



Osaamista
ja oivallusta
tulevaisuuden
tekemiseen

Elina Lavikainen

Nuorten kokemukset fiktiivisen sarjan konseptiksi

Henkilöhaastattelut nuortensarjakonseptin lähtökohtana
ja arkkityypit konseptin kehittelyn tukena

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Medianomi

Elokuva ja televisio

Opinnäytetyö

9.4.2021

Tekijä Otsikko	Elina Lavikainen Nuorten kokemukset fiktiivisen sarjan konseptiksi
Sivumäärä Aika	35 sivua + 3 liitettä 9.4.2021
Tutkinto	Medianomi
Tutkinto-ohjelma	Elokuva ja televisio
Suuntautumisvaihtoehto	Käsikirjoitus
Ohjaaja	Käsikirjoittamisen lehtori Timo Lehti
<p>Tässä opinnäytetyössä tarkasteltiin haastattelujen käyttöä fiktiivisen nuortensarjakonseptin ja sen henkilöhaahmojen lähtökohtana. Ensimmäinen tutkimuskysymys kysyy: <i>Ovatko henkilöhaastattelut toimiva lähtökohta fiktiivisen sarjakonseptin rakentamiselle ja fiktiivisten henkilöhaahmojen luomiselle?</i> Lisäksi tutkimuksessa haluttiin löytää vastaukset seuraaviin kysymyksiin: <i>Onko käsikirjoitusoppaissa esitellyistä arkkityypeistä apua sarjakonseptin henkilöhaahmojen luomisessa?</i> ja <i>Ilmeneekö henkilöhaastatteluissa käsikirjoitusoppaissa esitellyjä arkkityyppejä?</i> Aihetta haluttiin tutkia, koska tällä hetkellä kirjoitetaan ennen näkemättömän paljon fiktiivisiä sarjoja, mutta sarjan kirjoittajalla ei ole välttämättä ajankohtaista tai omakohtaista kokemusta sarjan aiheista tai teemoista. Vaikka haastatteluja käytetään jonkin verran kirjoittamisen lähtökohtana tai tukena, aihetta ei ole aiemmin liiemmin tutkittu.</p> <p>Opinnäytetyöhön kuuluu myös tutkimusosaan nivoutuva teososa: fiktiivisen nuortensarjan konsepti. Teososa on julistettu salaiseksi, mutta sen keskeiset osat käsitellään tässä tutkimusosassa. Tutkimuksen keskeisimpänä tutkimusmenetelmänä käytettiin teemahaastattelua. Haastattelumateriaalista rakentuvien henkilökuviin ja arkkityyppien piirteitä vertailtiin keskenään yhteisten piirteiden löytämiseksi. Haastattelumateriaalin pohjalta ideoitiin myös nuortensarjakonsepti. Konseptin henkilöhaahmojen kehittelyn tukena käytettiin käsikirjoitusoppaiden arkkityyppejä ja myöhemmin arvioitiin, oliko niiden käytöstä hyötyä.</p> <p>Tutkimuksen perusteella todetaan, että henkilöhaastattelut voivat olla mainio sarjakonseptin ja henkilöhaahmojen ideoinnin lähtökohta. On tärkeää kuitenkin nähdä haastattelut ainoastaan sarjaideoinnin lähtökohtana. Niihin ei ole syytä takertua liikaa. Tutkimuksen tuloksista ilmenee myös, että arkkityypeistä voi olla apua henkilöhaahmojen kehittämisessä etenkin kehittelyn myöhemmissä vaiheissa. Lisäksi tuloksissa todetaan, että haastatteluissa rakentuvissa henkilökuviin ilmeni joidenkin arkkityyppien piirteitä. Joidenkin arkkityyppien piirteitä ei kuitenkaan havaittu lainkaan.</p> <p>Tutkimuksen tulosten perusteella voidaan todeta, että kirjoittajan kannattaa hyödyntää kirjoittessaan omien kokemustensa lisäksi muiden kokemuksia. Kirjoittajan on myös hyvä lisätä työkalupakkiinsa erilaisia kirjoittamista tukevia teorioita.</p>	
Avainsanat	Käsikirjoittaminen, arkkityypit, henkilöhaahmo, nuortensarja, teemahaastattelu

Author Title	Elina Lavikainen Youth's Experiences as a Basis for a Fictional Youth Series Concept
Number of Pages Date	35 pages + 3 appendices 9 April 2021
Degree	Bachelor of Culture and Arts
Degree Programme	Film and television
Specialisation option	Screenwriting
Instructor	Timo Lehti, Senior Lecturer in Screenwriting
<p>This thesis examines the use of interviews as a basis for a concept of the youth series and its characters. The first research question asks: <i>Are interviews a functional basis for constructing a fictional series concept and its characters?</i> In addition, answers are sought to the following questions: <i>Can any or some features of the archetypes presented in scriptwriting manuals be recognized in the profiles of the interviews?</i> and <i>Can archetypes presented in scriptwriting manuals be utilