulkevat aivan tavalliseen tapaan ylösalaisin kääntyneellä kadulla. Ariadne katsoo luomustaan ja hymyilee. Cobb on ihmeissään. He jatkavat kävelemistä kaupungin kaduilla. Hetken päästä Ariadne ihmettelee, miksi ihmiset tuijottavat häntä. Cobb vastaa: ”Koska alitajuntani tuntee, että joku muu luo tämän maailman. Mitä enemmän muuttaa asioita, sitä nopeammin heijastukset iskevät. Ne vaistoavat, että uneksija on muukalainen. Ne hyökkäävät kuin valkosolut tulehduksen kimppuun.” ”Käyvätkö ne kimppuumme?” Ariadne kysyy. ”Ei, ei”, Cobb vastaa ja jatkaa hiljaa itsekseen: ”Sinun kimppuusi vain.”

Ariadne innostuu yhä enemmän kaupungin paikkojen muuntelusta. Cobb kulkee hänen perässään vaikuttuneena, mutta hieman varuillaan. Cobb varoittaa Ariadnea, ettei kannata tehdä liikaa muutoksia. Cobbin kehotukset eivät hiljennä Ariadnen tahtia. Vastaantulija törmää Ariadneen kuin tahallaan, ja Ariadne ihmettelee naisen kovaotteista käytöstä. ”Se on alitajuntani. En pysty hallitsemaan sitä”, Cobb sanoo. Kaupunkia halkovan joen reunalla Ariadne luo kahta suurta peiliä käyttäen siltanäkymän, jonka hän muuntaa lopulta oikeaksi, joen ylittäväksi sillaksi. Cobb vaikuttuu Ariadnen taidoista. He kävelevät siltaa pitkin, kunnes Cobbin mieleen tulee välähdyksiä hänestä ja Malista samaisella sillalla. Cobb hätäntyy ja sanoo: ”Tunnen tämän sillan. Tämä on todellinen paikka, eikö olekin?” Ariadne vastaa kulkevasa siltaa pitkin joka päivä yliopistolle. Cobb sanoo hätäntyneenä Ariadnelle: ”Älä koskaan luo muistista. Kuvittele aina uusia paikkoja. Käytä vain yksityiskohtia, älä koskaan kokonaisia alueita.” Ariadne ei ymmärrä miksi ei voi käyttää tuntemiaan paikkoja. Cobb sanoo Ariadnelle tiukasti: ”Koska luomalla unen muistista on helppo menettää käsitys siitä, mikä on totta ja mikä unta.” ”Niinkö sinulle kävi?” Ariadne vastaa ylimielisesti. Cobb riuhtaisee kovakouraisesti Ariadnea käsivarresta ja sanoo: ”Kuuntele. Tämä ei liity mitenkään minuun.” Ympärillä olevat ihmiset tuijottavat heitä uhkaavasti. Ariadne jatkaa: ”Siksikö minun pitää rakentaa unesi?” Samassa ympärillä olevat ihmiset ottavat Ariadnesta kiinni. Cobb yrittää työntää heitä pois Ariadnen kimpusta. Toiset ihmisistä ottavat kiinni Ariadnesta ja toiset Cobbista. Ariadne huutaa Cobbia avuksi, mutta Cobb ei pääse irti heidän otteestaan. Cobb huutaa: ”Päästäkää irti hänestä!” Samassa Mal kävelee määrätietoisesti ihmisjoukon keskeltä kohti Ariadnea veitsi kädessään. Cobb huutaa: ”Mal, ei!” Ariadne huutaa: ”Herättäkää minut!” Mal kävelee Ariadnen luo ja iskee häntä veitsellä.

Ariadne herää hallirakennuksesta. Ariadne on kauhuissaan ja ihmettelee, miksi hän ei herännyt. Arthur kertoo, ettei unesta herää ennen kuin lääkitys loppuu ellei sitten kuole unessa. Samassa Cobbkin herää. Cobb sanoo Arthurille, että Ariadne tarvitsee toteemin ja kävelee toiseen huoneeseen. Ariadne huutaa tuohtuneena Cobbin perään: ”Sinulla on melkoinen alitajunta, Cobb! Se nainen on oikein hurmaava!” Arthur sanoo Ariadnelle, että hän taisi tavata unessa Cobbin vaimon. Arthur alkaa kertoa Ariadnelle, mikä on toteemi. Hän kertoo, että toteemi on pieni, uniikki esine, johon ei saa antaa kenenkään muun koskea. Vain toteemin omistaja tietää, miltä toteemi tuntuu ja miten se käyttäytyy



todellisuudessa. Toteemia käsitellessä voi testata, jos epäilee, että on jonkun toisen ihmisen unessa. (Toinen henkilö kun ei voi luoda uneen juuri oikealla tavalla toimivaa vale-toteemia, jos ei ole saanut pitää henkilön omistamaa toteemia kädessään.) Samalla kun Arthur kertoo toteemista, kerronnassa näytetään, kun Cobb pyöräyttää hyrrän pyörimään toisessa huoneessa eli käyttää omaa toteemiaan. Ariadne kysyy Arthurilta, eikö hän huomaa tai halua huomata, että Cobbilla on pahoja ongelmia, jotka hän on yrittänyt haudata mieleensä. ”En avaa mieltäni noin vain sellaiselle ihmiselle”, Ariadne sanoo ja lähtee vihaisena pois.

Cobb on täysin varma, että Ariadne palaa. Hän sanoo Arthurille: ”Todellisuus ei enää riitä hänelle. – – Kun hän palaa, hän saa suunnitella sokkeloita.” Cobb kertoo lähtevänsä tapaamaan Eamesia Mombasaan. He tarvitsevat ryhmään varkaan, joka on myös väärentäjä ja Eames on sellainen. Arthur varoittaa Cobbia, että Mombasa on Cobol-yhtiön hallitsemaa aluetta. Cobb on valmis ottamaan riskin, vaikka Cobol-yhtiöllä onkin välit selvittämättä Cobbin kanssa epäonnistuneen keikan takia.

Katkelmassa ollaan pääosin Ariadnen rakentamassa unessa ja lopussa herätään todellisuudessa. Ariadne herää, kun Mal puukottaa hänet unessa kuoliaaksi. Cobb herää muutama sekunti Ariadnen heräämisen jälkeen. Voidaan kuvitella, että Inceptionin sääntöjen mukaisesti Cobb on herättänyt itsensä kuolemalla tai jonkinlaisen potkun avulla, sillä unilääkkeen vaikutusaikaahan oli vielä jäljellä, niin kuin Arthur Ariadnelle kertoi. Ariadne saa katkelman aikana kaksi toimintaohjetta: älä rakenna unta muistoistasi ja tee itsellesi toteemi. Nämä ohjeet esittelevät Inceptionin teemaa: unen ja todellisuuden erottaminen toisistaan. Unen ja todellisuuden välistä suhdetta on jo käsitelty aikaisemmissa katkelmissa, mutta tässä katkelmassa Cobb sanoo asian ytimen hyvin selkeästi: ”Luomalla unen muistista on helppo menettää käsitys siitä, mikä on totta ja mikä unta.” Cobbin hätäntynyt puheenvuoro kertoo katsojalle, että todellisuuden ja unen erottaminen toisistaan ei ole ihan helppoa näille ammattilaisillekaan. He ovat yhtä alttiita menettämään todellisuudentajunsa kuin muutkin uneksijat. Kun Arthur kertoo toteemin ideasta, katsojalle esitellään ammattilaisten käyttämä apuväline todellisuuden ja unen erottamiseen.

Eksposition kannalta voidaan sanoa, että tässä katkelmassa annetaan katsojalle kaikki perustiedot jaettujen unien lainalaisuuksista, siitä miten jaetut unet toimivat. Unien logiikkaan liittyviä tietoja on jo jonkin verran kerrottu aikaisemmissa katkelmissa, mutta tässä katkelmassa lainalaisuudet kerrotaan hyvin keskitetysti. Katkelmassa kerrotaan mitä tarkoittaa unen näkijä, unen arkkitehti ja unen kohde. Katsoja saa tietää, mitä heijastukset ovat ja mitä ne voivat tehdä. Katkelmassa selviää, millä keinoilla tietoa voidaan varastaa ja lopuksi tulee esille, että on olemassa todellinen vaara sekoittaa uni ja todellisuus toisiinsa.

Katkelman uni on kokonaisuutena tunteita herättävä. Uni alkaa rauhallisesta tilanteesta ja päättyy kauhun hetkiin. Cobbin ja Ariadnen kävelymatkalla tapahtumien syyt ja seuraukset esitellään vihjailevasti. Unen uhkaavuus kasvaa hetki hetkeltä. Cobbin käytös ja tunteet näkyvät heijastusten käytöksessä. Aluksi Cobbin alitajunnan heijastukset eli kaupungin ihmiset käyttäytyvät hyvin tavallisesti, eivätkä kiinnitä Ariadneen huomiota. Alussa Cobb on ikään kuin Ariadnen ohjaaja, kun hän kertoo Ariadnelle unien logiikasta. Tilanne ei uhkaa tai ahdistaa Cobbia millään tavalla. Hetken päästä Ariadne tekee suuren muutoksen uneen, kun hän kääntää kaupungin kadut ylösalaisin. Suuri muutos saa Cobbin hämmästelemään ja heijastusten käytös muuttuu: ihmiset alkavat tuijottaa Ariadnea. Syy ja seuraus tulevat esille. Cobb kertoo Ariadnelle, että mitä enemmän tekee muutoksia, sitä nopeammin heijastukset iskevät. Cobb jatkaa sanoen hyvin hiljaa, että heijastukset iskevät nimenomaan Ariadnen kimppuun. Ariadne ei varmastikaan kuule tätä oleellista yksityiskohtaa. Herää kysymys, miksi Cobb ei kerro asiaa selkeästi. Cobbin aikaisemman käytöksen perusteella, hän ei vaikuta luonteeltaan pahantahtoislta. Niinpä tuntuisi luonteelta, että Cobb ei ilmaise asiaa selkeästi, koska ei halua kertoa ikävää yksityiskohtaa, koska ei usko, että tilanne kääntyy niin pahaksi, että heijastukset hyökkäävät. Hän kehottaa Ariadnea olemaan tekemättä liikaa muutoksia. Tämän perusteella Cobb haluaa välttää heijastusten hyökkäyksen.

Kun Ariadne kehotuksista huolimatta jatkaa suurten muutosten tekoa, seuraukset jatkuvat. Yksi ihmisistä törmää häneen kuin tahallaan. Törmäys voi olla myös Cobbin alitajunnan palautetta Ariadnelle, että hän voisi kuunnella saamiaan neuvoja. Lopulta kun Ariadne luo sillan muististaan, seuraukset ovat kohtalokkaat. Silta toimii tunnistamisen välineenä. Silta saa Cobbin mielessä heräämään voimakkaita muistoja hänestä ja Malista samaisella

sillalla. Aristoteleen tunnistamistyyppinä käyttäen kyseessä on kolmas tunnistamistyyppi, jossa jokin havainto tuo mieleen muiston ja muiston kautta tapahtuu tunnistaminen (Aristoteles 2012, 205). Tunnistamisessa tapahtuu kaksi asiaa: Cobb tajuaa, että Ariadne on luonut sillan muistista, mitä ei pitäisi koskaan tehdä ja lisäksi tutun sillan aiheuttamat muistot saavat Cobbin mielentilan järkkymään. Cobb hätäntyy. Hän selittää Ariadnelle, että tutun paikan käyttäminen saa ihmisen sekoittamaan unen ja todellisuuden.

Ariadnen luonteenpiirteet uteliaisuus ja kunnianhimoisuus saavat kohtaauksessa rinnalleen myös kunnianhimon kovia puolia. Ariadne on terävä-älyinen ja päättelykykyinen ja hän tajuaa heti, että Cobbilla on vaikeuksia unen ja todellisuuden erottamisessa, mutta hän ei suhtaudu asiaan lempeästi. Cobbin hätäntynyt olemus ei saa Ariadnea pysähtymään ja kuuntelemaan, vaan hän kävelee eteenpäin ja vastaa Cobbille melko ylimielisesti: ”Niinkö sinulle kävi?” Cobb on hätäntynyt ja kiihtynyt. Hän suuttuu ja tarttuu Ariadnea käsivarresta, jolloin Ariadnekin suuttuu ja sanoo: ”Siksikö minun pitää rakentaa unesi?” Tämä kärjistynyt tilanne aiheuttaa käänteen. Cobbin käytös vaikuttaa hallitsemattomasti hänen alitajuntansa luomusten eli kaupungin ihmisten ja Malin käytökseen. Kärjistynyt tilanne ei pysy Cobbin ja Ariadnen välisenä, vaan tilanne on syy, joka saa heijastukset hyökkäämään Ariadnea vastaan. Ne tarttuvat kiinni Ariadneen ja pitävät Cobbin erillään. Cobbin hätäntynys, suuttumus ja muistot Malista saavat aikaan unelle yllättävän ja kammottavan lopun. Mal kävelee määrätietoisesti ihmisjoukon läpi ja iskee Ariadnea veitsellä. Kaoottinen tilanne, Malin uhkaava lähestyminen ja puukotus aiheuttavat kärsimystä, joka herättää katsojassa pelkoa ja myötätuntoa.

Tilanteen uhkaavuus kasvaa sillalla nopeasti. Malin hyökkäys on yllättävä, mutta se on looginen. Se on seurausta unen aikaisemmista tapahtumista: Ariadnen tekemistä muutoksista, heränneistä muistoista, hätäntynyksestä ja Cobbin ja Ariadnen kärjistyneestä keskustelusta. Aristoteleen (2012, 193–194) mielestä erityisesti tapahtuma, joka tapahtuu yllättäen, mutta jonka tapahtumiselle on olemassa syy, herättää pelkoa ja myötätuntoa. Malin hyökkäys on juuri tällainen. Sillan tapahtumien tarkastelu Aristoteleen käsitteillä antaa välineitä tutkia tätä voimakasta kohtausta. Kohtaus sillalla pitää sisällään monia Aristoteleen esiinnostamia seikkoja: syiden ja seurausten ketju, yllätyksellinen tapahtuma, tunnistaminen, käänne, kärsimys, ajatuskulku/päätely ja luonne. Kokonaisuudessaan

katkelma on uskottava kokonaisuus. Katkelmassa esitellään Inceptionin diegeettisen maailman sääntöjä ja näytetään heti käytännössä, miten ne toimivat.

### **4.3 VAARA SEKOITTAÄ UNI JA TODELLISUUS TUNNISTETAAN**

Katkelma alkaa, kun Cobb saapuu Mombasassa sijaitsevaan uhkapelipaikkaan ja alkaa puhua pöydässä pelaavalle Eamesille. Keskustelusta tulee ilmi, että he tuntevat toisensa ja heidän välillään on kaverillista, kevyttä naljailua. He jatkavat keskustelua ravintolapöydässä ja Cobb kertoo Eamesille Fischerin keikasta. Eamesin mielestä istutus on mahdollista tehdä, mutta se on todella vaikeaa. Eames kertoo olleensa aikaisemmin mukana yrittämässä istutusta, mutta siinä ei onnistuttu. Eamesin mielestä istutuksessa tarvitaan mielikuvitusta. Ei riitä, että istutus tehdään syvässä unessa, vaan lisäksi istutettavan ajatuksen täytyy olla tarpeeksi yksinkertainen, että se kehittyy luonnollisesti kohteen mielessä. Eamesin mielestä Fischerin keikan suunnittelussa on aloitettava perusasioista eli Fischerin isäsuhteesta.

Eames kertoo, että Mombasassa on kemisti nimeltä Yusuf, joka sekoittaa unilääkkeistä omat versionsa. He päättävät mennä tapaamaan Yusufia. Ennen sitä Cobbin on päästävä eroon häntä varjostavasta Cobol-yhtiön miehestä, joka istuu ravintolassa. ”Cobol Engineering. Saako minusta palkkion kuolleena vai elävänä?” Cobb kysyy Eamesilta. ”En muista. Katsotaan, alkaako hän ampua”, Eames vastaa vitsikkäästi. Eames harhauttaa varjostajaa. Cobb hyppää samaan aikaan parvekkeelta alas kadulle väkijoukkoon ja juoksee pakoon. Samassa lukuisat muut pukuun sonnustautuneet miehet lähtevät ajamaan Cobbia takaa Mombasan kaduilla. Cobb yrittää piiloutua kahvilaan, mutta omistaja ei suostu tarjoilemaan hänelle ja nostaa ison metelin. Pukumiehet kuulevat metelin ja löytävät Cobbin kahvilasta. Cobb tappelee yhden pukumiehen kanssa ja pääsee pakoon. Ensimmäiset laukaukset ammutaan häntä kohti. Cobb pakenee kadulle, jossa häntä kohti ammutaan yhä kiivaammin. Cobb löytää tiensä aukiolle, jossa kulkee autoja. Juuri kun yksi pukumiehistä on ampumassa Cobbia, mustan Mercedes Benzin ovi aukeaa ja tyrmää samalla miehen. Saito nousee autosta ja pyytää Cobbin kiireesti kyytiin. Saito kertoo olevansa Mombasassa suojelemassa sijoitustaan eli Cobbia. Hetken päästä Cobb ja Saito hakevat Eamesin kyytiin ravintolan edustalta.

Kerronnassa siirrytään hetkeksi Pariisiin. Arthur on hallilla ja Ariadne saapuu paikalle. Hän kertoo yrittäneensä olla tulematta takaisin. ”Se on vain puhdasta luomistyötä”, Ariadne sanoo lumoutuneena. He päättävät tutustua paradoksaaliseen arkkitehtuuriin. Kerronnassa siirrytään uneen, joka on Arthurin rakentama ja näkemä uni. Ariadne on unen kohde. Unen miljöö on tyylikäs, avara toimistorakennus, jossa on paljon portaita.

Toimistorakennuksessa kävelevät ihmiset ovat Ariadnen alitajunnan heijastuksia. Arthur antaa Ariadnelle ohjeita unien suunnitteluun. He kävelevät Arthurin luomaa, päättymätöntä portaikkoa ylöspäin, mutta pysyvät koko ajan samalla korkeudella. Arthur kertoo, että unessa arkkitehtuuria voi huijata mahdottomiin muotoihin luomalla paradoksaalisia rakenteita, kuten päättymättömiä portaikkoja. Tällaiset suljetut silmukat auttavat naamioimaan unen rajat. Hän painottaa, että eri unitasoista täytyy rakentaa tarpeeksi vaikeapääsuisiä sokkeloita, niin että heijastuksilta voi piiloutua. Ariadne kysyy, eikö Cobb voi rakentaa unia. Arthur sanoo, että Cobbin mielestä on turvallisempaa, jos hän ei itse tunne unen rakennetta. Arthur uskoo, että asia liittyy Maliin. Arthur kertoo Ariadnelle, että Mal on kuollut ja unissa esiintyy Cobbin heijastus hänestä. Hän kertoo Malin olleen oikeassa elämässä ihastuttava.

Kerronnassa palataan Mombasaan. Cobb, Eames ja Saito menevät tapaamaan Yusufia paikkaan, joka muistuttaa vanhanaikaista apteekkia. Cobb kertoo Yusufille, että he etsivät kemistiä, joka tekee räätälöidyt lääkeyhdisteet keikalle, jossa on kolme sisäkkäistä unta ja lisäksi lähtee keikalle mukaan. Yusufin mielestä kolme sisäkkäistä unta on mahdotonta toteuttaa, liian epävakaata. Cobbin mielestä se onnistuu, kun lisää yhdisteeseen rauhoittavaa lääkettä. Yusuf korostaa, että rauhoitteen tarvitsee olla todella vahvaa. Neuvotteluissa päästään eteenpäin ja Saito ilmoittaa, että myös hän haluaa tulla keikalle mukaan.

Yusuf haluaa esitellä kolmikolle lääkeyhdisteen, jota hän käyttää joka päivä. Yusuf ohjaa heidät kellariin, jossa nukkuu kaksitoista henkilöä yhdessä jaetussa unessa. Hän kertoo, että he tulevat joka päivä jakamaan unen, joka kestää uniajassa 40 tuntia. Kaikki ovat ihmeissään näkemästään. Yusufin avustaja, vanha mies, läpsäyttää yhtä nukkujaa voimakkaasti poskelle, mutta nukkuja ei hievahdakaan. ”Näettekö? Se on hyvin vakaa”,

Yusuf sanoo. ”Miksi he tekevät niin?” Saito kysyy. Yusuf pyytää Cobbia vastaamaan kysymykseen. ”Jonkin ajan jälkeen se on ainoa tapa uneksia”, Cobb vastaa. Vanha mies sanoo: ”He tulevat tänne herätettäväiksi. Unesta on tullut heidän todellisuuttaan.”

Cobb haluaa kokeilla yhdistettä. Hänet nukutetaan. Cobbin uni koostuu muutamasta välähdyksenomaisesta kuvasta. Unessa kuvataan junanraidetta ja Malia junanraiteella sekä tilannetta, jossa Mal ja Cobb ovat yhdessä ja Mal sanoo hänelle: ”Tiedät, miten löydät minut. Tiedät, mitä sinun pitää tehdä.” Kun Cobb herää unesta, hän vaikuttaa pelästyneeltä. ”Terävä, eikö olekin?” Yusuf sanoo Cobbille hymyillen. Cobb menee nopeasti kylpyhuoneeseen. Hän kastelee hätäisesti kasvojaan vedellä ja lyö kasvojaan. Kerronnassa näytetään kaksi välähdyksenomaista kuvaa: avonainen ikkuna, jonka verhot heiluvat tuulessa ja Mal, jonka hiukset heiluvat hiljaa tuulessa. Välähdykset vaikuttavat olevan Cobbin näkyjä. Kerronnasta tulee vaikutelma, kuin Cobb olisi unen ja todellisuuden rajamailla. Cobb kaivaa hätäisesti taskustaan hyrrän ja yrittää laittaa sen pöydälle pyörimään, mutta tiputtaa sen vahingossa lattialle. Saito on tullut ovensuuhun ja kysyy: ”Voitteko hyvin, herra Cobb?” ”Kyllä. Voin hienosti”, sekavan oloinen Cobb vastaa. Saito näkee hyrrän lattialla. Cobb nostaa sen nopeasti taskuunsa ja lähtee kylpyhuoneesta.

Cobbin uni vaikuttaa käsittelevän hänen alitajuntansa synkimpiä asioita. Malin vihjailevat kehotukset ovat kuin ohjeita Cobbille, että hänen täytyisi seurata Malia eli tehdä itsemurha. Ensimmäistä kertaa elokuvaa katsoessa katsoja ei voi ymmärtää Malin kehotuksia, mutta koko elokuvan kokonaisuuden tuntien Malin puhe vaikuttaa Cobbin syyllisyyden tunteen aiheuttamalta kiusalta häntä itseään kohtaan. Unen Mal kehottaa Cobbia seuraamaan häntä kuolemaan, aivan kuten Cobb sai Malin uskaltautumaan jättäytymään yhdessä hänen kanssaan junan alle limbossa. Heidän itsemurhansa limbossa sai heidät heräämään unesta, mutta Malin tekemä itsemurha häöpäivänä aiheutti Malin todellisen kuoleman. Cobbin uni ja sen jälkeiset unen ja toden rajamailla häilyvät näyt käsittelevät hänen syyllisyyden tunnettaan.

Katkelman alussa, kun Cobb ja Eames keskustelevat istutuksesta, kerronnassa ei nouse esiin Aristoteleen käsitteiden kannalta mitään mainitsemisen arvoista. Eksposition kannalta Eamesin ja Cobbin välisessä keskustelussa katsoja saa lisää tietoa istutuksen

lainalaisuuksista ja Inceptionin diegeettisen maailman säännöt tulevat yhä tutummaksi. Keskustelua seuraava takaa-ajo kertoo katsojalle, että Cobb on hengenvaarallisissa vaikeuksissa Cobol-yhtiön kanssa. Kun sitten kesken takaa-ajon Cobb saapuu aukiolle, tapahtuu yllätys: Saiton Mercedes Benz lipuu paikalle ja ottaa Cobbin kyytiin. Yllättävä tilanne aiheuttaa myös käänteen: Cobb on nyt turvassa. Takaa-ajetulla on vaikutusvaltainen suojelija. Saiton toiminta on uskottavaa ja yllättävälle tapahtumalle on olemassa syy. ”Haluan suojella sijoitustani”, Saito sanoo Cobbille.

Arthurin ja Ariadnen jakamassa toimistorakennus-unessa annetaan edelleen lisää tietoa unien rakentamisesta. Aristoteleen käsitteitä käyttäen unen tarkastelussa nousee esille kaksi asiaa. Kun Arthur kertoo Ariadnelle, että Mal on kuollut, tapahtuu tunnistaminen. Ariadne tulee tietoiseksi tästä tärkeästä asiasta. Toiseksi, Ariadnen luonteesta nousee esille empaattinen puoli. Hän näyttää järkyttyneeltä kuullessaan Malin olevan kuollut ja kysyy Arthurilta, millainen Mal oli oikeasti.

Kun kerronnassa palataan takaisin Mombasaan ja kolmikko menee tapaamaan Yusufia, katsojalle kerrotaan lisää Fischerin keikasta keskustelun kautta. Kellarissa nukkuvan joukon kohtaaminen esittelee katsojalle jaettujen unien pimeää puolta: vaaraa sekoittaa uni ja todellisuus. Nukkuvien ihmisten näkeminen toimii kohtauksessa tunnistamisen välineenä. Joukon näkeminen paljastaa erityisesti Saitolle, että jaettujen unien harjoittamisella voi olla vakavat seuraukset – unesta voi tulla joillekin todellisuutta tärkeämpää. Eames kaiketi tietää vaaran melko hyvin jo entuudestaan, mutta hänellekin joukon näkeminen näyttää tuovan myös uutta tietoa. Cobb kokeneimpana ymmärtää uneksijoiden tilanteen parhaiten, mutta hänellekin tilanne saattaa näyttää uutta tietoa siitä, millaiseen tilanteeseen aivan tavallisetkin ihmiset saattavat päätyä jaettujen unien harjoittamisella. Kun Cobb herää testi-unestaan, hänen pelästynyt olemuksensa näyttää, että hän kärsii. Se herättää katsojassa myötätuntoa. Katkelman lopussa tapahtuu tärkeä yksityiskohta: Saito näkee Cobbin hyrrän sen tippuessa lattialle. Hyrrän näkeminen on tärkeää fabulan kokonaisuudessa, sillä Saito näkee hyrrän myöhemmin limbossa.

Katkelmassa annetaan paljon tietoa unien lainalaisuuksista ja kerrotaan tulevasta Fischerin keikasta. Eksposition kannalta katkelma kertoo paljon. Kun katkelmaa tarkastelee

Aristoteleen käsitteillä, katkelman tapahtumat eivät nouse voimakkaasti esille. Aristoteleen käsitteiden mukaisia tapahtumia katkelmasta kyllä löytyy, mutta käsitteet eivät niin sanotusti ”laita aineistoa puhumaan”. Katkelman tarkastelu käsitteillä ei juurikaan syvennä ymmärrystä katkelman tapahtumista. Johtuuko tämä kenties tapahtumista itsestään? Ovatko tapahtumat sellaisia, että niiden merkitys on yksinkertainen ja selkeästi esillä, jo ilman että tapahtumaa tarkastelee Aristoteleen käsitteillä? Ovatko tapahtumat sellaisia, että niiden tarkastelu Aristoteleen käsitteillä ei voi löytää niistä juuri mitään uusia havaintoja ja merkityksiä? Katkelman tapahtumat eivät ole dramaturgisesti niin voimakkaita, kuin esimerkiksi tapahtumat edellisessä katkelmassa 4.2, jossa Mal lopuksi puukottaa Ariadnen sillalla. Lieneekö syynä ”puhumattomuuteen”, että Aristoteleen käsitteet toimivat tarkastelussa parhaiten silloin, kun kerronnassa tapahtuu dramaturgisesti hyvin voimakkaasti tunteita herättäviä tapahtumia? Ehkä tulevien katkelmien tarkastelu selvittää, mistä on kyse. Toimivatko käsitteet tutkimuskäsitteinä kenties hedelmällisimmin juuri tietynlaisissa kohtauksissa?



## 5 RYHMÄ VALMISTAUTUU KEIKKAAN

### 5.1 SATTUMALTA TIPPUVA KUVAKEHYS KERTOO ISÄSUHTEESTA

Katkelma alkaa, kun Cobb, Saito ja Eames pitävät palaveria rähjäisellä kattoterassilla Mombasassa. Saito kertoo, että hänen kilpailijansa Maurice Fischerin omistamasta energiakonsernista on tulossa uusi supervalta, joka kohta hallitsee puolta maailman energiantuotannosta. Saito haluaa, että Robert Fischer päättää lopettaa yrityksen toiminnan perittyään sen isältään. Cobb painottaa Saitolle, että tulevassa keikassa ei ole kyse tavallisesta yritysvakoilusta, vaan ajatuksen istuttamisesta, jolla on voimakkaat seuraukset Robert Fischeriin. Ajatus, joka Robert Fischerin mieleen istutetaan, kasvaa ideaksi, joka määrittää hänet. Idea voi muuttaa hänessä kaiken.

Eames on kiinnostunut Robert Fischerin suhteesta isäänsä Maurice Fischeriin. Saito kertoo, että huhujen mukaan heidän suhteensa on monimutkainen. Eames haluaa tutustua Peter Browningiin, joka on Robert Fischerin kummisetä ja energiakonsernissa merkittävässä asemassa. Eames kysyy, pystyykö Saito järjestämään hänelle yhteyden Browningiin. Saito uskoo voivansa auttaa Eamesia, jos hänellä vain on oikeat suositukset. ”Suositukset ovat erikoisalaani, herra Saito”, Eames, mestariväärentäjä sanoo hymyillen. Kerronnassa siirrytään saman tien tilanteeseen, jossa Eames on päässyt töihin Maurice Fischerin toimistoon. Peter Browning käyttäytyy toimistossa johtajan elkein. Tyylikkään, tummilla sävyillä sisustetun toimistohuoneen vieressä on samantyylinen Maurice Fischerin huone, joka toimii hänen yksityisenä sairaalahuoneenaan. Maurice Fischer makaa tokkuraisena sängyssä, sairaanhoitaja on hänen vierellään ja Robert Fischer seisoo ikkunan edessä. Browning avaa suuret ovet ja saapuu huoneeseen. Eames seuraa tilannetta ovensuusta.

Browning kysyy Robertilta, miten Maurice voi. Maurice havahtuu Browningin saapumiseen ja häiriintyy. Maurice heilauttaa kättään nopeasti niin, että hänen sänkynsä viereisellä pöydällä oleva valokuvakehys tippuu lattialle ja särkyy. Samalla hän sanoo Robertille takellelleen: ”Robert, käskinhän pitää pirun... Odota, tee se ja hae...” Robert rientää sängyn luo ja on nostamassa särkynyttä kehystä. Kehyksessä on kuva hänestä

lapsena paperihyrrä kädessä isänsä kanssa. ”Jätä se”, Maurice sanoo Robertille. Heidän välillään on hetken intensiivinen katse, jonka voi tulkita monella tapaa. Robertin katse vaikuttaa surumieliseltä ja loukkaantuneelta. Mauricen katse vaikuttaa pelästyneeltä ja surumieliseltä. Robert nostaa kehyksen käsiinsä. ”Sen täytyy olla hänelle kallisarvoinen muisto”, Browning sanoo Robertille. ”Panin sen hänen sänkynsä viereen. Hän ei ole edes huomannut sitä”, Robert vastaa. Browning haluaa puhua Robertin kanssa valtakirjasta. Robert sanoo, ettei hän halua puhua siitä nyt.

”Korppikotkat kiertelevät. Mitä sairaampi Maurice Fischer on, sitä enemmän valtaa Browningilla on” Eames kuvailee tilannetta, kun kerronnassa siirrytään Pariisissa sijaitsevaan hallirakennukseen. Eames kertoo ryhmälle suunnitelmastaan. Hän on tarkkaillut ja tutkinut Browningin olemusta ja manereja, niin että hän pystyy matkimaan Browningia ja esiintymään unen ensimmäisellä tasolla Browningina. Hän aikoo tehdä ensimmäisen tason unessa Browningin roolissa ehdotuksia Fischerin tietoiselle mielelle. Eames uskoo, että syvemmissä, toisen tason unessa Robertin oma heijastus Browningista välittää ajatuksen hänelle takaisin. ”Hän antaa siis idean itselleen”, Arthur oivaltaa. ”Juuri niin. Vain niin se juurtuu. Idean pitää tuntua omalta”, Eames selventää.

Kerronnassa siirrytään tilanteeseen, jossa Ariadne on hallirakennuksessa ja tekee toteemiaan. Hän kuulee äänen ja löytää Cobbin avonaisen harmaan salkun ääreltä. Kun Cobb huomaa Ariadnen, hän vaikuttaa yllätetyltä. Ariadne kysyy, oliko Cobb menossa yksin [uneen]. Cobb sulkee rauhallisesti salkun ja sanoo Ariadnelle tekevänsä vain kokeita ja luuli olevansa yksin. He puhuvat hetken toteemeista. Cobb kertoo, että toteemien käyttäminen oli Malin ajatus. Cobb kertoo, että hänen hyrränsä oli alunperin Malin. Mal pyöritti hyrrää unessa, eikä se koskaan kaatunut. Ariadne kertoo kuulleensa, että Mal on kuollut. Cobb kysyy, miten sokkeloiden suunnittelu sujuu. Ariadne kertoo suunnittelemistaan unitasoista: ”Jokainen taso vastaa kohteen alitajunnassa olevaa osaa, johon yritämme päästä. Alimmainen taso on sairaala, jotta Fischer toisi sinne isänsä.” Ariadne on kysymässä Cobbilta neuvoa ja näyttää hänelle suunnittelemaansa sokkeloa. Cobb katsoo kiireesti muualle ja painottaa, että Ariadnen ei pidä näyttää hänelle yksityiskohtia. Ainoastaan unen näkijän pitää tuntea sokkelo. Ariadne ihmettelee, miksi se on niin tärkeää. ”Siltä varalta, että tuomme heijastuksemme. He eivät saa tietää sokkelon

yksityiskohtia”, Cobb sanoo. ”Siis jos tuot Malin. Et pysty pitämään häntä ulkona, ethän? Et voi rakentaa itse, koska jos tunnet sokkelon, hänkin tuntee. Hän sabotoisi koko operaation”, Ariadne päättelee. Cobb myöntää, että asia on näin. Kukaan muu ei tiedä asiasta. Ariadnen mielestä muita pitää varoittaa, jos tilanne pahenee. Cobbin mielestä tilanne ei pahene, ja hän painottaa, että häntä kiinnostaa ainoastaan päästä kotiin. Ariadne kysyy, miksi Cobb ei voi mennä kotiin. ”Koska he luulevat, että tapoin hänet”, Cobb sanoo ja kiittää Ariadnea. Ariadne on järkyttynyt ja ihmettelee, mistä Cobb häntä kiittää. ”Koska et kysynyt, tapoinko”, Cobb vastaa. Cobbin viimeinen kommentti kuvaa osuvasti hänen syyllisyyden tunnettaan. Vaikka Mal teki itsemurhan, itsemurhan syy oli Cobbin istuttamassa ajatuksessa. Cobb kokee, että hän on vastuussa Malin kuolemasta ja tavallaan kokee tappaneensa vaimonsa. Katsoessa elokuvaa ensimmäistä kertaa katsoja ei voi tässä vaiheessa tietää tapahtumaketjun kulkua. Cobbin kommentti antaa kuitenkin taas yhden vihjeen lisää Cobbin menneisyydestä ja fabulan alkupuoliskon tapahtumista.

Katkelmassa liikutaan nykyisessä todellisuudessa. Katkelmassa ei ole unia eikä näytetä takaumia menneestä todellisuudesta. Katkelmassa tulee esille, että Robert Fischerin ja Maurice Fischerin suhde on monimutkainen ja Peter Browningilla on valtaa yrityksessä. Kun Browning saapuu huoneeseen ja Maurice heilauttaa kättään, kehys tippuu lattialle. Kehyksen tippuminen näyttää vahingolta tai huonossa kunnossa olevan ihmisen inhimilliseltä reaktiolta saada huomiota. Se, että isä särkee poikansa ja hänen yhteiskuvan, vaikuttaa tavallaan sattumalta. Katsoja on kuitenkin juuri kuullut Saiton kertomana, että isän ja pojan suhde on monimutkainen. Robert myös sanoo Browningille, ettei Maurice ole edes huomannut kuvaa [hänen mielestään]. Näistä asioista päätellen herää kysymyksiä: tiputtiko Maurice kehysten tarkoituksella ja oliko hän ylipäättään huomannut, että kehyksessä on kuva hänestä pienen poikansa kanssa. Aristoteleen (2012, 193–194) mielestä tapahtuma, joka tapahtuu sattumalta, mutta joka vaikuttaa tarkoitukselliselta, on onnistunut. Kehyksen särkyminen on monitulkintainen tapahtuma, onnistunut yksityiskohta. Koko kohta herättää katsojassa kysymyksiä. Kohtauksessa ei kerrota liikaa eikä liian yksiselitteisesti isän ja pojan suhteesta. Katsojalle suhteen laatu jää avoimeksi, mutta se tulee ilmi, että ainakin Robertilla on yritystä luoda hyvää suhdetta isäänsä.

Hallirakennuksessa Ariadnen ja Cobbin käymässä keskustelussa kummankin luonteenpiirteet tulevat esille. Aluksi Ariadnen empaattinen puoli tulee esille, kun hän kertoo kunnioittavaan sävyyn, että hän kuuli Malin kuolemasta. Ariadnen terävä-älyisyys tulee esille, kun hän päättelee, että Cobb saattaa tuoda uneen Malin. Ariadnen tekemä päätelmä on tunnistaminen, jossa Ariadnelle valkenee Cobbin alitajunnassa piilevä vaara. Cobbin ja Ariadnen väliset keskustelut ovat Inceptionin kerronnassa se tapa, jolla katsojalle kerrotaan Cobbin ongelmista.

Cobbin luonne tulee esille, kun hän kertoo, että häntä kiinnostaa vain päästä kotiin. ”Minun pitää päästä kotiin. En välitä nyt mistään muusta”, hän sanoo. Aristoteles (2012, 197–198) kirjoittaa:

Myötätunto herää, kun onnettomuuksia kokee ihminen, joka ei niitä ansaitse, ja pelko, kun kokija on kaltaisemme ihminen. – – Hän ei ole poikkeuksellisen hyveellinen tai oikeudenmukainen, eikä joudu onnettomuuksiin pahuutensa tai kelvottomuutensa, vaan jonkin virheen takia.

Cobb muistuttaa luonteeltaan ja kokemuksiltaan Aristoteleen kuvailemaa ihmistä. Cobbin toiminta ja ajatuskulku kertovat, että hän on eettiseltä luonteeltaan tavallinen ihminen, joka haluaa päästä perheensä luo. Cobb ”ei ole poikkeuksellisen hyveellinen tai oikeudenmukainen”, koska hän ei aio kertoa ongelmastaan muulle ryhmälle. Hän ei halua, että kukaan peräänny keikasta. Cobbin itsekkääseen toimintaan on helppo samaistua. Kun vaakakupissa on perheen luo pääseminen ja solidaarisuus ryhmää kohtaan, ryhmä jää siinä toiseksi. Katkelmassa kerrotaan ensi kertaa katsojalle selkeästi, mistä Cobbia syytetään. Kun Cobb kertoo Ariadnelle syyteestään, Cobbin olemus näyttää siltä, että hän ei tappanut vaimoaan, mutta syyllisyyden tunne hänen käytöksestään ilmenee. Cobbin kärsivät silmät herättävät katsojassa myötätuntoa.

## **5.2 TARKASTELU RUNOUSOPIN KÄSITTEILLÄ EI KERRO RYHMÄN PALAVEREISTA LISÄÄ**

Tämä katkelma on montaasimainen kokonaisuus, jossa näytetään ryhmän valmistautuminen keikkaan vaihe vaiheelta. Katkelmassa ollaan nykyisessä todellisuudessa sekä kahdessa unessa. Katkelma alkaa palaverilla hallirakennuksessa. Ryhmä ideoi, miten

ajatuksen ”minä hajotan isäni imperiumin” voisi kääntää myönteiseksi ja Robert Fischerin mieleen sopivaksi ajatukseksi. He miettivät, miten ajatuksen voisi kytkeä Robertin ja hänen isänsä hankalaan suhteeseen. Eames ideoi ajatuksen: ”Isäni haluaisi, että luon jotain omaa enkä seuraa hänen jalanjälkiään.” Seuraavaksi kerronnassa näytetään, kun Ariadne esittelee ensimmäisen unitason suunnitelmaa Yusufille ja sen jälkeen näytetään kun he kumpikin ovat nukutettuina hallirakennuksessa. Kerronnassa siirrytään tähän uneen, joka on suurkaupunki. Koko ryhmä on unessa tutustumassa Ariadnen suunnittelemaan kaupunkiin. Tulevalla Fischerin keikalla Yusuf on tämän unen näkijä. Tässä harjoittelu-unessa joko hän tai Ariadne on unen näkijä. Asia ei ilmene kerronnasta. Ryhmä pitää palaveria autiolla kadulla. Kaupungissa on suuria rakennuksia ja monia autokaistoja, mutta ei muita ihmisiä, ei siis kenenkään uneksijan heijastuksia, vaan ainoastaan ryhmän jäsenet. Koska heijastuksia ei unessa ole, unella ei tämän perusteella ole kohdetta. Ei myöskään ole mitään syytä, miksi tässä harjoittelu-unessa joku ryhmän jäsenistä olisi kohde. Ryhmä käy läpi suunnitelmaa. Tässä ensimmäisen tason unessa on tarkoitus esitellä Fisherille ajatus: ”En seuraa isäni jalanjälkiä.” Toisella unitasolla on tarkoitus tarjota hänelle ajatus: ”Haluan luoda jotain omaa.” Alimmalla tasolla Fischerin halutaan oivaltavan: ”Isäni ei halua, että olen hän.”

Seuraavaksi näytetään, kun Yusuf testaa unilääkettä eri tavoin ryhmän jäsenillä ja Ariadne tutustuttaa unien näkijöitä unitasoihin. Tämän kerronnan ohessa näytetään ryhmän palavereja eri aiheista. Arthur ihmettelee, miten he pysyvät unessa alimmalla unitasolla, jossa unet hajoavat pienimmästäkin häiriöstä. Yusuf kertoo lisäävänsä unilääkkeeseen erittäin voimakasta rauhoitetta, joka takaa kolmeen sisäkkäiseen uneen vakaan, syvän unen. Palaverin tapahtumien keskellä kerronnassa näytetään tilanne, jossa Ariadne on iltamyöhällä lähdössä hallilta ja hän huomaa hallin kulmauksessa Yusufin. Ariadnen uteliaisuus tulee esille, kun hän ei vain jatka matkaansa, vaan tulee katsomaan, mitä kulmauksessa tapahtuu. Hän näkee Cobbin nukutettuna ja Yusufin valvovan vieressä. Kun Yusuf huomaa Ariadnen, hän toivottaa Ariadnelle hyvää yötä, ja Ariadne lähtee.

Tämän tilanteen näyttämisen jälkeen kerronta jatkuu palaverissa. Yusuf kertoo, että lääke luo uneksijoiden välille voimakkaan yhteyden ja kiihdyttää aivotoimintaa. Näin ollen aikaa on käytettävissä unessa vielä enemmän, kuin yleensä jaetuissa unissa. Yusufin tekemän

lääkkeen vaikutuksessa 10 tuntia todellisuudessa tuntuu viikolta ensimmäisessä unitasossa, puolelta vuodelta toisessa unitasossa ja kymmeneltä vuodelta kolmannessa unitasossa. ”Kuka haluaisi olla unessa kymmenen vuotta?” Ariadne kysyy. ”Riippuu unesta”, Yusuf vitsailee. Cobb kertoo, että ryhmä pääsee unesta pois potkun avulla. Potku on putoamisen tunne, joka herättää unesta. Arthur epäilee, miten he tuntevat putoamisen vahvan rauhoitteen vaikutuksen alaisena. Yusuf kertoo säätäneensä lääkettä niin, että se ei vaikuta sisäkorvaan. ”Vaikka uni olisi kuinka syvä, uneksiija tuntee silti putoavansa tai kaatuvansa”, Yusuf sanoo. Cobb sanoo, että potku pitää ajoittaa niin, että se läpäisee kaikki kolme tasoa. Potkujen täytyy siis tapahtua kaikissa unitasoissa samanaikaisesti. Arthur ehdottaa, että he ajoittavat potkut samanaikaisiksi musiikin avulla.

Katkelman lopussa ryhmä pitää palaveria Ariadnen suunnittelemassa toisen tason unessa, joka näyttää hotellilta tai kongressikeskukselta. Unen näkijä on todennäköisesti Arthur, joka on tämän unen näkijä tulevalla Fischerin keikalla. Toinen vaihtoehto on, että unen näkijä on Ariadne, joka tutustuttaa Arthuria tässä vaiheessa tähän uneen. Rakennuksessa ei ole ryhmän lisäksi muita ihmisiä eli heijastuksia. Tämän perusteella unella ei ole kohdetta. Ei ole myöskään mitään syytä, miksi joku ryhmän jäsenistä olisi unen kohde. Ryhmä miettii, missä Fischer voitaisiin nukuttaa. He tarvitsevat ainakin kymmenen tuntia keikkaa varten. Saito kertoo Fischerin lentävän säännöllisesti Sydneyn ja Los Angelesin väliä. Keikka päätetään tehdä lentokoneessa matkalla Sydneystä Los Angelesiin. Keikka tehdään lentokoneen keulassa sijaitsevassa ykkösluokassa, jolloin kukaan ylimääräinen ei kulje osaston läpi. Lentoemäntä maksetaan juoneen mukaan.

Ryhmän palaverissa käyty keskustelu potkusta ei kerro katsojalle yksityiskohtia potkun toimintalogiikasta. Cobb sanoo, että potku on: ”Putoamisen tunne, joka ravistelee hereille. Se herättää unesta.” Cobb jatkaa: ”Potku pitää ajoittaa niin, että se läpäisee kaikki kolme tasoa.” Jokaiselle ihmiselle lienee tuttu ilmiö, kun torkahdettua uneen tuntee yhtäkkiä unessa tippumisen tai kaatumisen ja säpsähtää hereille. Jokainen voi myös allekirjoittaa, että jos nukkuvan ihmisen tiputtaa tai kaataa sängystä alas, hän herää. Nämä kaksi katsojan maailmasta tuttua ilmiötä herättävät ihmisen unesta joko siten, että tippuminen tapahtuu unessa tai siten, että tippuminen tapahtuu todellisuudessa. Inceptionissa ryhmän palaverissa ei kuitenkaan kerrota, miten potku toimii Inceptionin diegeettisessä

maailmassa: pitääkö unesta herättävä potku tehdä omasta unitasostaan käsin vai antaako joku muu potkun uneksijoille ylemmältä tasolta käsin?

Potkusta puhuttaessa kerronnassa näytetään, kun Yusuf testaa potkua Arthurilla. Hän kaataa nukkuvan Arthurin selälleen sekä kyljelleen ja kummassakin tilanteessa Arthur herää. Näissä tapauksissa Arthur siis herätetään ylemmältä tasolta käsin eli tässä tapauksessa todellisuudesta käsin. Elokuvan alussa, katkelmassa 3.2 Cobb on 2. tason unessa ja Arthur ja Nash ovat 1. tason unessa. Arthur käskee Nashia herättämään Cobbin 1. unitasolle antamalla hänelle potkun. Nash kaataa nukkuvan Cobbin kylpyammeeseen ja Cobb herää 1. unitasolla. Siis myös tässä tapauksessa nukkuja herätetään ylemmältä tasolta käsin.

Ryhmän palaverissa käydyn keskustelun ja näiden elokuvassa aikaisemmin nähtyjen potkujen perusteella vaikuttaa siltä, että potku annetaan aina ylemmältä tasolta käsin. Vaikuttaa myös siltä, että suunnitelmana on, että Fischerin keikalla herätään unesta siten, että jokaiselle unitasolle annetaan potku, joka herättää yhdestä unesta, jolloin kolme potkua herättävät uneksijan yksi kerrallaan jokaisesta unesta. 3. unitasolla nukuva herää ensin 2. unitasolla, sitten 1. unitasolla ja sitten todellisuudessa. Kolme potkua tapahtuvat samaan aikaan, jolloin unesta herätään kuin porrasaskelma kerrallaan. Jos potkujen toimintalogiikka on tämä, Fischerin keikan suunnitelma vaikuttaa sinänsä järkevältä, mutta esiin nousee kysymys. Jos unesta herätetään aina ylemmältä tasolta käsin, kuka antaa potkun todellisuudesta käsin 1. unitasolle? Lentoemäntäkö? Jos lentoemäntä antaisi potkun, mistä hän tietäisi, milloin potku pitää antaa? Potkujen ajoittaminen samanaikaisiksi aiotaan tehdä Fischerin keikalla musiikin avulla. Tämä viestintäväline ei kuitenkaan kulkeudu mitenkään todellisuuteen, lentoemännän korviin eli lentoemäntä ei voi mitenkään antaa potkua juuri samalla hetkellä, jolloin muut potkut tapahtuvat.

Voisiko sitten olla niin, että ryhmällä ei ole aikomustakaan herätä potkun avulla todellisuuteen asti, vaan ainoastaan 1. unitasolle asti ja sitten odottaa 1. unitasolla kunnes unilääkkeen vaikutus lakkaa? Tämä vaikuttaa järkevältä, sillä jos ryhmä voitaisiinkin jollain tapaa herättää samanaikaisen potkun avulla todellisuuteen asti, niin eikö se paljastaisi koko louhinta-keikan Fischerille? Koko ryhmä heräisi hetkessä todellisuudessa ja Fischer näkisi lääkekanyylit kaikkien ranteissa? On uskottavampi ajatus, että ryhmä

nukkuu lentokoneessa joka tapauksessa lentoemännän kanssa sovitun ajan, 10 tuntia, jolloin mahdollisesti lentoemäntä 10 tunnin jälkeen alkaa poistaa lääkekanyyleita ryhmän jäseniltä ja viimeiseksi kanyyli otetaan pois Fischeriltä.

Ryhmän keskustellessa potkusta keskustelusta saa kieltämättä ensivaikutelman, että unesta heräämisellä tarkoitetaan nimenomaan heräämistä todellisuuteen asti, mutta toisaalta voidaanhan heräämisellä tarkoittaa myös heräämistä unitasolta toiselle. Arthur kysyy Cobbilta sarkastisesti: ”Kun istutus on tehty, miten pääsemme pois? Toivottavasti jotenkin muuten kuin ampumalla minua päähän.” Arthur viittaa elokuvan alun uneen, jossa Cobb herättää Arthurin 2. unitasolta 1. unitasolle ampumalla häntä päähän. Tämä esimerkki on tilanteesta, jossa nimenomaan on kyse liikkumisesta unitasolta toiselle, ei todellisuuteen.

Potkujen toimintalogiikka ei tule katkelmassa esille ja Fischerin keikan alettua potkujen säännöt alkavat herättää yhä enemmän kysymyksiä. Potkujen toimintalogiikkaan ei tarvitsisi kiinnittää tutkimuksessa valtavasti huomiota, jos potkut olisivat merkitykseltään pieni osa Inceptionin juonta. Inception kuitenkin on elokuva, jossa jatkuvasti kerrotaan unien sääntöjä ja Fischerin keikalla potkujen säännöistä puhutaan ja kerronnassa potkujen vaikutuksia esitellään. Potkut vievät Inceptionin juonta eteenpäin. Sen tähden niiden logiikkaan ja samalla juonen logiikkaan on syytä etsiä selvyyttä. Jatkan potkun toimintalogiikan eri vaihtoehtojen läpikäymistä luvussa 6.2.

Katkelman analyysivastausten pohtiminen Aristoteleen käsitteillä ei nosta katkelmasta moniakaan asioita esille. Katkelma on hyvin tärkeä, mutta siinä ei ole pitkiä syiden ja seurausten kulkuja tai tapahtumakokonaisuuksia, joiden tarkastelu Aristoteleen käsitteillä kertoisi niistä lisää. Katkelmassa tuodaan esille tulevan Fischerin keikan kannalta oleellisia tietoja, jotka kerrotaan lyhyiden tapahtumahetkien kautta. Katkelmassa ideoidaan istutettava ajatus ja suunnitellaan miten ajatus uni unelta istutetaan Fischerin mieleen. Katkelmassa nostetaan esiin ongelmia ja kerrotaan niihin ratkaisut, kuten miten pysytään unessa kolmessa sisäkkäisessä unessa, miten päästään unesta pois, miten ajoitetaan potkut samanaikaiseksi. Katkelmassa myös annetaan vihje vaarasta joutua uneen piinaavan pitkäksi ajaksi, kun Ariadne kysyy: ”Kuka haluaisi olla unessa kymmenen vuotta?” Katkelmassa ei anneta tietoa tunnistamisen kautta: mikään asia ei paljastu tai valkene, vaan



asiat kerrotaan suoraan ryhmän palavereissa. Mielenkiintoista, kuinka virkeä kokonaisuus tästä palaverien sarjasta on saatu aikaiseksi. Kerronta on leikattu kokonaisuudeksi, jossa ääniraidat ja eri kuvaotokset näyttäytyvät limittäin. Kuvissa näytetään tapahtumia eri päiviltä, joka ilmenee siinä, että ryhmän jäsenien vaatetus vaihtelee eri otoksissa. Hahmojen toiminnassa ja kommentteissa on myös huumoria. Kokonaisuutena katkelma on tunnelmaltaan kevyt, mikä on tärkeää vaihtelua katsojalle raskaiden aiheiden keskellä.

### **5.3 MUISTOJEN HISSI HERÄTTÄÄ PELKOA JA MYÖTÄTUNTOA**

Katkelma alkaa, kun Ariadne on lähdössä hallirakennukselta ja hän huomaa Cobbin, joka on nukkunut itsensä uneen yksin. Ariadne on jo kaksi kertaa aikaisemmin ollut samankaltaisessa tilanteessa, jossa hän on nähnyt Cobbin hallin kulmauksessa iltamyöhään. Joka kerta hän on tullut uteliaana katsomaan, mistä on kyse. Tällä kertaa Ariadne näkee Cobbin nukkuvan yksin, eikä hallissa ole muita. Ariadne nukuttaa itsensä samaan uneen ja kerronnassa siirrytään tähän uneen. Ariadne löytää itsensä vanhasta hissistä, joka kulkee alaspäin. Hissin ristikko-oven läpi hän näkee vanhanaikaisen lastenhuoneen hissien ohittaessa sen matkalla alaspäin. Hissi pysähtyy kerrokseen, josta avautuu olohuone, jossa Cobb ja Mal istuvat hellästi lähekkäin. Mal sanoo Cobville: ”Tiedät, miten löydät minut. Tiedät, mitä sinun pitää tehdä.” He puhuvat haaveesta vanheta yhdessä, kunnes heidän hetkensä keskeytyy, kun he huomaavat Ariadnen hississä. Cobb kävelee kiireesti hissiin ja sanoo Ariadnelle, ettei hän saisi olla täällä. Cobb painaa hissien ylintä nappia ja hissi alkaa nousta. ”Halusin vain nähdä millaisia ´testejä´ teet yksinäsi”, Ariadne sanoo. ”Tämä ei liity mitenkään sinuun”, Cobb vastaa. ”Liittyyhän. Pyysit minua jakamaan unia kanssasi”, Ariadne väittää vastaan. ”En näitä. Nämä ovat minun uniani”, Cobb sanoo tiukasti.

Hetken päästä hissi pysähtyy ja hissien ovensuulta avautuu näkymä meren rannalle. Kivikkoisella hiekkarannalla istuu Mal leikkimässä Jamesin ja Philippan kanssa. Mal katsoo Cobbia ja Ariadnea rauhallisesti. Ariadne ihmettelee, miksi Cobb luo näitä unia. Cobb vastaa, että hänen unissaan he ovat yhä yhdessä. He jatkavat matkaa hissillä alaspäin. Ariadne oivaltaa, että eri kerrosten unet eivät ole vain unia, vaan muistoja, vaikka Cobb itse on kieltänyt luomasta unia muistoista. ”Yrität pitää hänet elossa. Et pysty päästämään

hänestä irti”, Ariadne sanoo. Cobb kertoo, että hissin unet ovat muistoja, jotka hän yrittää muuttaa paremmiksi. Unet ovat hetkiä, joita hän katuu. ”Mitä sinä kadut tuolla alhaalla?” Ariadne kysyy ja on painamassa hissin alinta nappia. Cobb siirtää Ariadnen käden sivuun ja sanoo: ”Sinun pitää ymmärtää minusta vain yksi asia.”

Hissi pysähtyy ja näkymä avautuu Cobbin ja Malin asuntoon. Cobb kertoo, että tässä muistossa Mal on jo poissa. He kävelevät olohuoneeseen. James ja Philippa leikkivät pihalla. Cobbin vieressä seisoo mies, joka ojentaa hänelle lentolipun ja käskee hänen paeta. Kerronnassa muiston tapahtumat tapahtuvat samanaikaisesti, kun Cobb kertoo niistä Ariadnelle. Cobb yrittää vielä nähdä lastensa kasvot, mutta he juoksevat juuri silloin pois. ”Jotta vielä näkisin heidän kasvonsa, minun on palattava kotiin. Todelliseen maailmaan”, Cobb sanoo. Yllättäen Ariadne juoksee hissiin ja painaa hissin alinta nappia. Cobb ei ehdi mukaan.

Hissi kulkee alaspäin ja ohittaa kerroksen, jossa tavarajuna kulkee kovaa vauhtia näkymän editse. Ariadne katsoo tavarajunaa ällistyneenä. Hissi pysähtyy alimpaan kerrokseen, josta avautuu hotellisviitti. Huone on sekasortoisen näköinen. Kaatuneita tuoleja ja lamppeja, rikkoutuneita kukkamaljakoita ja viinilaseja on ympäriinsä. Ariadne astuu huoneeseen ja huomaa Malin, joka istuu sohvalla. Pelokas Ariadne yrittää takellessaan esitellä itsensä Malille. ”Tiedän, kuka olet. Miksi olet täällä?” Mal sanoo Ariadnelle ja kävelee hitaasti hänen luo. Ariadne vastaa pelosta vavisten: ”Yritän vain ymmärtää.” Mal sanoo uhmakkaasti Ariadnelle: ”Miten voisit ymmärtää? Tiedätkö, millaista on olla rakastettu? Olla kokonaisuuden puolikas?” Ariadne vastaa pelokkaasti, ettei hän tiedä. Mal jatkaa: ”Kerron sinulle arvoituksen. Odotat junaa. Junaa, joka vie sinut kauas pois. Tiedät, minne toivot junan vievän sinut, mutta et tiedä sitä varmasti. Mutta sillä ei ole väliä. Miksi sillä ei ole sinulle väliä, minne juna vie sinut?” Malin kertoessa arvoitusta hän ottaa samalla pöydältä käteensä särkyneen viinilasin, jossa on veitsenteräviä reunoja. Cobb tulee yllättäen hissistä huoneeseen ja vastaa Malin arvoitukseen: ”Koska olemme yhdessä.” Cobb kertoo Ariadnelle, että huone on paikka, jossa he viettivät aina hääpäivänsä. Ariadne kysyy ääni väristen: ”Mitä täällä tapahtui?” Samassa Mal hyökkää heitä kohti. Cobb vetää Ariadnen kiireesti mukanaan hissiin ja sulkee ristikko-oven Malin edestä. Raivoissaan oleva Mal ryskyttää ovea ja huutaa: ”Sinä lupasit, että olisimme yhdessä! Sanoit, että

olisimme yhdessä ja vanhenisimme yhdessä!” Ariadne on liimaantuneena hissin takaseinään ja katsoo peloissaan Malin raivoa. Cobb, hänkin peloissaan, sanoo Malille: ”Tulen hakemaan sinua. Minä lupaan.” Hissi kulkee hitaasti ylöspäin ja Mal jää tuijottamaan heitä kuin kaltereiden takaa.

Ariadne ja Cobb heräävät hallirakennuksessa. Ariadne on järkyttynyt näkemästään ja sanoo Cobbille: ”Luuletko, että voit rakentaa muistojen vankilan, jonne lukita hänet? Luuletko todella sen pidättelevän häntä?” Samalla hetkellä Saito ja Arthur saapuvat paikalle ja kertovat, että Maurice Fischer on kuollut. On aika toimia. Ariadne tarjoutuu tulemaan keikalle mukaan. Hänen mielestä ryhmässä on oltava joku, joka tietää Cobbin ongelmat. Cobb on aluksi vastahakoinen, mutta päätyy lopulta siihen, että Ariadne tulee keikalle mukaan.

Katkelma sijoittuu pääosin Cobbin muistojen hissiin. Kerronnassa ilmenee, että hississä nähtävät unet ovat Cobbin muistoja, jotka hän haluaa muuttaa. Katsojalle, joka näkee elokuvan ensimmäisen kerran, muistojen hissin unet näyttävät mystisinä ja pelottavina, mutta unien merkitys ei vielä avaudu. Katsoja ja Ariadne eivät vielä tiedä mitään Malin ja Cobbin vuosista limbossa, heidän itsemurhasta limbossa eivätkä Malin itsemurhasta todellisuudessa. Katkelma antaa vihjeitä kaikista näistä fabulan alkupuoliskolla tapahtuneista tapahtumista ja ohjaa katsojaa oikeaan tunnelmaan. Katkelmassa ilmenee, että Cobbin alitajunta on todella arvaamaton ja Cobbilla ei ole välineitä pitää alitajuntansa Malia hallinnassaan. Heidän herättyään unesta Ariadne kysyy epäuskoisena Cobbilta, uskooko hän todella muistojen vankilan pidättelevän Malia.

Kun elokuvan on nähnyt jo kertaalleen, muistojen hissin merkitykset nousevat esille. Katkelman yksityiskohtainen lähiluku nostaa kerronnasta vielä enemmän merkityksiä esille. Hissistä avautuu miljöö kuuteen eri muistoon. Tutkimukseni analyysissä olen pohtinut, mitä Cobb kunkin kerroksen tapahtumissa katu ja olen päätenyt seuraaviin johtopäätöksiin. Ensimmäisenä nähdään vanhanaikainen lastenhuone. Lastenhuone on muisto limbosta. Myöhemmin kerronnassa näytetään tämä muisto: Cobb murtautuu limbossa Malin mieleen eli hänen lapsuudenkotiinsa ja istuttaa sinne ajatuksen

”maailmamme ei ole todellinen”. Cobb katuu istutusta ja siksi tämä muisto on yksi kaduttavista tapahtumista.

Seuraavaksi nähdään muisto, jossa Cobb ja Mal istuvat kotonaan hellästi lähekkäin ja juttelevat. Mikä Cobbia tässä muistossa kaduttaa? Katumuksen syy ei tule kerronnassa esille, mutta luulen, että fabulassa tämän yhteisen hetken jälkeen he nukuttivat itsensä kohtalokkaaseen uneen, joka vei heidät vuosikausiksi limboon. Cobb siis katuu heidän päätöstään nukahtaa syvään uneen. Seuraavaksi Cobb vie Ariadnen katsomaan muistoa, jossa Mal, James ja Philippa leikkivät kivikkoisella merenrannalla. Tämäkään muisto ei kerro selvästi katumuksen syytä. Saattaa olla, että hetki rannalla on tapahtunut limbossa, jolloin lapset rannalla eivät olleet alkuperäisessäkään hetkessä heidän oikeat lapsensa, vaan alitajunnan heijastuksia. Ehkä Cobb katuu, että he ovat limbossa rakentaneet tapahtumia, joissa esiintyvät heidän lapsensa heijastuksina. Tämä on saattanut sekoittaa heidän mieltään.

Kun Cobb vie Ariadnen katsomaan muistoa, jossa hän ottaa lentolipun ja pakenee, Cobb sanoo, että Ariadnen täytyy ymmärtää hänestä vain tämä yksi asia. Cobb kertoo katuvansa muistossa sitä, että hän ei kutsunut lapsiaan ja nähnyt heidän kasvojaan ennen lähtöään. Cobb kertoo, että hänen on päästävä todelliseen maailmaan, jossa hän voi nähdä lapsensa. Tämän asian Cobb haluaa Ariadnelle kertoa, ei enempää. Lapset ovat syy, miksi keikka on hänelle niin tärkeä. Ariadne kuitenkin menee omin luvuin Cobbin synkimpään muistoon, hissin alimpaan kerrokseen. Matkalla alas, Ariadne näkee kerroksen, jossa tavarajuna kulkee näkymän editse. Tavarajuna-muistossa Cobbia kaduttaa, että he jättäytyivät Malin kanssa limbossa junan alle päästäkseen todellisuuteen. Itsemurha junaradalla sinetöi lopullisesti Malin mieleen ajatuksen, että kuolema on keino päästä todellisuuteen. Synkimmässä muistossa, hotellisviitissä, Cobb katuu sitä, että hän ei pystynyt estämään vaimonsa itsemurhaa. Olen muodostanut kaavion Inceptionin fabulasta ja sjuzhetista. Kaavioon olen merkinnyt, mihin fabulan alkupuoliskon tapahtumiin muistojen hissin unissa viitataan sekä missä vaiheessa sjuzhetissa katsojalle sitten kerrotaan nämä fabulan alkupuoliskon tapahtumat. [Liite 4, Kaavio Inceptionin fabulasta ja sjuzhetista]

Mal on Cobbin alitajunnan tuote. Malin käytös ja puhe syntyvät Cobbin mielessä. Syyllisyyden tunne, suru ja ikävä saavat alitajunnan Malin kertomaan fraaseja, jotka ovat Cobbille raskaita ja täynnä syyllisyyttä. Yksi näistä fraaseista on ”Tiedät, miten löydät minut. Tiedät, mitä sinun pitää tehdä”, jossa Mal kehottaa Cobbia seuraamaan häntä kuolemaan. Hotellisviitissä Mal kertoo Ariadnelle arvoituksen, joka on fraasi, johon palataan kerronnassa useamman kerran. Fraasi on Cobbin keksimä rohkaisu, jonka hän kertoi Malille limbossa junaradalla. Fraasi merkitsee, että junan alle jättäytyminen vie heidät todellisuuteen, mutta silti epäily kalvaa. Mitä jos elämä loppuukin siihen? Fraasi päättyy toteamukseen, että sillä ei ole väliä, koska he ovat yhdessä. Cobbin ja Ariadnen paetessa hotellisviitti-unesta, Mal huutaa Cobbille, että hän lupasi heidän olevan yhdessä ja vanhenevan yhdessä. Nämä fraasit ovat Cobbin mielen tuntemuksia siitä, kuinka hän epäonnistui: he eivät ole enää yhdessä ja he eivät vanhenneet yhdessä. Oikeaa Malia ei enää ole. Jäljellä on ainoastaan syyllisyyden tunnosta voimaa saava vääristynyt muisto hänestä. Syyllisyyden tunne ei anna armoa Cobbille.

Vaikka Mal on Cobbin alitajunnan tuote, alitajunnan Mal on yksi Inceptionin keskeisimmistä hahmoista, ja tarkastelen alitajunnan Malin hahmoa Aristoteleen luonnekäsitteellä aivan kuten Ariadnea ja Cobbia. Katkelmassa nähdään, millaisia erilaisia muotoja Cobbin alitajunta Malin muistosta luo. Katkelmassa Malin eleissä ja puheissa ilmenee hänen luonteensa kaksi puolta: herkkä ja rauhallinen Mal ja aggressiivinen ja vihainen Mal. Malin luonteessa keskeistä on arvaamattomuus, joka tekee luonteesta pelottavan.

Ariadnen luonteen uteliaisuus ilmenee jälleen kerran, kun hän ei malta olla tunkeutumatta Cobbin uneen. Unessa Ariadnen empaattinen puoli tulee esille, kun hän kuuntelee Cobbin tuntemuksia. Tilanne on yllättävä, kun Ariadne juoksee yhtäkkiä hissiin ja menee omin luvuin Cobbin synkimpään muistoon. Yllättävyys on kuitenkin johdonmukaista, sillä Cobb on juuri estänyt Ariadnea menemästä alimpaan kerrokseen, ja on Ariadnen luonteen mukaista käytöstä, että hän menee uneen kiellosta huolimatta. Uteliaisuus on hänen vahvin luonteenpiirteensä.

Hotellisviitissä Mal käyttäytyy uhmakkaasti ja ylimielisesti, mutta ei heti aggressiivisesti. Kun Mal ottaa käteensä teräväreunaisen, rikkinäisen viinilasin, tapahtuu tunnistaminen. Ariadne tajuaa olevansa pulassa; Mal hyökkää koska vain aseensa kanssa. Ariadne nostaa hieman kättään, kuin suojellakseen itseään. Tilanteen keskeyttää yllättävä käänne, kun Cobb saapuu yhtäkkiä huoneeseen ja vastaa Malin arvoitukseen. Cobbin saapuminen on johdonmukaista. Uhkaava tilanne keskeytyy pieneksi hetkeksi, kunnes Mal hyökkää heitä kohti. Unen lopussa hissien ovea ryskyttävä, raivon vallassa oleva Mal, ilmentää kärsimystä monella tapaa. Mal on todella pelottava ja katsoja näkee, kuinka peloissaan Ariadne ja Cobb ovat, kuinka he kärsivät. Lisäksi se, että pelkoa aiheuttava hahmo on Cobbin läheinen, lisää kärsimystä. Myös muistojen vankilaan jäävän Malin kohtalo ilmentää kärsimystä. Vaikka hän on Cobbin mielen tuote, Malin jättäminen alimpaan kerrokseen tuntuu julmalta. Malin hahmo herättää katsojassa myötätuntoa. Muistojen hissien viimeinen kohtaaminen tuo monella tapaa pelon ja myötätunnon tunteet esille.

Kun Ariadne ja Cobb heräävät unesta, kummankin hahmon eettinen hyvyys tulee esille. Ariadne tarjoutuu tulemaan keikalle mukaan, koska tietää Cobbin ongelman. Cobb kieltäytyy aluksi, koska hän lupasi Milesille, että Ariadne ainoastaan suunnittelee unet. Kummatkin hahmot toimivat siis toista huomioiden. Kun Ariadne ehdottaa, että Cobb voi myös vaihtoehtoisesti kertoa Arthurille ongelmastaan, Cobb päättää että Ariadne tulee mukaan.

## 6 RYHMÄ 1. TASON UNESSA

### 6.1 SATEISESSA KAUPUNGISSA TAPAHTUU YLLÄTYKSIÄ, KÄÄNTEITÄ, TUNNISTAMISIA JA KÄRSIMYSTÄ

Fischerin keikka alkaa. Cobb ja Saito keskustelevat lentokentällä sopimuksestaan. Cobb huomauttaa Saitolle, että jos hän ei kunnioita heidän sopimusta, Cobb joutuu lentokoneen laskeuduttua vankilaan loppuiäkseen. Saito vakuuttaa Cobbille, että kun keikka hoidetaan onnistuneesti loppuun, hän soittaa vain yhden puhelun ja Cobb on vapaa syytteistään. Ryhmä saapuu lentokoneen ykkösluokkaan kuin eivät tuntisi toisiaan. Fischerin saapuessa Eames onnistuu varastamaan häneltä passin huomaamattomasti ja antaa passin vaivihkaa Cobbille. Kun lentokone on noussut, Cobb kysyy kohteliaasti edessään istuvalta Fischeriltä, mahtaako maahan tippunut passi olla hänen. Cobb ottaa samalla puheeksi juuri edesmenneen kuuluisan Maurice Fischerin ja kysyy Fischeriltä ovatko he sukua. Samalla lentoemäntä tulee kysymään juomatilausta. He kumpikin tilaavat veden. Cobb sujauttaa lääkettä Fischerin juomaan ja nostaa hänen kanssaan maljan Maurice Fischerin muistolle. Fischer juo pienen siemauksen. Fischer nukahtaa. Lentoemäntä hakee hopeanvärisen salkun. Jokainen kiinnittää lääkekanyylin ranteeseensa. Cobb kiinnittää kanyylin Fischerille. Yusuf juo kulauksen shampanjaa lasistaan ja näyttää lentoemännälle, että olemme valmiit. Lentoemäntä painaa salkun keskellä olevaa nappia, ja kaikki nukahtavat.

Kerronnassa siirrytään 1. tason uneen, joka on kaupunki, jossa sataa rankasti. Tämä Ariadnen suunnittelema uni on Yusufin näkemä uni. Fischer on unen kohde eli kaikki kaupungin ihmiset ovat Fischerin alitajunnan heijastuksia. Yusuf seisoo hopeanvärinen salkku kädessään tienristeyksessä likomärkinä. Punainen auto ottaa Yusufin kyytiin. Autossa ovat Saito, Eames, Arthur ja Cobb. ”Etkö voinut käydä vessassa?” Arthur kysyy Yusufilta. Yusuf on pahoillaan. ”Liikaa ilmaista samppanjaa, Yusuf?” Eames irvailee. Cobb toteaa, että tässä säässä Fischer varmasti etsii taksia. Cobb törmää tahallaan edessä ajavan taksin perään. Taksikuski nousee vihaisena autosta. Cobb osoittaa häntä aseella ja käskee lähteä pois. Arthur ja Saito ottavat taksin haltuunsa. He ajavat kadunkulmaukseen, jossa he ottavat taksia kutsuvan Fischerin kyytiinsä.

Fischerin astuttua taksiin Eames ryntää kadulta taksin takapenkille. Fischer närkästy, kun ylimääräinen asiakas tunkee samaan taksiin. Etupenkillä istuva Saito osoittaa Fischeriä aseella ja Fischer tajuaa olevansa rikollisten kyydissä. Tämän jälkeen punaisella autolla ajava Cobb ottaa Ariadnen kyytiin rankkasateesta. Yhtäkkiä, täysin yllättäen, tavarajuna törmää Cobbin autoon ja jatkaa matkaa läpi kadun törmäten kaikkiin tielleen osuviin autoihin. Taksissa närkästynyt Fischer ojentaa lompakkonsa ja pyytää päästä taksilla haluamaansa paikkaan. Eames on juuri sanomassa Fischerille jotakin, kun taksia aletaan yhtäkkiä ampua. Taksin eteen pysähtyy iso auto, josta nousee aseistautuneita miehiä. Arthur yrittää peruuttaa pakoon. Taksin taaksekin pysähtyy toinen samanlainen auto. Tulitaistelu alkaa. Samaan aikaan Ariadne ja Cobb katsovat ällistyneinä kaupunkia halkovan tavarajunan kulkua. ”Tämä ei kuulunut suunnitelmaan”, Ariadne sanoo. Cobb katsoo juna, kuin hänelle olisi juuri valjennut jokin vakava asia. Arthur, Saito ja Eames ampuvat aseistautuneita heijastuksia. Cobb ajaa kiireesti taksin luo ja ajaa yhden aseistautuneen heijastuksen kumoon. Ryhmä pääsee autoillaan pakoon. Arthur huomaa, että Saitoon on osunut. Ryhmä ajaa piilopaikkaansa, vanhaan teollisuushalliin.

Tunnelma on kaoottinen. Cobb käskee Yusufin viedä Fischerin äkkiä takahuoneeseen. Arthur nostaa haavoittuneen Saiton ulos autosta. Cobb on todella hätäntynyt. Arthur ihmettelee, minne Cobb ja Ariadne oikein jäivät. Cobb kertoo heidän jääneen tavarajunan taakse. Arthur kysyy Ariadnelta, miksi hän pani tavarajunan keskelle kaupunkia. Ariadne vastaa, ettei hän pannut. Arthur ihmettelee, mistä juna sitten tuli. Hätäntynyt Cobb menettää täysin malttinsa ja huutaa Arthurille: ”Miksi meille järjestettiin väijytys? Ne eivät olleet normaaleja heijastuksia, vaan koulutettuja!” Arthur toteaa, että Fischer on näköjään saanut opetusta alitajuntansa puolustamiseen. ”Hänen alitajuntansa on militarisoitu”, Arthur toteaa ja pahoittelee, ettei hän ollut selvittänyt tätä asiaa. Cobb on suunniltaan ja huutaa Arthurille: ”Se oli sinun vastuullasi! Sinun piti tarkistaa Fischerin tausta! Emme ole valmistautuneet tällaiseen!” Arthur yrittää rauhoittaa Cobbia. ”Tämä ei kuulunut suunnitelmaan! Hän tekee kuolemaa!” Cobb huutaa.

Eames tulee paikalle. Hän haluaa herättää tuskissaan olevan Saiton ampumalla hänet. Cobb kieltää häntä ja kertoo, ettei se herätä Saitoa. ”Miten niin ei herätä? Kun kuolemme unessa, heräämme”, Eames sanoo. ”Emme tästä. Olemme liian vahvasti rauhoitettuja



herätäksemme niin”, Yusuf kertoo. ”Mitä tapahtuu kun kuolemme?” Eames kysyy. ”Putoamme limboon”, Cobb vastaa. Ariadne kysyy hätääntyneenä, mikä limbo on. ”Pelkkää loputonta alitajuntaa. Siellä ei ole mitään, paitsi mitä sinne jätti jälkeensä joku unen jakaja, joka on jäänyt sinne aiemmin. Eli meidän tapauksessamme vain sinä”, Arthur sanoo vihaisena Cobbille. Ariadne ja Eames haluavat tietää, miten kauan limbossa voi joutua olemaan. ”Rauhoitteen vaikutuksen pitää ensin loppua... Vuosikymmeniä, ehkä ikuisesti. Kysy häneltä. Hän on ollut siellä”, Yusuf sanoo ja osoittaa Cobbia. Arthur ja Yusuf vievät Saiton yläkertaan. Vihainen Eames tiivistää ryhmän tilanteen sanomalla Cobbille sarkastiseen tyyliinsä: ”Loistavaa. Kiitos. Olemme jumissa Fischerin mielessä hänen armeijaansa vastaan. Ja jos kuolemme, olemme limbossa, kunnes aivomme muuttuvat muusiksi.”

Katkelman alku lentokoneessa näyttää, kuinka tarkasti ryhmä on suunnitellut kaiken. Määrätietoinen lentoemäntä on ryhmän juonessa mukana ja kaikki näyttää tapahtuvan sujuvasti. Kun sitten ryhmä nukahtaa ja kerronnassa siirrytään 1. tason uneen, sateiseen kaupunkiin, tapahtumat eivät enää sujukaan suunnitellusti. Ensinnäkin kaupungin rankkasade on vahinko ja johtuu siitä, että unen näkijällä, Yusufilla on todellisuudessa tarve päästä vessaan. Tämä syy ja seuraus on hauska yksityiskohta ja samalla enteilee sitä, että keikka ei taida muutenkaan edetä alkuperäisten suunnitelmien mukaan.

Katkelman tapahtumat sateisessa kaupungissa ovat Aristoteleen ihanteiden mukaisia. Katkelmassa tapahtuu yllätyksiä, käänteitä, tunnistamisia ja kärsimystä ja kaikki nämä herättävät pelkoa ja myötätuntoa. Kun tavarajuna puskee uneen, se on täysin yllättävä käänne, mutta tapahtumalle on syy. Tavarajuna tulee Cobbin alitajunnasta häiritsemään keikkaa, koska Cobb tuntee syyllisyyttä. Katsojalle on tässä vaiheessa elokuvaa esitelty muutamaan otteeseen, että juna liittyy jollain tapaa Cobbin menneisyyteen. Kun Cobb katsoo junaa, näyttää kuin hänelle valkenisi vakava asia. Katsoja siis tunnistaa, että juna liittyy Cobbiin ja Cobbin vakava ilme kertoo, että Cobb tunnistaa, että hänen alitajuntansa on erittäin arvaamaton ja saattaa aiheuttaa keikalla vielä paljon ongelmia.

Taksia kohti ammutut luodit ja siitä alkava tulitaistelu on myös täysin yllättävä käänne ja tällekin yllätykselle on olemassa syy – Fischer on kouluttanut mielensä puolustautumaan.

Kun ryhmä pakenee teollisuushalliin, ryhmälle valkenee, että Fischerin mieli on militarisoitu Cobbin ja Arthurin riidellessä asiasta. Tavarajunan saapuminen ja tulitaistelu ovat kumpikin tapahtumia, joissa tapahtuu ensin yllätyksellinen käänne ja sitten tunnistaminen, jossa selviää, mistä käännteessä on kyse.

Se, miten Fischerin mieli tunnistaa, että hänen täytyy puolustautua, ilmenee lähiluvussa loogisesti. Ensin Cobb ajaa autolla tahallaan taksin perään. Kun äkäinen taksikuski nousee autosta, Cobb näyttää hänelle asetta. Voidaan ajatella, että tämä aseiden näyttäminen on jo pieni vihje Fischerin koulutetulle alitajunnalle, että Fischer saattaa olla vaarassa. Taksissa Saito uhkaa Fischeriä aseella. Tämä on jo selkeä käsky Fischerin mielelle puolustautua. Samassa Cobbin alitajunnasta puskee uneen tavarajuna, joka törmää tiellä oleviin autoihin. Keskelle autotietä saapuva juna saattaa vaikuttaa Fischerin mieleen; herättää hänessä epäilyksiä, että kaikki ei ole normaalia. Fischerin mieli kokee olevansa uhattu ja mieli reagoi koulutuksensa mukaisesti.

Cobbin raivoaminen Arthurille on yllättävää ja kertoo Cobbin mielessä tapahtuneista useista tunnistamisista ja niiden aiheuttamasta häädystä. Ensikertaa elokuvaa katsova ihmettelee Cobbin voimakasta käytöstä, mutta elokuvan koko fabulan tuntien Cobbin käytös on luonnollista. Cobb on paniikissa, koska hän on juuri tunnistanut kolme asiaa. Hän on tajunnut, että hänen alitajuntansa on arvaamattomampi kuin hän on luullut. Raivoaminen Arthurille lienee siis myös raivoa itselle. Toiseksi Fischerin mielen kouluttautuminen paljastaa, että keikka voi helposti epäonnistua, jolloin Cobb ei pääsekään kotiin lastensa luo. Kolmanneksi Saiton haavoittuminen ilmentää, että jos Saito joutuu limboon, hänen mielensä voi tuhoutua niin, että vaikka he onnistuisivatkin istutuksessa, hän ei välttämättä hoidakaan Cobbia vapaaksi herättyään unesta. Cobbilla on keikassa suurimmat panokset ja tässä vaiheessa keikan onnistuminen on juuri vaikeutunut huomattavasti.

Saiton haavoittuminen on käänne, jonka jälkeen tapahtuu tunnistaminen, kun ryhmälle selviää, että on vaara joutua limboon. Ryhmässä herännyt pelko kääntää keikan alkuperäisen tarkoituksen toissijaiseksi, kun tärkeimmäksi asiaksi ainakin Eamesille, Ariadnelle ja Arthurille nousee selvittää keikasta joutumatta limboon vuosikausiksi.

Saiton luonteesta on tähän mennessä kerrontaa ilmennyt, että hän voi olla häikäilemätön, mutta myös yhteistyökykyinen. Katsojalla ei kuitenkaan vielä tässä vaiheessa ole Saiton luonteesta selkeää kuvaa. Rintaansa luodin saaneen Saiton olemus näyttää hyvin tuskaiselta ja kärsimys herättää katsojassa myötätuntoa. Koska katsoja ei tässä vaiheessa vielä tunne Saiton luonnetta, hänen kokemansa kärsimys ei kuitenkaan herätä suuria tunteita.

## **6.2 COBBIN AJATUSKULKU SAA RYHMÄN JATKAMAAN KEIKKAA**

Katkelma alkaa, kun Saito viedään teollisuushallin yläkertaan makaamaan ja hänen oloaan yritetään helpottaa. Arthur on vihainen Cobbille, koska hän ei kertonut riskistä joutua limboon. Cobb puolustautuu sanomalla, että rauhoitteen käyttäminen oli ainoa keino tehdä kolmen sisäkkäisen unen keikka. Arthur arvostelee myös Yusufia, joka tiesi riskistä, eikä kertonut muille. Yusuf sanoo, että hän luotti Cobbiin. ”Kun hän lupasi puolet osuudestaan?” Arthur kysyy Yusufilta. ”Ei, vaan koko osuutensa”, Yusuf selventää. Tämä hauska yksityiskohta kertoo, että tällä keikalla rahalla ei ole Cobbille merkitystä, ainoastaan kotiin pääsillä. ”Hän sanoi tehneensä tämän ennenkin”, Yusuf jatkaa. ”Malin kanssako? Se onnistuikin niin hienosti”, Arthur sanoo pirullisesti. Cobb puolustautuu sanomalla tehneensä mitä piti nähdäkseen lapsensa. ”Johdit meidät sota-alueelle umpikujan”, Eames sanoo.

Cobb kehottaa ryhmää jatkamaan keikkaa. Hän sanoo: ”Täältä pääsee pois. Jatkamme keikkaa, teemme sen mahdollisimman nopeasti ja pääsemme pois potkun avulla, kuten ennen.” Eames sanoo jäävänsä tälle unitasolle. Cobb saa kuitenkin ryhmän jatkamaan keikkaa sanomalla: ”Fischerin turvamiehet saartavat meidät juuri. 10 tuntia lentokoneessa on viikko tällä tasolla. Eli jokainen meistä tapetaan. Sen minä voin taata teille. Meidän on pakko jatkaa ja tehdä se mahdollisimman nopeasti. Pääsemme eteenpäin vain menemällä alas.”

Valehteleeko Cobb? Vai onko keikan jatkaminen todella keino herätä unesta todellisuuteen asti? Miten potkuilla voisi päästä todellisuuteen asti? Luvussa 5.2 aloitin potkun

toimintalogiikan pohdinnan. Päädyin pohdinnassani siihen, että potkut toimivat siten, että unesta herättävä potku annetaan uneksijalle ylemmältä tasolta käsin, ja yksi potku herättää yhdestä unitasosta. Näin ollen päädyin siihen, että Fischerin keikalla on tarkoitus herättää ryhmä lopuksi 1. unitasolle, mutta todellisuuteen asti ryhmä ei voi mitenkään herätä, eikä se ole tarkoituskaan. Heräämiseen todellisuuteen asti tarvittaisiin, että lentoemäntä antaisi heille potkun todellisuudesta käsin. Tämä on kuitenkin mahdotonta, koska lentoemäntä ei voi tietää, koska potku pitäisi ryhmälle antaa.

Cobb kuitenkin perustelee keikan jatkamista sillä, että jos he jäävät 1. unitasolle, heidät tapetaan viikon aikana, joka heidän pitää 1. unitasolla viettää. Cobb siis antaa ymmärtää, että heidän täytyy herätä 1. unitasolta todellisuuteen asti mahdollisimman pian välttääkseen joutumisen limboon ja että herääminen on mahdollista potkun avulla. Valehteleeko hän? Vai onko se todella mahdollista? Miten ihmeessä? Cobb sanoo, että he pääsevät pois potkun avulla ”kuten ennen”. Cobbin ”kuten ennen” on hyvin ristiriitaisesti sanottu, sillä kerronnassa on aikaisemmin näytetty kolme potkua ja niissä nimenomaan potku tehtiin ylemmältä unitasolta käsin, joten ”kuten ennen” tarkoittaisi, että he saavat potkun todellisuudesta käsin ja sehän on mahdotonta, kuten edellisessä kappaleessa ja luvussa 5.2 perustelin.

Jos kuitenkin vielä teoretisoidaan, että unesta herättävä potku voitaisiin antaa itselle omalla unitasolla, silloin he voisivat herättää itsensä 1. tason unesta antamalla itselleen potkun. Jos potkut toimisivat näin, miksi Saitoa ei herätetä unesta tiputtamalla tai kaatamalla häntä? Tai miksi Eames ja Arthur, joilla on paljon kokemusta jaetuista unista, eivät herätä itseään unesta tiputtamalla tai kaatamalla itsensä? Nämä huomiot puhuvat sen puolesta, että Inceptionin diegeettisessä maailmassa itseään ei voi herättää omalta unitasoltaan käsin, vaan kuten jo aikaisemmin toin esille, unesta herättävä potku annetaan uneksijalle ylemmältä unitasolta käsin.

Tämän diegeettisen lainalaisuuden perusteella näyttää siltä, että Cobb valehtelee. Hän uskottelee ryhmälle, että he voivat herätä todellisuuteen asti potkulla, vaikka se ei ole mahdollista. He eivät pääse todellisuuteen nopeasti millään keinolla. He voivat joko jäädä 1. unitasolle viikoksi odottamaan unilääkkeen vaikutuksen lakkaamista tai he voivat jatkaa

keikkaa nukahtamalla syvempiin unitasoihin, palata syvemmistä unista 1. unitasolle potkujen avulla ja odottaa lopuksi 1. unitasolla, että unilääkkeen vaikutus lakkaa. Cobb haluaa, että ryhmä jatkaa keikkaa ja hän uskottelee, että menemällä syvemmällä he pääsevät todellisuuteen. Cobb on oikeassa siinä, että potkut kuljettavat heitä syvemmistä unista ylöspäin, mutta todellisuuteen asti potkuilla ei pääse. Cobbin vakuuttava puhe saa ryhmän kuitenkin jatkamaan keikkaa.

Tuntuu epäuskottavalta, että kokeneet jaettujen unien harjoittajat Eames ja Arthur uskovat Cobbin valheen. Eivätkö he ymmärrä, että kukaan ei voi antaa potkua todellisuudesta käsin? Jos vielä teoretisoidaan, että unesta voisikin herätä todellisuuteen antamalla itselleen potkun, on yhtä epäuskottavaa, että Eames ja Arthur eivät tajuaisi antaa itselleen potkua. Ryhmän päätös jatkaa keikkaa ei vaikuta rationaaliselta ratkaisulta, mutta toisaalta on uskottavaa, että kiristyneessä ja uhkaavassa tilanteessa henkilöt voivat toimia irrationaalisesti. Cobb puhuu vakuuttavasti, vaikka valehtelee, ja hän esittää vakuuttavassa puheessaan keikan jatkamisen ratkaisuna heidän ongelmaan. Cobbin tarjoamaan ”ratkaisuun” voi olla helppo turvautua, kun ei ole muutakaan ulospääsyä.

Kun näin Inceptionin aivan ensimmäisen kerran, potkujen logiikka näyttäytyi minulle tässä vaiheessa elokuvaa sellaisena, että tippumisen tunne herättää unesta sekä omalta että ylemmältä unitasolta käsin. Ensinäkemältä vaikutti tämän kohtauksen sekä aikaisempien tietojen perusteella siis siltä, että ei ole väliä tiputtaako itse itsensä unessa vai tiputtaako joku toinen henkilön ylemmässä unitasossa – kummallakin keinolla herää yhdeltä unitasolta ylempään uneen tai todellisuuteen. Näin ollen ryhmän riitely ja pelko joutua limboon tuntui minusta ensinäkemältä epäuskottavalta. Mietin, miksi joku ryhmästä ei vain tiputa Saitoa ja herätä häntä siten todellisuudessa. Tai mikseivät Arthur ja Eames herätä itseään tiputtamalla itsensä. Kohtauksen näyttelijäntyö on mitä uskottavinta, epäuskottavuus syntyy epämääräisestä ekspositiosta potkujen suhteen. Logiikkaan ja sääntöihin juonensa perustavassa elokuvassa potkujen säännöt pitäisi näyttää tai kertoa selvästi, että jännite syntyy. Miten voi pelätä ryhmän puolesta, jos näyttää siltä, että ryhmä ei tajua ratkaista yksinkertaista ongelmaa?

Myöhemmin elokuvan kerronnassa potkusta saadaan lisää tietoa ja elokuvan ensimmäisellä katsomiskerralla lisätiedot hieman muuttivat omia ensimmäisiä käsityksiäni potkusta. Valitettavasti potkujen logiikka ei kuitenkaan vakuuttanut minua koko elokuvan ensi kerran nähtyäni. Potkujen logiikasta jäi ensinäkemältä ristiriitainen vaikutelma, vaikka kaikki muu elokuvassa olikin uskottavaa ja koskettavaa. Kun katsoin elokuvan toisen ja kolmannen kerran ja aloin lähilukea kerrontaa, potkujen logiikkaan alkoi löytyä vastauksia, mutta myös uusia kysymyksiä. Kuten jo luvussa 5.2 asiaa sivusin, kun elokuvan juoni perustuu diegeettisiin sääntöihin, sääntöjen logiikalla on suuri vaikutus juonen uskottavuuteen. Niinpä potkujen logiikan etsiminen Inceptionin kerronnasta on tässä tutkielmassa tärkeä osa-alue. Jatkan potkujen toimintalogiikan pohdintaa luvussa 7.1. Elokuvan loppuvaiheessa tapahtuvien potkujen lähiluku antaa minulle lopulta luvussa 8.2 vastauksen, joka palauttaa potkujen logiikkaan uskottavuuden ja jännitteen, mutta tämänkin jälkeen minusta on epäuskottavaa, että Arthur ja Eames luulevat, että he voivat herättää itsensä potkuilla todellisuuteen asti.

Kerronta jatkuu, kun Cobb pyytää Arthuria kanssaan kovistelemaan Fischeriä. He laittavat mustat maskit päähänsä ja menevät uhkailemaan Fischeriä takahuoneeseen. He tivaavat Fischeriltä numerosarjaa, jolla saa avattua Maurice Fischerin huoneessa sijaitsevan kassakaapin. Fischer sanoo, ettei hän tiedä mitään kassakaapista tai numerosarjasta. Fischer on tässä vaiheessa olemukseltaan ylimielinen kidnappaajiaan kohtaan. Arthur sanoo Fischerille, että luotettavan lähteen mukaan Fischer tietää numerosarjan. Eames valmistautuu esiintymään Browningina. Hän huutaa toisesta huoneesta tuskaisena esittäen Browningia. Tässä vaiheessa Fischerin ylimielinen käytös muuttuu yhteistyöhaluiseksi. Hän tunnistaa Browningin äänen ja uskoo, että kidnappaajilla on hänen kummisetänsä kidutettavana ja pyytää, että Arthur kääntäisi heidän lopettaa.

Cobb tuo Browningin (eli Eamesin) Fischerin luo ja lukitsee hänet lavuaariin kiinni. Fischer näkee Eamesin Browningina eli Eames onnistuu matkimaan Browningia uskottavasti. (Kerronnassa nähdään Browningin roolissa Browningia aikaisemmin esittänyt Tom Berenger.) Browning kertoo olleensa kidnappaajien kidutettavana kaksi päivää. Hän kertoo, ettei hän itse tiedä kidnappaajien vaatimaa numerosarjaa, mutta Fischerin pitäisi se tietää. Browning kertoo, että Maurice sanoi, että ainoastaan Robert voisi avata kassakaapin

hänen kuoltuaan. Browning uskoo, että Fischer voisi tietää numerot tietämättään. Fischer ei ymmärrä, mitä Browning tarkoittaa. Browning selventää, että numerosarja voisi olla joku isän ja pojan kokemuksiin liittyvä mielekäs numerosarja. Fischer sanoo, ettei hänellä ollut isänsä kanssa mielekkäitä yhteisiä kokemuksia. Fischer kertoo, että hänen äitinsä kuoltua isä sanoi 11-vuotiaalle pojalleen, ettei heillä ole mitään puhuttavaa. Fischerin olemus on haavoittuva ja katkera.

Cobb menee katsomaan Saiton vointia. Cobb kertoo paikalla olevalle Ariadnelle, että Saiton tuntema kipu ei tunnu yhtä voimakkaalta, kun he menevät alemmille unitasoille. Cobb kertoo, että jos Saito kuolee, niin pahimmassa tapauksessa hänen mielensä on tuhoutunut, kun hän herää. Henkitoreissaan tuskailleva Saito sanoo Cobbille kunnioittavansa heidän sopimustaan. Cobb vastaa hänelle: ”Arvostan sitä, Saito. Mutta kun heräät, et edes muista sopimustamme. Limbosta tulee todellisuutesi. Olet eksyksissä siellä niin kauan, että sinusta tulee vanha mies.” ”Katkera?”, Saito jatkaa. ”Joka kuolee yksin”, Cobb täydentää virkkeen. Saito ja Cobb viittaavat näillä sanoilla elokuvan alkuvaiheessa nähtyyn, heidän väliseen keskusteluun, jossa Saito kehottaa Cobbia ottamaan työn vastaan ja Cobb epäilee, pystyykö Saito järjestämään hänet syytteistä vapaaksi. Saito sanoo Cobbille katkelmassa 3.3: ”Minä pystyn siihen. Haluatteko siis tehdä uskonloikan? Vai tulla vanhaksi ja katkeraksi mieheksi, joka kuolee yksin?” Tähän fraasiin palataan vielä elokuvan lopussa, limbossa, kun vuosia limbossa harhailleet Saito ja Cobb kohtaavat toisensa. Teollisuushallissa tuskissaan makaava Saito sanoo keskustelun päätteeksi Cobbille: ”Ei. Minä tulen takaisin, ja olemme jälleen nuoria miehiä.”

Fischer ja Browning (eli Eames) jatkavat keskusteluaan. Browning sanoo Fischerille, että kidnappaajat aikovat lukita heidät pakettiautoon ja ajavat auton jokeen, jos he eivät saa numerosarjaa. Fischer haluaa tietää, mitä kassakaapissa on. Browning kertoo, että kassakaapissa on Maurice Fischerin kallisarvoisin lahja pojalleen, testamentti, joka kumoaa alkuperäisen testamentin jos Robert niin haluaa. Testamentti hajottaa Fischer Morrown liiketoiminnan osiin ja tuhoaa nykyisen yrityksen. Fischer ihmettelee, miksi hänen isänsä ehdottaisi sellaista. Browning vastaa, ettei hän tiedä. Browning sanoo Fischerille, että Maurice rakasti poikaansa, omalla tavallaan. Fischer ei näytä olevan vakuuttunut asiasta. Fischer kertoo, että kuolinvuoteellaan Mauricen viimeinen sana, jonka

Fischer pystyi hänen puheestaan saamaan selvää, oli: ”Pettynyt.” Fischerin kertoessa Browningille tätä asiaa hänen olemuksensa on surullinen, katkera ja haavoittunut.

Koko katkelma sijoittuu 1. tason uneen. Miljöö on sateisessa kaupungissa sijaitseva vanha teollisuushalli. Katkelmassa esiintyvät kaikki ryhmän jäsenet sekä Fischer ja lisäksi Fischerin kummisetä Browning, joka on oikeasti Eames. Eames osaa matkia Browningin olemusta ja puhetta, jolloin kaikki näkevät Eamesin Browningina. Aika kuluu siten, että 10 tuntia lentokoneessa tuntuu viikolta tässä unessa. Unen arkkitehti on Ariadne, unen näkijä on Yusuf ja unen kohde on Fischer. Eksposition kannalta Fischerin ja Browningin keskustelu antaa katsojalle lisää tietoa siitä, kuinka huono Fischerin ja hänen isänsä välinen suhde on ollut. Fischerin surullinen katse ja puhe ilmentävät, millaisena hän kokee suhteensa isäänsä.

Katkelman alussa ryhmä selvittelee välejään. Arthur ja Eames ovat vihaisia Cobbille, joka ei kertonut riskistä joutua limboon. Kaikki tunnistavat tilanteen, että he ovat jumissa unessa, josta he eivät pääse noin vain todellisuuteen. Cobb on tässä vaiheessa rauhoittunut ja esittää keikan jatkamisen ratkaisuna todellisuuteen pääsemiseksi. Cobb valehtelee. Niin kuin aiemmin tässä luvussa perustelin, tällä keikalla ei ole mitenkään mahdollista päästä potkujen avulla todellisuuteen asti. Se, että Cobb uskottelee ryhmän jatkamaan keikkaa, kertoo Cobbin luonteesta.

Cobbin luonteesta on aiemmin tullut esille, että hän on hyväntahtoinen. Cobb ei halua aiheuttaa kenellekään kärsimystä eikä kuolemaa. Cobb on lapsiaan kohtaan lempeä ja hänelle tärkein asia on päästä kotiin lasten luo. Kotiinpääsy on se asia, joka tuo Cobbin luonteesta myös synkemmät puolet esille. Katkelmassa 5.1 toin esille, että Cobbin luonne muistuttaa Aristoteleen (2012, 197–198) esiintuomaa luonnetta, joka ”ei ole poikkeuksellisen hyveellinen tai oikeudenmukainen”, sillä Cobb ei kerro ryhmälle, että Mal voi vaarantaa keikan. Nämä luonteenpiirteet tulevat Cobbista esille myös tässä katkelmassa, kun selviää, että Cobb ei kertonut ryhmälle vaarasta joutua limboon. Se, että Cobb vielä valehtelee ryhmälle, on hyvin loogista ja linjassa hänen luonteensa kanssa. Cobb on valmis tekemään mitä vain, että istutus onnistuu ja hän pääsee kotiin. Cobbin luonteessa on siis sekä hyväntahtoisuutta että häikäilemättömyyttä.



Aristoteleen ajatuskululla tai päättelyllä on Runousopissa kaksi merkitystä. Toisaalla ajatuskululla/päättelyllä tarkoitetaan hahmon puheita, joissa tulee ilmi hänen ajatustapansa ja sitä kautta hänen eettinen luonteensa. (Kivimäki 2012, 241.) Toisaalla ajatuskululla/päättelyllä tarkoitetaan sitä, kuinka taidokkaasti hahmo puheessaan perustelee valintansa, tekemisensä ja näkemyksensä sekä herättää tunteita. Retoriset ominaisuudet ovat siis kyseessä toisessa ajatuskulun/päättelyn merkityksessä. (Heinonen & Reitala 2012, 139–142; Kivimäki 2012, 257.)

Kun Cobb perustelee ryhmälle, miksi keikkaa kannattaa jatkaa, hän esiintyy vakuuttavasti. Cobbin ajatuksenkulku on retorisesti toimiva. Hän sanoo ryhmälle, että viikon aikana jokainen ehditään tappaa 1. tason unessa. Tätä ei voi kukaan kieltää, joten peruste kuulostaa nopeasti ajateltuna järkevältä. Tämä uhkaava toteamus myös herättää pelkoa. Cobbin kehoitus, jossa he nukahtavat 1. tason unesta alemmille unitasoille, ei kuitenkaan oikeasti paranna heidän tilannettaan. He eivät pääse potkuilla todellisuuteen asti, ainoastaan takaisin 1. unitasolle. Cobb kuitenkin esittää asian niin, kuin jatkaminen syvempiin uniin veisi heidät nopeasti todellisuuteen. Luvussa 8.2 käsittelemme tätä asiaa, kun osa ryhmästä palaa keikan päätteeksi tähän 1. tason uneen.

Kun Cobb menee katsomaan Saiton vointia ja he keskustelevat limbosta, Cobb mainitsee, että on hyvin todennäköistä, että Saito ei muista heidän sopimustaan herättyään limbosta. Näyttää siis siltä, että vaikka Cobb valehtelee ryhmälle ja keinoja kaihtamatta tekee kaikkensa saadakseen istutuksen onnistumaan, hän ei ole vakuuttunut siitä, pystyykö Saito pitämään sopimuksesta kiinni. Tuskissaan oleva Saito vakuuttaa Cobbille kunnioittavansa sopimusta ja tulevansa takaisin. Saiton puheessa ilmenee myönteisiä luonteenpiirteitä. Saiton myönteinen asenne ja tuskainen tilanne saavat katsojan tuntemaan myötuntoa Saiton kärsimystä kohtaan.

### 6.3 MALIN ITSEMURHAN AIHEUTTAMA KÄRSIMYS HERÄTTÄÄ MYÖTÄTUNTOA

Katkelman alussa Ariadne kysyy Cobbilta, koska hän oli limbossa. Cobb ei aluksi vaikuta halukkaalta kertomaan menneisyydestään. Ariadne jatkaa: ”Sait muut jatkamaan tätä keikkaa, mutta he eivät tiedä totuutta.” ”Mitä totuutta?” Cobb kysyy hieman ylimielisesti. Ariadne tekee selväksi, mitä hän tarkoittaa: ”Että saatat koska tahansa tuoda tavarajunan seinän läpi. Että Mal tunkeutuu alitajuntasi läpi. Ja että kun uppoudumme Fischeriin, uppoudumme myös sinuun. Enkä ole varma, että pidämme löytämästämme.” Nämä tarkat huomiot kuultuaan Cobbin käytös muuttuu. Cobb tunnistaa, että Ariadnelle on turha esittää, että kaikki on hallinnassa. Ariadne on utelias ja terävä-älyinen. Hän tekee jatkuvasti päätelmiä näkemästään ja kuulemastaan. Ariadnen kommentti: ”Sait muut jatkamaan tätä keikkaa, mutta he eivät tiedä totuutta.” kertoo myös siitä, että Ariadnella on epäilyksensä, oliko keikan jatkaminen järkevä päätös. Ariadnen kommentti on tärkeä juonen uskottavuuden kannalta. On uskottavaa, että ryhmän terävä-älyisin henkilö kyseenalaistaa Cobbin kehotuksen jatkaa keikkaa. Myös se on uskottavaa, että Ariadne ei kuitenkaan sano ryhmälle pitäisikö keikkaa jatkaa vai ei. Vaikka hän on älykäs, tämä on hänen ensimmäinen keikkansa, joten on järkeenkäypää, että hän ei osaa heti keikan alussa perustella, pitäisikö heidän jatkaa syvemmille unitasoille vai ei.

Ariadnen älykäs luonne tulee esille hänen ajatuskulussaan, kun hän päättelee, että Cobbin arvaamaton alitajunta asettaa ryhmän vaaraan. Päätelmä kertoo myös siitä, että Ariadne on eettiseltä luonteeltaan hyvä, hän välittää muista. Ariadnen ajatuskulussa ilmenee älykkyyttä, hyvyttä ja uteliaisuutta. Hänen ajatuskulkunsa on myös retorisesti taitava: ” – – saatat koska tahansa tuoda tavarajunan seinän läpi.” Päätelmä on tehokas, sillä se on totta. He ovat juuri saaneet kokea Cobbin alitajunnan arvaamattomuuden ja saattavat joutua kokemaan sen uudelleen koska tahansa.

Ariadnen repliikki ” – – kun uppoudumme Fischeriin, uppoudumme myös sinuun” on metaelokuvallinen vihje. Ariadnen kommentti on kuin elokuvan ulkopuolelta tuleva huomio, ikään kuin Ariadne katsoisi tilannetta ulkopuolelta ja näkisi mistä on kyse. Kommentti toimii kuitenkin diegeettisesti elokuvan sisällä, sillä Ariadnen tarkkaavaisen luonteen perusteella on uskottavaa, että hän oivaltaa, että syvemmissä unissa Cobbin

alitajunta tulee yhä lähemmäs heitä. Metaelokuvallisena vihjeenä kommentti vihjaa katsojalle, että Inceptionissa ei ole kyse ainoastaan Cobbin maanpaosta ja keikasta, joka vapauttaa hänet murhasyytteestä. Elokuvasa on myös toinen tarina, joka kertoo Cobbin tuntemasta syyllisyydestä ja siitä vapautumisesta. Ariadnen kommentilla on tärkeä tehtävä. Se ohjaa katsojaa seuraamaan näitä kahta tarinaa: Miten he onnistuvat istutuksessa ja miten Cobb pärjää tunteidensa ja alitajuntansa kanssa. Maanpako-tarinan metabasiksen taitekohta on, kun Cobb ottaa keikan vastaan. Käsittelin tätä luvussa 3.3 ja liitteessä 3. Syyllisyystarinan metabasiksen taitekohta on fabulan loppupuolella, kun Cobb kohtaa alitajunnan Malin limbossa. Käsittelen sitä luvuissa 8.1 ja 8.2.

Eksposition kannalta Cobbin ja Ariadnen väliset keskustelut ovat läpi elokuvan tapa kertoa katsojalle tärkeitä tietoja. Kun elokuvassa on edetty katkelman 6.3 alkutilanteeseen asti, hetkeen jossa Ariadne kysyy Cobbilta koska hän oli limbossa, katsoja tietää jo paljon Cobbin menneisyydestä eli fabulan alkupuoliskon tapahtumista, mutta ei tärkeimpiä yksityiskohtia. Katsoja tietää tässä vaiheessa, että Mal on kuollut ja Cobbia syytetään hänen murhasta. Katsoja tietää, että Cobb on paennut maasta ja hän haluaa päästä takaisin lastensa luo. Katsoja tietää, että myös Mal harjoitti jaettuja unia. Cobb viittaa siihen, kun hän kertoo Ariadnelle katkelmassa 5.1, että toteemien käyttäminen oli Malin idea ja että hänen hyrränsä oli alunperin Malin toteemi. Fischerin keikan alussa, katkelmassa 6.1, katsoja on saanut tietää, että on olemassa limbo ja että Cobb on ollut siellä. Katsoja ei vielä tiedä katkelman 6.3 alkutilanteessa, että Cobb oli limbossa Malin kanssa eikä sitä, että Cobb istutti Malin mieleen idean.

Cobbin Malille tekemästä istutuksesta on kuitenkin vihjattu kerronnassa kahteen kertaan: Katkelmassa 3.3, kun Cobb perustelee Arthurille, miksi istutus on mahdollista tehdä, hän sanoo tehneensä sen ennenkin. Kun Arthur kysyy, kenelle hän sen teki, Cobb ei vastaa, vaan katsoo Arthuria kuin häpeillen ja kääntää sitten katseensa alas. Arthur pudistaa päätään, kuin ymmärtäen kenestä on kyse. Toinen vihjaus tapahtuu katkelmassa 6.2, kun vaara joutua limboon ilmenee: Yusuf sanoo Arthurille, että Cobb sanoi hänelle tehneensä istutuksen ennenkin. Vihainen Arthur huutaa Cobbille: ”Malin kanssako? Se onnistuikin niin hienosti.” Kiihtynyt Arthur toisin sanoen sanoo Cobbille, että hänen viimeisin istutuksensa päättyi itsemurhaan, mutta ryhmän muut jäsenet ja katsoja eivät tässä

vaiheessa tiedä, mitä Arthur kommentillaan tarkoittaa. Arthur tietää katkelmasta 3.3 alkaen, että Cobb on tehnyt istutuksen Malille, ja hän varmasti tietää, että alitajunnan Mal voi vaikeuttaa keikkaa, kuten on aiemmilla keikoilla tapahtunut. Arthur ei kuitenkaan Fischerin keikan alkaessa vielä tiedä vaarasta joutua limboon, joten on järkeenkäypää, että alitajunnan Malista huolimatta hän on suostunut keikkaan.

Eksposition kannalta nämä kaksi vihjettä Malille tehdystä istutuksesta ovat onnistuneita yksityiskohtia. Ne herättävät kiinnostusta, mutta eivät kerro liikaa. Vihjeitä Cobbin ja Malin limbossa vietetyistä vuosista on esitetty katsojalle katkelmassa 5.3, muistojen hississä. Kun elokuvan loppuvaiheessa paljastuu, että Cobb on istuttanut idean Malin mieleen, paljastus on uskottava, sillä katsojalle on annettu vihjeitä asiasta jo useamman kerran. Paljastuksen myötä fabulan palaset ikään kuin lokahtavat paikoilleen ja kaikille vihjeille löytyy selitys. Kun elokuvan näkee uudelleen, vihjeet näyttävät luonnollisilta osilta kerrontaa.

Kun Cobb on tunnistanut Ariadnen tajunneen, millaiseen vaaraan hänen alitajuntansa koko ryhmän asettaa, Cobbin käytös muuttuu ja hän alkaa kertoa Ariadnelle menneisyydestään. Cobbin kertoessa kerronnassa näytetään vuorotellen kuvia limbosta ja tästä hetkestä. Cobb kertoo hänen ja Malin työskennelleen yhdessä ja tutkineen teoriaa unen sisäisestä unesta. Cobb kertoo, ettei hän ymmärtänyt, että tunnit voisivat muuttua unessa vuosiksi ja että he voisivat jäädä jumiin niin syvälle, että he unohtavat mikä on todellista. Kerronnassa näytetään, kun Cobb ja Mal rakentavat limbon rakennuksia. Cobb sanoo heidän olleen limbossa noin 50 vuotta. Ariadne on järkyttynyt ja ihmettelee, miten he kestivät sen. ”Ensin ei ollut hassumpaa tuntoa itsensä jumalaksi. Ongelmana oli tietää, että se ei ollut todellista”, Cobb vastaa. Cobb sanoo, että hänen oli lopulta mahdotonta elää niin. Cobb ei kuitenkaan kerro, mitä hän sitten teki, että he pääsivät pois unesta. Cobb kertoo, että limbosta tuli Malille todellisuus. Kerronnassa näytetään, kun Mal avaa lapsuudenkotinsa kassakaapin ja asettaa hyrrän kaappiin paikoilleen makaamaan. ”Hän oli lukinnut jotain syvälle sisimpäänsä. Totuuden, jonka hän oli joskus tiennyt, mutta päättänyt unohtaa”, Cobb sanoo.

Seuraavaksi kerronnassa näytetään vuorotellen kuvia menneestä todellisuudesta ja tästä hetkestä. Kerronnassa näytetään, kun Mal ja Cobb heräävät olohuoneensa lattialla vieressään hopeanvärinen salkku, jolla he ovat itsensä nukuttaneet. ”Kun herää sellaisen jälkeen, vuosien, vuosikymmenien jälkeen kun vanhat sielut viskataan takaisin nuoruuteen? Tiesin, että jokin vaivasi häntä, mutta hän ei myöntänyt sitä”, Cobb sanoo. Kerronnassa näytetään useita kuvia, joissa Mal on poissaoleva tai kiihtynyt. Cobb kertoo Ariadnelle: ”Lopulta hän kertoi minulle totuuden. Idea oli ottanut hänet valtaansa. Tämä yksi hyvin yksinkertainen idea muutti kaiken. Että maailmamme ei ollut todellinen. Että hänen piti herätä ja palata todellisuuteen. Jotta pääsisimme kotiin meidän piti tappaa itsemme.” Cobb kertoo, että Mal oli täysin vakuuttunut, että he ovat unessa. Hän halusi tehdä itsemurhan, mutta ei voinut tehdä sitä yksin, joten hän keksi suunnitelman heidän hääpäiväkseen.

Kun Cobb alkaa kertoa Ariadnelle menneisyydestään, katsoja saa paljon uutta tietoa. Katsoja on kuullut limbosta ensi kerran vasta hetki sitten ja nyt katsojalle kerrotaan, mistä limbossa on kyse. Katsoja saa tietää Cobbin ja Malin työskennelleen yhdessä ja näkee kerronnassa heidän olemuksestaan, kuinka läheisiä he olivat. Cobb kertoo Ariadnelle Malia vaivanneesta ideasta ja itsemurha-ajatuksista. Nämä kaikki katsojalle kerrotut tiedot ovat syitä, joille löytyy seuraus, kun seuraavaksi kerronnassa siirrytään kokonaan menneen todellisuuden sisälle, kohtaukseen, joka tapahtuu hotellisviitissä hääpäivänä.

Cobb kävelee hotellin käytävällä kukkakimppu kädessään ja astuu sviittiin. Hän näkee sekasortoisen huoneen: huonekaluja on kaadettu, tavarat ovat levällään, ikkuna on auki ja ikkunaverhot heiluvat tuulessa. Cobb astuu lattialla lojuvan viinilasini päälle ja huomaa sen vieressä Malin hyrrän. Hän nostaa sen käteensä. Cobb on ihmeissään. Hän kulkee kohti avointa ikkunaa ja huomaa Malin istumassa vastapäisen ikkunan kielekkeellä. ”Mitä sinä teet, kultaseni?” Cobb kysyy pelokkaasti. ”Tule mukaan”, Mal sanoo rauhallisesti. Cobb kehottaa Malia astumaan takaisin sisälle. Hän puhuu Malille rauhallisesti, mutta hänen äänensä on pelosta kireä. ”Ei. Minä aion hypätä, ja sinä tulet mukaani”, Mal sanoo päättäväisesti. Cobb sanoo ettei hän tule ja vakuuttaa Malille, että jos hän hyppää, hän kuolee, ei herää. Cobb pyytää Malia astumaan sisälle, jotta he voivat puhua. ”Olemme puhuneet tarpeeksi”, Mal vastaa ja tiputtaa toisen kenkensä alas. Kengän putoaminen

näyttää, että he ovat korkealla. ”Tule reunalle tai hyppään nyt heti”, Mal sanoo. Cobb tulee istumaan ikkunan reunalle. ”Pyydän sinua tekemään uskonloikan”, Mal sanoo.

”Uskonloikka” on Inceptionin sisäinen intertekstuaalinen viittaus. Saito, tietämättä tästä Cobbin ja Malin välisestä keskustelusta, kysyy Cobbilta katkelmassa 3.3 istutuskeikkaa tarjotessaan: ”Haluatteko siis tehdä uskonloikan? Vai tulla vanhaksi ja katkeraksi mieheksi, joka kuolee yksin?” Uskonloikka mainitaan kolmannen kerran fabulan loppuvaiheessa, kun Saito ja Cobb kohtaavat toisensa limbossa.

Cobb vastaa Malille: ”Tiedät, etten voi. Ajattele hetki lapsiamme. Ajattele Jamesia. Ajattele nyt Philippaa.” Mal sanoo Cobbille, että lapset viedään Cobbilta joka tapauksessa. Mal kertoo lähettäneensä heidän juristilleen kirjeen, jossa hän kertoo Cobbin uhanneen tappaa hänet. Cobb vilkaisee takanaan olevaa sekasortoista hotellisviittiä, joka näyttää siltä kuin siellä olisi käyty taistelua. ”Miksi teit sen? Miksi teit minulle näin?” Cobb kysyy katkeran, vihaisen ja pelokkaan oloisena. ”Vapautin sinut siitä syyllisyydestä, että jätät heidät. Menemme kotiin oikeiden lastemme luo” Mal sanoo levollisena. Cobb on kiihtynyt ja yrittää saada Malin kuuntelemaan häntä. Mal ikään kuin sulkeutuu. Hän sulkee silmänsä, eikä vastaa enää Cobbin huutoihin ja pyyntöihin. Hän aloittaa fraasin, joka on jo kerran kerronnassa kuultu, katkelmassa 5.3, muistojen hississä. Mal lausuu: ”Odotat junaa. Junaa, joka vie sinut kauas pois. Tiedät, minne toivot junan vievän sinut, mutta et voi olla varma. Mutta sillä ei ole väliä. Koska olette yhdessä.” Ja hän tipputautuu ikkunan kielekkeeltä alas.

Cobb huutaa: ”Mal ei!” Hän katsoo alas kadulle ja pitää tuskaisena kiinni ikkunankarmista. Kohtauksesta siirrytään sjuzhetin tähän hetkeen. Viiltävä, surullinen tunnelma jatkuu. Cobb kertoo Ariadnelle Malin hankkineen itselleen terveen paperit kolmelta eri psykiatrilta juonensa tueksi. Kerronnassa näytetään tapahtuma, kun Cobb ottaa hänelle tarjotun lentolipun ja pakenee kotoaan. ”Jätin lapseni ja olen yrittänyt siitä asti ostaa itselleni paluuta”, Cobb sanoo. Tässä vaiheessa elokuvaa katsojalle on nyt täysin avoimesti näytetty, mitä menneessä todellisuudessa tarkalleen ottaen tapahtui: miten Mal kuoli, miksi Cobbia syytetään hänen murhasta ja miksi hänellä ei ollut muuta vaihtoehtoa kuin paeta.

Tässä vaiheessa elokuvaa katsoja on myös nähnyt Cobbin toiminnassa ja puheissa hänen luonteensa. Cobbissa on paljon hyvyyttä. Hän ei halua aiheuttaa kenellekään pahaa, mutta

hänen päämääränsä, kotiinpääsy, on asia jonka edessä Cobb voi olla häikäilemätön. Cobb voi valehdella tai jättää asioita kertomatta, että saa ryhmän projektiinsa mukaan ja pysymään siinä. Jo katkelmassa 5.1 toin esille, että Cobbin luonne muistuttaa Aristoteleen (2012, 197–198, 202 & Kivimäki 2012, 252) kuvailemaa ihmistä, jonka kokema onnettomuus herättää myötätuntoa ja pelkoa. Cobb ei ole eettiseltä luonteeltaan liian hyvä eikä liian huono. Cobb on ”oivallinen” eli kohtuullisen hyvä ja ”kaltaisemme ihminen”, samaistuttava. Kun Cobb saapuu sekasortoiseen hotellihuoneeseen ja löytää vaimonsa istumasta ikkunan kielekkeellä, tilanne aiheuttaa katsojassa pelkoa ja myötätuntoa. Kohtuullisen hyvä Cobb ei ansaitse joutumista tähän tilanteeseen. ”Myötätunto herää, kun onnettomuuksia kokee ihminen, joka ei niitä ansaitse, ja pelko, kun kokija on kaltaisemme ihminen”, Aristoteles (2012, 197) sanoo.

Kohtaus hotellisviitissä on Aristoteleen käsitteiden lävitse tarkasteltuna erittäin onnistunut. Kohtaus on Inceptionin voimakkaimmin tunteita herättäviä kohtauksia. Pelkoa ja myötätuntoa herätetään tunnistamisten, käännteiden ja kärsimyksen kautta. Ensimmäinen käänne tapahtuu, kun kukkakimppu kädessä sviittiin kävelevä Cobb kohtaakin edessään sekasortoisen huoneen. Edessä ei olekaan romanttinen ilta. Kun Cobb huomaa lattialla Malin hyrrän, tapahtuu jo jonkinlainen tunnistaminen, paha aavistus kenties siitä mitä on tapahtumassa. Kun Cobb näkee Malin ikkunan kielekkeellä, hän tunnistaa, että Mal on tekemässä itsemurhan.

Kun Mal kertoo Cobbille juristilleen lähettämästään kirjeestä, Cobb vilkaisee sekasortoista sviittiä ja tunnistaa Malin juonen. Keskustelun lopuksi Mal sulkeutuu ja aloittaa fraasin. Fraasin lausuminen aiheuttaa Cobbille tunnistamisen. Hän tietää, että tämä fraasi on tarkoitettu rohkeutta keräämään itsemurhan edessä. Hänhän on itse sen Malille aikaisemmin limbossa opettanut ja he ovat sitä yhdessä käyttäneet. Fraasin lausumisen merkitys on siis Cobbille päivän selvä merkki, että Mal on juuri tiputtautumassa alas. Ensi kertaa elokuvaa katsova ei voi tunnistaa fraasia kuten Cobb, mutta toisella katselukerralla fraasi on katsojallekin tunnistamisen merkki.

Malin tiputtautuminen on käänne. Kun Mal tiputtautuu, kerronnassa nähdään suurta kärsimystä. Kohtauksen musiikki ja äänimaailma tukevat tilanteen järkyttävyyttä ja

surullisuutta. Cobbin olemus herättää suurta myötätuntoa. Aristoteles (2012, 196) tarkoittaa kärsimyksellä ”tuhoavaa ja tuskaa tuottavaa toimintakokonaisuutta, kuten kuoleman näkemistä, tuskankohtauksia, haavoittumisia ja näiden kaltaisia”. Aristoteleen määritelmä kuvaa tätä kohtausta täysin. Aristoteleen (2012, 200) mielestä kärsimyksessä voimakkaimmin myötätunto herää kun kärsimyksen aiheuttaja on läheinen. Tämäkin seikka osuu viiltävän tarkasti ja moniulotteisesti tähän kohtaukseen. Kärsimystä aiheuttaa läheinen, mutta tämä läheinen itse menettää henkensä.

Liitteissä 3 ja 5 [Liite 5, Kaavio metabasiksen taitekohdan toisesta vaihtoehdosta Inceptionin juonessa eli solmiutumisen ja avautumisen taitekohdan toinen vaihtoehto] olen muodostanut kaaviot Inceptionin tarinan solmiutumisesta ja avautumisesta. Esittelin luvun alkupuolella, että Inceptionissa on kyse kahdesta tarinasta: maanpako-tarinasta ja syyllisyys-tarinasta. Liitteessä 3 on kaavio maanpako-tarinasta ja liitteessä 5 syyllisyys-tarinasta. Kummassakin tarinassa metabasis taittuu onnesta onnettomuuteen juonen ulkopuolella, ennen elokuvan alkamista. Tämä metabasiksen taittuminen on Cobbin Malin mieleen tekemä istutus ja heidän limbossa tekemänsä itsemurha, joka sinetöi idean Malin mieleen. Tämä Cobbin teko on hamartia, kohtalokas virhe. Se kääntää tapahtumien suunnan kohti onnettomuutta. Katkelmassa nähtävässä takaumassa nähdään hamartian jälkeiset käänteet: ensin Mal tekee itsemurhan, sitten Cobb joutuu jättämään lapsensa. Tapahtumien suunta on kohti pysyvää onnettomuutta, vanhuutta ilman lapsia, kuolemista katkerana yksin. Kummankin tarinan alkupuolen rakenne on tämä, mutta metabasiksen taittuminen kohti onnea on tarinoissa eri. Maanpako-tarinan metabasiksen taittuminen tapahtuu katkelmassa 3.3, kun Saito tarjoaa Cobbille istutuskeikkaa ja Cobb ottaa tehtävän vastaan. Metabasis taittuu kohti onnea, paluuta lasten luo. Tapahtumien solmiutuminen päättyy ja tapahtumat alkavat avautua. Syyllisyys-tarinan metabasis taittuu limbossa katkelmissa 8.1 ja 8.2, kun Cobb tunnustaa alitajunnan Malille istuttaneensa idean hänen mieleensä. Käsittelen aihetta luvuissa 8.1 ja 8.2.

Tämän katkelman 6.3 kerronta sijoittuu kolmeen tasoon: sjuzhetin nykyhetkeen eli sateinen kaupunki -uneen, Cobbin ja Malin limbo-uneen sekä Cobbin ja Malin menneisyyteen todellisuudessa. Katkelman päätteeksi palataan sjuzhetin nykyhetkeen. Ariadne ja Cobb puhuvat Cobbin juuri kertomista asioista. Ariadne sanoo Cobbille:



”Syyllisyytesi määrittää hänet. Se antaa hänelle voimaa. Mutta et ole vastuussa ideasta, joka tuhosi hänet.” Cobb kääntää katseen kohti Ariadne. Ariadne ei voi mitenkään tietää, että Cobb nimenomaan on vastuussa Malin tuhonneesta ideasta. Ariadne jatkaa: ”Jos aiomme onnistua tässä, sinun on annettava itsellesi anteeksi ja kohdattava hänet. Sinun ei täydy tehdä sitä yksin.” Cobb yrittää sanoa jotain väliin: ”Ei, ei...” Mutta Ariadne jatkaa sanoen tiukkaan sävyyn: ”Teen sen muiden puolesta. Koska he eivät tiedä, millaisen riskin he ottivat tullessaan tänne kanssasi.” Ariadnen analyttinen ja päättäväinen ajatuskulku jättää Cobbin hiljaiseksi. On vaikea sanoa, mitä Cobb oli aluksi sanomassa sanoessaan: ”Ei, ei...” Olisiko Cobb, jos olisi saanut suunvuoron, saattanut tunnustaa jo tässä vaiheessa Ariadnelle, että hän istutti ajatuksen Malin mieleen? Tietenkään elokuvan juonen takia näin ei olisi voinut käydä, mutta Cobbin luonnetta pohtien olisiko hän saattanut toimia niin? Ehkä Cobb olisi saattanut sanoa, että hänen on kohdattava Mal yksin.

Ariadnen ajatuskulku kertoo, että Ariadne uskoo Cobbin tuntevan syyllisyyttä siitä, että Cobb halusi mennä Malin kanssa unikokeiluissa yhä syvemmälle ja pidemmälle, ja he päätyivät lopulta limboon. Ariadne osuu oikeaan siinä, että Cobb tuntee syyllisyyttä, mutta syy siihen on ennen kaikkea idean istuttamisessa. Ariadnen psykologinen päättelykyky Cobbin mielenliikkeistä on hyvin analyttista. ”Syyllisyytesi määrittää hänet. Se antaa hänelle voimaa”, Ariadne sanoo. Ariadnella on myös ratkaisu siihen, miten Cobb saa mielensä rauhoittumaan. ”Jos aiomme onnistua tässä, sinun on annettava itsellesi anteeksi ja kohdattava hänet”, hän sanoo.

Inceptionin kerronnassa Ariadnen johtopäätökset ja ratkaisut ovat vakuuttavia ja uskottavia. Tässäkin kohtauksessa Ariadne tietää heti, että Cobbin ei pidä taistella omaa alitajuntaansa ja syyllisyyttään vastaan, vaan hänen täytyy kohdata syyllisyytensä ja antaa itselleen anteeksi. Ariadne ymmärtää tämän mielen logiikan ja sen vaikutuksen heidän keikkansa onnistumiseen, vaikka hän osallistuu vasta ensimmäistä kertaa unikeikalle. Sille, että Ariadne jälleen kerran oivaltaa asiat ja löytää myös ratkaisun, on tehty pohjatyö Ariadnen luonteen esittelyssä. Ensi kohtaamisesta lähtien Ariadne osoittaa olevansa joukon älykkäin ja oivaltavin. Myös Ariadnen hahmon psykologian ymmärrys on tuotu esille muun muassa katkelmassa 4.2, kun Mal puukottaa unessa Ariadnen. Unesta herättyään Ariadne ihmettelee pöyristyneenä Arthurille, eikö hän huomaa, että Cobbilla on pahoja

ongelmia, jotka hän on yrittänyt haudata mieleensä. Katkelmassa 5.3, muistojen hississä, Ariadne oivaltaa, että Cobbin unet eivät ole vain unia, vaan muistoja. On juonen uskottavuuden kannalta tärkeää, että Ariadnen psykologinen päättelykyky on tuotu esille moneen kertaan. Kun hän tässä kohtauksessa, ensimmäisellä unikeikallaan, keskellä pieleen mennyttä suunnitelmaa, kertoo päätelmänsä, se on uskottavaa. Ariadnen kyky tehdä nopeasti oikeita päätelmiä on osa hänen luonnettaan.

Pohdin, onko Ariadnen tässä kohtauksessa tekemissä johtopäätöksissä kyse tunnistamisesta. Minusta ei, sillä kohtauksessa ei tapahdu asioiden äkillistä valkenemistä, vaan Ariadnen päätelmien pohja on kerronnassa aikaisemmin nähdyissä tilanteissa. Tässä katkelmassa hän ikään kuin summaa aikaisemmat tiedot ja uuden tiedon yhteen.

Inceptionissa Ariadnen hahmon yksi tehtävä on ohjata katsojaa oivaltamaan asioita ja kiinnittämään huomiota tiettyihin seikkoihin sekä ennakoida tulevia tapahtumia. On juonen kannalta tärkeää, että Ariadne sanoo Cobbille, että hänen on kohdattava Mal ja annettava itselleen anteeksi. Tämä aavistus tulevasta virittää katsojan odotuksen tilaan elokuvan lopun tärkeää kohtausta varten. Ajatus siitä, että henkilön täytyy kohdata syyllisyytensä ja antaa itselleen anteeksi, on hyvin nykyaikainen ja psykologinen. Katsojan on helppo ymmärtää tämä mielen lainalaisuus. Itsensä kohtaaminen ja anteeksi antaminen ovat psykologisia prosesseja, mutta Inceptionissa nämä psykologiset prosessit on valjastettu juonen käyttöön ja tehty konkreettisiksi tapahtumiksi. Inceptionin psykologisuus ei siis ole kovin psykologista, vaan syiden ja seurausten ja elokuvan omien diegeettisten sääntöjen mukaan toimivia tapahtumaketjuja.

Kohtauksen lopussa Cobb huomaa aseistautuneiden heijastusten lähestyvän heitä kattotasanteella. ”Meidän pitää mennä”, Cobb sanoo.

#### **6.4 TAPAHTUMIEN SUUNTA SÄILYY SAMANA RYHMÄN SIIRTYESSÄ PAKETTIAUTOON**

Katkelma alkaa, kun Cobb ja Arthur, mustat maskit kasvoillaan, ryntäävät Fischerin ja Browningin (Eames) luo. Cobb vaatii Fischeriä kertomaan kassakaapin

numeroyhdistelmän. Fischer sanoo, ettei hän tiedä mitään numeroyhdistelmää. Cobb uhkaa Fischeriä ja Browningia aseella ja kääkee kertoa ensimmäiset kuusi numeroa, jotka tulevat hänen mieleensä. Fischer sanoo pelokkaasti kuusi numeroa. Cobb ja Arthur laittavat kangaspussit Fischerin ja Browningin päähän. ”Lähdemme ajelulle”, Cobb sanoo. Arthur taluttaa Fischerin pakettiautoon istumaan ja nukuttaa hänet tiputtamalla pipetistä huumaavaa ainetta hänen päälleen. Eames nostaa kangaspussin pois päästään. Cobb kysyy häneltä: ”Mitä sait selville?” ”Pojan suhde isäänsä on huonompi kuin luulimme”, Eames vastaa. ”Miten se auttaa meitä?”, Arthur kysyy hieman kyynisesti. ”Mitä suuremmat ongelmat, sitä voimakkaampi katarsis”, Cobb sanoo.

Se, että Cobb mainitsee katharsiksen, on tutkimukseni kannalta hauska yksityiskohta: Inceptionin yksi hahmo mainitsee yhden Runousopin käsitteistä. En kuitenkaan käytä katharsista tässä tutkimuksessa tutkimuskäsitteenä, sillä katharsis on hyvin monitulkintainen käsite ja Runousopissa (Aristoteles 2012, 187) siitä mainitaan ainoastaan lyhyesti: ”Myötätunnon ja kauhunsekaisen pelon myötä tragedia saavuttaa näiden tunnetilojen puhdistuksen.” Käytän tarkastelussa mimesiksen kohteisiin kuuluvia käsitteitä. Kalle Korhonen (2012, 157) arvelee, että arkikielessä katharsiksella tarkoitetaan yleensä elokuvan tai teatteriesityksen synnyttämää tunnetta, kun piinallisen tunteen jälkeen tulee lopuksi helpottunut olo. Jotain tällaista taitaa Cobbkin tarkoittaa katharsiksella. Cobb on maininnut katharsiksen jo kerran aikaisemmin, katkelmassa 5.2, kun ryhmä suunnittelee istutettavaa ideaa. Palaverissa Eames keksii ehdokkaan Fischerin mieleen istutettavaksi ideaksi: ”Voisimme ehdottaa, että hän kostaisi isälleen hajottamalla yhtiön.” Cobb vastaa Eamesin ehdotukseen: ”Ei, sillä myönteinen tunne lyö aina kielteisen. Me kaikki kaipaamme sovintoa ja katarsista.” Tämä repliikki ja katkelman 6.4 repliikki kertovat, että Cobb uskoo, että mitä huonompi isäsuhde, sen suurempi tunnemuutos tapahtuu, kun isäsuhde muutetaan myönteiseksi ja sitä voimakkaammin idea juurtuu mieleen. Tämä kuulostaa Inceptionin sisäisen logiikan mukaiselta säännönmukaisuudelta.

Aseistetut heijastukset lähestyvät teollisuushallia. Ryhmä lähtee pakettiautolla pakoon. Ryhmä asettaa lääkekanyylit kaikille muille paitsi Yusufille, joka ajaa pakettiautoa. Samalla suunnitellaan, mitä seuraavalla unitasolla tehdään. ”Hänet on saatava vihaamaan kummisetäänsä isänsä sijaan”, Cobb sanoo. ”Tuhoatko hänen ainoan hyvän suhteensa?”

Ariadne kritisoi. ”Ei, vaan korjaamme isäsuhteen paljastamalla kummisedän luonteen. Fischeriltä pitäisi veloittaa enemmän kuin Saitolta”, Eames sanoo leikkisästi. Arthur toteaa, että Fischerin turvatoimet pahenevat syvemmillä [unitasolla]. Cobb päättää, että he käyttävät sitä varten ”herra Charlesia”. Arthur ei ole ajatuksesta innoissaan, mutta parempaakaan suunnitelmaa ei ole. Cobb kehottaa Yusufia ajamaan varovasti. ”Siellä alhaalla kaikki on pirun epävakaata”, Cobb sanoo hänelle. Yusuf ajaa koko ajan heijastuksia pakoon ohittelemalla sateisen kaupungin autoja. Arthur antaa Yusufille ohjeita: ”Älä hyppää liian aikaisin. Meillä on vain yksi tilaisuus potkuun.” ”Tiedätte musiikista, että se tulee. Vastaatte lopusta”, Yusuf sanoo. Cobb huutaa: ”Valmista!” Yusuf painaa salkun keskellä olevaa painiketta ja he nukahtavat.

Tässä lyhyessä katkelmassa ei tapahdu paljon. Mitään käännettä ei tapahdu. Ryhmä huomaa, että aseistetut heijastukset lähestyvät heitä, on siis lähdettävä teollisuushallista. Tapahtumien suunta säilyy samana. Pakeneminen on looginen seuraus ammuskelevien heijastusten lähestymisestä, vaikkakaan kovin näkyvästi syytä ja seurausta ei osoiteta kerronnassa. Katsoja voi miettiä, onko pakettiautolla pakoon ajaminen paras keino karistaa heijastukset kannoilta. Onko se välttämätön seuraus syyllä? Katsoja kuitenkin tietää tietävänsä vähemmän kuin ryhmä. Ryhmä puhuu herra Charlesista, potkusta ja epävakaasta unesta. Ryhmä on tilanteessa edellä ja katsoja jää odottamaan mitä tuleman pitää.

## 7 RYHMÄ 2. JA 3. TASON UNISSA

### 7.1 FISCHER TUNNISTAA OLEVANSA UNESSA

Katkelma alkaa tilanteesta, jossa nainen juttelee Fischerille hotellin baarissa. Nainen on oikeasti Eames. Koko ryhmä on, Yusufia lukuunottamatta, tässä toisen tason unessa, jonka miljöö on tyylikäs hotelli. Uni on Ariadnen suunnittelema, mutta Arthurin näkemä uni. Fischer on unen kohde. Hotellissa on paljon ihmisiä. He ovat Fischerin alitajunnan heijastuksia. Aika kuluu siten, että kymmenen tuntia lentokoneessa todellisuudessa, tuntuu tässä unessa puolelta vuodelta.

Samassa näytetään, kun Cobb saapuu hotellin baariin ja esittäytyy Fischerille: ”Mukava nähdä taas. Rod Green markkinoinnista.” Fischer sivuuttaa Cobbin esittäytymisen eikä kätele häntä. Nainen on lähdössä. ”Siltä varalta, että kyllästy”, nainen sanoo Fischerille ja sujauttaa hänen syliinsä servetin, johon on kirjoitettu kuusi numeroa. Kun nainen lähtee, kaksi isokokoista miestä lähtevät hänen peräänsä. Miehet ovat Fischerin alitajunnan koulutettuja heijastuksia, jotka pitävät silmällä vieraita uneksijoita. ”Hän taisi antaa pakit. Ellei hänen puhelinnumerossaan tosiaan ole vain kuusi numeroa”, Cobb sanoo. Fischer katsoo servettiä. Siihen on kirjoitettu: ”528-491”. Numerosarja on sama, jonka Fischer sanoi ensimmäisen tason unessa, kun Cobb uhkasi häntä ja Browningia aseella. Eames kaiketi kirjoitti saman numeron servettiin, että numerosarja jäisi Fischerin mieleen ja Fischer alkaisi uskoa numeroiden merkitsevän jotakin. ”Toisen lompakon varastaminen on outo tapa ystäväystyä”, Cobb jatkaa. Fischer huomaa, että nainen on vienyt hänen lompakkonsa.

Arthur ja Ariadne istuvat hotellin aulassa ja katsovat kun nainen kävelee baarista ulos ja kaksi miestä seuraavat häntä. Ariadne kysyy Arthurilta, kuka tai mikä herra Charles on? ”Pelinavaus, jolla Fischer kääntyy omaa alitajuntaansa vastaan”, Arthur kertoo. ”Miksi vastustat sitä?” Ariadne kysyy. ”Koska siinä kohde kuulee näkevänsä unta, jolloin herätämme huomiota”, Arthur vastaa. Nainen astuu hissiin, jossa Saito on. Juuri kun hissien ovet ovat sulkeutumassa toinen naista seuranneista miehistä yrittää rientää hissiin ja

huutaa: ”Odottakaa!” mutta hissien ovet sulkeutuvat. Eames onnistuu pakenemaan ja muuttuu taas oman itsensä näköiseksi.

Naista seuraavien heijastusten toiminta näytetään kerronnassa hyvin pienin elein, miehiä kaukaa tai epätarkasti kuvaten, kaiken muun kerronnan keskellä, joten tätä yksityiskohtaa ei ole helppo huomata. Uskon, että seuraaminen on tarkoituksella tehty yksityiskohdaksi, jonka katsoja huomaa vasta useiden katsomiskertojen jälkeen tai ei koskaan. Yksityiskohta tuo Inceptioniin sisäistä uskottavuutta. Yksityiskohta on olemassa ja se on tärkeää, vaikka sitä eivät kaikki katsojat huomaisikaan, aivan kuten vaatteisiin liittyvä yksityiskohta katkelmassa 4.1. Siinä Cobbin ja Ariadnen vaateukset ovat erilaiset, mutta lähes samanlaiset kahdessa eri kohtauksessa. Vaatetuksen samankaltaisuudella ja muilla kerronnallisilla keinoilla katsojaa harhautetaan luulemaan kohtausta edellisen kohtauksen jatkoksi. Katsoja yllättyy, kun paljastuu, että he ovatkin unessa. Yksityiskohta vaatteissa ei välttämättä koskaan tule esille tavallisella elokuvan katselulla, mutta sen olemassaolo on tärkeää elokuvan uskottavuudelle. Se, että tutkimukseni lähiluku paljastaa uskottavuutta lisääviä yksityiskohtia Inceptionin kerronnassa, herättää kunnioitusta elokuvaa ja sen luomaa maailmaa kohtaan.

Eames kaivaa hississä Fischerin lompakosta esille vanhan valokuvan, jossa on pieni poika paperihyrrä kädessään isänsä kanssa. Kuva on sama, jonka Fischer oli todellisuudessa laittanut kehyksiin isänsä vuoteen vierelle. Kuva on nähty myös ensimmäisen tason unessa, teollisuushallissa, kun Eames valmistautuu esiintymään Browningina ja Yusuf tutkii Fischerin lompakkoa. Kuvan löytyminen lompakosta useamman kerran, kertoo siitä, että Fischer todella säilyttää sitä todellisuudessa lompakossaan. Se kertoo, että kuva on hänelle merkityksellinen. Isäsuhde on hänelle merkityksellinen, vaikka se onkin vaikea.

Hissi heilahtaa ja kuuluu matala kumahdus. Saito arvelee sen johtuvan turbulenssista lentokoneessa. Eames sanoo, että se tulee lähempää, Yusufin autolla ajamisesta. Käyty keskustelu muistuttaa katsojaa eri unitasojen välisestä syy ja seuraus -suhteesta. Unitasot ovat fyysisessä vuorovaikutuksessa toisiinsa, ja se ilmenee tulevissa kohtauksissa voimakkaasti. Kerronnassa siirrytään hetkeksi ensimmäisen tason uneen, jossa Yusuf ajaa pakoon pakettiautoa kohti ampuvia heijastuksia. Seuraavaksi kerronnassa näytetään

Cobbin ja Fischerin käymää keskustelua hotellin baarissa. Heidän keskustelunsa lomassa näytetään lyhyitä hetkiä Yusufin pakenemisesta sekä Saiton ja Eamesin ja Arthurin ja Ariadnen keskusteluista. Saito ja Eames pakenevat koulutettuja heijastuksia ja Arthur ja Ariadne seuraavat hotellin aulassa tavallisten heijastusten toimintaa.

Cobb on saanut baarissa Fischerin huomion kerrottuaan hänelle naisen varastaneen hänen lompakkonsa. Fischer kysyy Cobbilta, kuka hän oikein olikaan. ”Rod Green markkinoinnista. Mutta se ei ole totta, eihän? Nimeni on herra Charles. Muistattehan minut? Olen turvapäälikköne täällä alhaalla”, Cobb sanoo. Cobb kertoo Fischerille erikoistuneensa alitajuisiin turvatoimiin. ”Puhutko unista? Louhinnasta?” Fischer kysyy. Cobb on kertomassa, että hänen tehtävänsä on suojella Fischeriä louhinnalta, kun yhtäkkiä Cobbin keskeyttää kirkas helähtävä ääni. Baaritiskillä viinilasi helähtää rikki. Samassa Cobb katsoo hotellin aulaan ja näkee lapsensa siellä leikkimässä. Nämä tapahtumat ovat yllättäviä, mutta niille on olemassa syy. Rikkinäiseksi helähtävä viinilasi on Cobbin alitajunnasta tuleva yksittäinen muisto hotellisviitistä hääpäivänä, jolloin Cobb huoneeseen astuttuaan astui viinilasin päälle. Sama helähdys tapahtui myös, kun Ariadne tunkeutui muistojen hississä hääpäivästä kertovaan uneen ja astui viinilasin päälle. Lapset hotellin aulassa ovat myös Cobbin alitajunnasta tulevia, syyllisyyden aiheuttamia muotoja, jotka häiritsevät keikkaa. Syyllisyys tuo näitä arvaamattomia muotoja uneen, kuten ensimmäisen tason unessa keskelle kaupunkia kiitävä tavarajuna.

Cobb hämmentyy hetkeksi ja keskeyttää puheensa. Fischer katsoo häntä odottavasti. Hotellin baarissa istuvat tavalliset heijastukset alkavat tuijottaa Cobbia. Cobb onnistuu torjumaan hämmennyksensä ja jatkaa: ”Herra Fischer, suojelen teitä siltä varalta, että joku yrittää tunkeutua mieleenne unienne kautta. Ette ole turvassa täällä. He jahtaavat teitä.” Kun Cobb onnistuu jatkamaan puhettaan, myös heijastukset lopettavat tuijotuksen. Kerronnassa näytetään, kun 1. tasolla Yusuf kaahaa pakettiautolla ja sade piiskaa rikkoutuneiden autonikkunoiden läpi uneksijoiden päälle. ”Outo sää, eikö olekin?” Cobb sanoo ja osoittaa baarin ikkunaa, jonka laseihin alkaa sataa voimistuva rankkasade. Samassa koko baari alkaa täristä ja lasit ja pullo kilisevät. Saman tärinän tuntevat myös Arthur ja Ariadne hotellin aulassa. Ariadne ihmettelee, mitä tapahtuu. Arthur sanoo Ariadnelle, että Cobb kiinnittää Fischerin huomion unen outouteen.

Sitten näytetään, kun Yusuf kaartaa jyrkästi pakettiautolla. Baarissa Fischerin lasissa veden pinta liikkuu, aivan kuin painovoima kaartaisi hieman sivuun. Lasit helisevät hiljaisesti. ”Tunnetteko tuon? Teidät on koulutettu tähän, herra Fischer. Kiinnittäkää huomionne sään outouteen ja painovoiman muutoksiin. Mikään tästä ei ole todellista. Olette unessa”, Cobb sanoo. Samalla näytetään, kun baarin viinilasit liikkuvat painovoiman kaartuessa sivulle. Kun Cobb on sanonut, että Fischer on unessa, heijastukset alkavat tuijottaa heitä.

Sade, tärinä ja painovoiman muuttuminen ovat syy ja seuraus -suhteessa 1. tason unen tapahtumiin. Kaiketi kuitenkin se, että Cobb kiinnittää Fischerin huomion asioihin ja että Fischer on ihmeissään Cobbin puheista, saa seuraukset näkymään ja tuntumaan erityisen voimakkaana 2. tason unessa. Jos Cobb ei olisi vihjannut Fischerille alitajunnasta ja unista, 1. tason unen tapahtumat tuskin näyttäytyisivät 2. tason unessa näin voimakkaasti. Tässäkin kohtauksessa psykologisuus näkyy Inceptionin diegeettisessä maailmassa selkeänä syyn ja seurauksen mukaisena tapahtumana: Hämmentyneen Fischerin tunteukset näkyvät koko hotellin tärisemisenä.

Fischer näyttää todella pelokkaalta. Cobb kehottaa Fischeriä muistelemaan, miten hän saapui hotelliin. Fischer takeltelee. ”Hyväksykää, että olette unessa ja että minä suojelen teitä”, Cobb sanoo. Heijastusten tuijotus on looginen seuraus siitä, että Fischer tuntee olonsa pelokkaaksi. Fischer on juuri tunnistanut olevansa unessa. Sään ja painovoiman outoudet sekä se, että Cobb on sanonut heidän olevan unessa, saavat Fisherin tunnistamaan asian. ”Etkö ole todellinen?” Fischer kysyy Cobbilta hieman rauhallisemmin. Samassa heijastukset lopettavat tuijottamisen ja viinilasit ja kattolamput palaavat normaalin painovoiman mukaiseen asentoon. Aivan kuin Fischerin hieman rauhallisempi olemus näkyisi unessa miljöön outouksien tasaantumisenä, kuten painovoiman normalisoitumisena.

Cobb vastaa Fischerille: ”En. Olen alitajuntanne heijastus. Minut lähetettiin siltä varalta, että louhijat yrittävät vetää teidät uneen. Uskon, että juuri se on nyt käynnissä, herra Fischer.” Samalla yksi Fischerin alitajunnan koulutetuista heijastuksista tulee istumaan baaritiskille ja katsoo heitä. Fischer katsoo miestä peloissaan. Hän luulee miehen vaanivan



häntä, vaikka oikeasti heijastus yrittää suojella Fischeriä Cobbilta. Fischer pyytää Cobbilta apua ja he lähtevät nopeasti baarista. Cobb siis onnistuu kääntämään Fischerin omaa alitajuntaansa vastaan. Tapahtumien suunnassa tapahtuu näin käänne, kun aluksi välinpitämättömänä baarissa istuva Fischer muuttuikin pelokkaaksi ja hämmentyneeksi, lyöttäytyy yhteen Cobbin kanssa ja päättää paeta omia aseistettuja heijastuksiaan. Ryhmän ilmiselvään ongelmaan – Fischerin alitajunnan kouluttautumiseen – saadaan pieni helpotus, kun Fischer alkaa luottaa Cobbiin. Heijastukset lähtevät baarista Cobbin ja Fischerin perään. Aulassa Cobb yllättyy nähdessään taas lapsensa siellä leikkimässä, mutta selviytyy tilanteesta pysähtymättä. He kulkevat ripeästi portaat ylös ja menevät miestenhuoneeseen.

Fischerin koulutetut heijastukset, joita kutsun tästä eteenpäin turvamiehiksi, seuraavat Fischeriä ja Cobbia miestenhuoneeseen. Cobb tarttuu toisen turvamiehen aseeseen ja ampuu sillä kummatkin turvamiehet. Cobbin toiminta on ammattimaisen tappajan toimintaa. Tilanne on hänellä hallussa. Fischer aluksi hätäntyy, mutta Cobb vakuuttaa hänet, että ammutut miehet oli lähetetty sieppaamaan Fischer. Cobb antaa Fischerille aseeseen. Fischer nostaa aseensa ohimolleen ja sanoo: ”Jos tämä on unta, enkö voi vain tappaa itseni, niin herään?” Cobb saa Fischerin luopumaan aikeestaan ja aseestaan kertomalla, että hänet on ehkä rauhoitettu. ”Jos vedätte liipaisinta, ette ehkä herää. Saatatte vaipua syvempään unitilaan”, Cobb sanoo. Cobb puhuu täysin totta. Kuolemalla Fischer joutuisi limboon, mutta tässä tilanteessa Cobbia kiinnostaa eniten keikan onnistuminen, ei Fischerin kohtalo.

Arthur ja Ariadne astuvat hotellihuoneeseen numero 491. ”Pitäisikö tämän huoneen olla suoraan 528:n alapuolella?” Arthur kysyy. ”Kyllä”, Ariadne vastaa. Arthur avaa huoneen kassakaapin, ottaa kassakaapista laukun ja nostaa sieltä esille kaksi räjähdettä. Cobb ja Fischer jatkavat keskusteluaan miestenhuoneessa. Cobb kehottaa Fischeriä muistelevaan, mitä tapahtui ennen unta. Fischer muistaa ammuskelua, sateen, Peter-sedän, sieppauksen, pakettiauton ja kassakaapin. ”Teidät vedettiin tähän uneen, koska he yrittävät varastaa mielestänne jotain. Teidän pitää keskittyä ja yrittää muistaa, mitä se on”, Cobb sanoo. Fischer muistaa, että häntä vaadittiin kertomaan ensimmäiset mieleen tulevat numerot. ”He yrittävät louhia numerot alitajunnastanne. Ne voivat tarkoittaa mitä vain. Olemme nyt hotellissa. Kokeillaan hotellihuoneita. Mikä se numerosarja oli? Yrittäkää muistaa. Tämä

on hyvin tärkeää”, Cobb sanoo. Fischer saa mieleensä kaksi ensimmäistä numeroa: viisi ja kaksi. ”Voimme aloittaa tuosta. Viides kerros”, Cobb sanoo matkapuhelimeensa. Arthur on puhelun toisessa päässä.

Cobb onnistuu jälleen kerran herra Charlesin roolissaan. Cobb saa uskoteltua Fischerille, että häneltä yritetään louhia kassakaapin numerosarja. Puheillaan Cobb saa Fischerin luulemaan, että numerosarja on merkityksellinen. Cobbin toiminta on kuin aivopesua, manipulointia, jossa hän ohjaa Fischeriä kiinnittämään huomion valheelliseen asiaan. Koko ryhmä toteuttaa samaa asiaa. Fischerin sattumanvaraisesti 1. tason unessa lausumia kuutta numeroa toistetaan hänelle, jotta numerosarja iskostuisi hänen mieleensä. Tätä ryhmän yhteistä toimintasuunnitelmaa ei missään vaiheessa kerrota katsojalle suoraan, vaan asia ilmenee ryhmän toiminnassa. Tämä on myös seikka, joka saattaa vieraannuttaa katsojaa kerronnasta, ainakin ensimmäisellä katselukerralla. Ryhmä toimii nopeasti ja johdonmukaisesti, mutta katsoja ei tarkalleen tiedä, mistä toiminnassa on kyse.

Kerronnassa siirrytään huoneeseen 491, jossa Arthur kiinnittää räjähteet huoneen kattoon. Hän kertoo Ariadnelle, miten aikoo antaa ryhmälle potkun. ”Kun olette unessa 528:ssa, minä odotan Yusufin potkua”, hän sanoo. ”Mistä sen tietää?” Ariadne kysyy. ”Musiikista. Ja kun pakettiauto törmää sillan kaiteeseen, siitä ei voi erehtyä. Niin saamme hyvän, ajoitetun potkun. Jos se tulee liian aikaisin, emme pääse pois. Jos se tulee liian myöhään, en pysty pudottamaan meitä”, Arthur sanoo. ”Miksi et?” Ariadne kysyy. ”Koska pakettiauto putoaa vapaasti. En voi pudottaa teitä ilman painovoimaa”, Arthur vastaa. Keskustelu antaa katsojalle tietoa potkusta. Arthurin puheen perusteella vaikuttaa siltä, että potkujen täytyy tapahtua samanaikaisesti, mutta kovin selkeää tietoa potkujen logiikasta tässä keskustelussa ei ilmene. Jatkan potkujen pohdintaa luvussa 7.2.

Cobb ja Fischer saapuvat hissillä viidenteen kerrokseen. Ariadne ja Arthur ovat käytävällä heitä vastassa. ”He ovat minun väkeäni”, Cobb sanoo Fischerille. Fischer katsoo huoneiden ovinumeroita. Ariadne ja Arthur seisovat osuvasti juuri 528-numeroisen huoneen vieressä. Heidän asemoitumisensa huoneen viereen on kuin piilotettu muistutus Fischerille numerosarjan kolmesta ensimmäisestä numerosta. Fischer pysähtyy huoneen eteen ja

näyttää Cobille, että tämä on oikea numero. Tämän tapahtuman myötä numerot jäävät yhä vankemmin Fischerin mieleen.

Cobb ja Arthur ottavat aseensa esille. Cobb potkaisee huoneen oven auki ja he astuvat sisään. Arthur on löytävinään huoneesta hopeanvärisen salkun, vaikka hän tietenkin varsin hyvin tiesi salkun olevan siellä. ”Tiedättekö, mikä tuo on?” Cobb kysyy Fischeriltä. Fischer uskoo tietävänsä. Cobb sanoo Fischerille, että hän arvelee jonkun halunneen nukuttaa Fischerin syvemmälle uneen. ”Tarkoitatko unen sisäistä unta?” Fischer kysyy. Kerronnassa siirrytään hotellin aulaan. Saito näkee Browningin kävelevän häntä vastaan ja sanoo iloisesti: ”Hei. Olet näköjään muuttunut.” ”Anteeksi kuinka?” Browning vastaa. Juuri samaan aikaan Saito huomaa Eamesin kävelevän Browningin takana ja häkeltyy. ”Anteeksi. Luulin teitä erääksi ystäväkseni”, Saito sanoo hermostuneesti hymyillen. ”Varmasti komea kaveri”, Browning sanoo ja jatkaa matkaa. Eames tulee Saiton luo ja sanoo: ” – – Tuo on Fischerin heijastus Browningista. Seurataan häntä ja hänen käyttäytymistään. – – se kertoo meille, alkaako Fischer epäillä hänen motiivejaan, kuten haluamme.”

Kerronta siirtyy huoneeseen 528. Heijastus-Browning saapuu huoneeseen omalla avaimellaan. Arthur ottaa hänestä otteen ja uhkaa aseella. Cobb kysyy Fischeriltä. ”Eikö teidät siepattu yhdessä?” ”Ei varsinaisesti. Hän oli jo heillä. He kiduttivat häntä”, Fischer vastaa. ”Näittekö, miten häntä kidutettiin?”, Cobb kysyy. Fischer pudistaa päätään ja katsoo Browningia. Browning katsoo alaspäin. Häneen ilmeensä näyttää siltä, kuin häntä hävettäisi. Fischerin olemus tasaantuu. Hänen ilmeensä näyttää siltä, kuin hänelle valkenisi jokin asia. ”Ovatko sieppaajat leivissäsi?” Fischer kysyy Browningilta. ”Yritätkö avata kassakaapin saadaksesi vaihtoehtoisen testamentin?” Hän jatkaa. Browning vastaa Fischerille: ”Fischer Morrow on ollut koko elämäni. En voi antaa sinun tuhota sitä.” ”Miksi heittäisin hukkaan perintöni?” Fischer sanoo kiivastuneena. ”En voinut antaa sinun nousta isäsi viimeistä härnäystä vastaan”, Browning sanoo. ”Mitä tarkoitat?” Fischer kysyy. ”Sitä testamenttia, Robert. Se on hänen viimeinen loukkauksensa. Hän haastoi sinut luomaan jotain omaa sanomalla sinulle, ettet ole hänen saavutustensa veroinen”, Browning sanoo. ”Kun hän sanoi olevansa pettynyt?” Fischer kysyy. ”Olen pahoillani. Mutta... hän oli väärässä. Voit luoda paremman yhtiön kuin hän ikinä”, Browning sanoo.

Cobb keskeyttää keskustelun sanomalla: ”Herra Fischer? Hän valehtelee.” Eames ja Saito saapuvat huoneeseen. Cobb ehdottaa, että he tekevät Browningille saman, minkä hän yritti tehdä Fischerille. Cobb saa Fischerin vakuuttuneeksi, että he tunkeutuvat yhdessä Browningin mieleen unen kautta ja selvittävät, mitä Browning salaa. Fischer suostuu ehdotukseen. Eames ja Arthur nukuttavat Browningin. Cobb nukuttaa Fischerin. ”Hetkinen. Kenen alitajuntaan me menemme?” Ariadne kysyy, kun Fischer on nukahtanut. ”Fischerin. Puhuin Browningista, jotta hän tulisi osaksi ryhmäämme”, Cobb sanoo. ”Hän auttaa murtautumaan omaan alitajuntaansa”, Arthur myhäilee tyytyväisenä. Ryhmä valmistautuu nukahtamaan laittamalla lääkekanyylejä. Cobb vilkaisee eteenpäin ja näkee valkoisen verhon hulmuavan avonaisessa ikkunassa aivan kuin hotellisviitissä hääpäivänä. ”Oletko kunnossa?” Arthur kysyy. Cobbin ilme on hätäntynyt ja hämmentynyt. ”Kyllä. Olen kunnossa. Olen valmis”, Cobb sanoo. Kerronnassa näytetään vielä sama näkymä valkoisesta verhosta. Kuva muuttuu kirkkaan valkoiseksi ja siirtyy lumiseen miljööseen kolmannen tason uneen.

Tässä katkelmassa ryhmä onnistuu omissa tavoitteissaan täydellisesti. Cobb saa Fischerin tunnistamaan, että he ovat unessa ja voittaa siten Fischerin luottamuksen. Kun Arthur tuo hotellihuoneessa hopeanvärisen salkun esille, se toimii kuin valheellisena tunnistamisen välineenä. Fischer vakuuttuu, että hänen mielestään yritetään varastaa jotakin, vaikka oikeasti hänen mieleensä yritetään istuttaa jotakin. Kun Browning saapuu samaan hotellihuoneeseen, jossa salkku on, Eamesin 1. tason unessa esittelemät ajatukset vaihtoehtoisesta testamentista alkavat kehittyä Fischerin mielessä syiksi ja seurauksiksi. Cobb on vihjaillut Fischerille useasti louhinnan vaarasta. Kaikki pelottavat tapahtumat, joita Fischer on kokenut 1. ja 2. tason unissa, muotoutuvat Fischerin ja heijastus-Browningin keskustelussa loogiseksi asioidentilaksi. Fischer ei luota Browningiin, Fischer on loukkaantunut isänsä sanoista ja häntä on toistuvasti muistutettu kassakaapin numerosarjasta, jonka hän sattumanvaraisesti, pakotettuna joutui keksimään 1. tason unessa. Kaikki tapahtumat alkavat muodostua Fischerin näkökulmasta loogiseksi tapahtumaketjuksi. Fischer siis tunnistaa, että Browning juonii häntä vastaan, vaikka oikeasti näin ei ole, vaan ryhmä on onnistunut manipuolimaan Fischerin mielen tähän lopputulokseen.

Se, että huoneen 528 alla oleva huone on numeroltaan 491, on hauska, mutta merkityksetön yksityiskohta. Se on kuin metaelokuvallinen vitsi elokuvan ja katsojan välillä. Fischerin sanoman numerosarjan viimeiset kolme numeroa ovat juuri 491, mutta se, että nämä kaksi hotellihuonetta ovat juuri allekkain Ariadnen unessa, on fiktion sisällä sattumaa. Fischer sanoo kuuden numeron sarjan sattumanvaraisesti 1. tason unessa. On tärkeää, että ryhmä lavastaa juuri huoneen 528 paikaksi, josta löytyy louhijoiden hopeanvärinen salkku. Se saa Fischerin uskomaan numeron merkityksellisyyteen. On myös välttämätöntä, että Arthur asettaa räjähteet huoneen 528 alle, koska hänen tarkoituksensa on räjäyttää huoneen lattia auki ja tiputtaa siten ryhmä. Se, mikä tämän alapuolella olevan huoneen numero on, ei taas ole laisinkaan merkityksellinen Fischerin kannalta. Häntä ei sinne viedä. Se, että näiden kahden huoneen numerot yhdessä muodostavat elokuvan tärkeän numerosarjan, on vain hauska yksityiskohta.

Tämän katkelman tapahtumat ovat sellaisia, että niiden läpikäyminen Runousopin käsitteillä antaa välineitä analyysiin, mutta katkelmasta ei nouse kovin vahvasti esille tapahtumia, joita voisi osuvasti kuvata Runousopin käsitteillä. Fischerin hetket baarissa ovat kyllä tavallaan pelkoa ja myötätuntoa herättäviä. Fischer kokee tunnistamisen ja tapahtuu käänne. Jonkinlaisena kärsimyksenä voi pitää Fischerin olemuksesta huokuvaa pelkoa. Kuitenkin, Inceptionissa on useita kohtauksia, jotka herättävät tunnistamisen, käänteen ja kärsimyksen kautta pelkoa ja myötätuntoa todella vahvasti, mutta tämä kohtaus ei ole sellainen. Kohtaus antaa katsojalle pelon ja myötätunnon sijaan tietoa sekä syyn tuleville seurauksille. Kohtauksen jälkeen on järkeenkäypää, että Fischer alkaa luottaa Cobbiin ja tulee osaksi ryhmää.

Hotelliunien tapahtumat ovat syiden ja seurausten mukaisia, mutta useat tapahtumat ovat sellaisia, että tapahtumalle on monia syitä, jotka ulottuvat edelliseen uneen ja todellisuuteen asti. Fischerin tekemä johtopäätös, että Browning juonii häntä vastaan, on seuraus, joka syntyy 1. tason unessa käydystä keskustelusta vale-Browningin kanssa sekä todellisuudessa tapahtuneista hetkistä. Cobbin alitajunnasta tulevien keikkaa häiritsevien muotojen syy taas on Cobbin menneisyydessä. Selkeästi sjuzhetin nykyhetkessä ilmeneviä syiden ja seurausten tapahtumaketjuja ei katkelmasta juuri erotu.

Syitä ja seurauksia ei näy myöskään sen takia, että monet katkelman tapahtumat ovat syitä, joiden seuraus nähdään vasta elokuvan tulevissa kohtauksissa. Ryhmä on toimissaan ikään kuin edellä katsojaa. Ryhmä tietää enemmän kuin katsoja. Ryhmä valmistautuu keikan seuraavaan vaiheeseen, eikä selittele mitä nyt juuri tehdään. Katsoja saa jonkun verran tietoa Arthurin ja Ariadnen sekä Eamesin ja Saiton keskusteluiden kautta, mutta melko paljon asioita tapahtuu siten, että katsoja ei tiedä, mistä tarkalleen on kyse. Siinä piilee vaara, että katsoja turhautuu ja vieraantuu kerronnasta. Fischerin käännäminen ryhmän jäseneksi, edellisen unen muisteleminen, numerosarjan ja hotellihuoneen välinen yhteys ja Browningin juonittelu ovat kaikki erilaisia syitä ja seurauksia sisältäviä asioita. Nämä asiat ja tapahtumat ovat loogisia, mutta ne ilmenevät kerronnassa todella nopeasti, joten katsoja ei välttämättä ehdi ymmärtää kaikkea ja se voi synnyttää vaikutelman, että tapahtumien logiikassa olisi epäjohdonmukaisuutta.

Katkelmassa siis näytetään ja kerrotaan monia asioita, joiden ymmärtäminen on tärkeää tulevien tapahtumien ymmärtämiseksi. Katkelmassa nähdään, miten istutus alkaa rakentua Fischerin mieleen, miten Arthur suunnittelee antavansa ryhmälle potkun, miten Cobbin alitajunnasta voi tulla uneen mitä vain ja miten hotellissa parveilee Fischerin turvamiehiä. Kaikki asiat ovat tärkeitä tietoja tulevien tapahtumien kannalta.

## **7.2 JUONEN LIIKA LAAJUUS HEIKENTÄÄ JÄNNITETTÄ**

Katkelma alkaa tilanteesta, jossa Cobb tähyttää kiikaritähkimellä varustetulla aseellaan lumisen vuoriston keskellä olevaa rakennusta. Ollaan 3. tason unessa. Tässä unessa aika kulkee siten, että kymmenen tuntia todellisuudessa tuntuu unessa kymmeneltä vuodelta. Rakennus on karun näköinen, armeijan tukikohta muistuttava betonirakennus. Rakennusta ympäröivät tasanteet, joilla vartioi valkoisiin lumipukuihin pukeutuneita, aseistautuneita miehiä. He ovat Fischerin alitajunnan turvamiehiä. ”Cobb? Mitä tuolla alhaalla on?” Ariadne kysyy. ”Toivottavasti totuus, joka Fischerin pitää tietää”, Cobb vastaa. ”Mutta mitä siellä on sinulle?” Ariadne jatkaa. Cobb katsoo Ariadnea ja sitten mietteliäästi alaspäin. Katsoja ei saa kuulla vastausta, vaan kerronnassa siirrytään 2. tason uneen hotellihuoneeseen 528, jossa muut nukkuvat ja Arthur seisoo huoneen keskellä. Cobbin ja

Ariadnen lyhyessä keskustelussa ei näytetä, onko heidän vieressään muu ryhmä kuulemassa. Koska Ariadne puhuttelee Cobbia Cobbina eikä herra Charlesina, Fischerin ei luulisi olevan vieressä. Tässä 3. tason unessa ryhmän toiminnassa on uusi tilanne: Fischer on osa ryhmää ja hän luulee, että heidän tarkoituksenaan on murtautua Browningin mieleen ja selvittää, mitä Browning salaa. Onkin mielenkiintoista, miten ryhmä puhuu toisilleen, kun Fischer on kuulemassa. Kuinka avoimesti he voivat puhua, ettei Fischerille paljastu keikan todellinen tarkoitus? Ariadnen esittämä kysymys kertoo katsojalle, että Ariadne jälleen kerran luonteensa mukaisesti ymmärtää tilanteen vaarat. Hän uskoo, että mielen kätköpaikassa eli tässä rakennuksessa voi olla myös jotakin Cobbin arvaamattomasta mielestä.

Kun keskustelun jälkeen siirrytään 2. tason uneen hotelliin, kerronnassa alkaa vauhdikas kohtaaminen, jossa leikataan nopealla tahdilla 1. tason unen ja 2. tason unen välillä. Kohtauksessa nähdään, miten 1. tason unen tapahtumat vaikuttavat 2. tason uneen miljöössä, miten syyt ja seuraukset rakentuvat. Huoneen 528 katto kumahtaa ja samassa leikataan 1. tason uneen sateiseen kaupunkiin, jossa Yusuf ajaa pakettiautolla heijastuksia pakoon. Autoa kohti ammutaan. Kerronnassa siirrytään takaisin hotelliuneen. Arthur riisuu takkinsa, sulkee salkun ja astuu huoneesta ulos. Hän kävelee käytävällä kohti hissiä. Hissin ovet aukeavat. Hän näkee hississä turvamiehen, katsoo alaspäin ja kävelee ohi. Turvamies astuu käytävään ja lähtee kävelemään Arthurin perään.

Siirrytään sateinen kaupunki -uneen, jossa kaksikko moottoripyörän selässä ajaa pakettiauton viereen ja alkaa ampua sitä. Kun ampuja on aivan auton vieressä Yusuf tarttuu ampujaan ja riuhtaisee hänet kyydistä kadulle. Leikataan hotelliuneen, jossa Arthur piiloutuu seinän taakse ja yrittää ampua häntä seuranneen turvamiehen. Alkaa tappelu. Toinen turvamies kauempana tarttuu aseeseen. Leikataan taas sateiseen kaupunkiin. Moottoripyörän selässä pysynyt toinen henkilö ampuu pakettiautoa kohti. Sitten yksi aseistautunut mies istuu mustaan henkilöautoon ja kiihdyttää kohti pakettiautoa. Yusuf huomaa tämän ja tekee äkkijarrutuksen. Henkilöauto törmää moottoripyöräilijään. Jarrutuksen seuraus näytetään hotelliunessa, jossa turvamiehet ja Arthur lennähtävät käytävän toiselta seinältä toiselle. Sitten Yusuf kiihdyttää vauhtia ja tekee nopean ja jyrkän käännöksen. Käännöksen seuraus näytetään hotellin käytävällä siten, että painovoima

siirtyy seinälle. Toinen turvamiehistä lipsahtaa Arthurin työntämänä seuraavalle käytävälle. Koska painovoima on nyt sivusuuntainen, turvamies tippuu koko käytävän pituuden alas ja törmää hissien oveen.

Arthur jatkaa taistelua toisen turvamiehen kanssa. Kumpikin heistä havittelee asetta. Sateisessa kaupungissa tilanne jatkuu siten, että harmaa katumaasturi törmää pakettiautoon ja kiilaa pakettiautoa tien kaidetta vasten. Kun kaide päättyy, pakettiauto kellahtaa tien pientareelle ja kierähtää ympäri. Kerronnassa näytetään hidastuksena, miten unessa oleva ryhmä, turvavoihin kiinnitettynä, keinahtelee pyörähtävässä pakettiautossa. Pyörähdysten näyttäminen hidastettuna on ei-diegeettinen vihje, jolla näytetään, että aika kulkee 1. tasolla ja 2. tasolla eri tahtiin: pakettiauton pyörähdysten aikana hotelliunessa ehtii tapahtua monen monta painiotetta Arthurin ja turvamiehen välillä. Pakettiauton pyörähdys kuljettaa painovoimaa hotelliunessa seinälle, lattialle, toiselle seinälle ja kattoon, ja Arthur ja turvamies taistelevat näillä pinnoilla sen mukaan, minne painovoima kullakin sekunnilla sijoittuu. Pakettiauton pyörähdys näyttää selvästi syyn ja seurauksen miljöössä näiden kahden unen välillä. Arthurin ja turvamiehen tappelu päättyy siihen, kun Arthur saa aseensa käsiinsä ja ampuu sillä turvamiehen. Sateisessa kaupungissa tilanne hetkeksi rauhoittuu, kun pakettiauto on kiepsahtanut ympäri ja liike pysähtyy. Pelästynyt Yusuf naurahtaa iloisesti, vilkaisee takapenkeillä nukkuvaa ryhmää ja sanoo: ”Näittekö tuon?” Yusuf jatkaa matkaa pakettiautolla. Arthur astuu ulos huoneesta käytävään ja avaa palo-oven, joka vie portaikkoon.

Kerronta jatkuu 3. tason unessa, lumisessa vuoristossa. Cobb, Ariadne, Eames, Saito ja Fischer kokoontuvat lumiselle rinteelle. Kaikilla on lasketteluvarusteet ja radiopuhelimet sekä päällään valkoinen lumipuku. ”Eames, tämä on sinun unesi. Sinun pitää vetää vartijat pois kompleksista. Onko selvä?” Cobb ohjeistaa. ”Kuka ohjaa Fischerin sisään?” Eames kysyy. ”En minä. Jos tiedän reitin, kaikki voi vaarantua”, Cobb sanoo. ”Minä suunnittelin paikan”, Ariadne vihjaa. ”Ei, pysyt kanssani”, Cobb sanoo. ”Minä voisin tehdä sen”, Saito sanoo. ”Hyvä on. Neuvo hänelle reittiin kompleksiin”, Cobb sanoo Eamesille. Saito tulee Eamesin luo kuuntelemaan reittiohjetta. Saito yskii verta lumelle. ”Fischer, menet hänen kanssaan”, Cobb jatkaa. ”Hyvä on. Entä sinä?”, Fischer kysyy Cobbilta. ”Pidä tämä päällä. Kuuntelen sitä koko ajan”, Cobb sanoo Fischerille ja osoittaa radiopuhelinta. ”Pystyn



suojelemaan sinua tuosta etelätornista. Näetkö sen?” Cobb sanoo. ”Näen. Etkö tule mukaan?” Fischer kysyy. ”Jos haluat selvittää totuuden isästäsi, sinun pitää murtautua Browningin mieleen yksin”, Cobb vastaa. ”Tule, Fischer!” Saito huudahtaa ja he lähtevät etenemään.

Ryhmän keskustelu saattaa herättää hämmennystä katsojassa. Minua katsojana hämmentää se, kuinka avoimesti ryhmä puhuu Fischerin kuullen. Cobb kutsuu Eamesia Eamesiksi ja toteaa, että uni on Eamesin. Cobb sanoo, että jos hän itse saa tietää reitin rakennukselle, kaikki voi vaarantua. (Cobb viittaa siihen, että jos hän tietää reitin, hänen alitajuntansa, todennäköisesti Mal, voi käyttää tietoa heitä vastaan.) Ariadne sanoo, että hän on suunnitellut unen. Kaikki nämä tiedot pitävät paikkaansa, mutta katsojana herää kysymys: onko järkevää puhua asioista näin avoimesta Fischerin kuullen? Keskustelun avoimuus kaihertaa kohtauksen uskottavuutta.

Fischer on saanut jossain vaiheessa elämässään koulutusta mielen louhintaa vastaan. Se on tuotu katsojalle aikaisemmissa unissa selvästi esille. Katsoja voi siis olettaa, että Fischer tietää jonkun verran mielen louhinnan lainalaisuuksista, kuten siitä miten heijastukset toimivat. Hotelliunessa Cobb on voittanut Fischerin luottamuksen, ja nyt Fischer luottaa siihen, että herra Charles ei ole todellinen, vaan hänen oman mielensä luoma heijastus, joka suojelee häntä. Tämän logiikan mukaan Fischer myös uskoo, että ryhmän muut jäsenet ovat myös hänen oman mielensä luomia, koulutettuja heijastuksia. Koulutetut heijastukset on Inceptionin kerronnassa tähän mennessä nähty persoonattomina hahmoina, jotka seuraavat, tappelevat ja ampuvat. Nyt tässä keskustelussa Fischerin olettamilla koulutetuilla heijastuksilla onkin nimet (Eames mainitaan), heijastukset voivat olla unien näkijöitä (Eames), heijastukset ovat voineet suunnitella unia (Ariadne) ja heijastus voi omien sanojensa mukaan vaarantaa keikan (herra Charles).

Tuntuu jokseenkin epäuskottavalta, että Fischer kuulee tällaisia tietoja, mutta ne eivät herätä hänessä mitään epäilyksiä ryhmää kohtaan. Fischer tietää jotakin unien louhinnasta ja koulutetuista heijastuksista. Eivätkö nämä koulutetut heijastukset vaikuta hänestä liian monipuolisilta, taitavilta ja persoonallisilta henkilöiltä ollakseen pelkkiä turvamiehiä? Eikö ole outoa, että yksi heijastuksista kertoo suunnitelleensa unen? Vaikuttaa myös alkeelliselta

virheeltä louhinnan ammattilaiselta, että Cobb kutsuu Eamesia Fischerin kuullen Eamesiksi. Eikö se ole iso riski, että keikan jälkeen todellisuudessa, yritysvakoilun maailmassa, Fischer saisi tietää alan ammattilaisista ja Eamesin kasvot ja nimi tulisivat jossakin yhteydessä esille? Vaikka keikka siis onnistuisikin, sekä Eamesin nimen että kasvojen tunnistaminen saattaisi myöhemmin herättää Fischerin mielessä epäilyksen häneen kohdistuneesta louhinnasta.

Ajatukset epäuskottavuudesta eivät välttämättä herää kaikilla katsojilla. Fischerin olettamien heijastusten käymä keskustelu voi tuntua katsojasta täysin uskottavalta. Voidaan ajatella, että fiktion maailmassa Fischerin mieleen ei ole koskaan ennen tehty hyökkäystä ja näin ollen Fischer ei osaa arvioida, miten heijastukset voivat toimia ja miten ne eivät toimi. Voidaan ajatella, että Fischer kokee, että on täysin normaalia, että hänen mielensä luoma heijastus on suunnitellut unen, jossa he nyt ovat. Ja voi ollakin niin, että Inceptionin fiktiivisessä maailmassa koulutetut heijastukset voivat suunnitella unia. Minusta katsojana ryhmän keskustelussa tulee kuitenkin paljastetuksi liian monta ryhmän sisäistä asiaa Fischerille, ja aivan turhaan. Katsojana en ymmärrä, miksi Cobbin täytyy sanoa, että he ovat Eamesin unessa. Kaikki ryhmästä, Fischeriä lukuunottamatta, tietävät sen muutenkin. Miksi Ariadnen täytyy sanoa, että hän suunnitteli unen? Kaikki ryhmästä, Fischeriä lukuunottamatta, tietävät tämänkin jo ennestään. Nämä asiat sanotaan arvatenkin katsojan takia, että katsoja pysyisi kerronnassa mukana, mutta mielestäni on epäuskottavaa, että asiat sanotaan Fischerin kuullen. Lumisella rinteellä käydyn keskustelun päätteeksi Cobb sanoo Fischerille, että hänen täytyy selvittää totuus isästään murtautumalla Browningin mieleen yksin. Tämä puheenvuoro tukee uskottavasti Cobbin roolia Fischerin suojelijana ja neuvonantajana.

Kerronta jatkuu näyttämällä tapahtumia kolmessa unessa: sateisessa kaupungissa, hotellissa ja lumisessa vuoristossa. Ensin näytetään, kun Yusuf ajaa pakettiautolla sillalle. Häntä seuraa sillalle harmaa katumaasturi. Silta on nostosilta, jonka keskiosa alkaa nousta ylös. Yusuf istuu pakettiautossa nousevalla keskisillalla. Katumaasturi on myös keskisillalla. Siirrytään lumiseen vuoristoon. Eames ampuu aseella hätäraketin ilmaan. Tukikohdassa vartioivat heijastukset huomaavat raketin ja lähtevät ajamaan lumiteloilla varustetulla Humwee-ajoneuvolla ja moottorikelkoilla hätäraketin suuntaan. Sateisessa

kaupungissa katumaasturia ajanut heijastus alkaa ampuu kohti pakettiautoa. Yusuf ampuu takaisin, mutta on selvästi pulassa. Heijastus jatkaa määrätietoista tulittamista. ”Ja hitot”, Yusuf sanoo ja menee pakettiauton takapenkeille. Hän laittaa Arthurin korville kuulokkeet ja katsoo Saitoa, jonka rinnassa on suuri verinen jälki. ”Toivottavasti olette valmiita”, Yusuf sanoo ja laittaa musiikin soimaan Arthurin kuulokkeisiin. Alkaa soida Edith Piafin kappale *Non, je ne regrette rien*. Siirrytään hotellin portaikkoon, jossa Arthur kulkee portaita alas vauhdilla. Arthur havahtuu, pysähtyy ja sanoo itsekseen: ”Ei, on liian aikaista.” Arthur siis kuulee musiikin ja tunnistaa, että Yusuf on antamassa hetken päästä potkun 1. tason unessa.

Siirrytään lumiseen vuoristoon. Saito ja Fischer ovat laskeutumassa köydellä vuoren seinämää alas. Saito näyttää havahtuvan johonkin. Taustalla soi hiljaisesti, kaikumaisesti *Non, je ne regrette rien*. Näytetään toisaalla olevaa Eamesia, joka myös näyttää havahtuvan. ”Cobb, kuuletko tuon? Huomasin sen ensin 20 minuuttia sitten. Luulin sitä tuuleksi”, Eames sanoo Cobbille radiopuhelimella. ”Kyllä, kuulen sen. Se on musiikkia”, Cobb vastaa Eamesille. Cobb päättää, että ryhmän täytyy toimia nyt nopeasti. Inceptionin diegeettisten sääntöjen uskottavuudelle on hyvä, että Eames mainitsee kuulleensa musiikkia jo 20 minuuttia sitten. Se muistuttaa siitä, että Yusufin muutama sekunti sateisessa kaupungissa on peräti 20 minuuttia lumisessa vuoristossa. Se, että myös muut kuin Arthur kuulevat musiikin, vaikka heillä ei ole kuulokkeita korvillaan, voi herättää epäuskoa katsojassa. Kuitenkin, katsoja voi ajatella, että musiikki kantautuu Arthurin kuulokkeista hiljaisesti myös muiden korviin.

Eamesin viereen ajaa Humwee täynnä aseistautuneita heijastuksia. Cobb alkaa laskea, kuinka paljon heillä on aikaa käytettävissä: ”Yusuf hyppää 10 sekunnin päästä. Eli Arthurilla on kolme minuuttia aikaa. Paljonko meillä on?” ”Tunti”, Ariadne sanoo. Cobb kysyy Ariadnelta, pääsevätkö Saito ja Fischer tukikohtaan alle tunnissa. Ariadne ei usko, että he ehtivät. Cobb painottaa Ariadnelle, että he tarvitsevat uuden, suuremman reitin ja kysyy, lisäsikö Eames jotakin, jonka läpi voi oikaista sokkelon. ”En kerro. Jos Mal saa tietää...” Ariadne sanoo. ”Nyt on kiire! Lisäsikö hän mitään?” Cobb huutaa. ”Hän lisäsi ilmastointikanavan sokkelon läpi”, Ariadne sanoo. ”Hyvä. Selitä se heille”, Cobb sanoo. Ariadne ottaa radiopuhelimella yhteyden Saitoon.

Samaan aikaan, kun Cobb ja Ariadne keskustelevat, näytetään hetkiä sateisesta kaupungista, hotellista ja Eamesin tilanteesta lumisessa vuoristossa. Yusuf kiihdyttää pakettiautoa kohti sillan kaidetta. Arthur huomaa kaksi turvamiestä käytävällä ja houkuttelee heitä portaikkoon. Aseistetut heijastukset alkavat ampua Eamesia kohti. Eames laskee suksilla pakoon. Heijastukset seuraavat häntä. Eames onnistuu ampumaan hänen perässään suksilla laskevat heijastukset. Eames virittää köyden puiden väliin. Seuraavat laskijat ja moottorikelkkailijat jäävät kiinni köyteen. Sateisen kaupungin sillalla heijastus ampuu kohti pakettiautoa. Hotellissa Arthur avaa oven portaikkoon ja kulkee yhdet portaat alaspäin tasanteelle. Turvamies seuraa häntä ja ampuu Arthuria ylemmältä tasanteelta käsin. Leikataan kuvaamaan tilannetta kohtisuoraan ylhäältä. Arthur kulkee portaat alas seuraavalle tasanteelle ja tarttuu turvamieheen – Arthur onkin jälleen portaiden yläpäässä. Kamera ajaa alas kaksikon ohi, kunnes pysähtyy kuvaamaan alaviistosta. ”Paradoksi”, Arthur sanoo ja työntää heijastuksen alas kuiluun.

Sateisessa kaupungissa heijastus tulittaa pakettiautoa. Yusuf alkaa peruuttaa pakettiautoa kovaa vauhtia ja näyttää samalla heijastukselle keskisormeja virne kasvoillaan. Kuvataan hetki heijastuksen kasvoja: ilme näyttää hieman yllättyneeltä. Näytetään, kun Arthur juoksee kerroksen numero viisi käytävää pitkin. Yusuf törmää voimalla sillan kaiteeseen ja pakettiauto alkaa hidastetusti tippua kohti sillan alla kulkevaa jokea. Näytetään, kun Arthur lennähtää käytävällä ilmaan. Näytetään lumista vuoristoa, jossa lumivyöry kulkeutuu voimalla alaspäin. Vuoren rinnettä pitkin laskeutuvat Fischer ja Saito havahtuvat lumivyöryyn. Saito katkaisee köyden ja he rullaavat nopeasti alaspäin seinämää pitkin. Sitten he tippuvat holtittomasti kierien lumista seinämää alas. Lumivyöry kaataa mukanaan puita ja nostaa suuren lumipilven ilmaan.

Cobb ja Ariadne ovat nyt tukikohdan vieressä. ”Mikä tuo oli?” Ariadne kysyy. ”Potku”, Cobb vastaa. ”Cobb! Cobb, myöhästyimmekö siitä?” Eames huutaa radiopuhelimeen. ”Kyllä”, Cobb vastaa. Saiton ja Fischerin vauhdikas laskeutuminen vuoren rinteeltä alas on päättynyt. Lumi on tarttunut kummankin kasvoihin. ”Eikö joku olisi voinut uneksia aurinkorannasta?” Fischer vitsailee väsähtäneenä. ”Mitä pirua me nyt teemme?” Eames kysyy Cobbilta. ”Viemme keikan loppuun ennen seuraavaa potkua”, Cobb vastaa. ”Milloin

se tulee?” Eames kysyy. ”Kun pakettiauto osuu veteen”, Cobb sanoo. Kerronnassa näytetään hidastetusti, kun ryhmä istuu unessa pakettiauton takapenkeillä ja he nousevat hieman ilmaan. Näytetään myös hidastettuna laajaa kuvaa, jossa nähdään, kuinka pakettiauto vähitellen tippuu kohti vettä. Tämä hidastus on aikaisempien ei-diegeettisten vihjeiden kaltainen: Yusuf kokee pakettiauton tippumisen aivan normaalisti muutamassa sekunnissa, mutta hidastus osoittaa katsojalle, että Yusufin kokema aika kulkee 2. ja 3. tason uniin verrattuna nopeammin.

Katsojan näkökulmasta potku vaikuttaa tapahtuvan lumisessa vuoristossa yllättäen, aivan kuin potku yllättäisi ryhmän tapahtumalla liian aikaisin. Ennen potkua Cobb laskee, että Yusuf hyppää kymmenen sekunnin päästä, Arthurilla on kolme minuuttia aikaa ja heillä tunti. Kerronnassa näytetään hetkiä sateisessa kaupungissa ja hotellissa. Kerronta vaikuttaa siltä, kuin Yusufin hyppyyn todella kuluisi noin kymmenen sekuntia ja Arthurin taisteluihin turvamiehen kanssa noin kolme minuuttia. Lumisessa vuoristossa vastaavan ajan tulisi siis kestää tunnin, mutta kerronnassa syntyy vaikutelma, että aikaa ei kulu niin kauan. Kun katkelmaa lähilukee tarkasti, huomaa, että ajan kulumista kyllä osoitetaan kerronnassa monella tapaa. Ariadne ja Cobb ovat aluksi eri paikassa keskustellessaan uuden reitin käyttämisestä. Potkun jälkeen he ovat tukikohdan vieressä. He siis siirtyvät paikasta toiseen, vaikka sitä ei näytetä, ja siirtymiseen kuluu aikaa. Katkelmassa nähdään myös paljon vauhdikasta toimintaa, jossa Eames taistelee heijastusten kanssa. Myös niissä kuluu aikaa. Saiton ja Fischerin laskeutumiseen vuoren rinteeltä kuluu myös aikaa. Ensin he laskeutuvat rauhallisesti, sitten vauhdilla. Kerronnassa siis osoitetaan, että aikaa kuluu lumisessa vuoristossa kymmeniä minuutteja, mutta kokonaiselta tunnilta ajan kuluminen ei kuitenkaan vaikuta.

Eri unien ajankulun vastaavuuden miettiminen ei todennäköisesti tule katsojalle mieleen tavallisessa katsomiskokemuksessa. Minä en kiinnittänyt asiaan huomiota ennen Inceptionin kerronnan lähilukemista. Jos kuitenkin pohditaan, mitä lumisessa vuoristossa tapahtui Inceptionin fiktiivisen maailman sisällä, voidaan ajatella, että aikaa todella kului tunti, vaikka se ei katsojasta siltä kerronnan perusteella vaikuttanutkaan. Voidaan myös ajatella, että ehkä Cobbin arvio Yusufin hypystä ei osunutkaan aivan oikeaan. Yusuf hypäsi kenties hieman liian aikaisin. Silloin aikaa ei kulunut lumisessa vuoristossa

kokonaista tuntia, vaan potku tuli yllättävän pian. Sateisen kaupungin yksi sekunti on kuusi minuuttia lumisessa vuoristossa. Yusufin sekunneilla on siis suuri vaikutus lumisessa vuoristossa käytettävissä olevaan aikaan.

Tässä katkelmassa, joka alkaa, kun ryhmä siirtyy 3. tason uneen lumiseen vuoristoon, Inceptionin kerronnan jännite hieman latistuu. Eames taistelee näyttävästi heijastuksia vastaan ja samaan aikaan Yusuf taistelee nousevalla sillalla ja Arthur hotellissa. Katsojana olen useilla Inceptionin katsomiskerroilla hieman tylsistynyt tässä vaiheessa. Syy on ollut todennäköisesti se, että en ole täysin sisäistänyt, mitä kaikkea kerronnassa on juuri tapahtunut. En ole ehtinyt ymmärtää kaikkea tapahtunutta ja sen vuoksi en ole myöskään tuntenut jännitystä kaiken tapahtuneen ja tapahtumassa olevan vuoksi. Hetkellisen tylsistymisen tunne toki riippuu kerronnan lisäksi myös katsojasta. Kaikki eivät koe kohtaa samalla tavalla. Uskon kuitenkin, että tässä kohtaa sjuzhetia on Inceptionin jännitteen heikoin kohta. Arvelen, että se johtuu joko siitä, että juonesta on rakentunut kyseiseen hetkeen mennessä liian laaja tai siitä, että kerronta ei ole onnistunut esittämään laajaa juonta katsojalle riittävän selvästi.

Aristoteleen mielestä juonen täytyy olla sopivan laajuinen. Kauneudessa on Aristoteleen (2012, 190–191) mielestä kyse ”laajuudesta ja järjestyksestä”. Todella pieni olento tai todella suuri olento eivät voi olla kauniita, sillä niiden havaitsemiseen liittyy ongelmia: pienen olennon havaitseminen on niin lyhyt hetki, ettei sen aikana havainnosta tule selkeää. Suuren olennon havaitsemisessa puolestaan ongelma on se, ettei suurta kokonaisuutta pysty hahmottamaan ”yhdellä kertaa”. Aristoteleen määritelmät kauneudesta muuttuvat ymmärrettävämmiksi, kun hän jatkaa rinnastamalla olentojen sopivan koon sopivan kokoiseen juoneen:

Kuten luonnon olennoilla ja eliöillä täytyy olla laajuutta, joka on hahmotettavissa, samoin juonilla on oltava pituutta, joka on muistettavissa. – – Yksinkertainen määrittely sopivalle koolle olkoon sellainen laajuus, että sen kuluessa todennäköisyyden tai välttämättömyyden perusteella toisiaan seuraavat tapahtumat muodostavat sarjan, jossa toteutuu muutos onnettomuudesta onneen tai toisinpäin. (2012, 191.)

Inceptionin juonen laajuuteen sjuzhetin tässä vaiheessa ovat vaikuttaneet monet asiat. Fischerin keikan alkaessa sateisessa kaupungissa heijastukset hyökkäsivät yllättäen ja

ilmeni vaara joutua limboon. Ryhmä myös aloitti idean istuttamisen Fischerin mieleen. 1. tason unessa tapahtui paljon, mutta katsoja oli vielä hyvin tilanteen tasalla. Seuraavalla tasolla hotelliunessa herra Charlesin ja heijastus-Browningin puheet Fischerille loivat rinnakkaisen, valheellisen, Fischeriä varten kehitetyn kertomuksen, siitä mistä unessa on kyse ja mikä on ryhmän tehtävä. Lisäksi katsojalla oli tiedossa, mistä on oikeasti kyse, mitä ryhmä oikeasti tavoittelee.

Vaikka tapahtumat ja hahmojen puheet ovat johdonmukaisia, ne muodostavat monimutkaisia syitä ja seurauksia, huijauksia ja tavoitteita, joita ei ole helppo sisäistää täydellisesti, ainakaan Inceptionin ensimmäisellä katselukerralla. Monet juonen syistä ja seurauksista voivat hahmottua vasta useampien katselukertojen jälkeen. Tässä vaiheessa sjuzhetia, kun ollaan edetty 3. unitasolle asti, kerronnassa on meneillään samaan aikaan monta tapahtumaa ja katsojalla on saattanut olla vaikeuksia hahmottaa jo edellisiä tapahtumia, joten katsoja ei välttämättä muista eikä hahmota kaikkea. Jos ei hahmota minkä kaiken puolesta jännittää, ei synny vahvaa jännitettä, vaan ehkä hetkellistä tylsistymistä. Aristoteleen (2012, 191) mielestä ”juonilla on oltava pituutta, joka on muistettavissa”.

Jos sitten katsoja onkin hahmottanut kaikki edelliset ja sjuzhetin nykyhetkessä tapahtuvat tapahtumat, tämä vaihe Inceptionin kerronnassa on siitä huolimatta niitä hetkiä, kun kerronnassa jännite on heikoimmillaan. Uskon, että se johtuu siitä, että vauhdikkaiden taisteluiden syyt ja seuraukset sekä lukuisat muut istutukseen liittyvät syyt ja seuraukset eivät pidä jännitettä kiinni missään tietyssä asiassa, vaan on kyse samaan aikaan lähes kaikesta, mitä tapahtuu. Yhteen tilanteeseen kohdistunut jännitys on usein tehokkaampaa.

Tässä katkelmassa saadaan todisteita siitä, miten potkut toimivat Fischerin keikalla. Yusuf antaa potkun omalla unitasollaan törmäämällä sillan kaiteeseen, jolloin pakettiauto alkaa tippua kohti jokea. Potkun aiheuttaa kaikesti se muutos, joka tapahtuu kun tavallisesta tilasta siirrytään tippumisen tilaan. Muutos aiheuttaa hetkellisen potkun. Kun pakettiauto tippuu kohti jokea muutaman sekunnin ajan, potku ei ole silloin niin sanotusti käynnissä, vaan Cobb kertoo, että seuraava potku tapahtuu sitten, kun pakettiauto osuu veteen.

Kerronnassa nähdyssä potkussa selviää, että unesta ei herää saamalla yhden potkun omalla unitasollaan eikä myöskään saamalla yhden potkun ylemmältä unitasolta käsin. Yusuf antaa potkun omalla unitasollaan, mutta ei kuitenkaan herää todellisuudessa. Tämä todistaa, että omalla unitasolla annettu potku ei herätä unesta. Koko ryhmä saa tilanteessa potkun. Arthur on hereillä 2. tason unessa hotellissa. Hän siis saa potkun ylemmältä unitasolta käsin, mutta hänkään ei herää. Tämä todistaa, että ylemmältä unitasolta saatu potku ei myöskään herätä unesta. Sjuzhetin loppuvaiheessa kerronnassa nähdään, miten potkujen pitää toimia, että uneksija herää. Tämän asian käsittelen luvussa 8.2. Sitä ennen pohdin potkua vielä luvussa 7.3.

### **7.3 ARIADNEN AJATUSKULKU ON LOOGINEN, MUTTA VAIKUTTA APO MEKHANEKSELTA POTKUN EPÄSELVÄN EKSPPOSITION TAKIA**

Katkelma alkaa, kun Arthur leijailee viidennen kerroksen käytävällä painottomassa tilassa. Hän avaa huoneen 528 oven ja näkee kaikki ryhmän jäsenet sekä heijastus-Browningin nukkuvan ja leijuvaan ilmassa. ”Miten pudotan teidät ilman painovoimaa?” Arthur sanoo itsekseen ja tarkkailee huonetta. Siirrytään lumiseen vuoristoon. Cobb sanoo Ariadnelle: ”Arthurilla on pari minuuttia aikaa, meillä noin 20.” Kerronnassa siirrytään pikaisesti Eamesin luo. Heijastukset tulittavat häntä kohti. Sitten siirrytään näyttämään Saitoa ja Fischeriä. He saapuvat suuren ilmastointikanavan luo. Putkea peittää metalliristikko. Saito kaivaa Fischerin repusta räjähteen ja he räjäyttävät ristikkoon aukon, josta he pääsevät sisään. He kävelevät ilmastointiputkea pitkin ja Saito alkaa yskiä rajusti. Fischer kysyy, onko hän kunnossa. Saito osoittaa Fischerille kättä eteenpäin, kuin merkiksi, että Fischerin kannattaa nyt vain jatkaa matkaa.

Kerronnassa siirrytään Eamesin luo. Heijastukset tulittavat Eamesia kohti, kunnes joku heijastuksista huutaa: ”Juoskaa! Kääntykään ympäri! Menkää tukikohtaan!” Heijastukset lähtevät kohti tukikohtaa. Eames sanoo Cobbille radiopuhelimella: ”Jokin on vialla. He tulevat sinne kuin tietäisivät jotain.” Cobb pyytää Eamesia hankkimaan heille lisää aikaa. Eames tarttuu tehtävään. Hän iskee kumoon moottorikelkan vetämänä suksilla hiihtävän heijastuksen ja tarttuu vetoköyteen. Hän kiipeää köyttä pitkin moottorikelkan selkään ja kolkkaa kuljettajan pois kyydistä. Näytetään, kun Cobb ja Ariadne ovat tukikohdan juurella



ja Cobb ampuu tukikohtaa vartioivia heijastuksia. Sitten siirrytään 2. tason uneen, hotelliin, jossa Arthur kulkee käytävällä eteenpäin leijailien. Hän siirtää ilmassa leijuvaan siivouskärryn tieltään. Kärryn takana on turvamies, joka yrittää ampua Arthurin. Arthur saa työnnettyä kärryn kohti turvamiestä ja ase tippuu hänen kädestään. Arthur ja turvamies lyövät toisiaan, mutta iskut eivät juuri heikennä kumpaakaan. Arthur saa turvamiehestä tiukan otteen ja hän tukehduuttaa miehen puristamalla häntä rajusti. Arthur jatkaa matkaa.

Seuraavaksi näytetään, kun Saito ja Fischer kiipeävät putkessa tikkaita ylös. Sitten näytetään, kun joukko suksilla hiihtäviä heijastuksia kiittää Humween vetämänä kohti tukikohtaa. Eames ajaa heitä takaa moottorikelkalla ja hän vaihtaa muutaman laukauksen heijastusten kanssa. Eames kaartaa kiertoreitille. Sitten näytetään, kuinka pakettiauto tippuu hidastettuna 1. tason unessa. Sitten siirrytään 2. tason uneen. Arthur saapuu huoneeseen 491, joka on huoneen 528 alapuolella. Arthur repäisee huoneen kattoon kiinnittämänsä räjähteen ja tarttuu ilmassa leijuvaan reppuun. Tämän jälkeen siirrytään 3. tason uneen. Cobb ja Ariadne juoksevat tukikohdan tasanteella ja Cobb ampuu yhden heijastuksen. He tulevat sisään rakennukseen ja Cobb avaa ikkunan. ”Selvä. Tuo on eteinen turvahuoneen ulkopuolella” Ariadne sanoo. Cobb osoittaa aseensa kohti tukikohdan rakennusta, jossa turvahuone sijaitsee, ja ampuu rakennuksen tasanteella vartioivia heijastuksia.

Siirrytään 2. tason uneen. Arthur on palannut huoneeseen 528. Hän siirtää ilmassa leijuvia ryhmän jäseniä siten, että he asettuvat kerroksittain päällekkäin. Saito yskii unissaan verta. Siirrytään 3. tason uneen, ilmastointikanavaan. Fischer auttaa eteenpäin tuskaisesti liikkuvaa Saitoa. ”Olemme perillä”, Fischer sanoo radiopuhelimella Cobbille. ”Kiiruhtakaa. Sinne on tulossa armeija”, Cobb sanoo Fischerille. Näytetään, kun Humwee kulkee kohti tukikohtaa perässään joukko heijastuksia. Näytetään myös pikaisesti Eamesia, joka kulkee moottorikelkalla. Siirrytään 2. tason uneen. Arthur vetää hotellihuoneen seinästä johtoa ja kiertää sitä nukkujien ympärille. Hän on asettanut kaikki viisi nukkujaa päällekkäin. Hän pyöräyttää joukkoa ja samalla kerii johtoa joukon ympäri. Ainoastaan heijastus-Browning nukkuu erillään. Se on loogista. Heijastus-Browning ei ole kukaan oikea hahmo, vaan Fischerin alitajunnan luoma uni-rakennelma.

3. unitasolla Fischer kävelee muutaman askeleen ja näkee ilmastointikanavan ritilän takaa määränpänsä, turvahuoneen eteisen. Näytetään Humween vetämänä kulkevaa heijastusjoukkoa. Eames ajaa moottorikelkalla vetoköysien läpi ja heittää räjähteen Humween kyydissä seisovan heijastuksen syliin. Heijastus katsoo hetken kädessään olevaa suorakulmion muotoista pommia. Eames näyttää heijastukselle peukaloa ja ajaa moottorikelkalla pois. Humwee räjähtää. Siirrytään 2. tason uneen. Arthur työntää yhteen punomansa ihmisjoukon hotellihuoneesta käytävään.

3. unitasolla Fischer avaa ilmastointikanavan ritilän ja kävelee turvahuoneen eteiseen. Hän näkee edessään turvahuoneen, jossa on järeät seinät ja lukot. Cobb katsoo vastapäisestä rakennuksesta aseensa tähtäimen läpi Fischerin kulkua. Siirrytään kuvaan, jossa ollaan turvahuoneen eteisessä ja Fischer kävelee kohti turvahuonetta. Kuvan taustalle ilmestyy yllättäen kuvan yläreunasta jalat – joku on laskeutumassa huoneen kattorakenteesta alas. ”Siellä on joku muukin”, Cobb sanoo. ”Fischer, se on ansa. Mene ulos”, Ariadne sanoo radiopuhelimella Fischerille. Fischer ei kuule tai ei ymmärrä kääntyä. Hahmo laskeutuu alas. Kuvassa Fischer on etualalla syväterävänä ja hahmo on taustalla epäterävänä. Siirrytään kuvaan, joka on Cobbin näkymä toisesta rakennuksesta käsin. Kuvassa on lumipukuun pukeutunut, tummahiuksinen henkilö. Kuva on sommiteltu ovelasti. Juuri henkilön kasvojen kohdalla on horisontaalinen, paksu ikkunankarmi. Kun henkilö kävelee sivulle, katsoja ei näe silloinkaan henkilön kasvoja, sillä ne peittyvät horisontaalisen ikkunankarmin taakse. Katsoja kuitenkin ymmärtää heti, että henkilö on Mal, mutta tällä sommitelulla kohtaukseen tuodaan jännitettä ja katsojalle osoitetaan, miltä Cobbista tuntuu hänen näkökulmastaan, kun hän ei tarkalleen näe, onko henkilö Mal vai joku muu. Ikkunankarmin vieressä on eri mallinen ikkunaruutu. Henkilö kävelee sen ohi, ja nähdään selvästi, että henkilö on Mal.

Malin saapuminen on yllättävä tapahtuma, mutta sille on olemassa looginen syy. Kuten jo aikaisemmin Fischerin keikalla, syyllisyyden tunteen takia Cobbin alitajunnasta tulee uneen yllättäviä, keikkaa häiritseviä muotoja. 1. tasolla se oli tavarajuna. 2. tasolla muotoja olivat rikki helähtävä viinilasi ja Cobbin leikkivät lapset hotellin aulassa. 3. tasolla yllätyksen aiheuttaa Mal. Kuten Ariadne osuvasti ja metaelokuvallisesti vihjasi katkelmassa 6.3: ” – – kun uppoudumme Fischeriin, uppoudumme myös sinuun”, mitä

syvempiin uniin nukahdetaan, sitä voimakkaampana Cobbin alitajunnasta tunkeutuu uneen arvaamattomia muotoja. Malin mahdollisesta ilmestymisestä on annettu katsojalle vihjeitä ennen tapahtumaa. Katkelmassa 7.2 Ariadne ei suostu aluksi paljastamaan Cobbille, onko tukikohtaan oikoreittiä, ettei Mal saisi tietää siitä. Ariadnen täytyy kuitenkin kertoa asia, koska heillä on kiire. Siitä jää katsojalle sopiva aavistus mahdollisesta vaarasta. Silloin kun Eames huomaa, että heijastukset lähtevät yhtäkkiä takaisin kohti tukikohtaa kuin tietäisivät jotakin, katsojalla todennäköisesti herää ajatus, että Mal on luultavasti kertonut heijastuksille ryhmän suunnitelmista. Katsoja uskoo näin, koska Mal on ennenkin paljastanut vastapuolelle Cobbin aikeita. Sjuzhetin alussa, katkelmassa 3.2, Saito ja Mal yllättävät Cobbin kassakaapilta ja Cobb kysyy Saitolta: ”Kertoiko hän teille? Vai oletteko tiennyt koko ajan?” Cobbin alitajunnan Malin luonne on esitelty katsojalle moneen otteeseen. Mal on arvaamaton ja vaarallinen.

Kun kerronnassa nähdään, että huoneeseen laskeutunut henkilö on Mal, Cobb ei ammukaan tunkeilijaa, vaan nostaa katseensa kiikaritähtäimeltä. Cobb hämmentyy täysin. Ariadne sanoo hänelle: ”Cobb. Ei, hän ei ole todellinen.” ”Mistä tiedät?” Cobb vastaa. Cobbin olemus on kuin hän ei ymmärtäisi tilannetta laisinkaan. Ariadne yrittää saada Cobbin ymmärtämään, mitä tapahtuu: ”Hän on pelkkä heijastus. Fischer on todellinen.” Kerronnassa nähdään Saiton näkökulmasta, ilmastointikanavasta, kun Mal kävelee kohti Fischeriä ase kädessään. Saito yrittää kaivaa taskustaan jotakin, mutta ei ehdi. Mal kävelee Fischerin taakse ja sanoo: ”Hei.” Fischer kääntyy. Mal ampuu kaksi luotia Fischerin rintaan ja Fischer kaatuu lattialle. Mal katsoo Cobbia. Cobb ampuu Malia rintaan ja Mal kaatuu lattialle. Cobbilla on edelleen hätäntynyt ja hämmentynyt ilme. Ariadne huutaa radiopuhelimeen: ”Eames, mene eteiseen nyt!”

Eames hyppää moottorikelkan kyydistä ja juoksee tukikohtaan. Sitten näytetään, kun Arthur reppu selässään työntää ilmassa leijuvan ryhmän hissiin. Palataan 3. unitasolle. Eames kiirehtii ilmastointikanavan kautta kohti turvahuoneen eteistä. Hän löytää huonossa kunnossa olevan Saiton, joka makaa ase kädessään. Saiton tarkoitus kaiketi oli ampua Mal aseellaan. Eames juoksee eteiseen ja ottaa seinältä defibrillaattorin Fischerin viereen. Cobb ja Ariadne juoksevat eteiseen. Eames kysyy, mitä tapahtui. ”Mal tappoi Fischerin”, Ariadne sanoo. Cobb katsoo lattialla makaavaa Malia. ”En pystynyt ampumaan Malia”, hän sanoo.

Eames on juuri kiinnittämässä Fischerin rintaan defibrillaattorin elektrodeja. ”Fischeriä ei kannata elvyttää. Hänen mielensä on jo limbossa. Peli on pelattu”, Cobb sanoo. ”Se siitä sitten? Epäonnistuimmeko?” Eames kysyy. ”Tämä oli tässä. Olen pahoillani”, Cobb sanoo turhautuneesti. ”No, sinullahan se tässä oli eniten menetettävää. Sääli. Olisin halunnut tietää, mitä tuolla tapahtuisi”, Eames sanoo ja osoittaa turvahuoneen järeää ovea. ”Asetetaan räjähteet”, Cobb sanoo.

Tässä kohtaa sjuzhetin tilanne on sellainen, että on juuri tapahtunut merkittävä käänne. Fischer on joutunut limboon. Istutusta ei ole saatu istutettua loppuun asti ja ryhmä on näin ollen epäonnistunut. Ariadnen ilme näyttää siltä, kuin hänen mielessään valkenisi jokin. ”Ei, on toinenkin keino. Seuraamme vain Fischeriä alas”, Ariadne sanoo. ”Aika ei riitä”, Eames sanoo. ”Niin, mutta siellä alhaalla riittää. Ja me löydämme hänet. Heti kun Arthurin musiikki soi, elvytä Fischer defibrillaattorilla. Annamme hänelle oman potkun siellä alhaalla. Hommaa hänet tuonne. Heti kun musiikki loppuu, räjäytät sairaalan, ja me kaikki nousemme potkun avulla tasojen läpi ylös”, Ariadne sanoo. Cobb ja Eames katsovat Ariadnea mielteliäänä. ”Kannattaa yrittää, jos Saito pystyy pidättelemään vartijoita”, Eames sanoo. ”Saito ei selviä, eihän?” Cobb kysyy Eamesilta. Eames pudistaa päätään näyttäen ettei usko Saiton selviävän. ”Suostu nyt, Cobb. Meidän on pakko yrittää”, Ariadne sanoo. ”Siitä vain. Mutta jos ette palaa ennen potkua, lähden ilman teitä”, Eames sanoo. ”Ariadne on oikeassa. Mennään”, Cobb sanoo. Ariadne ja Cobb valmistautuvat nukahtamaan unilääkkeen avulla. ”Voinko luottaa siihen, että teet mitä pitää? Mal on siellä”, Ariadne kysyy Cobbilta. ”Minä löydän hänet. Fischer on hänellä”, Cobb vastaa. ”Mistä tiedät?” Ariadne kysyy. ”Koska hän haluaa, että lähden perään. Hän haluaa minut takaisin luokseen”, Cobb sanoo. Cobb ja Ariadne asettuvat makuulle lattialle ja nukkuvat itsensä.

Ariadnen ajatuskulku Fischerin hakemisesta pois limbosta on kekseliäs ja looginen. Tässä kohtauksessa on kuitenkin harmittava ongelma, tai oikeastaan ongelma ei ole tässä kohtauksessa, vaan aikaisemmissa kohtauksissa. Aikaisemmissa kohtauksissa ei ole kerrottu katsojalle, miten potkut toimivat Fischerin keikalla. On mahdotonta ymmärtää sjuzhetin tässä vaiheessa, mitä Ariadne tarkoittaa, tuntematta potkujen logiikkaa. Inceptionissa kerrotaan kerronnan alusta asti paljon sääntöjä unien lainalaisuuksista, mutta

potkuista ei kerrota selvästi. Kerrontaa lähilukemalla selviää, että potkut toimivat eri tavalla tavallisella keikalla kuin Fischerin keikalla. Tavallisella keikalla, katkelmassa 3.2, Cobb herätetään alemmasta unesta antamalla hänelle potku ylemmässä unessa. Fischerin keikalla potku ei toimi näin. Katkelmassa 7.2 nähdyssä potkussa selviää, että unesta ei herää saamalla yhden potkun omalla unitasollaan eikä myöskään saamalla yhden potkun ylemmältä unitasolta käsin.

Tässä vaiheessa *sjuzhetia* ollaan tilanteessa, jossa on juuri tapahtunut käänne: ryhmä on epäonnistunut. Ariadnen ehdotus on ratkaisu, jolla epäonnistuminen voidaan saada vielä kääntymään onnistumiseksi, mutta katsoja ei voi ymmärtää, miten Ariadnen suunnitelma toimii. Ariadnen esiintyminen on vakuuttavaa, mutta potkujen logiikasta ei ole selvyttä, joten Ariadnen ehdotus herättää epäuskoa. Katsojassa voi herätä epäily, onko elokuvan tekijä itsekään tietoinen elokuvansa lainalaisuuksista, yritetäänkö epäjohdonmukaisuutta piilottaa vakuuttavan esiintymisen taakse.

Aristoteleen mielestä aivan kuten koko juonen pitää koostua syiden ja seurausten perusteella syntyvistä tapahtumista, niin myös juonen lopun tulee ratketa juonesta ilmenevistä syistä. Aristoteles ei arvosta tragedian loppuja, joissa ratkaisu syntyy juonen ulkopuolisista, irrallisista syistä, kuten jos jumalhahmo ilmestyy ja ratkaisee tilanteen tai loppu ratkeaa jollain muulla keinotekoisella tavalla. Järjenvastaisesta, keinotekoisesta loppuratkaisusta Aristoteles käyttää nimitystä *apo mekhanes*. (Aristoteles 2012, 203; Kivimäki 2012, 253.)

Ariadnen ehdotus hakea Fischer pois limbosta ja nousta limbosta pois potkujen avulla, voi vaikuttaa katsojan mielestä keinotekoiselta loppuratkaisulta. *Apo mekhanes* -epäily herää juuri sen takia, että potkun ekspositio on sekava. Tässä vaiheessa *sjuzhetia* katsojalla pitäisi olla tiedot potkujen logiikasta, jotta Ariadnen ehdotus vaikuttaisi järkevältä. Katkelmassa 8.2 nähdään, miten potkut lopulta toimivat. Kaikki tapahtuu, kuten Ariadne sanoo tapahtuvan, mutta vasta lähilukemalla kohtausta todella tarkasti, potkujen logiikka selviää. Vakuuttuminen siitä, että Ariadnen ehdotus on looginen, varmistuu vasta kun oivaltaa, kuinka monta potkua tapahtuu, millä unitasoilla ja mihin aikaan. Potkujen logiikka näyttäytyy lopulta uskottavana, mutta logiikka voi jäädä monella katsojalla epäselväksi.

Epäselvyys logiikassa vieraannuttaa katsojaa elokuvassa, jossa säännöt ja johdonmukaisuudet ovat suuressa osassa. Kun Cobb ja Ariadne päättävät nukuttaa itsensä limboon ja hakea Fischerin pois sieltä, tapahtumien suunnassa tapahtuu nopeasti uusi käänne. Epäonnistuneeksi todettu keikka saakin hetkessä uuden mahdollisuuden.

## 8 ELOKUVAN LOPPU

### 8.1 COBBIN TUNNUSTAMA HAMARTIA HERÄTTÄÄ MYÖTÄTUNTOA

Tämän katkelman 8.1 ja seuraavan katkelman 8.2 tapahtumat liittyvät vahvasti kolmeen kerronnassa aikaisemmin nähtyyn katkelmaan: 3.3 *Saiton ehdotus taittaa metabasiksen*, 5.3 *Muistojen hissi herättää pelkoa ja myötätuntoa* ja 6.3 *Malin itsemurhan aiheuttama kärsimys herättää myötätuntoa*. Luvussa 6.3 esitin, että Inceptionissa on kaksi tarinaa: maanpako-tarina ja syyllisyys-tarina. Katkelmassa 3.3, kun Saito ehdottaa istutuskeikkaa ja Cobb päättää ottaa tehtävän vastaan, tarinan tapahtumien suunnassa tapahtuu muutos vastakkaiseen suuntaan. Se on käänne, joka taittaa metabasiksen: Ottamalla istutuskeikan vastaan Cobbin maanpako-tarinassa tapahtumien solmiutuminen kääntyy tapahtumien avautumiseksi, onnettomuuden tilasta eli maanpaosta käännytään kohti onnea, kohti murhasyytteiden mitätöimistä ja kotiinpaluuta lasten luo. Tästä metabasiksen taitekohdasta olen muodostanut kaavion, jonka esittelin luvussa 3.3. [Liite 3, Kaavio metabasiksen taitekohdan ensimmäisestä vaihtoehdosta Inceptionin juonessa eli solmiutumisen ja avautumisen taitekohdan ensimmäinen vaihtoehto]

Inceptionin toisessa tarinassa, jossa on kyse Cobbin tuntemasta syyllisyydestä ja siitä vapautumisesta, metabasis taittuu katkelmien 8.1 ja 8.2 aikana. Tästä syyllisyys-tarinasta olen muodostanut kaavion, jonka esittelin lyhyesti jo luvussa 6.3. [Liite 5, Kaavio metabasiksen taitekohdan toisesta vaihtoehdosta Inceptionin juonessa eli solmiutumisen ja avautumisen taitekohdan toinen vaihtoehto] Käsittelen syyllisyys-tarinan metabasiksen taittumista tässä luvussa 8.1 ja seuraavassa luvussa 8.2. Metabasiksen taittuessa kerronnassa nähdään Inceptionin fabulan merkityksellisimmät tapahtumat. Fabulan alkupuolen tapahtumat, joihin on kerronnassa aikaisemmin vihjattu, paljastetaan katsojalle nyt kokonaan. Luvussa 5.3, jossa kävin läpi muistojen hissien kerrontaa, esittelin kaavion, johon merkitsin, mihin fabulan alkupuoliskon tapahtumiin muistojen hissien unissa viitataan sekä missä vaiheessa sjuzhetia katsojalle lopulta kerrotaan nämä fabulan alkupuoliskon tapahtumat. Osa tapahtumista näytetään katkelmassa 6.3 ja kaikista merkityksellisimmät

tapahtumat näytetään katkelmissa 8.1 ja 8.2. [Liite 4, Kaavio Inceptionin fabulasta ja sjuzhetista]

Katkelma 8.1 alkaa, kun vesi huuhtoo Ariadnen yli. Hän on makuuasennossa meren rannalla, matalassa vedessä. Aallot pyyhkivät hänen ylitseen, eikä hän pääse heti nousemaan ylös. Cobb kahlaa Ariadnea kohti matalikossa. Taustalla näkyy harmaita, suuria, ränsistyneitä rakennuksia. He ovat limbossa. Cobb kävelee hengästyneen Ariadnen luo ja nostaa hänet seisomaan. ”Oletko kunnossa?” Cobb kysyy. Ariadne katsoo hämmästyneenä ympärilleen. Yksi harmaista rakennuksista sortuu rantaveteen. ”Onko tämä sinun maailmasi?” Ariadne kysyy. ”Se oli. Täällä Mal on. Tule”, Cobb vastaa. He lähtevät kävelemään rannalta kohti muita rakennuksia. Jälleen yksi rannan rakennuksista sortuu.

Kerronnassa näytetään 1. tason unta, pakettiauto tippuu hidastettuna kohti sillan alla kulkevaa jokea. Näytetään pakettiauton sisällä nukkuvaa Arthuria. Siirrytään 2. tason uneen, hotellin hissiin. Arthur on siirtänyt ryhmän hissiin ja lyö hissin kattopaneeleja. Paneelit avautuvat. Hissin ovet sulkeutuvat. Arthur vetää itsensä hissin katolle hissikuiluun. Siirrytään 3. tason uneen. Heijastukset kiirehtivät kohti tukikohtaa moottorikelkoilla ja jalan. Tukikohdan ilmastointikanavassa Eames nostaa maassa makaavan Saiton kannettavakseen. Näytetään laajaa kuvaa tukikohdan edestä. Kuva on tiltaussuunnassa alhaalta ylöspäin kulkeva kamera-ajo. Samalla, kun kamera ajaa alhaalta ylös, heijastukset kiipeävät rakennuksen tikkaita alhaalta ylös kohti rakennuksen tasanteita. Alhaalta ylöspäin kulkeva kuvaus, heijastusten alhaalta ylöspäin kulkeva liike ja taustalla soiva rytmikäs ei-diegeettinen musiikki luovat mielikuvan muurahaisista, jotka kiipeävät määrätietoisesti. Kuvaus, tapahtumat ja musiikki luovat tilannetta monitasoisesti ilmentävän kokonaisuuden. Heijastukset ovat kuin pesäänsä suojelevia muurahaisia.

Heijastukset tulittavat tukikohdan toisesta rakennuksesta käsin turvahuoneen eteisen ikkunoita. Eames on laskenut Saiton lattialle turvahuoneen eteiseen, ilmastointikanavan viereen. Eames pyytää kuoleman partaalla olevaa Saitoa huolehtimaan Fischeristä, sillä välin kun hän käy asettamassa räjähteet. Eames antaa Saitolle pistoolin ja käsikranaatin. Eames juoksee Fischerin luo ja asettaa hänen rintaansa defibrillaattorin elektrodit. Eames



juoksee turvahuoneen eteisestä pois portaita alas. Kerronnassa siirrytään limboon. Cobb ja Ariadne kävelevät meren rannalta tielle, jota ympäröivät harmaat rakennukset. Kamera siirtyy kuvaamaan näkymää rakennusten kattojen korkeudelta. Cobbin ja Ariadnen ympärillä on kortteli toisensa perään ränsistyneitä ja osittain sortuneita rakennuksia. Taaempänä on korkeita pilvenpiirtäjiä. Näkymä on kuin tyhjästä aavekaupungista. Ariadne on vaikuttunut näkemästään. Cobb kertoo, että hän rakensi Malin kanssa rakennuksia vuosia ja he alkoivat luoda myös muistoista. Cobb pysähtyy. Hän näkee tiellä lapsensa, jotka ovat hänen mielensä luomia heijastuksia. ”Tätä tietä”, Cobb sanoo ja he kävelevät lasten suuntaan.

Siirrytään 2. tason uneen, hotellikuiluun. Arthur asettaa hissin hätäjarruun räjähteen ja siirtyy vaijeria pitkin kauemmas räjähteestä. Arthur laukaisee räjähteen, hätäjarrun vaijeri katkeaa ja hätäjarru kimpoaa hissikuilun toiseen päähän. Siirrytään takaisin limboon. Cobb ja Ariadne kävelevät kadulla, jonka ympärillä on rakennuksia Cobbin ja Malin menneisyydestä. Cobbin lapset vilahtavat kadulla kuin johdattaen heitä Malin luo. Cobb kertoo Ariadnelle Malin kanssa rakentamistaan rakennuksista. ”Mikä tuo on?”, Ariadne kysyy ja osoittaa harmaata, ränsistynyttä kaksikerroksista taloa. ”Malin lapsuudenkoti”, Cobb vastaa. Cobb vie Ariadnen avaran ja tyylikkään kerrostalon aulaan. Cobb kertoo, että he halusivat Malin kanssa asua omassa talossa, mutta he myös pitivät tämän tyyllisistä rakennuksista. ”Oikeassa maailmassa olisi pitänyt valita, täällä ei”, Cobb sanoo. Cobb ja Ariadne astuvat hissiin.

Siirrytään hetkeksi 3. tason uneen, jossa Eames ryntää tasanteelle ja taistelee heijastuksia vastaan lyöden ja ampuen. Siirrytään 2. tason uneen. Arthur kulkee vaijeria pitkin takaisin hissikopin luo. Hän nostaa repustaan räjähteitä ja kiinnittää ne hissikopin ulkopintaan. Siirrytään takaisin limboon. Ariadne ja Cobb ovat hississä. ”Miten tuomme Fischerin takaisin?” Ariadne kysyy. ”Pitää keksiä jonkinlainen potku”, Cobb sanoo. Hän lataa pistoolinsa ja jatkaa: ”Improvoin. Sinun pitää tietää minusta jotain. Istutuksesta.” Siirrytään hetkeksi 3. tason uneen. Eames tappelee heijastuksen kanssa. Siirrytään takaisin limboon. Hissin ovet avautuvat. Edessä on Malin ja Cobbin asunto, joka on tuttu katsojalle jo aikaisemmista kohtauksista. Cobb ja Ariadne astuvat tuttuun käytävään. Samalla kun he etenevät kohti olohuonetta, Cobb pitää asetta edessään ja kertoo: ”Idea on kuin virus.

Vastustuskykyinen. Erittäin tarttuva. Pieninkin idean siemen voi kasvaa. Se voi kasvaa määrittämään... tai tuhoamaan ihmisen.” Cobb ja Ariadne saapuvat olohuoneeseen, joka on tuttu aikaisemmin nähdyistä kohtauksista. Tämä olohuone kuitenkin eroaa Malin ja Cobbin oikeasta asunnosta siten, että ulkona ei olekaan pihaa, vaan ulkona siintää korkeita pilvenpiirtäjiä. Asunto on korkealla. He näkevät Malin istumassa pöydän päässä selin heihin päin. Mal jatkaa siitä, mihin Cobb puheessaan jäi: ”Pieninkin idea, kuten: ‘Maailmasi ei ole todellinen.’ Yksinkertainen pieni ajatus, joka muuttaa kaiken.” Samalla Mal koskettelee pöydällä olevaa keittiöveistä. Cobb laskee aseensa. Mal kääntyy katsomaan Ariadnea ja sanoo: ”Olet niin varma maailmastasi. Siitä mikä on todellista. Luuletko hänen olevan?” Mal siirtää katseen Cobbiin ja jatkaa: ”Vai luuletko hänen olevan yhtä eksyksissä kuin minä?” Ariadne katsoo Malia etäältä pelokkaan näköisenä.

”Tiedän, mikä on todellista, Mal”, Cobb sanoo ja istuu rauhallisesti tuolille Malia vastapäätä. ”Ei piileviä epäilyjä? Etkö tunne olevasi vainottu, Dom? Kasvottomien yhtiöiden ja poliisivoimien ympäri maailmaa jahtaama? Niin kuin heijastukset vainoavat uneksijaa?” Mal sanoo ja kallistuu lähemmäksi Cobbia häntä suoraan silmiin katsoen. Cobb katsoo Malia ja on jännittyneen, mutta päättäväisen oloinen. Mal laittaa kätensä hellästi Cobbin kasvoille ja sanoo rauhallisesti: ”Myönnä se. Et usko enää yhteen todellisuuteen. Joten valitse. Valitse olla täällä. Valitse minut.” Malin puhuessa myös Cobb laittaa hellästi kätensä Malin käsivarrelle. Kaikki mitä Mal sanoo, on Cobbin alitajunnan puhetta. Mal on hänen alitajuntansa luoma henkilö, ja kaikki mitä Mal sanoo on peräisin Cobbin tiedoista ja tuntemuksista. Tässä hetkessä kerronnassa näkyy alitajunnan Malin luonteen herkkä ja rauhallinen puoli. Alitajunnan Malin aggressiivinen ja vihainen puoli on ollut kerronnassa enemmän esillä.

Kerronnassa siirrytään hetkeksi 3. tason uneen. Eames taistelee heijastuksen kanssa. Heijastus tiputtaa Eamesin tasanteelta alas, mutta Eames saa ammuttua hänet. Siirrytään 2. tason uneen. Arthur siirtyy hissikopin sisälle ja irrottaa johdon ryhmän ympäriltä. Hän katsoo Saiton paidassa olevaa veristä jälkeä. Siirrytään 3. tason uneen. Saito yskii huonovointisen näköisenä ilmastointikanavan aukon vieressä. Näytetään lyhyt hetki 1. unitasolla. Pakettiauto tippuu hidastettuna kohti jokea. Kerronnassa siirrytään takaisin limboon. Mal pitää käsiään hellästi Cobbin kasvoilla. Cobb sanoo Malille: ”Tiedät, että

minun on palattava lastemme luo, koska sinä jätit heidät. Koska sinä jätit meidät.” Mal säpsähtää Cobbin syytöstä. Hän laskee kätensä Cobbin kasvoilta ja sanoo Cobbin olevan hämmentynyt ja väärässä. ”Lapsemme ovat täällä. Etkö haluaisikin nähdä jälleen heidän kasvonsa?” Mal sanoo ja vilkaisee sivulleen. Kerronnassa nähdään, kun James ja Philippa, alitajunnan heijastuksina, leikkivät asunnon käytävässä kasvot heistä poispäin. ”Kyllä, mutta aion nähdä ne ylhäällä, Mal”, Cobb sanoo.

Cobbin toiminta, miten hän puhuu Malille, poikkeaa aikaisemmista kerronnan hetkistä, jolloin Cobb on puhunut alitajunnan Malin kanssa. Cobb on Malille tässä hetkessä täysin avoin ja rehellinen. Cobb sanoo Malille, että Mal jätti heidät. Siltä Cobbista voi hyvinkin tuntua, vaikka hän tietääkin, että Malin itsemurha johtui hänen tekemästään virheestä. Cobb ei varo sanomisiaan eikä lähde Malin fantasiaan mukaan. Cobb uskaltaa väittää Malille vastaan. Cobb on tullut tilanteeseen kohtaamaan Malin, kohtaamaan syyllisyytensä.

Kerronnassa siirrytään hetkeksi 3. unitasolle. Eames kiertää tukikohtaa, ampuu heijastuksen ja kiinnittää räjähteen tukikohdan ulkoseinään. Joukko heijastuksia saapuu ilmastointikanavan suulle ja astuu putkeen. Saito havahtuu, että ilmastointikanavasta on tulossa heijastuksia sisään. Fischer makaa lattialla kytkettynä defibrillaattoriin. Kerronnassa siirrytään takaisin limboon. ”Ylhäällä? Kuuntele itseäsi. He ovat meidän lapsiamme. Katso”, Mal sanoo alentuvasti. Cobb nielaisee jännittyneesti. Mal kutsuu Jamesia ja Philippaa. Cobb katsoo poispäin ja pyytää ettei Mal tekisi niin. ”Nuo eivät ole lapsiani”, Cobb sanoo. Cobb ja Mal väittelevät siitä, mikä on totta. ”Hoet koko ajan itsellesi, mitä tiedät. Mutta mitä sinä uskot? Mitä sinä tunnet?” Mal kysyy. Cobb katsoo edelleen poispäin ja vastaa jännittyneesti: ”Syyllisyyttä. Tunnen syyllisyyttä, Mal. Vaikka tekisin mitä ja vaikka olen kuinka lohduton ja hämmentynyt, se syyllisyys on aina läsnä muistuttamassa minua totuudesta.” ”Mistä totuudesta?” Mal kysyy. Cobb katsoo Malia ja sanoo: ”Että idea, joka sai sinut kyseenalaistamaan todellisuutesi, tuli minulta.” Mal katsoo Cobbia vakavana. Kuuluu ei-diegeettinen, matala, tumma kumahdus. ”Istutitko sen idean mieleeni?” Mal kysyy. ”Mistä hän puhuu?” Ariadne kysyy ääni väristen. Cobb vastaa: ”Tiesin istutuksen olevan mahdollinen, koska tein sen ensin hänelle. Tein sen omalle vaimolleni.” Mal katsoo Cobbia vakavana ja hämillään. ”Miksi?” Ariadne kysyy. ”Olimme hukassa täällä. Tiesin, että meidän piti paeta, mutta hän ei hyväksynyt sitä. Hän oli lukinnut

jotain syvälle sisimpäänsä. Totuuden, jonka hän oli joskus tiennyt, mutta päättänyt unohtaa. Eikä hän pystynyt murtautumaan vapaaksi”, Cobb sanoo. Samalla kun Cobb kertoo, näytetään takauma, jossa Mal katsoo limbossa lapsuudenkotiaan, avaa lapsuuden huoneessaan olevan leikkitalon ja sen sisällä olevan kassakaapin. Mal laittaa hyrrän kassakaappiin paikoilleen makaamaan ja sulkee kaapin oven. Sjuzhetin nykyhetkessä Mal katsoo alaspäin, kuin häntä hävettäisi tai kuin hänen henkilökohtainen asia olisi julkistettu ilman hänen lupaansa.

Cobb jatkaa kertomista. Samalla kun Cobb kertoo, nähdään takaumana tapahtumia Cobbin ja Malin vuosista limbossa. Cobb kertoo: ”Joten päätin etsiä sitä. Menin syvälle hänen mieleensä ja löysin sen salaisen paikan. Murtauduin sinne ja istutin idean. Yksinkertaisen pienen idean, joka muuttaisi kaiken. Että hänen maailmansa ei ollut todellinen.” Kun Cobb kertoo, kerronnassa nähdään, kun Cobb katsoo limbossa Malin lapsuudenkotia, avaa leikkitalon ja avaa kassakaapin. Hän näkee hyrrän makaavan paikoillaan. Hän laittaa hyrrän pyörimään ikuista pyörintäänsä ja sulkee kassakaapin. Tämän jälkeen kerronnassa nähdään, kun Cobb ja Mal kävelevät limbossa rautatien viereen. ”Että kuolema oli ainoa pakotie”, Mal täydentää Cobbin lauseen sjuzhetin nykyhetkessä.

Seuraavaksi kerronnassa nähdään takaumana, kun Mal laskee päänsä junanraiteelle ja tarttuu molemmista käsistä kiinni Cobbin käsiin. Cobb on myös samassa asennossa makaamassa limbon junanraiteella. Cobb aloittaa fraasin, joka on kuultu kerronnassa aikaisemmin kaksi kertaa. Samalla kun Cobb lausuu fraasia, näytetään Malin ja Cobbin kasvoja. Malin ilme on pelokas. Cobbin ilme on varma. ”Odotat junaa. Junaa, joka vie sinut kauas pois. Tiedät, minne toivot junan vievän sinut. Mutta et voi tietää varmasti! Mutta sillä ei ole väliä! Kerro minulle miksi!” Cobb huutaa. ”Koska olette yhdessä!” Mal vastaa huutaen ja samassa tavarajuna kiittää heidän ylitseen. Tämä on tunteita herättävä tapahtumakuvaus. Malin peloissaan oleva olemus ja taustalta heitä kohti kiitävä juna herättävät katsojassa pelkoa.

Takaumassa siirrytään menneeseen todellisuuteen, hetkeen, kun Mal ja Cobb heräävät limbo-unesta olohuoneensa lattialla. Samalla Cobb kertoo sjuzhetin nykyhetkessä, mitä tapahtui, kun he heräsivät: ”Mutta en tiennyt, että se idea kasvaisi hänen mielessään kuin

syöpä, ja että vielä hänen herättyäänkin... Että vielä palattuasi todellisuuteen uskoisit yhä, ettei maailmasi ollut todellinen. Että kuolema oli ainoa pakotie.” Kun Cobb kertoo mitä tapahtui, todellisuuden takaumassa näytetään, kun Mal vaikuttaa olevan poissa tolaltaan. Mal itkee. Hän hivelee kättään keittiöveitsen terää vasten mietteliäänä. Sitten näytetään lyhyt hetki hääpäivän tapahtumista. Mal istuu ikkunan kielekkeellä. Aluksi hän tiputtaa toisen kenkensä alas. Sitten hän tipputautuu itse. Cobb huutaa: ”Mal ei!”, ja pitää tuskaisena kiinni ikkunankarmista. Kohtaukseen syntyy sama viiltävä, surullinen tunnelma, kuin aikaisemmin nähdyssä pidemmässä hääpäivän takaumassa. Kerronta jatkuu sjuzhetin nykyhetkessä limbossa. Mal sanoo Cobbille itkien: ”Sinä myrkytit mieleni.” Kärsimys näkyy Malin olemuksesta ja se herättää myötätuntoa. ”Yritin pelastaa sinut”, Cobb vastaa. Kärsimys näkyy myös Cobbin olemuksesta. ”Sinä petit minut. Mutta voit sovittaa sen ja pitää yhä lupauksesi. Voimme yhä olla yhdessä, täällä, maailmassa, jonka rakensimme yhdessä”, Mal sanoo. Cobb katsoo Malia suoraan silmiin. Cobbin ilmeestä näkee, että hän on pahoillaan. Se herättää myötätuntoa.

Tässä katkelmassa nähdään monta Inceptionin juonen tärkeää tapahtumaa. Tapahtumien tarkastelu Aristoteleen käsitteillä antaa välineitä ymmärtää, miksi katkelman tapahtumat herättävät voimakkaasti myötätuntoa. Aristoteleen (2012, 195) mielestä on kyse tunnistamisesta silloin, kun käy ilmi, että henkilö ”on tehnyt jotakin tai jättänyt tekemättä”. Tunnistaminen tarkoittaa ”muutosta tietämättömyydestä tiedostamiseen”. Katkelmassa nähdään Inceptionin juonen merkityksellisin tunnistaminen, kun Cobb tunnustaa, mitä hän on tehnyt: istuttanut idean Malin mieleen. Mal ja Ariadne tunnistavat, mitä on tapahtunut, totuus valkenee ja tapahtuu muutos tietämättömyydestä tiedostamiseen. Totuuden valkeneminen aiheuttaa kärsimystä, mutta istutuksen tunnustaminen aloittaa merkittävän käänteen eli syyllisyys-tarinan metabasiksen taittumisen. Tämä käänne, syyllisyyden tunteesta irrottautuminen, näyttäytyy kerronnassa kolmiosaisena. Käänne alkaa siitä, kun Cobb tunnustaa hamartian, mutta se ei vielä tee käänteestä kokonaista. Cobbin täytyy vielä kohdata se, että hänen edessään oleva Mal ei ole todellinen ja päästettävä irti Malista. Sitten käänne tapahtuu kokonaan.

Läpi Inceptionin kerronnan lähiluvun olen tarkastellut Cobbin, Malin ja Ariadnen luonteita. Luvuissa 5.1 ja 6.3 toin esille, että Cobbin luonne muistuttaa Aristoteleen määrittelemää

sopivaa luonnetta kohtuullisen hyvyytensä ja samaistuttavuutensa takia. Tässä vaiheessa tutkimusta käyn kertaalleen läpi Cobbin luonteen ja arvioin, miten Aristoteleen tragediahahmolle antamat luonteen ominaisuudet soveltuvat Inceptionin päähenkilöön.

Aristoteles (2012, 202) kiinnittää luonteissa huomion neljään tavoiteltavaan ominaisuuteen: ”oivallisuuteen”, ”soveltuvuuteen”, ”kaltaisuuteen” ja ”johdonmukaisuuteen”. Runousopin selitysosiossa Arto Kivimäki (2012, 252–253) tuo esille, miten nämä ”sopivan luonteen” ominaisuudet on ymmärretty: Hahmo on *oivallinen*, kun hahmon teot ovat sellaisia, jotka sopivat ”kohtuullisen hyvän, kunnollisen” ihmisen teoiksi. Hahmo on *sovelias*, kun hänen käytöksensä on uskottavasti sellaista, kuin hänen asemassaan olevalta henkilöltä odottaisi. *Kaltaisuudesta* Kivimäki esittelee kaksi tulkintaa. Stephen Halliwellin tulkinnan mukaan kaltaisuudessa on kyse samaistumisesta. Kun hahmo tekee sellaisia valintoja ja tekoja, joita tavallinenkin ihminen samanlaisessa tilanteessa tekisi, hahmo on samaistuttava eli ”kaltaisemme”. D. W. Lucasin tulkinnassa hahmo on kaltainen, kun hahmo on luonteeltaan uskottavasti sellainen, kuin hahmon ”myyttiseltä tai historialliselta esikuvalta” odotetaan – hahmo on siis ”myyttisen esikuvansa kaltainen”. Neljäs ”sopivan luonteen” ominaisuus on *johdonmukaisuus*. Se tarkoittaa, että hahmon tulee käyttäytyä samalla toimintatavalla läpi tragedian eli luonne ei saa muuttua.

Kun pohtii Cobbin käytöstä, toimintaa ja hänen puheissaan ilmenneitä ajatuskulkuja, syntyy johtopäätös, että Cobb on ”oivallinen”. Läpi kerronnan katsoja on nähnyt, että Cobb osaa olla häikäilemätön pyrkimyksissään päästä kotiin, mutta käyttäytymisessään ja valinnoissaan hän tavoittelee hyvää ja yrittää estää kärsimystä ympärillään. Hänen tekonsa ovat ”kohtuullisen hyvän” ihmisen tekoja. Läpi kerronnan Inceptionin visuaalisessa tyyliä ovat mielenkiintoisesti esillä vastakohtaisuudet. Rähjäisyys ja ylellisyys ovat kumpikin läsnä pukeutumisessa, miljöissä ja toimintatavoissa. Myös tapahtumissa Inceptionin tyylistä huokuvat esille vastakohtat: lainsuojattomuus ja ylellinen, etuoikeutettu elämäntapa. Inceptionin maailmassa Cobb toimii yritysvalokuvajana. Yksityshelikopterilla ja -lentokoneella lentäminen ei ole kummallista Cobbille. Cobb on lainsuojaton, mutta hän on yläluokkainen varas. Cobbin hahmo on ”sovelias”. Hänen

käytöksensä sopii siihen maailmaan, jossa Cobb elää ja siihen asemaan, joka hänellä yritysvakoilun maailmassa on.

Jos ajatellaan, että ”kaltaisuudessa” on kyse samaistumisesta, Cobbin hahmo on melko samaistuttava. Cobbin tekemä valinta istuttaa idea Malin mieleen on kaukainen ajatus tavalliselle ihmiselle, mutta se miten kerronnassa on esitetty Cobbin ja Malin piinaavan pitkä aika limbossa, saa katsojan ymmärtämään Cobbin teon. Cobbin häikäilemättömyys pyrkimyksissään päästä lastensa luo, on samaistuttavaa. Tavallinen ihminen voi kuvitella toimivansa samoin.

On vaikea sanoa, sopiiko ”johdonmukaisuus” Cobbin luonteen ominaisuudeksi. Cobb toimii läpi kerronnan päämääränsä mukaisesti. Hän tavoittelee kotiinpääsyä ja keinoja kaihtamatta pyrkii keikan onnistumiseen, mutta on luonteeltaan hyväntahtoinen. Päämäärän tavoittelu ja hyvään pyrkiminen on nähtävissä Cobbista elokuvan alussa ja lopussa. Näin ollen, Cobbin hahmo ei muutu näkyvästi kovin paljon. Kuitenkin 2010-luvun elokuvakatsojan silmin, katsoja ajattelee, että Cobb muuttuu psykologisesti, kun hän kohtaa Malin ja tunnustaa syyllisyytensä. Syyllisyydestä vapautuminen on abstrakti asia, joten sitä on hankala näyttää konkreettisesti elokuvan keinoin. Kuitenkin tulevassa katkelmassa 8.2 Cobbin ja alitajunnan Malin käymä keskustelu antaa viitteitä siitä, että Cobb hyväksyy asian. Tämän lisäksi katsojien psykologinen ymmärrys tekee tehtävänsä. Toisin kuin antiikin tragedian katsoja, elokuvien katsoja on oppinut ajattelemaan henkilöahmoja psykologisinä subjekteina. Cobb hyväksyy tekemänsä virheen ja vapautuu syyllisyydestä. Näyttää siltä, että Cobb ei ole ”johdonmukainen”, vaan hän muuttuu.

Kun Cobb kertoo, miksi hän istutti idean Malin mieleen, Cobbin ajatuskulusta ilmenee, että hänen tarkoituksensa oli hyvä. Cobb on osoittanut katsojalle olevansa kohtuullisen hyvä ja samaistuttava henkilö. Runousopin 13. luvussa Aristoteles (2012, 197–198) tarkastelee eri luonteisten hahmojen ja tragedian rakenteen yhteisvaikutusta pelon ja myötätunnon herättämisessä katsojassa. Pelon ja myötätunnon herättäminen on tragedian tavoite, ja Aristoteles analysoi, miten tavoitteen saavuttamisessa onnistutaan. Aristoteles sanoo:

Myötätunto herää, kun onnettomuuksia kokee ihminen, joka ei niitä ansaitse, ja pelko, kun kokija on kaltaisemme ihminen. – – Hän ei ole poikkeuksellisen hyveellinen tai oikeudenmukainen, eikä joudu onnettomuuksiin pahuutensa tai kelvottomuutensa, vaan jonkin virheen takia.

Aristoteleen onnistuneelle tragedialle antama määritelmä kuvaa osuvasti Inceptionin juonta. Cobb tekee hamartian, kohtalokkaan virheen, joka kääntää metabasisen fabulan alussa onnesta onnettomuuteen. Hamartia ja siitä johtuva tapahtumaketju herättävät katsojassa myötätuntoa. Läpi elokuvan katsoja on saanut vihjeitä siitä, mitä fabulan alussa on tapahtunut. Tässä katkelmassa kaikki fabulan alun tapahtumat paljastetaan takaumana, mitään ei enää piiloteta katsojalta. Kerronnassa nähdään konkreettisenä tapahtumana, miten hamartia tapahtui. Kun Cobb tunnustaa hamartian ja kertoo, miksi hän istutti idean Malin mieleen, kerronnassa nähdään myös heidän yhdessä tekemänsä itsemurha limbossa. Tämä pakeneminen limbosta on katsojalle aivan uusi tieto, uusi tapahtuma fabulan kokonaisuudessa. Kohtauksen näkemisen jälkeen katsoja ymmärtää, mikä on juna-fraasin merkitys ja mitä juna symboloi Inceptionissa. Tapahtumat herättävät katsojassa myötätuntoa.

Katkelmassa myös selviää, että Malia vaivanneelle idealle oli konkreettinen syy – idea istutettiin hänen mieleensä. Aikaisemminhan Cobb vain kertoi katkelmassa 6.3, että idea oli ottanut Malin valtaansa, mutta syytä idean synnylle Cobb ei kertonut. Kun katsoja kuulee istutuksesta, syyt ja seuraukset loksahtavat paikoilleen ja niistä muodostuu uskottava, kokonainen fabula. Toki tässä vaiheessa sjuzhetia fabulan loppu on vielä näkemättä, mutta kaikki aikaisemmat syyt ja seuraukset ovat nyt selvillä. Syyllisyystarinan metabasis taittuu katkelmien 8.1 ja 8.2 aikana. Tämä käänne on alkanut siitä, kun Cobb on tunnustanut hamartian. Käyn metabasisen taittumisen läpi luvussa 8.2.

## **8.2 SYYLLISYYS-TARINAN METABASIS TAITTUU**

Katkelma alkaa, kun nähdään ei-diegeettisesti, hidastettuna kohti jokea tippuva pakettiauto 1. unitasolla. Siirrytään 3. unitasolle. Heijastukset ovat saapuneet ilmastointikanavaan ja he ampuvat kohti turvahuoneen eteistä. Huonossa kunnossa oleva Saito ampuu muutaman kerran takaisin kohti ilmastointikanavaa. Tukikohdan ulkopuolella Eames heittää



käsikranaatin ja asettaa räjähteen tukikohdan ulkoseinään. Heijastukset etenevät ilmastointikanavassa. Saito heittää viimeisillä voimillaan käsikranaatin ilmastointikanavaan. Räjähdyks kulkee läpi putken. Saito kuolee eli joutuu limboon. Kerronnassa näytetään Saiton viimeinen henkäys 3. unitasolla, mutta ei Saiton siirtymistä limboon. Tukikohdan ulkotasanteella Eames jatkaa taistelua ja saapuu sitten takaisin turvahuoneen eteiseen. Paikalla ei ole heijastuksia. Kaiketi Saiton heittäjä käsikranaatti tappoi kaikki ilmastointikanavassa olleet heijastukset. Eames huomaa Saiton kuolleen.

Seuraavaksi näytetään hetki 2. tason unesta. Arthur laittaa *Non, je ne regrette rien* -kappaleen soimaan Eamesin kuulokkeisiin. Arthur on kyykyssä hissikopin nurkassa lattiaa ja seiniä vasten ja pitää kiinni hissien kaiteesta. Kaiketi hän jännittää itsensä lattian, seinien ja kaiteen väliin siten, että hän pysyy asennossa paikoillaan painottomassa tilassa. Toisessa kädessä hänellä on räjähteiden laukaisukytkin. Siirrytään takaisin 3. unitasolle. Eames havahtuu musiikkiin ja juoksee Fischerin luo. Hän antaa Fischerille sähköiskun defibrillaattorilla. Leikataan limboon, jossa 3. unitasolla annettu sähköisku ilmenee salamaniskuna limbon taivaalla. Tästä hetkestä alkaen limbossa salamoit jatkuvasti, joka ilmentää sitä, että Eames antaa Fischerille jatkuvasti sähköiskuja 3. unitasolla herättääkseen hänet. Sähköiskun lisäksi Fischerin herättämiseksi tarvitaan jonkinlainen potku limbossa. Ariadne havahtuu salamaniskuun ja sanoo: ”Cobb, meidän on haettava Fischer.” Ariadne ymmärtää, että heillä alkaa olla kiire. ”Et saa häntä”, Mal sanoo. Malin repliikki sopii osuvasti tarkoittamaan sekä Fischeriä, että Cobbia. Cobb ehdottaa Malille: ”Jos jään tänne, annatko hänen mennä?” Ariadne ei ole innoissaan ajatuksesta. Cobb katsoo Malia. Mal nyökkää Cobbille ja sanoo: ”Fischer on kuistilla.” Cobb käskee Ariadnen mennä katsomaan, onko Fischer elossa. Cobb kaiketi vain haluaa, että Ariadne menee kauemmas arvaamattomasta Malista, sillä eihän Fischer voi olla kuollut, sillä eihän limbossa voi enää kuolla sen ollessa alin unentaso.

Ariadne menee kuistille ja löytää sieltä Fischerin elossa. Näytetään hetki 1. unitasolta, jossa pakettiauto lähestyy vedenpintaa. Näytetään hetki 2. unitasolta. Arthur näyttää laskevan sekunteja. Näytetään, kun Eames antaa Fischerille sähköiskun 3. unitasolla ja leikataan takaisin limboon. Ariadne huutaa Cobbille: ”Hän on täällä! Aika on koittanut, sinun pitää tulla nyt!” ”Vie Fischer mukana”, Cobb sanoo Ariadnelle ja suutelee hellästi

Malin kättä. Mal hymyilee Cobbille rakastavasti. ”Et voi jäädä tänne hänen luokseen”, Ariadne huutaa. ”En jääkään”, Cobb sanoo. Mal katsoo Cobbia ihmetellen. Cobb jatkaa: ”Saito on nyt kuollut, joten hän on jossain täällä alhaalla. Minun pitää löytää hänet. En voi jäädä Malin luokse, koska häntä ei ole.” ”Olen ainoa asia, johon sinä enää uskot”, Mal väittää vastaan. Cobb sanoo liikuttuneena: ”Toivon sitä enemmän kuin mitään, mutta en pysty kuvittelemaan kaikkea monitahoisuuttasi, täydellisyyttäsi ja epätäydellisyyttäsi. Katso nyt sinua. Olet pelkkä varjo oikeasta vaimostani. Olit parasta, mihin pystyin, mutta olen pahoillani, et vain ole tarpeeksi hyvä.” ”Tuntuuko tämä todelliselta?” Mal kysyy ja iskee Cobbia rintaan keittiöveitsellä. Samassa Ariadne ampuu aseella Malia rintaan. Mal kaatuu lattialle. ”Mitä sinä teet?” Cobb kysyy. ”Improvisoin”, Ariadne vastaa ja potkaisee Fischerin alas kuistilta. Fischer tippuu todella korkealta ja saa siten potkun omalla unitasollaan. Samassa leikataan 3. tason uneen. Fischer saa 3. unitasolla sähköiskun ja herää.

Olen käynyt läpi Fischerin keikan potkujen toimintalogiikkaa luvuissa 5.2, 6.2, 7.1, 7.2 ja 7.3 ennen tätä lukua. Luvuissa olen pohtinut eri vaihtoehtoja ja etsinyt kerronnasta todisteita siitä, miten potkut toimivat. Katkelmassa 7.2 kerronnassa nähtiin selvä todiste siitä, että Fischerin keikalla unesta ei herää saamalla yhden potkun omalla unitasollaan eikä myöskään saamalla yhden potkun ylemmältä unitasolta käsin. Miten unesta sitten herätään? Tässä katkelmassa 8.2 Fischer herää limbosta 3. unitasolle siten, että hän saa potkun omalla unitasollaan eli limbossa, kun Ariadne tiputtaa hänet korkealta. Samaan aikaan hän saa sähköiskun 3. unitasolla. Kukaan hahmoista ei sano, onko sähköisku potku, vai mikä väline sähköiskun saaminen on Inceptionin diegeettisessä maailmassa. Joka tapauksessa Fischer saa kaksi tuntemusta, joista ainakin toista kutsutaan potkuksi. Tästä syntyy johtopäätös, että kenties Fischerin keikalla yhdestä unesta herätään siten, että uneksija saa yhden potkun omalla unitasollaan ja yhden potkun ylemmältä unitasolta käsin. Tässä katkelmassa 8.2 kaikki potkut lopulta tapahtuvat. Käyn toimintalogiikan läpi kerronnan lähiluvun yhteydessä.

Tässä katkelmassa Cobbin käyttäytymisessä on nähtävissä useita tavoitteita. Kaikki tavoitteet liittyvät kotiinpääsyyn ja perheeseen. Tärkein tavoite on saada Fischerin istutus onnistumaan. Vaikuttaa siltä, että Cobb harhauttaa Malia kysymällä antaako hän Fischerin

mennä jos hän itse jää. Cobb haluaa näin saada Fischerin nopeasti 3. unitasolle, että istutus voi vielä onnistua. Kun Mal antaa Fischerin heille, tapahtuu käänne. Fischer saadaan pois Malin hallinnasta ja Fischer pääsee lähtemään 3. unitasolle. Kun Cobb sanoo Ariadnelle jäävänsä limboon etsimään Saitoa, hänen päämääränsä on tuoda Saito takaisin todellisuuteen niin pian kuin mahdollista, ettei Saiton mieli ole täysin tuhoutunut vuosien limbossa vaeltelun jälkeen. Saiton täytyy pystyä soittamaan lentokoneesta puhelu, joka vapauttaa Cobbin syytteistä. Cobbin kolmas pyrkimys on kohdata Mal ja siten kohdata oma syyllisyytensä. Katkelmassa 8.1 tämä prosessi, tämä käänne, on alkanut, kun Cobb on tunnustanut hamartian. Tässä vaiheessa, kun Cobb sanoo alitajunnan Malille, ettei tämä ole hänen oikea vaimonsa, Cobb käsittelee kipeää asiaa lisää. Nämä Malia koskevat Cobbin ajatuskulut kuvaavat abstraktia asiaa, syyllisyyden tunteesta vapautumista. Ariadne ja katsoja tunnistavat, että Cobb viimein kohtaa asian, eikä enää yritä pitää Malia keinotekoisesti hengissä. Cobbin kertoessa kyynelsilmin ajatuskulkunsa nähdään kärsimystä, joka herättää myötätuntoa.

Malin hyökkäys veitsellä ja Ariadnen ampuma laukaus ovat kumpikin melko yllättäviä. Malin hyökkäys oli kuitenkin odotettavissa. Mal koskettelee pöydällä olevaa veistä katkelman alusta asti ja hyökkäykselle on syy. Alitajunnan Mal on arvaamaton, ja häntä on juuri loukattu sanomalla ettei hän ole todellinen, joten väkivaltainen reaktio on Malin luonteen mukainen teko. Alitajunnan Malin luonteesta nähdään katkelmassa kummatkin puolet: herkkä ja rauhallinen Mal ja aggressiivinen ja vihainen Mal. Ariadnen ampuma laukaus sen sijaan on yllättävämpi. Ariadne toimii luonteensa mukaisesti. Hän yrittää auttaa Cobbia, mutta hän ei ole ennen tätä kohtausta tarttunut aseeseen.

Kerronta jatkuu limbossa. Ariadne on ampumassa Malia uudelleen, mutta Cobb kieltää häntä. Ariadne laskee aseensa. Leikataan takaisin 3. unitasolle. Eames kehottaa Fischeriä menemään nopeasti turvahuoneeseen. Näytetään hetki 1. unitasolla. Pakettiauto lähestyy vedenpintaa. Leikataan 2. tason uneen. Arthur on edelleen kyykyssä hissien nurkassa ja näyttää laskevan sekunteja. Muu ryhmä leijuu hissien keskiosassa. Arthur painaa laukaisukytkimestä. Räjähde syttyvät ja sysäävät hissikopin liikkeeseen. Ryhmä iskeytyy hissien lattiaa vasten. Arthur pitää kiinni hissien kaiteesta. Hissi kulkee voimalla eteenpäin. Vaikuttaa siltä, että 2. unitasolla annettava potku on nyt alkanut ja jatkuu siihen asti,

kunnes hissien liike lakkaa ja tippumisen tunne loppuu. Toinen vaihtoehto on, että potku alkaa myöhemmin: on käynnissä vain sen ajan, kun hissi törmää hissikuiluun ja ryhmän iskeytyminen hissien kattoa vasten alkaa.

Leikataan takaisin 3. unitasolle. Fischer kävelee turvahuoneen järeälle ovelle. Hän painaa oven aukaisupainikkeita ja ovi aukeaa. Avautuu näkymä huoneeseen, jonka keskellä Maurice Fischer makaa sairaavuoteellaan. Huonekalut ja tavarat hänen ympärillään näyttävät samoilta kuin hänen huoneessaan oli todellisuudessa. Fischer kävelee isänsä luo. Maurice Fischer yrittää takellessaan sanoa, että hän oli pettynyt. ”Tiedän, isä”, Fischer sanoo ja laskeutuu alas aivan isänsä viereen. ”Tiedän, että olit pettynyt siihen, etten pystynyt olemaan kuin sinä”, Fischer sanoo. Maurice Fischer katsoo poikaansa ja sanoo: ”Ei, ei, ei. Olin pettynyt siihen että sinä yritit olla.” Kuuluu ei-diegeettinen, kaikumainen, naksahava kumahdus. Näytetään Fischerin kasvoja. Näyttää siltä kuin hänelle olisi valjennut jokin asia, kuin hän olisi tunnistanut jotakin merkittävää. Vaikuttaa siltä, että istutus on juuri muodostunut Fischerin mieleen. Läpi kerronnan on tuotu esille, että Fischerillä ei ole ollut hyvää suhdetta isäänsä, mutta hänellä on ollut tarve saada isänsä hyväksyntä. Tässä syvässä unessa Fischerin mieli yhdistää isän hyväksynnän kaipuun ja aikaisemmissa unissa tapahtuneet tapahtumat. Aivan kuten ryhmän tavoitteena oli, ajatus: ”minä hajotan isäni imperiumin” kääntyy myönteiseksi, sovinnolliseksi, Fischerin mieleen sopivaksi ajatukseksi: ”Isäni haluaisi, että luon jotain omaa enkä seuraa hänen jalanjälkiään.”

Siirrytään hetkeksi 2. unitasolle. Hissi kiittää eteenpäin. Nukkuva ryhmä on liimaantuneena lattiaa vasten hissien liikkeen mukaisesti. Arthur on hissien nurkassa, joten Arthur on edelleen tässä unessa, hän ei siis ole herännyt tästä unesta 1. tason uneen. Vaikuttaa siltä, että jos potku on nyt käynnissä, tarvitaan samanaikaisesti potku myös ylemmällä unitasolla, että Arthur herää tästä unesta. Siirrytään 3. unitasolle. Eames painaa ovenaukaisupainikkeita ja turvahuoneen ovi aukeaa. Eames kytkee räjähteiden laukaisukytken valmiustilaan.

Kerronnassa siirrytään Maurice Fischerin ja Robert Fischerin luo. Maurice nostaa kättään poikaansa kohti ja heiluttaa kättä. Fischer hymyilee liikuttuneena ja ihmettelee, mitä hänen isänsä tarkoittaa. Maurice osoittaa kätensä kohti vieressä olevaa lipastoa. Sen sisällä on

kassakaappi. Eames seuraa tilannetta turvahuoneen ovelta. Näytetään, kun hissi liikkuu 2. unitasolla ja pakettiauto lähestyy vedenpintaa 1. unitasolla. Siirrytään takaisin Fischerin luo. Hän näppäilee kassakaappiin numerosarjan, jota hänelle on toistettu keikan unissa: ”528-491.” Kassakaappi aukeaa. Kassakaapin ylimmällä hyllyllä on testamentti. Fischer katsoo alemmas. Hän melkein purskahtaa itkuun. Fischer ottaa kassakaapin alemmalta hyllyltä käteensä paperisen hyrrän. Hyrrä on sama, joka hänellä on kädessään kuvassa, jossa hän on lapsena isänsä kanssa. Fischer katsoo isäänsä. Maurice Fischer on kuollut. Fischer ottaa isänsä kädestä kiinni ja alkaa itkeä.

Paperinen hyrrä toimii tässä istutettavan idean mukaisena tunnistamisen välineenä. Hyrrä paljastaa Fischerille, että idean mukaan hän merkitsi isälleen paljon. Se on juuri se asia, jota Fischer on kaivannut. Testamentin ja hyrrän näkeminen juurruttavat idean Fischerin mieleen. Turvahuoneen ovelta Eames seuraa tilannetta ja nyökkäyttää päätään kuin merkkinä itselleen, että istutus on onnistunut. Istutuksen onnistuminen on käänne. Paluu unista kohti todellisuutta voi alkaa. Eames painaa räjähteiden laukaisukytkimestä. Tukikohdan rakennukset alkavat räjähdellä yksi toisensa perään. Siirrytään 2. tason uneen. Hissi kiittää eteenpäin ja törmää hissikuilun toiseen päähän. Näytetään, kun hissikopin sisällä ryhmä alkaa iskeytyä hitaasti kohti hissikopin kattoa. Myös Arthur liikkuu hieman hissien lattialta ylöspäin. Jos potku ei alkanut jo silloin, kun Arthur laukaisi räjähteet ja hissi lähti liikkeelle, potku tapahtuu viimeistään nyt.

Siirrytään hetkeksi 1. unitasolle. Pakettiauto osuu veteen eli potku alkaa 1. unitasolla. Leikataan 3. unitasolle. Eames katsoo ympärilleen. Hän on vielä 3. tason unessa. Se, ettei Eames herää tästä unesta nyt, kertoo ettei yksi potku ylemmältä unitasolta riitä heräämiseen. Kerronnassa näytetään Maurice Fischerin lipaston päällä olevaa, kehystettyä valokuvaa, jossa Fischer on hyrrä kädessään isänsä kanssa. Huone tärisee. Tukikohdassa räjähtelee lisää ja rakennuksia sortuu. Siirrytään limboon. Cobb silittää Malin päätä ja katsoo ulos. Limbossa ei enää salamoita, koska sähköiskuja ei enää anneta 3. unitasolla, mutta limbon rakennukset sortuvat kovassa tuulessa. ”Siinä se potku on, Ariadne! Sinun pitää mennä nyt!” Cobb huutaa. Leikataan 3. unitasolle. Fischer pitää liikuttuneena isänsä kädestä kiinni. Rakennus sortuu. Fischerin alla lattia murtuu ja hän tippuu alas. Fischer herää 2. unitasolla hissikopissa. Fischer saa siis potkun 3. unitasolla, kun lattia hänen

allaan murtuu ja potkun 2. unitasolla hissikopissa. Fischer herää 3. tason unesta ja siirtyy näin 2. unitasolle. Näiden tapahtumien perusteella näyttää siltä, että oman ja ylemmän unitason potkut samaan aikaan herättävät unesta. Sama logiikka sopii Eamesin heräämiseen. Lattia sortuu Eamesin alla 3. unitasolla. Eames herää 2. unitasolla hissikopissa, jossa potku on käynnissä. Siis myös Eames herää 2. unitasolla, kun on juuri saanut samanaikaisesti yhden potkun 3. unitasolla ja yhden potkun 2. unitasolla.

Kerronta jatkuu 3. unitasolla. Lattiaan tulee murtuma Ariadnen ympärille. Lisää rakennuksia sortuu tukikohdassa. On vaikea tietää, saako Ariadne tässä jo potkun 3. unitasolla vai vasta myöhemmin. Arvelen kuitenkin, että Ariadne saa tässä potkun. Siirrytään limboon, jossa on myrskyvä sää. Ariadne huutaa Cobbille: ”Älä hukkaa itseäsi! Etsi Saito ja tuo hänet takaisin!” ”Teen sen!” Cobb huutaa takaisin. Ariadne hyppää alas ja saa potkun limbossa. Ariadne herää 3. unitasolla. Näyttää siltä, että Ariadne herää limbo-unesta 3. tasolle, kun saa potkun sekä limbossa että 3. unitasolla samaan aikaan. 3. unitasolla herättyään lattialaatta liikkuu Ariadnen alla, joka todennäköisesti merkitsee yhä jatkuvaa potkua. Samaa aikaan Ariadne saa potkun 2. unitasolla hissikopissa. Ariadne saa siis taas kaksi samanaikaista potkun tunnetta ja herää 2. unitasolla hissikopissa. Hissikopissa ryhmän iskeytyminen kohti hissien kattoa eli potku on yhä käynnissä. Aikaisemmin kerronnassa on näytetty, että potku on alkanut 1. tasolla. Leikataan 1. tason uneen, jossa Ariadne herää pakettiautossa. Pakettiauto on iskeytynyt jokeen ja vettä suihkuaa pakettiauton rikkiäisistä ikkunoista sisään. Tässäkin siirtymässä Ariadne saa kaksi potkua: toisen 2. unitasolla, toisen 1. unitasolla.

Kerronnan tarkastelu lähilukemalla toi potkujen toiminnasta esille tämän logiikan. Mikään muu logiikka ei näytä olevan mahdollinen. Jos unesta heräisi saamalla vain yhden potkun ylemmästä unesta käsin, Saiton tai ainakin Cobbin pitäisi siirtyä limbosta 3. tasolle, kun 3. tasolla tukikohta romahtaa – näin ei kuitenkaan tapahdu; Fischerin ja Eamesin pitäisi siirtyä välittömästi 3. tasolta 2. tasolle, kun 2. tasolla alkaa potku – näin ei tapahdu; katkelmassa 7.2 Arthurin pitäisi siirtyä 2. tasolta 1. tasolle, kun 1. tasolla tapahtuu ensimmäinen potku pakettiauton osuessa sillan kaiteeseen – myöskään tätä heräämistä ei tapahdu.

Jos sitten unesta heräisi saamalla vain yhden potkun omalla unitasollaan, katkelmassa 7.2 Saiton ja Fischerin pitäisi herätä 3. tasolta 2. tasolle heidän tippuessa 3. tasolla nopeaa vauhtia vuoren rinnettä alas – näin ei kuitenkaan tapahdu; katkelmassa 8.1 Eamesin pitäisi herätä 3. tasolta 2. tasolle, kun yksi heijastus tiputtaa Eamesin tasanteelta alas – näin ei kuitenkaan tapahdu; Yusufin pitäisi herätä todellisuudessa heti ensimmäisen potkun tapahtuessa 1. unitasolla – Yusuf ei kuitenkaan herää, ei ensimmäisen eikä myöskään toisen 1. tason potkun tapahtuessa. Olisi kaiken lisäksi epäuskottavaa, jos unesta voisi herätä antamalla itselleen potkun. Ryhmän jäsenethän silloin herättäisivät itsensä 1. tason unesta katkelmassa 6.1, kun selviää, että on vaara joutua limboon, ja koko keikka keskeytyisi siihen.

Uskon, että Fischerin keikalla potkun logiikka on se, että yhdestä unesta herätään saamalla samaan aikaan kaksi potkun tunnetta: toinen omalla unitasolla ja toinen ylemmältä unitasolta käsin. Jos logiikka ei ole tämä, sitten logiikka on epäuskottava ja ristiriitainen.

Katkelman kerronta jatkuu 1. unitasolla, kun näytetään, miten pakettiauto kellahtaa veteen ja vettä lennähtää korkealle. Kerronnassa siirrytään limboon. Cobb pitelee Malia sylissään ja silittää häntä. Mal kysyy Cobbilta liikuttuneena: ”Muistatko, kun kosit minua?” Cobb vastaa, että hän muistaa. ”Sanoit uneksineesi, että vanhenisimme yhdessä”, Mal jatkaa. Cobb hymyilee Malille rauhallisena ja sanoo: ”Me vanhenimmekin.” Samassa kerronnassa näytetään, kun limbossa kaksi vanhusta, mies ja nainen, kävelevät käsi kädessä juuri samassa kohdassa, jossa Mal ja Cobbkin kävelivät. ”Me vanhenimme. Etkö muista?” Cobb sanoo lempeästi. Kerronnassa näytetään lähikuvaa vanhan pariskunnan yhteen kiedotuista käsistä junaradalla, aivan kuten Malin ja Cobbin kädet puristivat toisiaan junaradalla limboon sijoittuvassa takaumassa. Kyynel vierähtää Malin poskea pitkin. ”Kaipa sinua sietämättömän paljon mutta meillä oli yhteinen aikamme. Minun on päästettävä sinusta irti. Minun on päästettävä sinusta irti”, Cobb sanoo ja suutelee Malin otsaa ja silittää häntä. Cobb sulkee silmänsä ja hengähtää syvään.

Tässä kohtauksessa hamartian tunnustamisesta alkanut käänne saa lopullisen muotonsa. Käänne tapahtuu, kun Cobb päästää irti Malista ja syyllisyyden tunteestaan. Syyllisyystarinan metabasis taittuu lopullisesti eli solmiutumisen kääntyy avautumiseksi. Syyllisyys-

tarinan tapahtumien solmiutuminen on alkanut juonen ulkopuolella. Tarinan alussa, ennen juonen alkua, Cobbin elämässä tapahtui käänne, joka taittoi metabasiksen, taittoi onnellisuuden tilan onnesta onnettomuuteen. Cobbin tekemä hamartia aiheutti Malin itsemurhan ja siitä alkoi Cobbin tuntema syyllisyys – syyllisyys-tarina alkoi solmiutua. Syyllisyys-tarinasta muodostamani kaavio on liitteenä. [Liite 5, Kaavio metabasiksen taitekohdan toisesta vaihtoehdosta Inceptionin juonessa eli solmiutumisen ja avautumisen taitekohdan toinen vaihtoehto]

Kerronnassa on kuultu muutaman kerran Malin kertomana Cobbin haaveesta vanheta Malin kanssa yhdessä. Cobbin haave on syyllisyyden tunteen mukaisesti muovautunut hänen mielessään lupaukseksi, jota hän ei pystynytään pitämään. Katkelman 5.3 lopussa, muistojen hissien alimpaan kerrokseen jäävä, raivoava Mal huutaa, että Cobb lupasi, että he vanhenisivat yhdessä. Katkelman 8.1 lopussa limbossa Mal, juuri hamartian kuultuaan, sanoo Cobbille, että hän voi yhä pitää lupauksensa jäämällä hänen luokseen maailmaan, jonka he rakensivat yhdessä. Kaikki kerronnassa nähdyt alitajunnan Malin puheet, jotka koskevat vanhenemista yhdessä, kertovat siitä, että Cobb tuntee syyllisyyttä siitä, etteivät he vanhenneet yhdessä.

Tässä kohtauksessa, kun Cobb pitelee hellästi Malia sylissään, metabasis on taittumassa kohti onnellisuutta, kun Cobb kohtaa syyllisyyden tunteensa viimeisetkin asiat. Katkelmassa 8.1 metabasis alkoi jo vähitellen taittua, kun Cobb tunnusti hamartian. Katkelmassa 8.2 syyllisyyden kohtaaminen jatkui, kun Cobb sanoi Malille, ettei Mal ole todellinen. Nyt, tässä kohtauksessa Cobb kohtaa kipeän asian: he eivät vanhenneet yhdessä, mutta Cobb löytää mieltä rauhoittavan oivalluksen. Hän ymmärtää, että he viettivät Malin kanssa limbossa ajan, jonka he kokivat kestäneen 50 vuotta. Katkelmassa 6.3 Cobb kertoo heidän heräämisestään limbo-unen jälkeen: ” – – vanhat sielut viskataan takaisin nuoruuteen – –” He siis kuitenkin omalla tavallaan vanhenivat yhdessä. Se lohduttaa Cobbia. Cobb hyväksyy asian, päästää irti Malista ja syyllisyys-tarina alkaa avautua.

Katkelman lopussa näytetään, mitä 1. unitasolla tapahtuu. Pakettiauto uppoaa syvemmälle veteen. Veden alla pakettiautossa Saito tuijottaa eteenpäin. Hän on tässä unessa kuollut.



Hän on limbossa. Fischer ottaa hupun päästään ja auttaa vale-Browningin eli Eamesin kanssaan ulos pakettiauton takaovesta. He nousevat pintaan ja toisiaan tukien nousevat rantakiville istumaan. ”Olen pahoillani, Robert”, vale-Browning sanoo. On vaikea sanoa, muistaako ja uskooko Fischer edelleen, että Browning oli kidnappauksen takana, vai onko hän unohtanut aikaisemmat unet. Merkitseekö siis vale-Browningin pahoittelu jotain Fischerille? Vai onko ainoastaan istutuksen idea jäänyt hänen mieleensä? Näillä asioilla ei liene merkitystä. Merkitystä on vain sillä, että idea on saatu istutettua.

Pakettiautossa Ariadne ja Arthur ottavat happea happilaitteella. Arthur on nostamassa Cobbia mukaansa pinnalle, mutta Ariadne näyttää hänelle, ettei tarvitse. Cobb jää Saiton kanssa veden alle pakettiautoon. Yusuf ottaa myös happea ja nousee kuljettajan paikalta kohti pintaa. Yusuf ei siis ole herännyt todellisuudessa, vaan on yhä 1. tason unessa, niin kuin esittelemäni logiikan mukaan pitääkin olla. Siirrytään näyttämään vale-Browningia ja Fischeriä. Fischer sanoo: ”Se testamentti tarkoittaa, että isä halusi minun olevan itsenäinen enkä yrittäisi matkia häntä. Niin minä aion tehdä, Peter-setä.” Fischerin olemus on vapautunut ja itsevarma. Myönteisen idean istutus on onnistunut. Kohtauksen kuvauksessa siirrytään panorointisuunnassa kamera-ajolla Fischerin etupuolelta taakse. Kamera-ajon keskivaiheessa Browningin kasvot peittyvät Fischerin taakse. Kun kasvot taas kuvan liikkumisen myötä paljastuvat, henkilö onkin Eames. Tämä on kiinnostava kuvauksen yksityiskohta, vaikka toki Fischerin silmin Eames näyttää yhä Browningilta.

Toisaalla Ariadne, Arthur ja Yusuf nousevat rantakiville istumaan. Arthur kysyy, mitä tapahtui. ”Cobb jäi sinne”, Ariadne vastaa. ”Malin luokseko?” Arthur kysyy. ”Ei, vaan etsimään Saitoa”, Ariadne sanoo varman oloisena. ”Hän eksyy sinne”, Arthur sanoo. ”Ei, kyllä hän pärjää”, Ariadne sanoo.

Tässä katkelmassa Fischer, Eames, Arthur ja Ariadne heräävät 1. unitasolla ja Yusuf pysyy 1. unitasolla. Kaikki tapahtuu potkujen logiikan mukaisesti. Se, että he palaavat alemmista unista 1. unitasolle, eivätkä todellisuuteen, osoittaa että esittelemäni potkujen logiikka toimii ja että Cobbin katkelmassa 6.2 esittämä ajatuksenkulku oli valheellinen. Kun ryhmä päätti jatkaa keikkaa alemmille unitasoille, se ei parantanut heidän mahdollisuuksiaan päästä todellisuuteen nopeammin. Heidän oli mahdollista päästä alemmilta unitasoilta

potkuilla takaisin 1. unitasolle, mutta ei todellisuuteen. Keikan jatkaminen alemmille unitasoille ja istutuksen loppuun vieminen auttoi kuitenkin siten, että Fischerin mieli rauhoittui istutuksen myötä ja aseistetut heijastukset 1. unitasolla lopettivat ryhmän tulituksen.

### **8.3 HARHAUTUS-TUNNISTAMINEN KERTOO INCEPTIONIN TEEMASTA**

Inceptionin koko kerronta alkoi tilanteesta limbossa, kun raihnainen Cobb ja vanhukseksi muuttunut Saito kohtaavat toisensa. Käsittelin tätä alku-unta luvussa 3.1. Inceptionin kerronnan lopussa palataan tähän tilanteeseen. Kutsun Cobbin ja Saiton sjuzhetin loppuvaiheessa nähtyä kohtaamista loppu-uneksi. Loppu-unessa nähdään jo alku-unessa nähtyjä tapahtumia, mutta tapahtumat on leikattu lyhyemmiksi kuviksi kuin alku-unessa nähtiin. Loppu-unessa nähdään sen sijaan Cobbin ja Saiton välistä keskustelua, kun alku-unessa ainoastaan Saito puhui.

Loppu-uni alkaa siten, että voimakkaat aallot lyövät rantaan limbossa. Cobb makaa rantamatalikossa huonokuntoisena. Aseistettu mies löytää Cobbin takin alta aseensa. Aseistetut miehet kantavat Cobbin japanilaistyyliin, oranssinsävyiseen huoneeseen, jonka pitkän pöydän päällä istuu japanilaisen näköinen vanhus, Saito. Aseistetut miehet ovat Saiton alitajunnan luomia heijastuksia. Japanilaistyylinen rakennus on myös Saiton alitajunnan rakennelma. Saiton muuttuminen vanhukseksi ilmentää todennäköisesti sitä, että Saito kokee olleensa limbossa vuosikymmeniä. Cobb on ollut limbossa hieman pidempään kuin Saito, koska Cobb ja Ariadne nukahtivat limbo-uneen silloin, kun Saito oli vielä hengissä 3. unitasolla. Cobb ei ole kuitenkaan muuttunut vanhukseksi, mutta hän näyttää väsyneeltä ja raihnaiselta. Hänen silmänsä ovat tummentuneet ja olemus on sekava. Se, että Cobb ei ole muuttunut vanhukseksi ilmentää ehkä sitä, että hän on pystynyt pidempään säilyttämään mielessään totuuden, että vuosien vieriminen limbossa ei ole totta, vaan he ovat unessa.

Saito aloittaa keskustelun: ”Tulitteko tappamaan minut?” Cobb nostaa katseen kohti Saitoa. ”Odotan jotakuta”, Saito jatkaa. Cobb katsoo Saitoa keskittyneesti ja sanoo hiljaa: ”Jotakuta hämärästä unesta.” Saito nostaa hieman katsettaan ja sanoo: ”Cobb?” Sitten hän

hymähtää kuin pettyneenä: ”Mahdotonta. Olimme nuoria miehiä yhdessä. Minä olen vanha mies.” Saito laskee päänsä alas. Cobb katsoo eteenpäin intensiivisesti kuin hänen mieleensä muistuisi asioita ja sanoo: ”Katkera.” ”Joka kuolee yksin”, Saito täydentää lauseen ja samassa nostaa päätään kuin hänelle olisi valjennut jotain. ”Tulin hakemaan sinua”, Cobb sanoo ja katsoo Saitoa. ”Muistuttamaan sinua jostain”, Cobb sanoo ja katsoo alaspäin kuin yrittäisi muistaa. Cobb katsoo suoraan Saitoa kohti ja sanoo: ”Jostain, jonka ennen tiesit.” Sitten Cobb katsoo pöydällä epäluonnollisen tasaisesti pyörivää hyrrää ja sanoo: ”Että tämä maailma ei ole todellinen.” ”Tulitko suostuttelemaan minut kunnioittamaan sopimustamme?” Saito kysyy. ”Kyllä, tekemään uskonloikan”, Cobb sanoo. Miehet katsovat toisiaan hauraina ja hieman epäuskoisina, mutta toiveikkaina. ”Tule takaisin niin voimme olla taas nuoria miehiä yhdessä”, Cobb sanoo. Saito katsoo alaspäin pöydälle. ”Tule takaisin kanssani”, Cobb sanoo. Näytetään kuva, jossa Saiton edessä pöydällä hyrrä pyöri edelleen epäluonnollisen tasaisesti. Hyrrän vieressä on ase. Saito laskee kätensä aseeseen päälle, sormen liipaisimelle. ”Tule takaisin”, Cobb sanoo. Samassa leikataan todellisuuteen. Cobb herää lentokoneessa.

Saiton ja Cobbin kohtaamisessa on kyse tunnistamisesta monella tapaa. Cobb vaikuttaa unohtaneen monia asioita, mutta asiat muistuvat vähitellen hänen mieleensä. Cobb muistaa tulleensa hakemaan Saitoa. Kun Cobb katsoo pöydällä pyörivää hyrrää, hän tunnistaa ja myös muistaa, että heidän maailmansa ei ole todellinen. Saitolle hyrrän pyöräminen ei ole samalla tavalla merkityksellinen, koska hän ei välttämättä tiedä, mitä Cobbin hyrrän pyöräminen tarkoittaa. Saitolle hyrrä on ennen kaikkea merkityksellinen sen tähden, että hän tietää, että Cobbilla oli tuollainen hyrrä. Katkelmassa 4.3 Cobb tiputtaa hyrrän lattialle ja Saito näkee sen. Vanhentumisestaan huolimatta, Saito vaikuttaa muistavan asioita paremmin kuin Cobb. Saitoa vaivaa kuitenkin epätietoisuus ja epävarmuus omasta maailmastaan. Hän sanoo odottavansa jotakuta, Cobbia kaiketi, mutta hän on epäuskoinen sen suhteen, onko hänen edessään oleva henkilö oikeasti Cobb. Kun Saito näkee nuorena säilyneen Cobbin, hän ei voi aluksi uskoa Cobbia Cobbiksi, koska hän itse on vanhentunut ja Cobb ei.

Kumpikin miehistä kuitenkin vähitellen ajatuskulkujen kautta tunnistaa toisensa ja heidän yhteisen tilanteen. Heidän välillään aikaisemmin käydyt keskustelut toimivat tunnistamisen

välineinä. Katkelmassa 3.3, kun Saito ehdottaa istutuskeikkaa Cobbille, Cobb epäilee, miten Saito voi saada hänen syytteesä mitätöidyksi. Saito vastaa silloin Cobbille: ”Minä pystyn siihen. Haluatteko siis tehdä uskonloikan? Vai tulla vanhaksi ja katkeraksi mieheksi, joka kuolee yksin?” Raihnaisen Cobbin ja vanhentuneen Saiton keskustelussa he muodostavat peräkkäisten puheenvuorojen kokonaisuuden: ”Minä olen vanha mies.” ”Katkera.” ”Joka kuolee yksin.” Tällä yhdessä muodostetulla kokonaisuudella he tunnistavat toisensa. Sama peräkkäisten puheenvuorojen sarja on käyty myös katkelmassa 6.2, kun Cobb kertoo rintaansa luodin saaneelle Saitolle limbosta. Saito sanoo tuolloin Cobbille kunnioittavansa heidän sopimustaan. Cobb vastaa tuolloin hänelle: ”Arvostan sitä, Saito. Mutta kun heräät, et edes muista sopimustamme. Limbosta tulee todellisuutesi. Olet eksyksissä siellä niin kauan, että sinusta tulee vanha mies.” ”Katkera?”, Saito jatkaa. ”Joka kuolee yksin”, Cobb täydentää virkkeen. Kummatkin käydyt keskustelut katkelmassa 3.3 ja katkelmassa 6.2 ovat syitä tunnistamiselle.

Katkelmassa 6.2 käydyn keskustelun päätteeksi, kun Cobb on sanonut Saitolle, että hänestä tulee limbossa vanha mies, Saito vastaa Cobbille: ”Ei. Minä tulen takaisin, ja olemme jälleen nuoria miehiä.” Nyt limbossa, kun Saitosta on todella tullut vanha mies, Cobb sanoo Saitolle: ”Tule takaisin niin voimme olla taas nuoria miehiä yhdessä.” Tässäkin viitataan aikaisemmin käytyyn keskusteluun sekä siihen tosiasiaan, että herätessään he todella ovat taas nuoria miehiä, ainakin ulkoisesti.

Cobbin ja Saiton keskustelussa mainitaan myös ”uskonloikka”, joka on Inceptionin sisäinen intertekstuaalinen viittaus. Katkelmassa 3.3. Saito nimeää uskonloikaksi luottamuksen siihen, että hän voi järjestää Cobbin vapaaksi murhasyytteistä. Luottamukseen viitataan myös katkelmassa 6.3, todellisuuteen sijoittuvassa takaumassa, kun Mal on hyppäämässä ikkunan reunalta alas. Mal pyytää Cobbia hyppäämään hänen kanssaan. ”Pyydän sinua tekemään uskonloikan”, Mal sanoo. Malin ja Cobbin tilanteessa luottamus uskonloikkaan on valheellinen ja johtuu Malin mieleen istutetusta ideasta. Kun limbossa Cobb sanoo tulleen hakemaan Saitoa, tekemään hänen kanssaan uskonloikan, sillä tarkoitetaan pakenemista limbosta kuolemalla. Tässäkin siis uskonloikassa on kyse suuresta luottamuksesta pelottavan asian edessä.

Kohtauksen päätteeksi Saito vie kätensä aseensa päälle ja sormen liipaisimelle. Sitten näytetään, kun Cobb herää todellisuudessa. Tämä kertoo, että Cobb ja Saito pääsivät limbosta pois kuolemalla, vaikkakin he joutuivat viettämään siellä todella pitkän ajan ennen sitä. Fischerin keikan alussa, katkelmassa 6.1, selviää että jos kuolee, ei herääkään, vaan joutuu limboon. Ariadne kysyy, kuinka kauan limbossa joutuu olemaan, jos sinne joutuu. Yusuf vastaa: ”Rauhoitteen vaikutuksen pitää ensin loppua... Vuosikymmeniä, ehkä ikuisesti. Kysy häneltä. Hän on ollut siellä”, ja osoittaa Cobbia. Cobbilta ei kuitenkaan kuulla asiasta lisää. Yusufin alkuperäinen, englanninkielinen vastaus kuuluu: ”Can’t even think about trying to escape until the sedation is eased.” Repliikin voisi suomentaa: ”Ei voi edes ajatella pakenemista, ennen kuin rauhoitteen vaikutus on lieventynyt.” (K.L.) Yusufin repliikissä on kiinnostavaa Cobbin ja Saiton tilanteen kannalta ”escape” eli ”pakeneminen”. Inceptionissa puhutaan pakenemisesta, kun puhutaan itsemurhasta unessa eli pääsystä todellisuuteen itsemurhan kautta. Alkuperäisessä Yusufin repliikin suomennoksessa ei mainita pakenemista. Pakenemisesta on kuitenkin nimenomaan kyse Cobbin ja Saiton tilanteessa. Cobb kokeneena uneksijana varmaankin tietää, koska rauhoitteen vaikutus on lakannut tai lieventynyt siten, että he voivat päästä limbosta pois kuolemalla. Kohtauksessa kuullut puheet tappamisesta, toisen hakemisesta, uskonloikasta ja takaisin tulemisesta kertovat kaikki pakenemisesta, heräämisestä todellisuuteen käyttämällä pöydällä olevaa, Cobbin mukanaan tuomaa asetta. Cobbin ja Saiton pakeneminen limbosta on käänne, joka päättää heidän piinansa limbossa.

Kun Cobb herää todellisuudessa lentokoneessa, hän näyttää hieman pelokkaalta ja epäuskoiselta. Cobb katsoo ympärilleen ihmeissään. Lentoemäntä toimii istutuskeikan loppuun asti uskottavasti. Lentoemäntä käyttäytyy aivan tavallisesti: tarjoaa matkustajille maahantulolomakkeita ja kertoo lennon laskeutuvan 20 minuutin kuluttua. Ihmeissään oleva Cobb saa juuri ja juuri sanottua hiljaa maahantulolomaketta tarjoavalle lentoemännälle: ”Kiitos.” Fischerin olemus on rauhallinen ja itsevarma. Sama tasapainoisuus, joka Fischerin puheesta ilmeni sjuzhetin loppuvaiheessa sateisessa kaupungissa, näkyy hänen olemuksessaan nyt. Fischer on muuttunut. Miehen tullessa lentokoneeseen hän oli haavoittuvan ja epävarman oloinen. Unesta herättyään myönteinen idea näkyy hänen olemuksessaan itsevarmuutena.

Cobb katsoo ihmeissään Arthuria, joka hymyilee hänelle. Ariadne makaa istuimella asennossa, kuin hän olisi juuri herännyt. Cobb katsoo Ariadnea ja nyökkää hänelle varovasti. Cobb siirtää katseen Saitoon, joka näyttää myös juuri heränneen. Myös Saito näyttää olevan ihmeissään. Cobb alkaa tuijottaa Saitoa vaativasti. Saito näyttää siltä, kuin hänen mieleensä muistuisi jotain ja hän nostaa käteensä vieressään olevan puhelimen ja näppäilee siihen numeron. Näytetään Cobbin kasvoja. Cobb näyttää olevan iloinen, helpottunut ja innoissaan ja samalla yrittävän hillitä reaktioitaan. Vaikuttaa siltä, että Saito on näin pitänyt lupauksensa ja järjestänyt Cobbin vapaaksi syytteistä.

Kerronnassa siirrytään lentoaseman passintarkastusaulaan. Cobb saapuu jännittyneen näköisenä passivirkailijan luo ja ojentaa passinsa. Virkailija katsoo Cobbia ja alkaa selata passin sivuja. Sivuilta näkee, että Cobb on matkustanut paljon maasta toiseen viime aikoina. Cobb vaikuttaa hermostuneelta. Virkailija leimaa Cobbin passin, ojentaa sen hänelle ja sanoo: ”Tervetuloa kotiin, herra Cobb.” ”Kiitos”, Cobb vastaa. Ariadne, viereisen virkailijan luona, katsoo Cobbia ja hymyilee. Saiton puhelinsoitto lentokoneessa antoi jo vaikutelman, että hän piti lupauksensa. Virkailijan tervetuloitovotus on kuitenkin se hetki, kun lopullisesti selviää vapautuuko Cobb syytteistä. Virkailijan toivotus on käänne, joka muuttaa epävarmuuden varmuudeksi siitä, että maanpako on ohi.

Kaikki Fischerin keikan ryhmästä ovat lentoasemalla odottamassa matkatavaroitaan, kuten ketkä tahansa matkustajat, jotka eivät tunne toisiaan. Cobb nostaa kuljetushihnalta matkatavaransa ja alkaa kävellä kohti vastaanottoaulaa. Matkalla aulaan Yusuf nyökkää Cobbille. Arthur vilkaisee häntä. Eames myös vilkaisee häntä. Saito ei kiinnitä Cobbiin huomiota. Fischer odottaa matkatavaroitaan ja Cobbin kävellessä ohi hän vilkaisee Cobbia hieman mietteliäänä. Cobb ei katso Fischeriä.

Cobb näkee Milesin heiluttavan hänelle vastaanottoaulassa. Cobb hymyilee. ”Tervetuloa. Tätä tietä”, Miles sanoo Cobbille. Siirrytään Cobbin ja Malin asunnolle. Asunto ja ulkona näkyvä piha näyttävät samanlaiselta, kuin todellisuuteen sijoittuvassa takaumassa, joka näytettiin katkelmassa 6.3. Cobb kaivaa hyrrän taskustaan ja laittaa sen pöydälle pyörimään. Miles kutsuu Jamesia ja Philippaa. Cobb nostaa katseensa ulos. Ulkona hän näkee lapset melko samanlaisessa asennossa, kuin silloin kun hän joutui lähtemään ja näki

lapset viimeksi. Näytetään lähempää kuvaa lapsista. Philippa nostaa katseensa kohti Cobbia ja nousee seisomaan. Myös James kääntää katseen kohti Cobbia ja nousee. Näytetään Cobbia, joka katsoo lapsia onnellisen näköisenä ja ryntää sitten heidän luo. Lapset juoksevat iloisina Cobbin luo. ”Hei, kaverit! Mitä teille kuuluu?” Cobb kysyy lapsilta ja haluaa heitä. Näytetään kuvaa, jossa Cobb pitää Jamesia sylissään ja Philippa haluaa Cobbia. Kuva siirtyy hiljalleen vasemmalla ja alaspäin, kuvaamaan pöydällä pyörivää hyrrää. Hyrrä alkaa huojua ja huojua. Leikataan mustaan kuvaan, johon tulee elokuvan nimi: ”Inception.” Kerronta on päättynyt.

Inceptionin viimeinen kohtaaminen pitää yllä Inceptionin teemaa: miten erottaa uni ja todellisuus toisistaan. Viimeinen kohtaaminen haastaa katsojan miettimään, onko Cobb nyt viimein todellisuudessa, takaisin kotona lastensa luona vai onko hän sittenkin vielä unessa. Läpi kerronnan on nähty Cobbin lapset leikkimässä eri unissa. Alku-unessa James ja Philippa leikkivät rannalla, muistojen hississä nähdään muisto, jossa lapset leikkivät pihalla, Fischerin keikalla lapset nähdään 2. tason unessa hotellissa sekä limbossa. Kaikissa näissä unissa lapset nähdään sellaisissa vaatteissa kuin heillä oli päällään todellisuuteen sijoittuvassa takaumassa, alkuperäisessä tilanteessa, kun Cobb näki lapsensa viimeisen kerran ennen lähtemistään maanpakoon. Jamesilla on päällään raitakuvioinen paita, jossa on beigen-harmaata, oranssia, keltaista ja vaaleanharmaata ja jalassaan hänellä on beigen-harmaat sortsit ja mustat sandaalit. Philippalla on päällään yhtenäisen, kokonaan roosanvärinen lyhythihainen mekko ja mustat kengät.

Inceptionin viimeisessä kohtauksessa, kun Cobb palaa lastensa luo, Jamesilla on päällään raitakuvioinen paita ja beigen-harmaat sortsit ja Philippalla on päällään roosanvärinen mekko. Kohtauksessa luodaan katsojalle tilanne, jossa katsojan on helppo tunnistaa, että lapsilla on samat vaatteet päällään kuin kaikissa unissa, samat vaatteet jotka lapsilla oli päällään Cobbin lähtiessä. Tästä syntyy helposti johtopäätös, että jos lapset näyttävät aivan samanlaisilta ja heillä on täysin samanlaiset vaatteet kuin Cobbin lähtöpäivänä, tämän on oltava unta. Kun sitten lopuksi nähdään vielä huojuva hyrrä, muttei nähdä sen kaatuvan, katsoja voi saada vahvan vaikutelman, että Cobb on vieläkin unessa.

Mutta tässä Inceptionin teema vetää pisimmän korren, ja haastaa katsojan viimeisille minuuteille asti. Nimittäin, kun katsoo kohtausta tarkemmin, huomaa, että lapset ovat muuttuneet ja heillä on erilaiset vaatteet ja kengät kuin oli Cobbin lähtöpäivänä ja unissa. Loppukohtauksessa Philippalla on päällään roosanvärinen naruolkaiminen mekko ja sen alla valkoinen t-paita ja jalassaan hänellä on punertavat tennarit. Philippan asu muistuttaa unissa nähtyä asua riittävän paljon aiheuttaakseen harhauttavan tunnistamisen, mutta on erilainen kuin unissa nähty. Loppukohtauksessa Jamesin raitakuvioisen paidan hallitseva väri ei olekaan beige kuten unissa, vaan punainen. Punaisen lisäksi paidassa on valkoisia, mustia ja harmaita raitoja. Raitakuvioisuus kuitenkin luo myös Jamesin kohdalla harhauttavan vaikutelman paidan ollessa riittävän samankaltainen unissa nähdyn raitakuvioisen paidan kanssa. Loppukohtauksessa Jamesilla on jalassaan beigen-harmaat sortsit kuten unissa, mutta jalassaan hänellä ei olekaan mustat sandaalit kuten unissa, vaan valkoiset tennarit. Vaatetuksen ja kenkien lisäksi eron huomaa myös lasten kasvamisessa. Cobbin lähtöpäivästä kertovassa, todellisuuteen sijoittuvassa takaumassa kumpikin lapsista on nuoremman näköinen kuin loppukohtauksessa. Kummankin lapsen hiukset ovat kasvaneet ja vahvistuneet.

Minun tulkintani on, että Cobb palaa lopulta oikeaan todellisuuteen, oikeiden lastensa luo. Johtopäätös syntyy siitä, että aluksi katsojaa harhautetaan uskomaan, että he ovat unessa, mutta kun katsoo kohtausta tarkemmin, näkee selvästi, että kyseessä onkin harhautus. Miksi harhauttaa katsojaa vaatteilla, jos sillä ei olisi merkitystä? Harhautuksen huomaaminen on kuin avain, joka paljastaa totuuden. Kerronnan lopussa nähdään hyrrä, joka alkaa huojua ja huojua. Sitten kerronta päättyy, ennen kuin nähdään, kaatuuko hyrrä vai ei. Minusta hyrrän huojuminen on merkki siitä, että hyrrä on juuri kaatumassa. Unissa hyrrän pyöriminen on näyttänyt epäluonnollisen tasaiselta. Tämä hyrrän pyöriminen ei ole tasaista. Yhtä kaikki, ohjaaja-käsikirjoittaja Christopher Nolan on varmaankin halunnut jättää tilaa katsojan tulkinnoille ja spekuloinnille siitä, päädyttiinkö lopussa todellisuuteen vai ei.

Jos pohditaan hyrrän kaatumista Inceptionin syylisyys-tarinan ja maanpako-tarinan metabasisten kannalta, hyrrän kaatuminen juonen päättymisen jälkeen merkitsisi sitä, että tarinoissa avautuminen jatkuu edelleen, onnellisuuden tila kulkee edelleen kohti jatkuvaa



onnellisuutta. Jos taas ajatellaan, että juonen ulkopuolella, kerronnan päättymisen jälkeen, hyrrä jatkaisikin ikuista pyörintäänsä, se olisi merkki siitä, että ollaankin unessa. Silloin metabasis taittuisi kohti onnettomuutta. Olen merkinnyt kaavioihin 3 ja 5 katkoviivoilla spekuloinnin siitä, mitä hyrrän liike juonen päättymisen jälkeen metabasiksen kannalta tarkoittaisi. [Liite 3, Kaavio metabasiksen taitekohdan ensimmäisestä vaihtoehdosta Inceptionin juonessa eli solmiutumisen ja avautumisen taitekohdan ensimmäinen vaihtoehto; Liite 5, Kaavio metabasiksen taitekohdan toisesta vaihtoehdosta Inceptionin juonessa eli solmiutumisen ja avautumisen taitekohdan toinen vaihtoehto]

Luvussa 3.3 kävin läpi, että Inceptionin juoni on taitteinen, koska kerronnassa nähdään metabasiksen taitekohta. Kerronnan lähiluvun ja tarkastelun edettyä esittelin, että Inceptionissa on oikeastaan kaksi tarinaa – maanpako-tarina ja syyllisyys-tarina – joilla kummallakin on oma metabasiksen taitekohtansa. Aristoteles jakaa taitteiset juonet ”kaksiloppuisiin” ja ”yksiloppuisiin”. Kaksiloppuisessa juonessa hyvät hahmot päätyvät onnellisuuteen ja huonot onnettomuuteen. Yksiloppuisessa juonessa kaikki hahmot päätyvät samaan tilaan onnellisuuden suhteen – onneen tai onnettomuuteen. (Aristoteles 2012, 198–199; Kivimäki 2012, 249.)

Jos ajatellaan maanpako-tarinaa ja syyllisyys-tarinaa, niissä kaikki osallisena olevat hahmot päätyvät onnellisuuteen. Malia ei tietenkään saada herätettyä henkiin, mutta hänenkin tarinansa päättyy parhaalla mahdollisella tavalla, rauhaan ja kuoleman hyväksyntään. Cobbin kohdalla maanpako päättyy kotiinpaluuseen ja syyllisyys päättyy asioiden hyväksymiseen. Lasten kohdalla maanpako päättyy isän paluuseen.

Jos ajatellaan Inceptionia kokonaisuutena, johon kuuluu maanpako-tarinan ja syyllisyys-tarinan lisäksi kaikki elokuvan tapahtumat kaikkien hahmojen näkökulmista, voidaan sanoa, että kaikkien hahmojen kohdalla päädytään onnellisuuden tilaan. Ryhmän jäsenet selviävät vaativasta keikasta selväjärkisenä. Saiton voinnista ei tietenkään voi olla varma, miten vuosien vaeltelu limbossa on häneen vaikuttanut. Tottuneesti Saito kuitenkin puhuu kännykkäänsä lentoasemalla. Saito myös sai tilaamansa istutuksen. Ehkä se tekee hänet onnelliseksi. Fischerin hahmon kohdalla hänen aivopesunsa ei tietenkään ole eettisesti oikein, mutta idean vaikutus Fischeriin tekee hänestä onnellisemman, sillä suhde isään on

muuttunut myönteiseksi. Kaiken kaikkiaan Inception on Runousopin termiä käyttäen yksiloppuinen.

## 9 TUTKIMUSTULOSTEN TARKASTELU

Tässä tutkielmassa etsin vastausta tutkimuskysymykseen: millaisena elokuvan Inception kerronta näyttäytyy Aristoteleen Runousopin mimesiksen kohteiden – juoni, luonne ja ajatuskulku tai päättely – lävitse tarkasteltuna. Aristoteleen juoni-käsitteeseen kuuluu monia asioita. Juoneen liittyviä asioita ovat juonen sopiva laajuus; metabasis; syiden ja seurausten ketju; juonen yhtenäisyys; yllätyksellinen tapahtuma; sattumalta tapahtuva yllättävä asia; apo mekhanes; suora ja taitteinen juoni; tunnistaminen; käänne; kärsimys; hamartia; tapahtumien solmiutuminen ja avautuminen; yksilopuinen ja kaksiloppuinen juoni. Tämän tutkielman alatutkimuskysymys oli: millainen elokuvan kerronnan tutkimisen väline Runousopin mimesiksen kohteisiin – juoni, luonne ja ajatuskulku tai päättely – sisältyvät käsitteet ovat?

Käsittelyluvuissa 3–8 sain vastauksia tutkimuskysymyksiini. Tässä luvussa kokoan tiivistetysti yhteen vastaukset eli millaisena Inceptionin kerronta näyttäytyi Runousopin käsitteillä tarkasteltuna ja miten Runousopin käsitteet soveltuivat elokuvan kerronnan tutkimiseen. Omien tutkimustulosteni rinnalla vertailen tuloksia muihin Inceptionista tehtyihin tutkimuksiin ja kirjoituksiin, joita esittelin luvussa 1.2.

**Juonen sopiva laajuus.** Inceptionin kerronta näyttäytyy liian laajana. Katkelmassa 7.2 kerronnan jännite latistuu, mikä johtuu joko siitä, että juonesta on rakentunut kyseiseen hetkeen mennessä liian laaja tai siitä, että kerronta ei ole onnistunut esittämään laajaa juonta katsojalle riittävän selvästi. Katkelmassa 7.2 kerronnassa on meneillään samaan aikaan monta tapahtumaa ja katsojalla on saattanut olla vaikeuksia hahmottaa jo edellisiä tapahtumia, joten katsoja ei välttämättä muista eikä hahmota kaikkea. Jos ei hahmota minkä kaiken puolesta jännittää, ei synny vahvaa jännitettä, vaan ehkä hetkellistä tylsistymistä. Aristoteleen (2012, 191) mielestä ”juonilla on oltava pituutta, joka on muistettavissa”. Jos katsoja onkin hahmottanut kaikki edelliset ja sjuzhetin nykyhetkessä tapahtuvat tapahtumat, tämä vaihe Inceptionin kerronnassa on siitä huolimatta niitä hetkiä, kun kerronnassa jännite on heikoimmillaan. Se johtuu todennäköisesti siitä, että vauhdikkaiden taisteluiden syyt ja seuraukset sekä lukuisat muut istutukseen liittyvät syyt ja seuraukset eivät pidä jännitettä kiinni missään tietyssä asiassa, vaan on kyse samaan

aikaan lähes kaikesta, mitä tapahtuu. Yhteen tilanteeseen kohdistunut jännitys on usein tehokkaampaa. Juonen sopiva laajuus toimii elokuvakerronnan laajuutta arvioivana käsitteenä. Juonen liika laajuus sopii käsitteenä kuvaamaan elokuvakerronnan vaihetta, jossa kerronta laajenee liikaa ja jännite latistuu. Juonen sopiva laajuus on kelpo käsite kuvaamaan vaikutelmaa, joka syntyy, kun kerronnassa ei tunnu olevan mitään liikaa eikä mitään liian vähän. Juonen laajuus on silloin sopiva.

**Metabasis & Tapahtumien solmiutuminen ja avautuminen.** Inceptionin kerronnasta nousee esille kaksi tarinaa: maanpako-tarina ja syyllisyys-tarina. Kummallakin tarinalla on oma metabasiksen taitekohta. Tapahtumat solmiutuvat metabasiksen taitekohtaan asti ja avautuvat metabasiksen taituttua vastakkaiseen suuntaan. Kummastakin tarinasta olen muodostanut kaavion. [Liite 3, Kaavio metabasiksen taitekohdan ensimmäisestä vaihtoehdosta Inceptionin juonessa eli solmiutumisen ja avautumisen taitekohdan ensimmäinen vaihtoehto; Liite 5, Kaavio metabasiksen taitekohdan toisesta vaihtoehdosta Inceptionin juonessa eli solmiutumisen ja avautumisen taitekohdan toinen vaihtoehto] Kummassakin tarinassa metabasis taittuu onnesta onnettomuuteen juonen ulkopuolella, ennen elokuvan alkamista. Tämä metabasiksen taittuminen on Cobbin Malin mieleen tekemä istutus ja heidän limbossa tekemänsä itsemurha, joka sinetöi idean Malin mieleen. Tämä Cobbin teko on hamartia, kohtalokas virhe. Se kääntää tapahtumien suunnan kohti onnettomuutta. Elokuvan alkaessa kummankin tarinan suunta on edelleen kohti onnettomuutta. Maanpako-tarinassa onnettomuus on elämä maanpaossa ilman lapsia. Syyllisyys-tarinassa onnettomuus on elämä piinaavan syyllisyyden tunteen kanssa.

Maanpako-tarinan metabasiksen taittuminen tapahtuu katkelmassa 3.3, kun Saito tarjoaa Cobbille istutuskeikkaa ja Cobb ottaa tehtävän vastaan. Metabasis taittuu kohti onnea, paluuta lasten luo. Tapahtumien solmiutuminen päättyy ja tapahtumat alkavat avautua. Syyllisyys-tarinan metabasis taittuu limbossa katkelmien 8.1 ja 8.2 aikana. Katkelmassa 8.1 metabasis alkaa taittua, kun Cobb tunnustaa hamartian. Katkelmassa 8.2 syyllisyyden kohtaaminen jatkuu, kun Cobb sanoo Malille, ettei Mal ole todellinen. Lopuksi Cobb kohtaa kipeän asian: he eivät vanhenneet yhdessä, mutta Cobb löytää mieltä rauhoittavan oivalluksen. He viettivät Malin kanssa limbossa ajan, jonka he kokivat kestäneen 50 vuotta. He siis kuitenkin omalla tavallaan vanhenivat yhdessä. Cobb hyväksyy asian,

päästää irti Malista ja syyllisyys-tarina alkaa avautua. Metabasis ja solmiutuminen ja avautuminen osoittautuivat osuviksi käsitteiksi Inceptionin kerronnan tarkastelussa. Juonen monille asioille löytyi teoreettiset nimet, joilla käsitellä kerronnan dramaturgiaa.

Myös Kristin Thompson (2013, 39–40) löytää Inceptionin kerronnasta kahta tarinaa muistuttavan kaksikon. Thompson puhuu kahdesta juonilinjasta (double plotline), joka on hänen mukaansa Hollywood-elokuvalla tyypillinen ominaisuus. Kirjassaan *Storytelling in the New Hollywood: Understanding Classical Narrative Technique* Thompson (1999, 14) kertoo kahdesta juonilinjasta. Hänen mukaansa klassisessa Hollywood-elokuvassa päähenkilö haluaa jotakin ja se työntää toiminnan liikkeelle. Yleensä päähenkilöllä on kaksi tavoitetta (goal) ja kummatkin tavoitteet muodostavat oman juonilinjansa. Tavoitteilla on yleensä yhteys toisiinsa.

Thompsonin (2013, 39–40) mielestä Inceptionissa ensimmäisen juonilinjan muodostaa tavoite istuttaa idea Fischerin mieleen ja sen kautta Cobbin paluu lastensa luo. Thompsonin näkemys toisesta tavoitteesta jää epäselväksi. Thompson kirjoittaa, että Ariadne oivaltaa, että Cobbin suru ja syyllisyyden tunto Malin kuolemasta aiheuttavat ryhmälle vastoinkäymisiä keikalla. Cobb on haavoittuva, menneisyydessä tehtyjen virheiden piinaama mies ja tällainen rooli on Thompsonin mukaan modernille Hollywood-elokuvalla tuttu päähenkilön rooli. Thompsonin huomioita ei käy kieltäminen, mutta epäselväksi jää, mikä tässä on Cobbin tavoite. Blogitekstissään (Thompson & Bordwell 2010) Thompson kirjoittaa hieman enemmän asiasta. Hän toteaa, että Cobbilla on pakkomielle Maliin: Cobb haluaa pitää Malista kiinni tapaamalla hänet heijastuksena unissaan. Thompson kenties viittaa tässä Cobbin rakentamaan muistojen hissiin, johon Cobb itsensä nukuttaa katkelmassa 5.3.

Thompsonin huomiot pitävät paikkaansa. Cobbilla on pakkomielle Maliin, mutta en näe tässä syyllisyys-asiassa Cobbin toiminnassa mitään tavoitetta. Cobb vain ajelehtii. Hän on kenties addiktoitunut muistojen hissi -uneen. Hän ei näe ulospääsyä syyllisyydestä, ei siis ole mitään tavoitetta. Hän ainoastaan pakenee syyllisyyttään ja muille ihmisille (esim. Arthur, Saito, Ariadne) hän vähättelee tai peittelee asiaa. Katkelmassa 5.3, kun Ariadne tunkeutuu Cobbin muistojen hissiin, Ariadne ihmettelee, miksi Cobb luo kyseisiä unia.

Cobb vastaa, että unissaan he ovat Malin kanssa yhä yhdessä. Kun Ariadne oivaltaa, että hissin unet ovat muistoja, Cobb sanoo, että unet ovat hetkiä, joita hän katuu ja hän yrittää muuttaa muistot paremmiksi. Cobbin toiminta ei edelleenkään vaikuta päämäärätietoiselta. Muistojen hissi on kuin pakopaikka ja Cobbin toiminta on selviytymistä. Olen samaa mieltä Thompsonin kanssa siitä, että Cobbin tavoite on onnistua istutuksessa ja päästä kotiin, mutta syyllisyyden tunteen kohdalla en näe Cobbin toiminnassa tavoitetta.

Thompson (1999, 14–15) kertoo esimerkin, jonka mukaan elokuvassa kaksi tavoitetta voivat kietoutua toisiinsa siten, että toisen tavoitteen saavuttaminen toteuttaa myös toisen tavoitteen. Thompsonin mukaan lähes poikkeuksetta tavoite muodostaa elokuvassa oman juonilinjansa. Näin ollen voi päätellä, että kyseisen esimerkin kaksi tavoitetta muodostavat myös kaksi toisiinsa kietoutunutta juonilinjaa. Cobbilla on mielestäni vain yksi tavoite, mutta Inceptionin kerronnasta nousee esiin kaksi tarinaa. Jos tästä eroavaisuudesta huolimatta Thompsonin kahden tavoitteen muodostamat juonilinjat rinnastaa tutkimukseni tulokseen kahdesta tarinasta, Thompsonin esimerkin kaltainen yhteenkietoutuminen näkyy myös Inceptionin kerronnassa, sillä maanpako-tarina ja syyllisyys-tarina tarvitsevat toisensa:

**Maanpako-tarina.** Limbossa, kun Cobb kohtaa syyllisyytensä eli tunnustaa hamartian, Mal antaa Fischerin mennä ja istutus onnistuu ja sitä kautta myös maanpako-tarinan metabasis jatkaa matkaansa kohti onnea. Jos Cobb ei olisi tunnustanut hamartiaa ja Mal ei näin ollen olisi päästänyt Fischeriä lähtemään, istutus olisi epäonnistunut, maanpako-tarinan metabasis olisi taittunut kohti onnettomuutta ja Cobb olisi lentokoneen laskeuduttua Los Angelesiin joutunut vankilaan tai joutunut pakenemaan. Hamartian tunnustaminen mahdollisti maanpaon päättymisen.

**Syyllisyys-tarina.** Syyllisyys-tarina, eli miten Cobb päästää irti syyllisyydestään, tarvitsee maanpako-tarinan metabasiksen taittumisen kohti onnea. Se, että Cobb ottaa istutuskeikan vastaan johdattaa hänet syiden ja seurausten kautta tilanteeseen, jossa hän kohtaa syyllisyytensä. Ilman istutus-keikkaa, Cobb ei olisi ehkä koskaan joutunut kohtaamaan alitajuntansa Malia yhtä intensiivisesti, eikä olisi joutunut tilanteeseen, jossa hänen on

pakko käsitellä syyllisyytensä. Istutus-keikan vastaanottaminen mahdollisti syyllisyydestä irti päästämisen.

Thompsonin (1999, 15–16) mukaan eurooppalaisessa taide-elokuvassa tavoitteeseen suuntaavan toiminnan sijaan hahmot usein toimivat, koska heidän on pakko, ei sen takia, että he haluavat toimia. Cobbin kohdatessa Malin voi nähdä taide-elokuvaan vivahtavan tilanteen, jossa hahmo toimii pakon edessä. Cobbilla ei ollut tavoitetta päästä syyllisyydestään, hän ei nähnyt siihen ratkaisua, päämäärää, mutta joutui pakon edessä tilanteeseen, jossa hänen täytyi kohdata asia ja tunnustaa hamartia. Tunnustaminen päästi Cobbin irrottautumaan piinaavasta syyllisyyden tunteesta.

Bart Engelen pohtii filosofisessa artikkelissaan *Why care whether the top keeps spinning?* (2012) epistemologista kysymystä: mistä voimme tietää elämmekö unessa tai muussa illuusiassa vaiko oikeassa todellisuudessa. Engelen (2012, 119, 117) pohtii loppukohtausta, jossa Cobb pyöräyttää hyrrän pöydälle pyörimään ja rientää katsomaan lapsiaan. Cobb ei jää tuijottamaan hyrrää. Engelen tulkitsee tämän siten, että Cobb haluaa jatkaa elämäänsä. Engelen toteaa, että emme voi koskaan olla varmoja, elämmekö oikeassa maailmassa: sitä ei voi mitenkään todistaa. Kokemuksemme voivat olla illuusiota. On siis turhaa käyttää aikaa todisteiden etsimiseen. Yritykset todistaa maailmamme todellisuudeksi vain irtaannuttavat meidät tärkeimmästä: elämisestä. Engelen näkee Cobbin toiminnan loppukohtauksessa kertovan hänen päätöksestään. Sen sijaan että hän ikuisesti jatkaisi sen todistelua, että elämä on todellisuutta, hän valitsee elämisen. Engelen tuo tulkinnassaan esille Nolanin samanhenkisen ajatuksen loppukohtauksesta.

Engelen (2012, 119) pohtii myös tilannetta, kun Cobb kohtaa limbossa Malin. Hänen mielestä tunnustaessaan istutuksen Cobb vapahtaa itsensä ja ymmärtää että hänen on jätettävä Malin heijastukset taakseen ja mentävä eteenpäin. Engelen ajattelee, että tässä elokuvassa tärkeintä ei ole Fischerin istutuksen onnistuminen, vaan se että Cobb löytää suunnan elämälleen. Engelenin luennassa syyllisyys-tarina nousee maanpako-tarinaa merkityksellisemmäksi. Arvelen, että suurin osa katsojista arvottaa asian samalla tavalla.

Käsittelyluvussa 8.3 tarkastelin loppukohtausta. Toin esille, että Cobbin nähdessä lapsensa tapahtuu harhautus-tunnistaminen. Harhauttava tunnistaminen syntyy, kun katsoja näkee lapset, joilla on päällään hyvin samanlaiset ja samanväriset vaatteet kuin kohtauksissa, joissa on kyse unista. Katsoja saattaa päätellä, että Cobb onkin vielä unessa. Lähiluvussa kuitenkin ilmeni, että lasten vaatteet ja kengät ovat erilaiset kuin unissa. Ja lapset ovat kasvaneet. Minun tulkintani on, että kohtauksessa ollaan todellisuudessa ja katsojan harhauttaminen kuuluu *Inceptionin* teemaan, joka on miten erottaa uni ja todellisuus toisistaan. Myös David Kyle Johnsonin toimittaman *Inception and philosophy* -kokoelman (2012, 350–351) liitteessä on löydetty lasten vaatteiden eroavaisuudet.

**Suora ja taitteinen juoni.** *Inceptionin* juoni on taitteinen, koska kerronnassa nähdään metabasisen taittuminen vastakkaiseen suuntaan, onnettomuudesta onneen. Suora ja taitteinen juoni on käsitepari, jota voi käyttää pohtiessa elokuvaa kokonaisuutena. Jos elokuvan tapahtumissa kuljetaan onnesta yhä onnellisempaan tilanteeseen tai onnettomuudesta yhä onnettomampaan tilanteeseen, juoni on suora. Suorajuonisia elokuvia lienee melko vähän. *Lilja 4-ever* on suorajuoninen elokuva. Siinä kuljetaan onnettomasta tilanteesta vielä onnettomampaan.

**Hamartia.** Hamartia kuvaa täydellisen osuvasti *Inceptionin* juonta. Cobbin tekemä hamartia on aiheuttanut juonen ulkopuolella metabasisen taittumisen kohti onnettomuutta. Ilman Cobbin tekemää hamartiaa, metabasis ei olisi taittunut, ei olisi maanpako-tarinaa, ei olisi syyllisyys-tarinaa. Aristoteles (2012, 198) sanoo, ettei kohtalokasta virhettä tee paha henkilö. *Inceptionissa* Cobbin teon tarkoitus oli hyvä. Hamartia oli tässä tutkimuksessa käsitteenä täydellisen osuva kuvaamaan sitä, mistä *Inceptionin* juonessa on kyse, mistä kaikki tapahtumat ovat saaneet alkunsa. Yleisesti ajateltuna hamartia on kelpo käsite pohtia elokuvan hahmojen toimintaa ja toiminnasta seuranneita tapahtumia.

**Luonne.** Cobbin luonne muistuttaa Aristoteleen (2012, 197–198, 202–203 & Kivimäki 2012, 252–253) kuvailemaa ihmistä, jonka kokema onnettomuus herättää myötätuntoa ja pelkoa. Cobb ei ole eettiseltä luonteeltaan liian hyvä eikä liian huono. Cobb on ”oivallinen” eli kohtuullisen hyvä ja ”kaltaisemme ihminen”, samaistuttava. Cobbin hahmo on myös ”sovelias”. Cobb on lainsuojaton, mutta hän on yläluokkainen varas. Hänen



käytöksensä sopii siihen maailmaan, jossa Cobb elää ja siihen asemaan, joka hänellä yrittäjämaailman maailmassa on. Kun Cobb kohtaa Malin limbossa, hän vapautuu syyllisyydestä. Cobb tunnustaa hamartian, hyväksyy asian ja päästää irti Malista. Cobbin luonne ei ole ”johdonmukainen”, vaan hän muuttuu.

Aristoteleen käsitykset luonteesta antoivat välineitä pohtia, miksi katsoja tuntee myötätuntoa Cobbia kohtaan. Cobbin kokema onnettomuus herättää jo lähtökohtaisesti myötätuntoa, oli sitten kyseessä minkälainen hahmo tahansa. Kun Cobbin luonnetta pohtii Aristoteleen neljän luonteen ominaisuuden kannalta, nousee esille, että syy voimakkaaseen myötätuntoon johtuu siitä, että Cobbin hahmo on kohtuullisen hyvä ja samaistuttava. Jos kerronnassa Cobbin toiminnasta ei ilmenisi näitä luonteenpiirteitä, katsoja tuskin tuntisi yhtä vahvaa myötätuntoa Cobbin onnettomuutta kohtaan. Aristoteleen ajatukset luonteesta ovat toimiva väline pohtia, miksi elokuvan hahmojen kokemat onnettomuudet joko herättävät tai eivät herätä katsojassa myötätuntoa ja pelkoa. Kohtuullinen hyvyys, samaistuttavuus ja soveltuvuus omaan asemaan ovat piirteitä, jotka tekevät hahmosta onnistuneen ja uskottavan. Sen sijaan johdonmukaisuus, eli että hahmo ei muutu lainkaan, ei tee elokuvahahmosta, ainakaan päähenkilöstä, onnistunutta. Nykyelokuvan katsoja saa mielihyvää siitä, että hahmo muuttuu. Muuttumista voi olla monenlaista: ehkä henkilöhahmo oivaltaa jotakin, ehkä muuttaa omaa toimintaansa tai kenties hyväksyy jotakin.

**Syiden ja seurausten ketju.** Inceptionin kohtauksissa syyt ja seuraukset näkyvät vahvasti miljöössä eri unien ja todellisuuden välisessä vuorovaikutuksessa. Ylemmän unen tapahtuma on syy, jonka seurauksena näytetään alemman unen miljöössä. Sen sijaan maanpakotarinan, syyllisyys-tarinan ja Robert Fischeriin liittyvän isäsuhteen kohdalla syyt ja seuraukset hahmojen toiminnassa eivät aina näy yksittäisten kohtauksien sisällä tai sjuzhetissa vierekkäisten kohtausten välillä, vaan syyt ja seuraukset voivat muodostaa laajempia kokonaisuuksia. Jonkin tapahtuman seurauksena voi tapahtua vasta myöhemmin, ei heti seuraavassa repliikissä tai seuraavassa kohtauksessa. Inceptionin kerronta on verkkomainen kokonaisuus, joka muodostuu eri unien ja todellisuuden välillä liikkumisesta. Osa syyistä ja seurauksista toimii kohtauksien sisällä ja osa laajempina syinä ja seurauksina koko elokuvan kerronnan laajuudella.

**Juonen yhtenäisyys.** Syiden ja seurausten ketjussa on kyse juonen yhtenäisyydestä. Aristoteleen (2012, 191–192) mielestä juoni on yhtenäinen silloin, kun juonen jokainen tapahtuma on toisen tapahtuman ”välttämätön tai todennäköinen seuraus tai edellytys”. Syiden ja seurausten ketjussa ei siis saa olla mitään ylimääräistä, vaan jokaisella tapahtumalla tulee olla oma tehtävänsä tapahtumien sarjassa. ”Sellainen osa, jonka mukana- tai poissaolo ei näy, ei ole mikään kokonaisuuden osa”, Aristoteles sanoo.

Inceptionin tapahtumat ovat sellaisia, että lähes kaikelle on hahmotettavissa syy. Inceptionin tapahtumat ovat välttämättömiä kerronnan kokonaisuudessa. Turhia tapahtumia ei juuri ole. Siinä mielessä Inceptionin tapahtumien syyt ja seuraukset ovat yhtenäisiä Aristoteleen tarkoittamalla tavalla. Aristoteleen juonen yhtenäisyys tarkoittanee kuitenkin myös sitä, että syyn ja seurauksen olemassaolon lisäksi syiden ja seurausten tulisi näkyä kerronnassa välittömästi. Aristoteles (2012, 193) sanoo: ”Yksinkertaisista juonista ja tapahtumasarjoista episodimaiset ovat huonoimpia. Tarkoitin episodimaisella juonta, jossa kohtaukset seuraavat toisiaan ilman todennäköisyyttä tai välttämättömyyttä.” Jos Aristoteleen juonen yhtenäisyys tarkoittaa, että syiden ja seurausten tulee seurata toisiaan välittömästi kerronnassa, silloin Inceptionin kerronta ei ole Aristoteleen tarkoittamalla tavalla yhtenäinen. Syyt ja seuraukset seuraavat toisiaan Inceptionissa monilla eri tavoilla: välittömästi ja laajempina kaarina.

Juonen yhtenäisyys käsitteenä ei sovellu kovin hyvin elokuvan kerronnan tarkasteluun. On vaikea sanoa tarkasti, mitä Aristoteles juonen yhtenäisyydellä tarkoitti ja miten se tulisi ymmärtää elokuvakerronnan tarkastelussa, jossa leikkaamalla kuvasta toiseen voidaan tehdä erilaisia hyppäyksiä paikasta ja ajasta toiseen. Syyt ja seuraukset toimivat jo hyvin käsitteenä puhua tapahtumien välisistä yhteyksistä. Juonen yhtenäisyys toimi kuitenkin Inceptionin yhden katkelman lähiluvussa osuvana käsitteenä. Katkelmassa 4.1 katsojalle rakennetaan yllätys yhtenäisellä kerronnalla. Katkelmassa syntyy vaikutelma, että Cobb ja Ariadne ovat kävelleet ensitapaamisestaan yliopistolta kahvilaan keskustelemaan unista. Yhtäkkiä paljastuu, että he eivät olekaan kahvilassa, vaan ovat unessa. On eri päivä ja eri tapaaminen. Tämä yllätys luotiin yhtenäisellä kerronnalla.

David Bordwell (2013, 45–48, 51) on kiinnittänyt huomiota Inceptionin upotettujen tarinoiden välisiin ristiinleikkauksiin. Unet unien sisällä ovat Bordwellin mielestä upotettuja tarinoita, joilla on omat juonilinjansa. Fischerin keikalla kunkin upotetun tarinan oma juoni vähän väliä keskeytyy, kun ristiinleikataan toisen upotetun tarinan kerrontaan. Myös upotetun tarinan sisällä tapahtuu ristiinleikkauksia, kun unen sisällä ristiinleikataan eri tapahtumapaikkojen välillä. Upotettujen tarinoiden väliset ristiinleikkaukset ovat Bordwellin mukaan elokuvissa harvinaisia ja niistä syntyvä vaikutelma on Inceptionissa rohkea.

Bordwell (2013, 49) näkee, että Nolan on tehnyt kerronnasta katsojalle helpommin seurattavan sijoittamalla eri upotetut tarinat hyvin erilaisiin tapahtumapaikkoihin. Myös se, että unia unien sisällä ei ole enempää, on tärkeää. Ihmisen ajattelulla on rajoituksensa: liian montaa sisäkkäistä tarinaa olisi mahdotonta hahmottaa kokonaisuutena. Bordwell (mts. 48) kiittelee Nolania siitä, että todellisuuteen sijoittuva lentokonematkustamo on kehys, johon ei ristiinleikata Fischerin keikan aikana. Vasta kun Cobb herää todellisuudessa, kerronta siirtyy lentokoneeseen. Bordwellin mielestä Cobbin säikähtänyt ilme hänen herätessä lentokoneessa jäljittelee meidän katsojien samanhetkistä tuntemusta. Katsoja kun on voinut tavallaan unohtaa Fischerin keikan kerronnan aikana, että hahmot ovat todellisuudessa koko ajan lentokoneessa. Kun kerronta palaa lentokoneeseen, katsoja voi ajatella: kappas vain, kaikki se vauhdikas toiminta piiloutui tähän rauhalliseen tilanteeseen lentokoneen matkustamossa.

Bordwell (2013, 50–51) näkee Inceptionissa aineksia monista eri elokuvagenreistä kuten tieteisfiktiosta, rikoselokuvista ja Bond-elokuvista. Bordwell tuo esille, että kiinnostus luoda maailmoja, joissa on omat fiktion sisäiset sääntönsä on lisääntynyt fantasia-, tieteisfiktio- ja sarjakuviin perustuvien elokuvien suosion myötä. Vielä kokonaisvaltaisemmin säännöistä koostuvat maailmat esiintyvät tietokonepeleissä. Bordwellin mielestä yleisöt ovat tottuneet nykyajan tarinankerronnan konventioihin ja osaavat ottaa vastaan Inceptionin upotettujen tarinoiden säännöt.

Inceptionin sääntö, jonka mukaan kuolemalla herää unesta, on väkivaltainen diegeettinen sääntö. Jos hahmo haluaa itse herättää itsensä, tapa herätä on itsemurha. Inceptionissa

Fischerin keikalla Yusufin lääkkeen rauhoittavan aineen takia tämä sääntö ei päde keikan alussa: kuoleamalla ei herääkään, vaan joutuu limboon. Jossain vaiheessa rauhoitteen vaikutus kaiketi lakkaa ja unesta on siinä vaiheessa mahdollista herätä kuoleamalla. Saiton ja Cobbin herääminen tapahtuu kerronnasta päätellen itsemurhan avulla, vaikka tilannetta ei suoraan näytetäkään.

Carlos Gutiérrez-Jones on tutkinut tieteisfiktiota ja huomannut että usein itsetuhoisuutta käytetään tieteisfiktion sisällä tieteellisenä tai teknologisenä mekanismina saada aikaan muutos. Teoksessaan *Suicide and contemporary science fiction* (2015, 108) Gutiérrez-Jones on tarkastellut muiden muassa *Inceptionia* ja kiinnittänyt huomiota Inceptionin sääntöön, jossa itsemurha toimii mekanismina herättäessään uneksijan unesta. Gutiérrez-Jones (mts. 110–112) kirjoittaa Cobbin ja Malin yhteisestä itsemurhasta limbossa ja Cobbin ja Saiton yhteisestä itsemurhasta limbossa. Hän myös päätelee Ariadnen hypyn parvekkeelta alas limbossa olevan unesta herättävä itsemurha, mutta tästä olen eri mieltä. Tutkimukseni osoittaa, että tämä ei ole itsemurha, vaan tiputtautumalla parvekkeelta alas Ariadne antaa itselleen potkun omalla unitasollaan. Toisen tarvittavan potkun hän saa samaan aikaan 3. unitasolla, kun rakennus 3. unitasolla sortuu hänen allaan. Kahden samanaikaisen potkun vaikutuksesta Ariadne siirtyy limbosta 3. unitasolle.

Gutiérrez-Jones (2015, 111–112, 108–109) näkee unimaailmojen rakentamisen narsistisena. Cobbille ja Malille limbo on pakkomielle, jossa he toimivat kuin jumalat. He rakentavat limbon, jossa ei ole heidän lisäksi muita hahmoja, kuin heidän luomansa heijastukset omista lapsistaan. Gutiérrez-Jonesin mielestä Cobb säilyttää ymmärryksen siitä, kuinka riittämätöntä limbon narsistinen asetelma on. Malin oikean kuoleman jälkeen, Cobb kuitenkin alkaa luoda heijastuksia Malista ja syyllisyyden tunne synnyttää Cobbin mieleen itsetuhoisen suhteen heijastus-Maliin. Gutiérrez-Jones (mts. 112, 109) esittää, että kerronnan loppuvaiheessa Cobb pyrkii irti tästä neuroottisesta fantasiastaan, kun hän hylkää heijastus-Malin. Cobb saa apua Ariadnelta ja Gutiérrez-Jones näkee yhteistyön tässä tärkeänä tekijänä.

Gutiérrez-Jones (mts. 112) näkee myös Saiton viettämät vuodet limbossa narsistisena kierteenä. Kieltämättä Saiton rakentama japanilaistyylinen rakennus ja useat turvamiehet

heijastavat hänen omaa maailmaansa todellisuudessa. Saito on ymmärrettävästi luonut tutun kuvan ympärilleen. Gutiérrez-Jonesin (mts. 112, 110) mielestä Saiton vapautuminen narsistisesta kierteestä ratkaistaan myös yhteistyöllä, kun kerronnassa vahvasti vihjataan Cobbin ja Saiton tekevän yhdessä unesta herättävän itsemurhan.

Gutiérrez-Jones (mts. 104–105) näkee, että Inception on elokuva, jossa käytetään hyväksi mielenhallintaan ja identiteettivarkauksiin liittyviä pelkoja. Hänen mielestä elokuva heijastelee pelkoa menettää kyky erottaa oikea maailma monien maailmojen joukosta. Katkelmassa 6.1 tapahtuva ryhmän riitely on näyttelijäntyöltään ja kuvaukseltaan todella uskottava kohtaus, jonka paniikinomainen tunnelma kuvaa osuvasti Gutiérrez-Jonesin mainitsemia pelkoja. Ryhmä tajuaa, että he eivät kontrolloikaan tilannetta, vaan ovat vaarassa menettää järkensä joutuessaan limboon, jossa kyky ymmärtää todellisuuden ja unen ero vähitellen hämärtyy.

**Yllätyksellinen tapahtuma.** Cobbin ja Ariadnen keskustelu kahvilassa katkelmassa 4.1 on yksi Inceptionin kerronnassa nähtävistä yllätyksistä. Aristoteleen (2012, 199) mielestä onnistunut tragedia aikaansaa katsojassa mielihyvää herättämällä pelon ja myötätunnon tunteita. Erityisesti tapahtuma, joka tapahtuu yllättäen, mutta jonka tapahtumiselle on olemassa syy, herättää pelkoa ja myötätuntoa (Aristoteles 2012, 193–194).

Inceptionissa nähdään paljon yllätyksellisiä tapahtumia ja niille kaikille on olemassa syy. Useimmiten yllätyksellinen tapahtuma herättää myös pelkoa ja/tai myötätuntoa. Useimmiten yllätykselliset tapahtumat johtuvat Cobbin alitajunnasta. Malin hyökkäykset ja ilmestymiset ovat lähes aina yllättäviä ja ne aiheuttaa Cobbin tuntema syyllisyys. Fischerin keikalla tavarajunan ilmestyminen, viinilasin rikki helähtäminen ja lasten ilmestyminen, ovat myös yllättäviä, Cobbin arvaamattomasta alitajunnasta peräisin olevia tapahtumia.

Yllätyksiä aiheuttavat myös muut Inceptionin henkilöt, kuten Ariadne, joka yllättäen ampuu Malia limbossa. Inceptionissa on myös kerronnallisia yllätyksiä, kuten kahvila-kohtaus katkelmassa 4.1, jossa Ariadne tajuaa yllättäen olevansa unessa. Tässä kohtauksessa yllätys luodaan henkilöiden toiminnan sijaan kerronnan audiovisuaalisin keinoin. Kerronnallinen yllätys tapahtuu myös katkelmassa 5.3, muistojen hississä, kun

Cobb saapuu yllättäen hotellisviitti-uneen, jossa Mal ja Ariadne ovat. Kerronnalliselta yllätykseltä vaikuttaa myös katkelmassa 7.2, lumisessa vuoristossa tapahtuva ensimmäinen potku. Katsojan näkökulmasta potku vaikuttaa tapahtuvan lumisessa vuoristossa yllättäen, aivan kuin potku yllättäisi ryhmän tapahtumalla aikaisemmin, kuin he olivat laskeneet potkun tapahtuvan. Yllätyksellisten tapahtumien ja niiden aiheuttaman syyn etsiminen oli hyvä väline Inceptionin kerronnan tarkastelussa.

**Sattumalta tapahtuva yllättävä asia.** Sattumalta tapahtuvia yllättäviä tapahtumia sattuu Inceptionissa ainoastaan yksi. Kun katkelmassa 5.1 Maurice Fischer heilauttaa kättään sairastuoteellaan, hän tiputtaa kuvakehyksen lattialle ja isän ja pojan yhteiskuva särkyä. Kuvan särkyminen vaikuttaa sattumalta, mutta voi olla myös tarkoituksellinen. Isän ja pojan suhde on monimutkainen. Kuva on kuin symboli ja sen särkyminen herättää monenlaisia tunteita ja tulkintoja. Kuvan särkyminen muistuttaa monitulkintaisuudellaan osuvasti Aristoteleen (2012, 194) kertomaa sattumaa:

Sattumista kaikkein ihmeellisimmiltä tuntuvat ne, jotka näyttävät sattuneen tarkoituksella, esimerkiksi kun Mityksen patsas Argoksessa kaatui Mityksen kuoleman aiheuttajan päälle tämän ollessa katsomossa ja surmasi tämän. Moiset tapahtumathan eivät näytä sattumilta, jolloin niiden kaltaisia sisältävät juonet ovat väistämättä parempia.

Aristoteleen käsitys sattumasta, joka vaikuttaa tapahtuneen tarkoituksella, antoi kuvakehyksen särkyneen pohdintaan monitulkintaisuuden välineen. Inceptionin kohtauksen vastaavuus antiikin tragedian tilanteeseen muistutti tarinan kerronnan universaalisuudesta läpi vuosisatojen. Tarinassa kuin tarinassa tarkoitukselliselta vaikuttava sattuma herättää ihmisessä kiehtovia tulkintoja.

**Ajatuskulku tai päättely.** Inceptionissa hahmojen luonteet näyttäytyvät kerronnassa hahmojen toiminnan ja ajatuskulkujen kautta. Cobbin luonteen kohtuullinen hyvyys ilmenee hänen puheissaan. Ariadnen luonteen kunnianhimoisuus, älykkyys ja uteliaisuus ilmenee hänen puheissaan. Ariadne tarttuu asioihin avoimesti. Hän kysyy ja kyseenalaistaa ja tekee johtopäätöksiä. Alitajunnan Malin ajatuskulut kertovat Cobbin mielen luoman Malin kahdesta puolesta: joissain ajatuskuluissa Mal on herkkä ja rauhallinen ja joissain ajatuskuluissa hän on aggressiivinen ja vihainen. Malin ajatuskulut kertovat Cobbin

syyllisyyden tunteesta ja ikävästä. Ajatuskulku oli toimiva käsite tarkastella hahmojen luonteita ja heidän tekemiään päätelmiä ja valintoja ja niiden perusteluja.

**Apo mekhanes.** Inceptionin kerronnassa jaettujen unien sääntöjä kerrotaan hahmojen puheissa ja näytetään unesta toiseen leikkaavissa kohtauksissa. Potku on oleellinen osa jaettujen unien lainalaisuuksia. Potku on keino siirtyä unesta toiseen tai herätä todellisuuteen. Potkujen toimintalogiikkaa ei kuitenkaan kerrota tai näytetä katsojalle selvästi. Näin ollen, kun Ariadne katkelmassa 7.3 kertoo suunnitelmansa, miten hän ja Cobb voisivat hakea Fischerin pois limbosta, Ariadnen puheet potkusta eivät näyttäyty katsojalle kovin selkeänä. Katsoja ei tunne potkujen logiikkaa, joten Ariadnen ehdotuksen ymmärtäminen ei ole helppoa. Ariadnen ehdotus voi vaikuttaa apo mekhanekselta, keinotekoiselta loppuratkaisulta. Kohtauksesta voi syntyä vaikutelma, että Inceptionin omat säännöt kirjoitetaan uusiksi.

Tässä tutkimuksessa Inceptionin koko kerrontaa lähilukemalla potkujen logiikasta alkoi hahmottua sääntö: Fischerin keikalla yhdestä unesta herätään ylempään uneen saamalla samaan aikaan kaksi potkun tunnetta, yhden omalla unitasolla ja yhden ylemmältä unitasolta käsin. Tätä sääntöä vasten peilaten Ariadnen ehdotus ei vaikutakaan enää keinotekoiselta, vaan järkeenkäyvältä. Ariadnen ajatuskulku on siis looginen, mutta se vaikuttaa apo mekhanekselta potkun epäselvän eksposition takia.

David Kyle Johnsonin (2012, 345) toimittaman *Inception and philosophy* -kokoelman liitteessä on myös päädytty johtopäätökseen, että Fischerin keikalla unesta heräämiseen tarvitaan kaksi samanaikaista potkua. Liitteessä kirjoitetaan, että Yusufin lääkkeen rauhoitteen vaikutuksessa unesta ei voi herätä yhdellä potkulla. Liitteessä päätellään, että jos unesta voisi herätä yhdellä potkulla, Arthur olisi herännyt hotelliunesta sateinen kaupunki -uneen pakettiauton iskeytyessä sillan kaiteeseen. Liitteessä arvellaan, että toisen potkuista tulee tapahtua unitasolla, jolla henkilö on, ja toisen potkun ylemmällä unitasolla.

Tässä tutkimuksessa lähiluvun kautta päädyin johtopäätökseen, että kun henkilö herää yhdestä unesta yhtä ylempään uneen, siis siirtyy kuin yhden porrasaskelman ylemmäs, täytyy tapahtua yksi potku omalla unitasolla ja toinen potku yhtä ylemmällä unitasolla, siis

juuri sillä tasolla jonne henkilö on siirtymässä. Vaikuttaa siltä, että Johnsonin (mp.) kokoamassa liitteessä ylempää annettavalla potkulla ei tarkoiteta tätä. Liitteen tekstistä saa käsityksen, että omalla unitasolla saatavan potkun lisäksi ylempää tuleva toinen potku ei olekaan yhtä unitasoa ylempänä tapahtuva potku, vaan Yusufin sateinen kaupunki -unessa tekemä potku. Liitteessä asiaa argumentoidaan sillä, että viitataan ryhmän palaveriin, jossa Cobb sanoo, että tarvitaan potku, joka läpäisee kaikki kolme tasoa. Liitteessä arvellaan, että Yusufin unen potku on tämä kaiken läpäisevä potku ja että unesta herätään Yusufin unen potkun ja oman unitason potkun yhteisvaikutuksesta.

Olen päätenyt eri johtopäätökseen. On totta, että Yusufin unen potku läpäisee kaikki tasot esimerkiksi siten, että luminen vuoristo -unessa 3. unitasolla Yusufin unen potku aiheuttaa lumivyöryn. Heräämiseen Yusufin unen potku ei kuitenkaan 3. unitasolle asti vaikuta. Lähilukemalla kerrontaa näyttää siltä, että kahden potkun aiheuttama herääminen syntyy oman unitason potkun ja yhtä ylempää olevan unitason potkun yhteisvaikutuksesta. Se, että Yusufin unessa täytyy tapahtua potku, on tärkeää kokonaisuuden kannalta, mutta Yusufin unen potkun vaikutus heräämiseen vaikuttaa vain omalla porrasaskelmallaan eli heräämisessä hotelliunesta Yusufin uneen eli 2. tasolta 1. tasolle. Sitä alemmilla unitasoilla sateisen kaupungin potku ei vaikuta heräämiseen. Ariadnen siirtymisessä limbosta 3. tason uneen ja 3. tason unesta 2. tason uneen Yusufin unen potkulla ei ole vaikutusta.

Potkujen ajoittaminen samanaikaisiksi mahdollistaa siirtymisen unesta ylöspäin porrasaskelma kerrallaan kohti todellisuutta, mutta todellisuuteen asti Fischerin keikalla ei potkujen avulla pääse, koska todellisuudessa ei ole ketään antamassa toista tarvittavaa potkua. Ei ole viestintävälinettä, jolla viestiä ylöspäin, kohti todellisuutta. Ei siis ole mahdollista pyytää toista potkua todellisuudesta.

Apo mekhanes oli tässä tutkimuksessa sopiva käsite kuvaamaan epäuskottavaa vaikutelmaa, joka syntyi Ariadnen ehdotuksesta, ennen kuin potkun logiikka oli selvinnyt. Apo mekhanes on käsite, joka sopii kuvaamaan keinotekoisia loppuratkaisua erityisesti elokuvissa, joissa juonen lopussa taistellaan jotakin konkreettista – fyysistä, ei henkistä – ongelmaa vastaan. Konkreettisia ongelmia voivat olla luonnonvoimat, onnettomuustilanteet, ajankuluminen ja monet muut haasteet. Inceptionissa katkelmassa



7.3 tilanne näyttää siltä, että ryhmä on epäonnistunut. Ariadne keksii ratkaisun tähän konkreettiseen ongelmaan ja ryhmä saa uuden mahdollisuuden onnistua istutuksessa.

Edellä toin esille, että Ariadnen ehdotus vaikuttaa apo mekhanekselta potkun epäselvän ekspositio takia. Ekspositio oli käsitteenä paljon käytössä kerronnan lähiluvussa. Kuten jo tutkielman alussa, luvussa 1.1 toin esille, Inceptionin ekspositio on hajautettu ja viivytetty. Eksposition hajautuminen ilmenee siten, että tärkeitä tietoja unien lainalaisuuksista ja vihjeitä Cobbin menneisyydestä aletaan antaa heti kerronnan alussa, mutta elokuvan tärkein tieto – Cobbin Malin mieleen tekemä istutus – saadaan tietää vasta elokuvan loppuvaiheessa. Käsittelyluvuissa 3–8 tarkastelin vähän väliä sitä, miten tietoa annetaan katsojalle.

Kristin Thompsonin (2013, 41, 43) mielestä Inceptionin monimutkaisuus vaatii, että ekspositio on lähes jatkuvaa. Thompson on tehnyt huomion, että kerronnassa tietoa annetaan hahmojen välisissä keskusteluissa sekä kaikkitietävän kerronnan kautta. Thompsonin (mts. 44) mielestä siitä lähtien kun ryhmä siirtyy 2. tason uneen, hotelliuneen, katsoja tietää enemmän kuin hahmot. Olen tästä eri mieltä. Lähiluvussa ilmeni, että nimenomaan hotelliunessa hahmot toimivat kuin katsojaa edellä ja kerronta saattaa vieraannuttaa katsojan: luvussa 7.1 totean, että hotelliunessa ryhmä toimii nopeasti ja johdonmukaisesti, ryhmä tietää enemmän kuin katsoja.

Ryhmän siirtyessä 3. tason uneen, lumiseen vuoristoon näytetään paljon vauhdikasta toimintaa eri unitasoilla. Luvussa 7.2 totean, että kerronnan jännite latistuu tässä vaiheessa ja arvelen sen johtuvan siitä, että juonesta on rakentunut liian laaja tai kerronta ei ole onnistunut esittämään laajaa juonta riittävän selvästi. Kaiken kaikkiaan Inceptionin kerronnan lähiluku osoitti, että elokuvassa on paljon kohtauksia, joissa katsoja tietää vähemmän kuin hahmot. Monissa kohdissa on perusteltua, että katsoja tietää hahmoja vähemmän, se pitää jännitettä yllä. Kuitenkin joissakin osissa kerrontaa katsojaa voi turhauttaa, ettei hän tiedä miksi mitään tapahtuu, mistä toiminnassa on kyse.

Se, että Fischerin keikan potkujen logiikkaa ei kerrota katsojalle missään vaiheessa, vaan logiikka ilmeni vasta tarkalla lähiluvulla, näyttäytyi tässä tutkimuksessa seikkana, joka

heikentää Inceptionin jännitettä: jos tietää potkun logiikan, voi jännittää sen puolesta; jos logiikka on epäselvä tai vaikuttaa epäloogiselta, uskottavuus kärsii ja laskee jännitettä. Potkujen logiikan ekspositio on mielestäni epäonnistunut tai on tehty toimimaton valinta jättää logiikka epäselväksi.

Jaakko Belt (2011, 95) kertoo artikkelissaan *Unen arkkitehdit*, että Inceptionia on moitittu liiallisesta asioiden selittelystä repliikkien kautta. Beltin mielestä hahmojen tietoa antavilla puheilla on ymmärrettävä syy olla merkittävässä roolissa kerronnassa. Belt sanoo, että puheenvuoroilla on kaksi tehtävää. Ensiksi puheenvuorot ohjaavat katsojaa monikerroksisen kerronnan ymmärtämisessä. Belt (mts. 96) näkee Ariadnen katsojan opastajana ja mainitsee Ariadnen nimikaiman kreikkalaisessa mytologiassa. Tarinan mukaan Ariadne avusti Theseuksen kulkemaan eksymättä labyrintissa. Belt tuo esille, että Inceptionissa rinnastetaan labyrinttien tekeminen unien luomiseen ja hän ajattelee, että Ariadnella on katsojan opastamisen lisäksi toinen rooli ”elokuvamaailmojen muovaajana”.

Ariadnen kaksoisrooli liittyy Beltin (mts. 94–96) metaelokuvalliseen tulkintaan. Beltin mielestä vuorosanojen toinen tehtävä on kommentoida Inceptionin metaelokuvallisuutta. Belt näkee Inceptionin kertovan metatasolla elokuvan katsomisesta ja elokuvan tekemisestä. Katsojat ovat kuin uneksijoita ja elokuvan ohjaaja yrittää saada meidät katsojat uskomaan tähän illuusioon, uneen – katsomaan elokuvaa kuin se olisi totta. Uskottava kerronta pitää katsojat kiinni elokuvan seuraamisessa, kuten uskottavasti rakennettu unimaailma saa uneksijan uskomaan, että kyseessä on todellisuus.

Koska puheenvuorojen kautta annetaan paljon tietoa läpi Inceptionin kerronnan, ekspositioon liittyvät asiat tulivat tutkimuksen käsittelyluvuissa toistuvasti esille. Merkittävimmin katsoja saa tietoa Ariadnen ja Cobbin välisten keskusteluiden kautta. Ariadnen ja Cobbin keskustelussa katkelmassa 6.3 kiinnitin huomiota Ariadnen kommentin metaelokuvallisuuteen, kuitenkin hieman erilaisesta näkökulmasta kuin Belt on Inceptionia tulkinnut. Ariadnen kommentti Cobbille, jossa hän sanoo: ” – – kun uppoudumme Fischeriin, uppoudumme myös sinuun” on minun tulkinnassani metaelokuvallinen vihje katsojalle siitä, että tässä elokuvassa ei ole kyse vain yhdestä, ilmeisestä tarinasta eli siitä miten Cobb pääsee kotiin, vaan lisäksi on olemassa toinen tarina: miten Cobb pääsee

rauhaan itsensä kanssa. Kun Ariadne sanoo kommenttinsa, kerronnassa ollaan vaiheessa, jossa katsoja ei vielä tiedä Cobbin tekemästä hamartiasta. Katsoja kuitenkin arvelee Cobbin tuntevan syytä tai toisesta syyllisyyttä vaimonsa kuolemasta, sillä syyllisyyden tunne Cobbin puheista ja olemuksesta jatkuvasti paistaa. Ariadnen metaelokuvallinen kommentti vihjaa katsojalle, että huomaathan, tässä elokuvassa on kyse kahdesta tarinasta: maanpako-tarinasta ja syyllisyys-tarinasta.

Toinen metaelokuvallinen asia, joka nousi käsittelyluvuissa esille, on katsojan ja elokuvan välinen vitsi. Huoneen 528 alapuolella on sattumalta huone numero 491. Alapuolella olevan huoneen numerolla ei ole mitään merkitystä fiktion sisällä, mutta elokuvan metatasolla on vitsikästä, että päällekkäisten huoneiden numeroista muodostuu läpi Fischerin keikan toisteltu numerosarja: ”528-491.”

Jaakko Belt (2011, 96) mainitsee *mise en abyme*n artikkelissaan. Belt näkee kohtauksen, jossa Ariadne luo sillan kahta suurta peiliä käyttäen, *mise en abyme* soveltamisena. ” – – vastakkain asetetut peilit muodostavat äärettömän tunnelin”, Belt kirjoittaa.

Belt (2011, 93–96) esitti artikkelissaan, että *Inception* on taide ja viihde -jaottelun ylittävä hybridielokuva, jossa yhdistyvät populaarielokuvasta tutut elementit sekä mahdollisuudet moniin eri tulkintoihin ja katsomistapoihin. Beltin mielestä *Inception* on elokuva, joka päivittää käsityksen valtavirtaelokuvasta ja haastaa katsojat laajentamaan elokuvalukutaitoaan. Tämän tutkimuksen tulokset tukevat Beltin näkemystä. *Inceptionia* voi katsoa populaarina elokuvana ja kokonaisuus toimii, mutta lisäksi *Inceptionia* voi tulkita monella tapaa. Belt (mts. 94–96) näkee *Inceptionin* kertovan metatasolla elokuvan tekemisestä ja katsomisesta. Myös tässä tutkimuksessa kerronnasta nousi esille metaelokuvallisia ominaisuuksia. Runousopin käsitteillä *Inceptionia* tulkiten kerronnasta nousi esille aristoteelisia ominaisuuksia ja kerronnasta hahmottui kaksi tarinaa.

Oma merkitystasonsa *Inceptionissa* on hahmojen nimissä. Useiden hahmojen nimien merkitys tukee hahmon tehtävää elokuvassa. *Mal* englanninkielisenä sanana viittaa sanaan *malicious* (ilkeä, pahansuopa). Ranskan kielessä *mal* tarkoittaa ainakin kipua, särkyä ja pahuutta. Alitajunnan Malin rooli on nimensä mukaisesti olla paha.

Ariadnen nimi tukee Ariadnen tehtävää suunnitella unista labyrintteja. Ariadnen hahmo viittaa kreikkalaisen mytologian tarinaan, kuten muun muassa Belt (mts. 96) on artikkelissaan aiheeseen viitannut. Se, että Inceptionissa Ariadne opettaa suunnittelemiensa unien rakenteet uneksijoille eli opettaa heille kuinka labyrintissa kuljetaan, peilaa osuvasti mytologian tarinan tilannetta: Ariadne antaa lankakerän labyrinttiin Minotaurosta surmaamaan lähtevälle Theseukselle ja lankakerän lankaa seuraten Theseus löytää takaisin labyrintista. David Kyle Johnsonin toimittaman (2012, 349) artikkelikokoelman liitteessä on mainittu, että mytologian tarinassa labyrintti oli pyöreä, aivan kuten Ariadnen Cobbille piirtämä labyrintti, jolla Ariadne vakuutti Cobbin kyvyillään heidän ensitapaamisessaan.

Johnsonin (2012) kokoamassa liitteessä mainitaan Movie Quotes and More -sivuston *Inception Trivia: Dream within a dream* -jutussa esitetty huomio, jonka mukaan Saito tarkoittaa puhdistavaa kukkaa. Saiton nimen merkitys tukee Saiton roolia Cobbin rikossyytteistä puhdistavana voimana. Inception on elokuva, joka toimii populaarina elokuvana sekä teoksena, joka avautuu katsojalle monenlaisten luku- ja tulkintatapojen kautta.

**Tunnistaminen.** Inceptionissa tapahtuu todella paljon tunnistamisia ja jokaisella tunnistamisella on tehtävänsä. Inceptionissa tunnistamisen välineenä voi toimia iso tai pieni esine (hyrrä, tavarajuna), rakennelma (silta), näky (nukkuvat ihmiset Yusufin kellarissa) tai ääni (Browningin ääni, Edith Piafin laulu). Tunnistamisen välineenä toimivat myös puheenvuorot. Puheenvuoroissa hahmot kertovat eksposition kannalta tärkeitä tietoja (jos kuolee Fischerin keikalla, joutuu limboon; Mal kertoo lähettäneensä juristilleen kirjeen, jossa kertoo pelkäävänsä henkensä puolesta) tai sanovat merkityksellisiä lauseita (Cobb sanoo limbossa Malille, että hän ei ole todellinen; Maurice Fischer sanoo limbossa pojalleen: ”Olin pettynyt siihen että sinä yritit olla [minä].”). Myös päättelyminen toimii tunnistamisen välineenä. Päättelyminen ilmenee, kun hahmo kertoo ääneen päätelmänsä (Ariadne oivaltaa hississä, että Cobbin unet ovatkin muistoja; Fischer päättelee, että Browning juonii häntä vastaan). Päätelmien uskottavuus on rakennettu siten, että kerronnassa on näytetty aikaisemmin tapahtumia, jotka ovat oleellisia päätelmän syntymiseen. Päätelmän syntymistä rakentavat myös kohtauksen puheenvuorot sekä

hahmojen luonne. (Ariadnen älykkyyteen kuuluu, että hän oivaltaa hississä Cobbin ”omien unien, joissa he ovat vielä yhdessä” olevan muistoja.)

Tunnistamisista osa aiheuttaa kääntein. Usein tunnistamisen jälkeisessä käänteessä hahmot alkavat käyttäytyä toisella tavalla, koska tunnistaminen on muuttanut vallitsevaa tilannetta. (Kun Saito huomaa maton olevan polyesteria, hän tajuaa olevansa unessa ja Cobbin aseella uhkaileminen menettää merkityksensä; Kun Cobb tunnistaa, että Ariadnelle on turha esittää kaiken olevan hallinnassa, Cobb alkaa kertoa Ariadnelle menneisyydestään.) Osa tunnistamisista taas antaa hahmoille ja katsojalle tärkeitä tietoja. (Nukkuvat ihmiset Yusufin kellarissa osoittavat, että jaetuissa unissa on vaarana, että unesta tulee ihmiselle todellisuutta tärkeämpää; Kun Cobb tunnustaa istuttaneensa idean Malin mieleen, fabulan palaset loksahtavat paikoilleen ja menneisyydestä hahmottuu syiden ja seurausten ketju.)

Tunnistaminen oli erinomainen väline Inceptionin kerronnan tarkastelussa. Tunnistaminen oli käsite, jolla sai tarkasti analysoitua yksittäisten kohtausten tilanteita hahmojen ja katsojan kannalta: miten jokin tunnistaminen kiristää jännitettä tai laukaisee tilanteen, miten tunnistaminen vaikuttaa hahmoihin, sysää muita tapahtumia liikkeelle ja antaa katsojalle tietoa.

**Käänteet.** Inceptionissa tapahtuu useita käänteitä. Maanpako-tarinan ja syyllisyys-tarinan metabasiksen taitekohdat ovat merkittäviä käänteitä, jotka taivuttavat onnellisuuden suunnan kummassakin tarinassa. Muut käänteet muuttavat tapahtumien suunnan vastakkaiseen suuntaan *szjuzhetin* nykyhetkessä, mutta eivät taita metabasista. Näitä muita käänteitä on Inceptionissa paljon, mutta ei yhtä paljon kuin tunnistamisia.

Monia käänteitä edeltää tunnistaminen, kuten toin edellä esille. Kerronnassa tapahtuu myös muutama käänne, jonka *jälkeen* tapahtuu tunnistaminen. Katkelmassa 6.1, Fischerin keikan alussa sateisessa kaupungissa, tapahtuu lyhyen ajan sisällä kolme käännettä. Käänteiden jälkeen nähdään jokaiseen käänteeseen liittyvä tunnistaminen, jossa ilmenee, mistä käänteessä on kyse. Tavarajunan kiittäminen keskelle kaupunkia on käänne, jonka tapahtuminen paljastaa Cobbille, että hänen alitajuntansa on arvaamattomampi kuin hän on luullutkaan. Taksia kohti ammutut luodit ja siitä alkava tulitaistelu on käänne, jonka

jälkeen paljastuu, että Fischerin mieli on saanut koulutusta louhintaa vastaan. Saiton haavoittuminen tulitaistelussa on käänne, jonka tapahtuminen paljastaa koko ryhmälle, että jos Fischerin keikalla kuolee, joutuu limboon. Osa käännteistä tapahtuu ilman tunnistamista. Kun Saito ottaa takaa-ajetun Cobbin Mombasassa autonsa kyytiin tai kun limbossa Mal antaa Fischerin lähteä, on kyse käännteestä, johon ei liity tunnistamista.

Aristoteleen (2012, 194) käänne eli ”tapahtumien muutos vastakkaiseen suuntaan” toimii hyvin kerronnan tarkastelun välineenä. Käänne aiheuttamien syiden ja käännteestä johtuvien seurausten pohtiminen toi esille käännteiden ja tunnistamisten yhteyksiä sekä muita syiden ja seurausten yhteyksiä. Pohdinnat nostivat esille johtopäätöksen, että Inceptionin kerronta on syiden ja seurausten mukainen, joskin Inceptionissa syyt ja seuraukset eivät läheskään aina näy välittömästi sjuzhetin nykyhetkessä, kuten luvun alussa toin esille: syyt ja seuraukset muodostavat verkkomaisen kokonaisuuden, jossa osa syistä ja seurauksista toimii kohtausten sisällä ja osa laajempina syinä ja seurauksina koko elokuvan kerronnan laajuudella.

**Kärsimys.** Inceptionissa nähdään henkistä ja fyysistä kärsimystä. Kärsimyksissä on aina kyse enemmän tai vähemmän kummastakin. Enemmän fyysiseen kärsimykseen perustuvat tapahtumat eivät herätä yhtä paljon myötätuntoa kuin henkiseen kipuun perustuvat. Fyysistä kärsimystä tapahtuu esimerkiksi, kun sjuzhetin alkuvaiheessa Mal ampuu Arthuria jalkaan ja kun Saito haavoittuu tulitaistelussa sateisessa kaupungissa. Henkistä kärsimystä ilmentävät hetket perustuvat kaipaukseen, syyllisyyden tunteeseen, pelkoon, järkytykseen ja asioista luopumiseen/asioiden hyväksyntään. Läpi elokuvan eri kohtauksissa Cobbin olemuksesta ilmenee henkinen kärsimys. Henkistä kärsimystä ilmenee myös Malista ja Ariadnesta ja jollain tapaa myös Saitosta ja Fischeristä.

Kaikki kärsimystä sisältävät kohtaukset herättävät enemmän tai vähemmän myötätuntoa. Eniten myötätuntoa herättävät kaoottinen tilanne sillalla, kun Mal puukottaa Ariadnen; kohtaus muistojen hississä, jossa Mal jää hissien alimpaan kerrokseen kuin vankilaan; takauma, jossa Mal tipputautuu ikkunan kielekkeeltä alas sekä kohtaus, jossa Cobb tunnustaa Malille hamartian. Näitä voimakkaasti myötätuntoa herättäviä kohtauksia yhdistää se, että niissä tapahtuu kärsimyksen lisäksi tunnistaminen ja käänne. Tosin

kohtauksessa, jossa Cobb tunnustaa hamartian, käänne ei tapahdu kokonaan, vaan saa alkunsa siitä, kun Cobb tunnustaa istutuksen. Näissä kohtauksissa katsojassa herää myös pelon tunteita. Aristoteleen (2012, 199) mielestä onnistunut tragedia aikaansaa katsojassa mielihyvää herättämällä pelon ja myötätunnon tunteita. Nämä Aristoteleen tragedialle antamat määritelmät toteutuvat Inceptionissa monessa kohtauksessa.

Kärsimys kerronnan tutkimusvälineenä antoi käsitteen, jolla tarkastella, miten myötätunto monissa Inceptionin kohtauksissa herää. Tässä tutkimuksessa konkretisoitui selvästi se Aristoteleen huomio, että erityisesti läheisen ihmisen aiheuttama kärsimys herättää myötätuntoa. Inceptionin kerronnassa Malin aiheuttama kärsimys herättää voimakasta myötätuntoa. Kärsimys on käsite, joka pitää jo oletuksena sisällään myötätunnon heräämisen. Sen tähden kärsimys ei käsitteenä nosta kohtauksista esille juurikaan pinnan alla piileviä merkityksiä. Kärsimys on kerronnassa avoimesti esillä ja herättää myötätuntoa. Tunnistamisen ja käänteen kohdalla myötätunnon herääminen on monimutkaisempaa ja monitulkintaisempaa.

**Yksiloppuinen ja kaksiloppuinen juoni.** Inceptionin juoni on yksiloppuinen. Kaikille hahmoille käy hyvin. Malin tarina päättyy parhaalla mahdollisella tavalla, rauhaan ja kuoleman hyväksyntään. Cobbin maanpako päättyy ja Cobb päästää irti syyllisyyden tunteestaan. Cobbin lapset saavat isänsä takaisin. Ryhmän jäsenet selviävät vaativasta keikasta selväjärkisenä. Saito saa tilaamansa istutuksen. Idean istutus Fischerin mieleen on mielen manipulointia eli se ei ole eettisesti oikein, mutta istutus tekee Fischeristä onnellisemman, koska suhde isään muuttuu myönteiseksi. Kaikkien hahmojen kohdalla juoni loppuu onneen.

Aristoteleen käsitys yksiloppuisesta ja kaksiloppuisesta juonesta on käsitepari, jolla voi pohtia juonen lopun tilannetta jokaisen hahmon kannalta. Käsitepari antaa välineen pohtia, miten hahmojen tilanteet ovat muuttuneet juonen alun ja lopun välillä. Käsitepari pistää pohtimaan lopputilannetta jokaisen hahmon kannalta ja on siten kelpo väline lyhyen yhteenvedon tekemiseen tarinan päättymisestä. Kovin syvällisiin pohdintoihin yksiloppuisen ja kaksiloppuisen juonen jaottelu ei kannusta.

Tämän pro gradu -tutkielman alatutkimuskysymys syntyi kiinnostuksesta selvittää, ovatko Runousopissa esiteltyt dramaturgiset rakenteet ja yksityiskohdat nähtävissä tämän päivän taiteessa ja kulttuurissa. Alatutkimuskysymys tarkentui kysymykseksi, miten Runousopin käsitteet soveltuvat elokuvan kerronnan tutkimiseen. Kuten johdannossa toin esille, kysymys on tärkeä, sillä Runousoppiin toistuvasti viitataan elokuvatutkimuksessa ja teos on länsimäisen taiteen tärkeimpiä klassikkoteoksia. Ari Hiltunen oli tutkinut osittain samaa aihepiiriä jo väitöskirjassaan (2002) ja tietokirjassaan (1999), mutta eri näkökulmasta kuin minä. Hiltusen (2002, 22) väitöskirjan kokonaistavoitteena oli yhdistää Aristoteleen draamateoria, kognitiivis-empiirinen tutkimus tarinan tuottamasta mielihyvästä, kanonisen tarinan analyysit, suosittujen kansansatujen analyysit ja myyttien kaavojen analyysit sekä Hollywood-kerronta ja selvittää, millainen on viihdetarinoille ominainen mielihyvän luonne.

Tässä pro gradu -tutkielmassa tavoitteinani oli käyttää Runousopin käsitteitä yksinään, ilman muita teorioita sekä käyttää käsitteitä mahdollisimman alkuperäisinä, muovaamatta käsitteitä nykyaikaan sopivaksi. Tässä tavoitteessa välttämätön tietolähde oli Runousopin uusin suomennos (2012) ja sen sisältämät lukuisat selventävät tekstiosiot.

Alatutkimustehtävä ei ollut helppo. Jouduin välillä itsereflektoimaan, säilyykö käsite tarkastelussani alkuperäisenä sekä pohtimaan, miten ylipäänsä on paras tapa käyttää antiikin ajan käsitettä nykyajan teoksen tarkastelussa. Inceptionissa psykologisuus tulee toistuvasti kerronnassa esille. Antiikin aikana sen sijaan ei vielä ollut käsitystä psykologisesta subjektista eikä tragedian hahmoilla ollut mielensisäisiä ristiriitoja (Heinonen & Reitala 2012, 136). Tämä ero teoriani ja tutkimusaineistoni välillä herätti miettimään, miten tarkastella hahmojen ajatuskulkuja ja toimintaa Runousopin hengen mukaisesti. Päätin lähilukea kerrontaa tarkkailemalla avoimin mielin: mitä hahmot puhuvat ja mitä hahmot tekevät.

Käsittelyluvuissa vahvistui se ajatus, jonka jo luvussa 2.2.4 olin esiteltyt: Inceptionin psykologisuudella on selkeät, rationaaliset sääntönsä, jotka vievät juonta eteenpäin. Luvussa 6.3 kiteytyi, että Inceptionissa psykologiset prosessit on valjastettu juonen käyttöön ja tehty konkreettisiksi tapahtumiksi. Inceptionin psykologisuus ei siis ole kovin psykologista, vaan syiden ja seurausten ja elokuvan omien diegeettisten sääntöjen mukaan



toimivia tapahtumaketjuja. Mielestäni tässä tutkimuksessa Inceptionin psykologisuudesta huolimatta kerronnan tarkastelu Runousopin käsitteillä säilytti käsitteiden antiikin ajan hengen, sillä Inceptionin psykologisuus ilmeni syiden ja seurausten mukaisina tapahtumaketjuina ja tarkastelin tapahtumaketjuja kuin mitä tahansa kerronnassa nähtävää toimintaa. Jos tutkimusaineistona olisi ollut elokuva, jossa psykologisuus on pienieleisempää ja vähemmän selkeää, ehkä silloin antiikin ajan henki olisi joutunut muovaantumaan nykyajan psykologisuuden mukaiseksi.

Runousopin käsitteistä puolet oli käytössä lähiluku-metodia käyttäen. Lähiluvussa tarkastelu kiinnittyi kerronnan sen hetkiseen tilanteeseen. Toinen puolisko käsitteistä oli käytössä sekä lähilukua että narratologista tarkastelua käyttäen. Esimerkiksi tapahtumien solmiutuminen ja avautuminen oli käsitepari, jonka avulla pystyin tarkastelemaan narratologisesti Inceptionin koko kerronnan rakenteen muodostumista sekä lähiluvun kautta yksittäisiä tilanteita, joissa solmiutuminen vaihtuu avautumiseksi ja metabasis taittuu. Narratologiset kaaviot [liitteet 2–5] olivat toimiva keino hahmotella monia dramaturgisia asioita eri käsitteitä käyttäen.

Luvussa 4.3 esitin kysymyksen, toimivatko Runousopin käsitteet parhaiten tietynlaisissa kohtauksissa. Pohdin, laittavatko käsitteet aineiston ”puhumaan”, kun kerronnassa tapahtuu dramaturgisesti hyvin voimakkaasti tunteita herättäviä tapahtumia. Käsittelylukujen myötä vahvistui se, mitä jo luvussa 4.3 arvelinkin: Osa kohtauksista on sellaisia, että niistä ei nouse Runousopin käsitteillä monia asioita esille ja voimakkaasti tunteita herättävissä kohtauksissa puolestaan monet merkitykset avautuvat tarkastelemalla niitä Runousopin käsitteillä.

Käytin kerronnan tarkastelussa Runousopin käsitteitä ilman muita teorioita. Lisäksi elokuvakerronnan tutkimuskäsitteet fabula ja szuzhet, diegeettinen ja ei-diegeettinen sekä ekspositio olivat käytössä välineinä puhua kerronnasta. Käsitettä tyyli en käyttänyt kuin kerran lyhyesti luvussa 8.1.

Johdannossa luvussa 1.1 kävin läpi, millainen asema uniilla on ollut ihmisten elämässä. Inceptionissa uniin suhtaudutaan nykykäsitysten mukaisesti, psykologisesti. Cobbin mieltä

vaivaavat hahmot ja tapahtumat näyttäytyvät unissa sellaisinaan, eivät toisiksi hahmoiksi tai tilanteiksi kätkeytyneinä, kuten Freudin uniteoriassa. Inceptionin unet eivät myöskään ole jumalallisia viestejä tai viestejä vainajilta tuonpuoleisesta. Tosin Malin ilmestyminen Cobbin uniin muistuttaa juuri tällaista viestittelyä tuonpuoleisesta, mutta fiktion sisällä Mal on psykologisesti Cobbin alitajunnan luoma ilmentymä syyllisyyden tunteesta ja kaipuusta. Inceptionissa uniin saapuvat alitajunnan ilmestykset ovat loogisia merkkejä, jotka osoittavat viittaamiinsa asioihin hyvin suoraan.

Johdannossa luvussa 1.1 esittelemistäni elokuvista *Mansikkapaikassa* ja *8½*-elokuvassa on selkeästi muusta kerronnasta erottuvia unikohtauksia, joissa päähenkilö käsittelee omaa elämäänsä. Osa unikohtauksista esittää toiminnallisia, selkeitä tapahtumia, osa unikohtauksista on unenomaisia ja runollisia. Näissä unenomaisissa unissa voi nähdä kätkeytyjä merkityksiä tai muuta metaforisuutta. Inceptionissa puolestaan unet eivät ole runollisia eivätkä kovin unenomaisia, vaan rationaalisia. Ne esittävät selkeitä tapahtumia.

*The science of sleep* on leikkisä elokuva, jossa unen ja todellisuuden ainekset sekoittuvat. *Meshes of the afternoon* on kerroksellinen elokuva, jossa on unenomaisuutta. Elokuvassa ei ole yhtä kiinnekohtaa, johon tapahtumien merkitykset sitoisi. *Andalusialainen koira* on elokuva, joka sopii hyvin surrealismin määrittelyihin tapahtumineen, jotka seuraavat toisiaan kuin vapaassa assosiaatioiden ketjussa tai unessa. Inception ei ole lainkaan surrealistinen unielokuva. Inceptionissa ei ole surrealistista spontaania leikkisyyttä, vaan elokuvan rakenne on syiden ja seurausten logiikan mukainen ja elokuvan unet ovat vakavia ja rationaalisia. Ariadnen ensimmäisessä arkkitehtiunessa on tosin nähtävissä leikkisyyttä, kun Ariadne innostuu kääntämään kadut unessa ylösalaisin. Unet kuitenkin toimivat Inceptionissa omien sääntöjensä mukaisesti ja niissä ei ole sattumanvaraisuutta. Cobbin arvaamaton alitajunta tuo uniin yllätyksiä, mutta yllätysten syyt ovat jäljitettävissä loogisiin syihin.

Johdannossa luvussa 1.1 kerroin Veijo Hietalan (2005, 78–79) näkemyksestä, jonka mukaan useissa 2000-luvun taitteen elokuvissa ja tv-sarjoissa on nähtävissä ”elämä on unta-tematiikka”. Hietala (2005, 78–82, 87–88) esitti vuonna 2005 ilmestyneessä artikkelissaan, että uusromanttisessa ilmapiirissä syntyneissä, 2000-luvun taitteen

elokuviissa ja tv-sarjoissa esiintyvä kuvitteellinen todellisuus tai uni, heijastelee kulttuurissa vallitsevaa subjektiivista ilmapiiriä, jonka mukaan elämä on fantasiaa.

Esitin luvussa 1.1 oman näkemykseni aihepiiriin liittyen. Esitin, että 2000-luvun taitteen elokuvia *The Matrix*, *The Cell*, *Vanilla sky*, *The Truman Show* ja *Dark City* yhdistää teknologialla tuotettu unennäkeminen tai unenkaltainen simulaatio tai todellisuuden illuusio ja näissä elokuvissa unen ja todellisuuden rajaa puntaroidaan. Kerroin, että on selvää, että näistä elokuvista löytyy Hietalan esiinnostama subjektiivinen uni tai subjektiivinen kuvitteellinen todellisuus, mutta tärkeä osa on myös objektiivisella todellisuudella. Subjektiivisuus ja objektiivisuus, uni ja todellisuus, ovat pari. Niiden eroa ja niiden välistä rajaa käsitellään näissä elokuvissa. Esitin ajatuksen, että mielestäni *Inception* kuuluu näiden elokuvien jatkumoon – elokuvien, joissa uni tai unenkaltainen illuusio toimii teknologiana ja unen ja todellisuuden rajaa pohditaan. Tämä tutkimus antoi vahvistusta väitteelleni.

Tämä tutkimus lähti liikkeelle kiinnostuksesta teosten rakenteisiin. Elokuvien dramaturgia on ollut kiinnostuksen kohteeni pitkään ja teosten sisäiset rakenteet ihan missä tahansa teoksessa herättävät minussa mielenkiintoa. *Mise en abyme* -rakenteen sisäkkäisyydet olivat yksi syy, miksi *Inception* kiehtoi minua ensi näkemästä asti. Johdannossa pohdin *mise en abyme*ä lyhyesti ja luvussa 1.1 toin esille *Meshes of the afternoon* -elokuvan kerronnasta *mise en abyme*en kaltaisen sisäkkäisyyden. Tutkimuksen käsittelyluvuissa en *mise en abyme* -aihetta käsitellyt, vaikka toki unien sisäkkäisyydet ja niiden väliset syyt ja seuraukset tulivat lähiluvussa käytyä läpi tarkasti. *Mise en abyme* -rakenne oli *Inception*issa selkeä ja se ei herättänyt uusia ajatuksia, joihin tarttua. *Inception*ia käsittelevässä kirjallisuudessa *mise en abyme*ä ei myöskään tuotu sen syvällisemmin esille. *Mise en abyme*en käsittely jäi tässä tutkimuksessa pintapuoliseksi. Käsitteen syvempi tarkastelu *Inception*in tai muiden elokuvien kohdalla jää uusien tutkimusten aiheeksi.

Tässä tutkimuksessa käytin teoriana Runousopin mimesiksen kohteisiin – juoni, luonne ja ajatuskulku tai päättely – sisältyviä käsitteitä. Lukemalla Runousopin uusinta suomennosta (2012) ja käyttämällä käsitteiden ymmärtämisen apuna suomennoksen selventäviä tekstejä koostin käsitteistä kokonaisuuden, käsiteapparaatin. Käsiteapparaattia käytin läpi

käsittelylukujen tulkitsemalla Inceptionin lähiluvun analyysivastauksia Runousopin käsitteillä. Johdannossa pohdin, miten Runousopin ajatuksia voisi tarkastella elokuvakerronnassa niin, että tutkittava elokuva olisi tarkasteltavana juuri sellaisena kuin se on, ilman elokuvan pelkistämistä tai sovittamista mihinkään dramaturgiseen malliin. Tähän haasteeseen vastasin tutkimuksessa siten, että en suhtautunut käsiteparaattiin siten, että se olisi dramaturginen malli tai aristoteelinen malli onnistuneesta tragediatekstistä. Sen sijaan suhduin käsitteisiin joukkona käsitteitä ja tarkastelin, millaisena Inceptionin kerronta näyttäytyy näitä käsitteitä käyttäen.

Tutkimuksen nyt päättyessä minussa on vahvistunut ajatus, joka on kulkenut mukana siitä lähtien, kun luin ensimmäisen kerran uusimman Runousopin suomennoksen ja sen sisältämät selventävät tekstit: Vierastan elokuvien jakoa aristoteelisiin ja ei-aristoteelisiin elokuviin. Aristoteles tutki tragedia- ja eepostekstejä, ei elokuvaa, joten on vaarana alkaa ylitulkita tai survoa elokuvaa dramaturgiseen malliin, jos elokuvaa lähestyy tavoitteenaan selvittää, onko elokuva aristoteelinen vai ei, ikään kuin kyseessä olisi kaiken sisäänsä sulkeva dramaturginen malli. Olen ymmärtänyt käsiteapparaatin käsitteet joukkona kelpo käsitteitä. En näe joukkoa aristoteelisena mallina, johon elokuvaa voisi sovittaa. Elokuva on niin laaja teos, että siinä voi olla aristoteelisuutta, mutta samalla myös paljon muuta, sellaista, joka ei ole määriteltävissä Aristoteleeseen tai mihinkään muuhunkaan dramaturgiaan. Kaikki se, mikä jätetään elokuvasta sanomatta, on myös olemassa osana kerrontaa. Mihin dramaturgiseen malliin kaikki se muu sopii? Sen sijaan kannustan elokuvatutkijoita käyttämään näitä kelpo käsitteitä välineinä tarkastella elokuvan kerrontaa, yksittäisiä kohtauksia, hahmojen luonteita, juonen kulkua, juonen rakennetta, tarinan rakennetta. Mielestäni on käyttökelpoista puhua, että elokuvassa on aristoteelisuutta, silloin kun käsiteapparaatin esiintuomat onnistuneen tragedian seikat nousevat elokuvan kerronnasta esille. Esimerkiksi Inceptionissa on aristoteelista monet voimakkaasti pelkoa ja myötätuntoa herättävät kohtaukset, joissa tapahtuu tunnistaminen, käänne ja kärsimystä. Inception ei ole mielestäni aristoteelinen elokuva, mikään elokuva ei ole, mutta Inceptionista löytyy aristoteelisuutta.

Tässä tutkimuksessa saatiin tietoa Inceptionin kerronnasta dramaturgian näkökulmasta. Inceptionia voisi lähestyä myös monesta muusta näkökulmasta. Esimerkiksi elokuvan

äänimaailma ja elokuvaus ovat kiinnostavia ja kiiteltäviä tekijöitä, joihin tulevissa tutkimuksissa voisi suunnata huomion. Tässä tutkimuksessa saatiin myös tietoa Aristoteleen Runousopin käsitteiden soveltuvuudesta elokuvan kerronnan tarkasteluun. Olisi tärkeää ja mielenkiintoista, jos uusissa tutkimuksissa koeteltaisiin koostamaani käsiteapparaattia, testattaisiin sen soveltuvuutta erilaisten elokuvien kerronnan tarkasteluun.

## LÄHTEET

- Bacon, Henry (2000). *Audiovisuaalisen kerronnan teoria*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- Bacon, Henry (2005). *Seitsemäs taide. Elokuva ja muut taiteet*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- Belt, Jaakko (2011). Unen arkkitehdit. *Niin & näin*, 1/2011, 92–96.
- Botz-Bornstein, Thorsten (toim.) (2011). *Inception and philosophy. Ideas to die for. Popular culture and philosophy*. Chicago: Open Court.
- Bordwell, David (2007). *Anatomy of the action picture* [verkkodokumentti]. Saatavissa: <http://www.davidbordwell.net/essays/anatomy.php>. [Viittauspäivä 21.11.2016.]
- Bordwell, David (2008). *Poetics of cinema*. New York: Routledge Taylor & Francis Group.
- Bordwell, David & Thompson, Kristin (2013). *Christopher Nolan. A labyrinth of linkages* [e-kirja]. Madison, Wisconsin: Irvington Way Institute Press. Saatavissa: <http://www.davidbordwell.net/books/nolan.php>. [Viittauspäivä 5.8.2014.]
- Carroll, Lewis (2010). *Liisan seikkailut ihmemaassa*. Suomentaneet Kirsi Kunnas ja Eeva-Liisa Manner. 3. painos. Helsinki: Gummerus Kustannus Oy. Englanninkielinen alkuteos: *Alice's adventures in wonderland* (1865).
- Engelen, Bart (2012). Why care whether the top keeps spinning? Teoksessa David Kyle Johnson (toim.) *Inception and philosophy. Because it's never just a dream*, 108–122. The Blackwell philosophy and pop culture series. Hoboken, New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.
- Gutiérrez-Jones, Carlos (2015). *Suicide and contemporary science fiction*. New York:

Cambridge University Press.

Hatavara, Mari, Lehtimäki, Markku & Tammi, Pekka (toim.) (2010). *Luonnolliset ja luonnottomat kertomukset. Jälkiklassisen narratologian suuntia*. Helsinki: Gaudeamus Helsinki University Press.

Heinonen, Timo, Kivimäki, Arto, Korhonen, Kalle, Korhonen, Tua, Reitala, Heta & Aristoteles (2012). *Aristoteleen Runousoppi. Opas aloittelijoille ja edistyneille*. Runousopin suomennos: Kalle Korhonen ja Tua Korhonen. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Teos.

Herkman, Juha (2005). *Audiovisuaalinen mediakulttuuri*. Tampere: Osuuskunta Vastapaino.

Hietala, Veijo (2005). Elämä on unta. Teoksessa Kristian Blomberg, Irma Hirsjärvi & Urpo Kovala (toim.) *Totutun tuolla puolen. Fantasian rooleista taiteissa ja kommunikaatiossa*, 78–90. Helsinki: BTJ Kirjastopalvelu Oy.

Hiltunen, Ari (1999). *Aristoteles Hollywoodissa. Menestystarinan anatomia*. Hanki ja jää -sarja. Helsinki: Gaudeamus. Oy Yliopistokustannus University Press Finland.

Hiltunen, Ari (2002). *Aristotle's poetics, story design and audience appeal. A story strength theory*. Acta Universitatis Tamperensis 857. Tampere: Tampere University Press.

Hiltunen, Ari (2004). Story management. *Yhteiskuntapolitiikka*, 1/2004, 82–87. Saatavissa: <http://urn.fi/URN:NBN:fi-fe201209116978>. [Viittauspäivä 5.10.2016.]

Hosiaislouma, Yrjö (2003). *Kirjallisuuden sanakirja*. WSOY sanakirjat. Helsinki: WSOY.

Ikonen, Teemu (2014). Tarina ja juoni. Teoksessa Outi Alanko-Kahiluoto & Tiina Käkelä-Puumala (toim.) *Kirjallisuudentutkimuksen peruskäsitteitä*, 183–205. Tietolipas 174. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.

Johnson, David Kyle (toim.) (2012). *Inception and philosophy. Because it's never just a dream*. The Blackwell philosophy and pop culture series. Hoboken, New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.

Juntunen, Max (1997). *Elävän kuvan sanasto. Elokuva-, televisio- ja videoalan keskeiset termit ja käsitteet*. Helsinki: Edita.

Kaitaro, Timo (2001). *Runous, raivo, rakkaus. Johdatus surrealismiin*. Helsinki: Gaudeamus Kirja. Oy Yliopistokustannus University Press Finland.

Korsisaari, Eva Maria (2014). Keskeisiä kirjallisuudentutkimuksen suuntauksia. Teoksessa Outi Alanko-Kahiluoto & Tiina Käkelä-Puumala (toim.) *Kirjallisuudentutkimuksen peruskäsitteitä*, 290–309. Tietolipas 174. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.

Lugea, Jane (2013). Embedded dialogue and dreams. The worlds and accessibility relations of Inception. *Language and literature*, 2/2013, 133–153.

Makkonen, Anna (1991). *Romaani katsoo peiliin. Mise en abyme -rakenteet ja tekstienvälisyys Marko Tapion Aapo Heiskasen viikatetanssissa*. Suomalaisen Kirjallisuuden Seuran Toimituksia 546. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.

Mikkonen, Kai (2014). Lukeminen tulkintana. Teoksessa Outi Alanko-Kahiluoto & Tiina Käkelä-Puumala (toim.) *Kirjallisuudentutkimuksen peruskäsitteitä*, 64–90. Tietolipas 174. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.

Movie Quotes and More: Inception Trivia: Dream within a dream [verkkodokumentti]. Saatavissa: <http://www.moviequotesandmore.com/inception-trivia/>. [Viittauspäivä 23.4.2017.]

Nolan, Christopher (2010). *Inception. The shooting script*. San Rafael, Kalifornia: Insight Editions.



Portin, Anja (2005). *Uni. Aamuun on aikaa, koko maailma nukkuu*. Kustannusosakeyhtiö Avain.

Raamattu (1997). *Pyhä Raamattu*. Suomen evankelis-luterilaisen kirkon kirkolliskokouksen vuonna 1992 käyttöön ottama suomennos. Suomen Kirkon Sisälähetysseura.

Pöysä, Jyrki (2010). Lähiluku vaeltavana käsitteenä ja tieteidenvälisenä metodina. Teoksessa Jyrki Pöysä, Helmi Järviluoma & Sinikka Vakimo (toim.) *Vaeltavat metodit*, 331–360. Kultaneito VIII. Joensuu: Suomen Kansantietouden Tutkijain Seura.

Reiners, Ilona (2005). Kun unet vaikenevat. Teoksessa *Kaipausta ja kannibalismia. Esseitä mielenliikutuksista*, 23–35. Helsinki: WSOY.

Thompson, Kristin (1999). *Storytelling in the new Hollywood. Understanding classical narrative technique*. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press.

Thompson, Kristin & Bordwell, David (2010). *Inception or Dream a little dream within a dream with me* [verkkodokumentti]. Saatavissa: <http://www.davidbordwell.net/blog/2010/08/06/inception-or-dream-a-little-dream-within-a-dream-with-me/>. [Viittauspäivä: 22.11.2016.]

Wikipedia, The Free Encyclopedia: Inception [verkkodokumentti]. Saatavissa: <https://en.wikipedia.org/wiki/Inception>. [Viittauspäivä 15.11.2016.]

## **ELOKUVALÄHTEET**

*Andalusialainen koira (Un chien andalou)* (1929). Ohjaus: Luis Buñuel. Käsikirjoitus: Salvador Dalí & Luis Buñuel. Tuotanto: Luis Buñuel. Kesto: 21 min.

*Dark City* (1998). Ohjaus: Alex Proyas. Käsikirjoitus: Alex Proyas, Lem Dobbs & David S. Goyer. Tuotanto: Mystery Clock Cinema. New Line Cinema. Kesto: 100 min.

*Inception* (2010). Ohjaus: Christopher Nolan. Käsikirjoitus: Christopher Nolan. Tuotanto: Warner Bros. Pictures. Legendary Pictures. Syncopy. Kesto: 142 min.

*Lilja 4-ever* (2002). Ohjaus: Lukas Moodysson. Käsikirjoitus: Lukas Moodysson. Tuotanto: Memfis Film. Det Danske Filminstitut. Film i Väst. Nordisk Film- & TV-Fond. Svenska Filminstitutet. Sveriges Television. Zentropa Entertainments. Kesto: 109 min.

*Mansikkapaikka (Smultronstället)* (1957). Ohjaus: Ingmar Bergman. Käsikirjoitus: Ingmar Bergman. Tuotanto: Svensk Filmindustri. Kesto: 91 min.

*Meshes of the afternoon* (1943). Ohjaus: Maya Deren & Alexander Hammid. Käsikirjoitus: Maya Deren. Tuotanto: Maya Deren. Kesto: 14 min.

*Mulholland drive (Mulholland Dr.)* (2001). Ohjaus: David Lynch. Käsikirjoitus: David Lynch. Tuotanto: Les Films Alain Sarde. Asymmetrical Productions. Babbo Inc. Canal+. The Picture Factory. Kesto: 146 min.

*Psyko (Psycho)* (1960). Ohjaus: Alfred Hitchcock. Käsikirjoitus: Joseph Stefano, adaptaatio Robert Blochin romaanista *Psycho* (1959). Tuotanto: Shamley Productions. Kesto: 109 min.

*The Cell* (2000). Ohjaus: Tarsem Singh. Käsikirjoitus: Mark Protosevich. Tuotanto: New Line Cinema. Caro-McLeod. Radical Media. Katira Productions GmbH & Co. KG. Avery Pix. Kesto: 107 min.

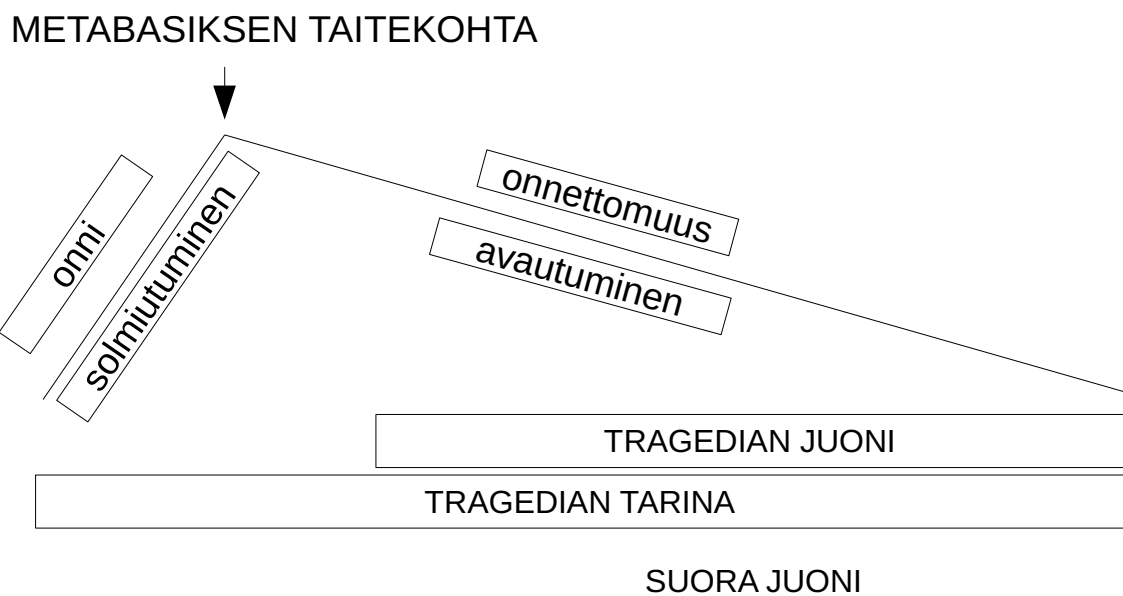
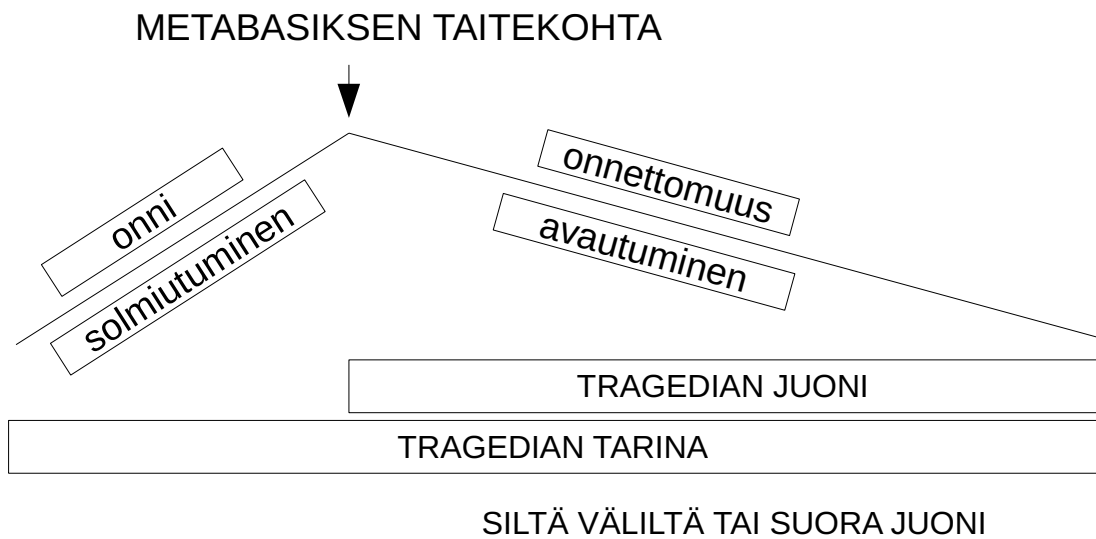
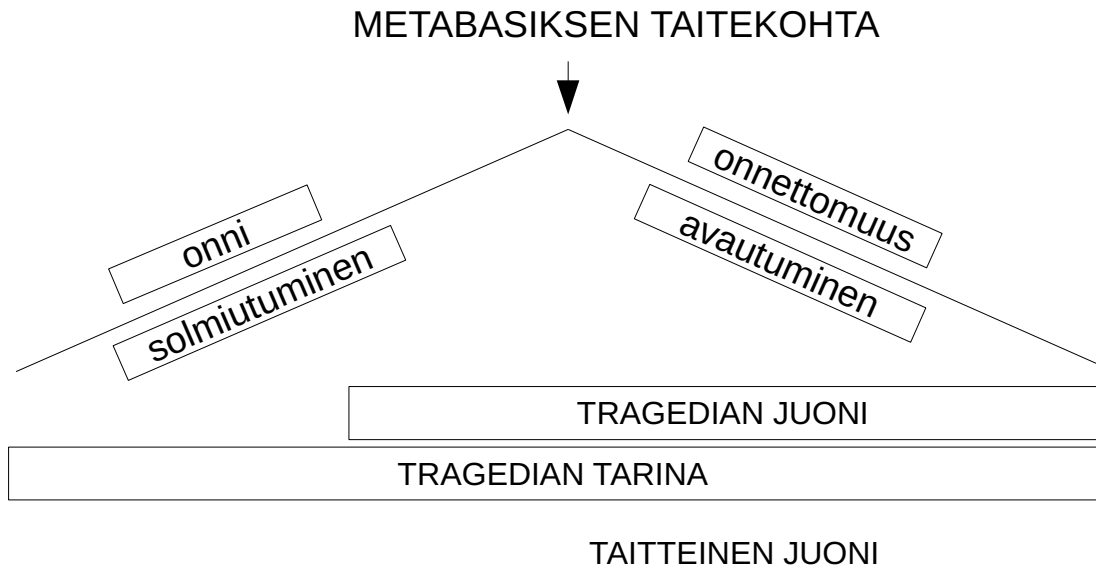
*The Matrix* (1999). Ohjaus: Lana Wachowski & Lilly Wachowski. Käsikirjoitus: Lilly Wachowski & Lana Wachowski. Tuotanto: Warner Bros. Village Roadshow Pictures. Groucho II Film Partnership. Silver Pictures. Kesto: 136 min.

*The Science of sleep (La science des rêves)* (2006). Ohjaus: Michel Gondry. Käsikirjoitus: Michel Gondry. Tuotanto: Partizan Films. Gaumont. France 3 Cinéma. Canal+. TPS Star. Mikado Film. Kesto: 105 min.

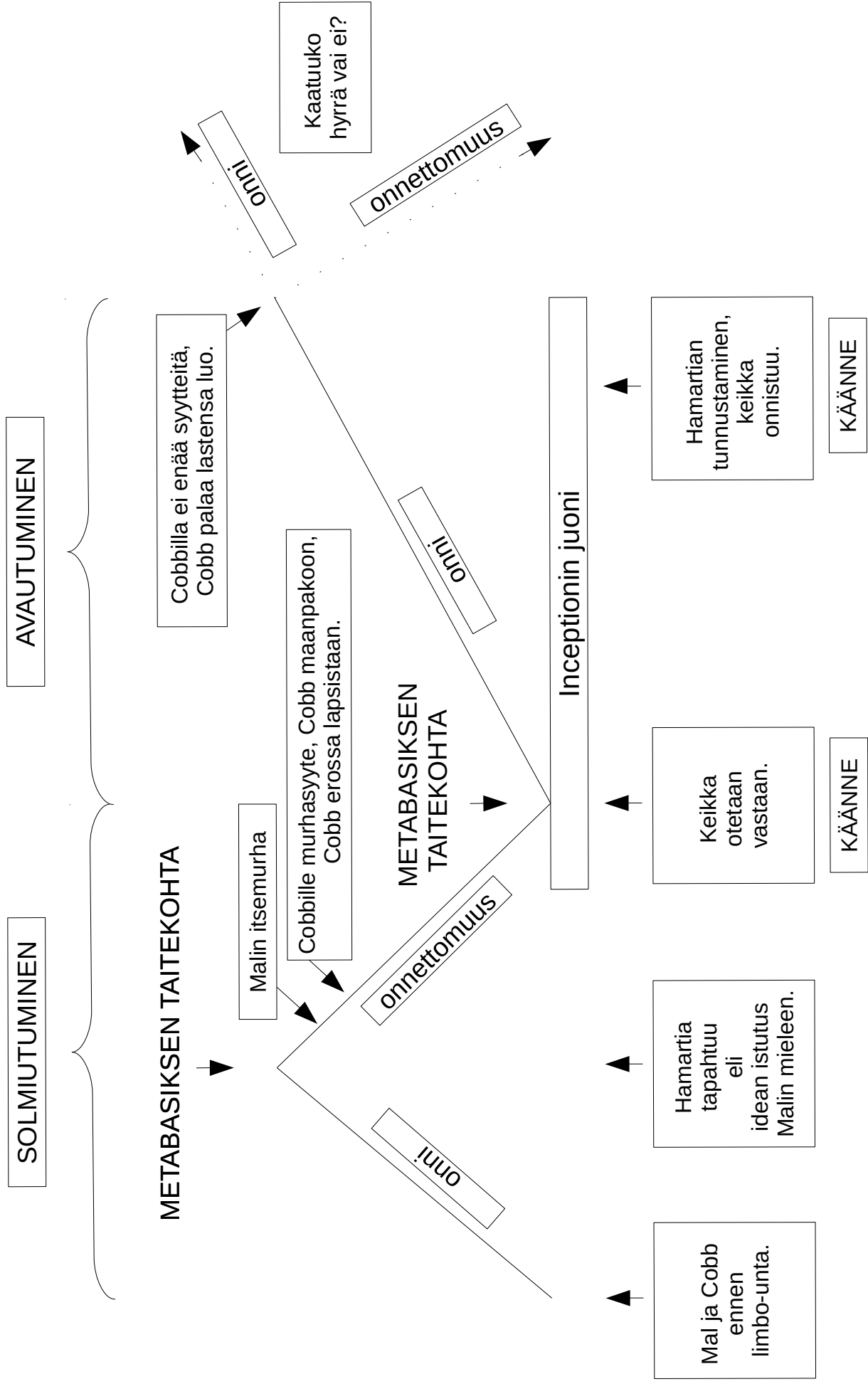
*The Truman Show* (1998). Ohjaus: Peter Weir. Käsikirjoitus: Andrew Niccol. Tuotanto: Paramount Pictures. Scott Rudin Productions. Kesto: 103 min.

*Vanilla sky* (2001). Ohjaus: Cameron Crowe. Käsikirjoitus: Cameron Crowe. Alkuperäinen käsikirjoitus espanjankieliseen elokuvaan *Abre los ojos* (1997): Alejandro Amenábar ja Mateo Gil. Tuotanto: Paramount Pictures. Cruise/Wagner Productions. Vinyl Films. Sogecine. Summit Entertainment. Artisan Entertainment. Kesto: 136 min.

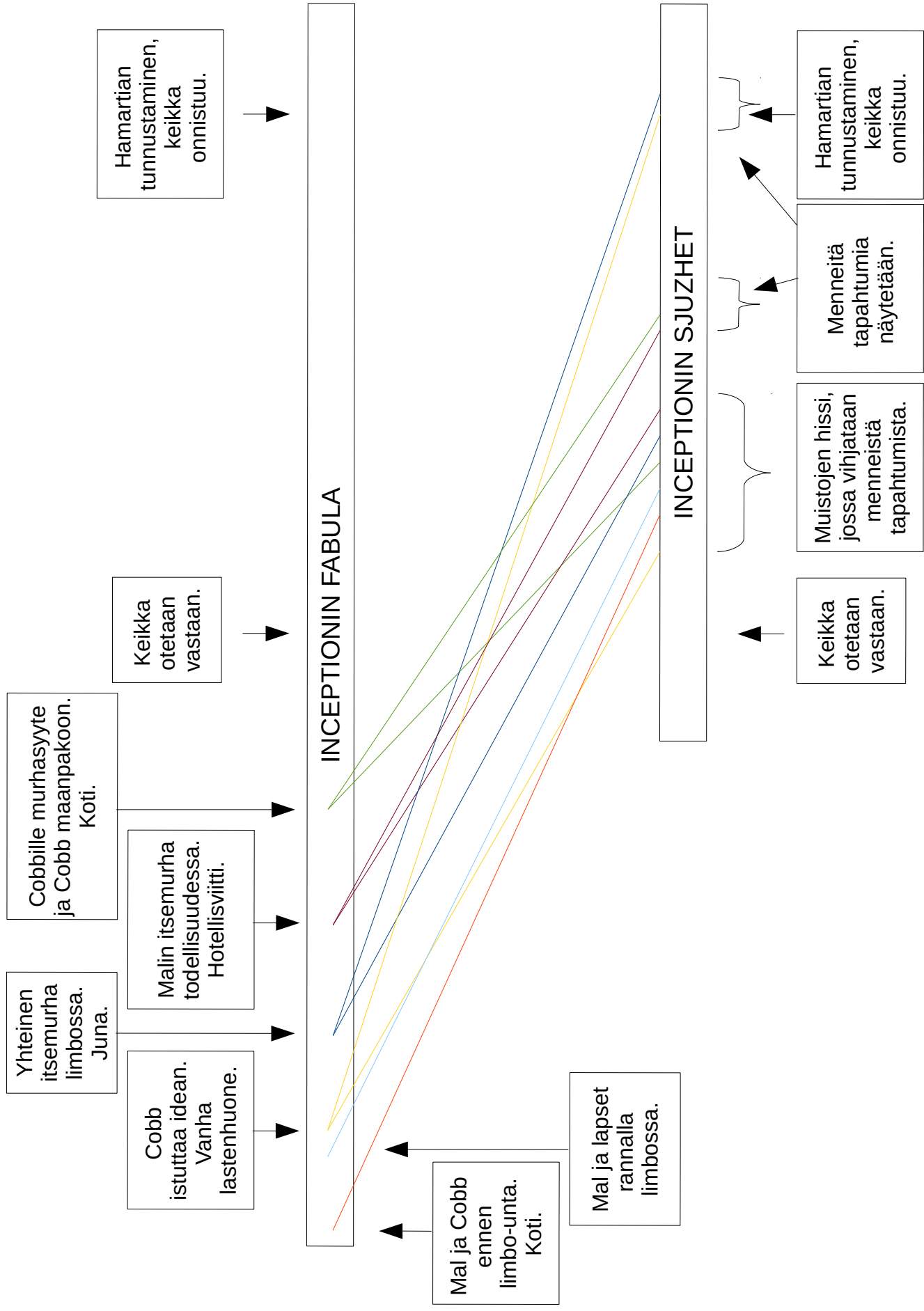
*8½* (1963). Ohjaus: Federico Fellini. Käsikirjoitus: Federico Fellini, Ennio Flaiano, Tullio Pinelli & Brunello Rondi. Tuotanto: Cineriz. Francinex. Kesto: 138 min.



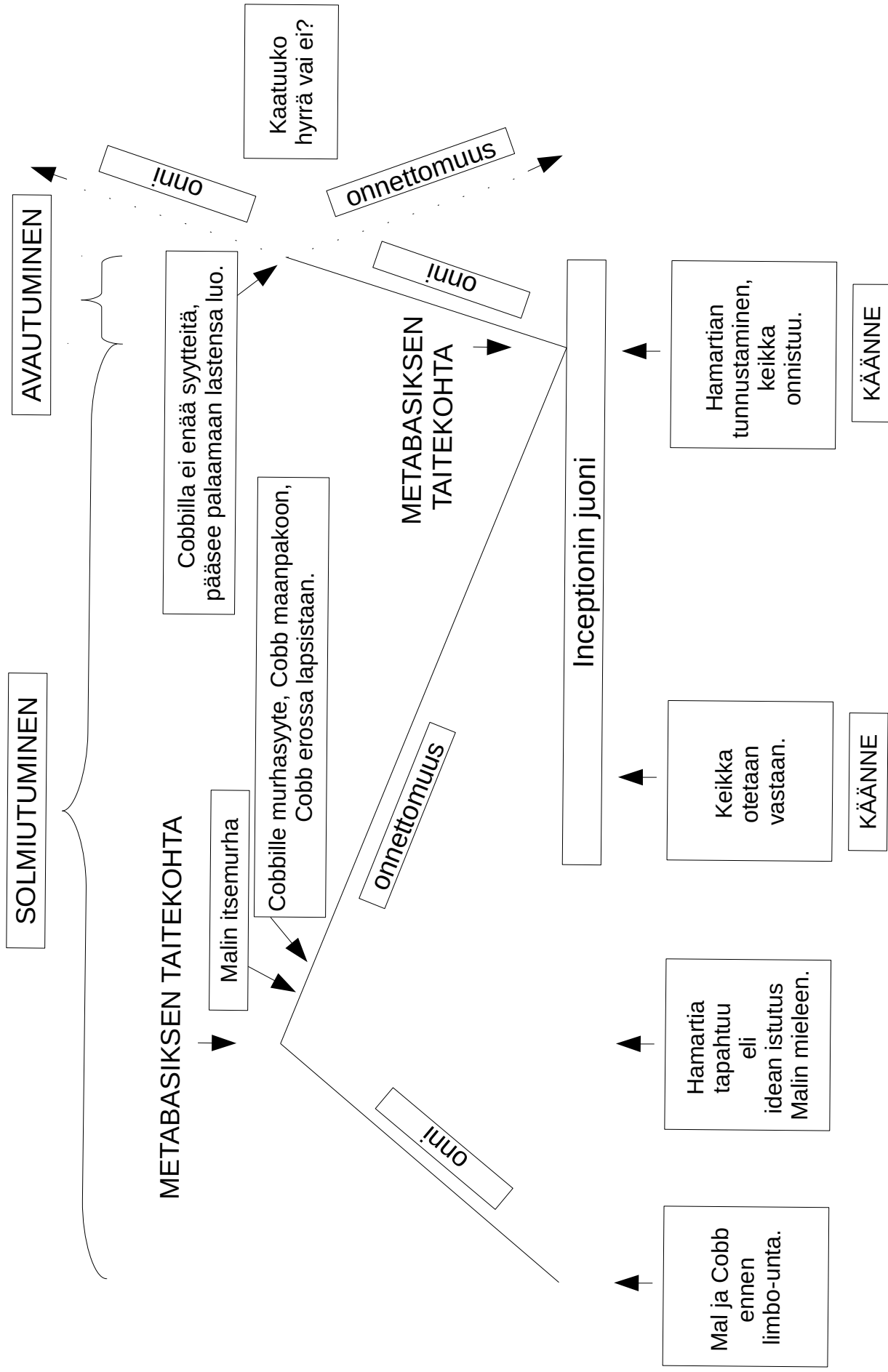
Liite 2, Kaavio solmiutumisen ja avautumisen kolmesta vaihtoehdosta tragediatekstissä Aristoteleen Runousopin mukaan. Kerttu Liukkala, mediatieteen pro gradu -tutkielma, Lapin yliopisto 2017.



Liite 3, Kaavio metabasiksen taitekohdan ensimmäisestä vaihtoehdosta Inceptionin juonessa eli solmiutumisen ja avautumisen taitekohdan ensimmäinen vaihtoehto. Maanpako-tarina. Kerttu Liukkala, mediatieteen pro gradu -tutkielma, Lapin yliopisto 2017.



Liite 4, Kaavio Inceptionin fabulasta ja sjuzhetista, Kerttu Liukkala, mediatieteen pro gradu -tutkielma, Lapin yliopisto 2017.



Lite 5, Kaavio metabasiksen taitekohdan toisesta vaihtoehdosta Inceptionin juonessa eli solmiutumisen ja avautumisen taitekohdan toinen vaihtoehto. Syyllisyys-tarina. Kerttu Liukkala, mediatieteen pro gradu -tutkielma, Lapin yliopisto 2017.

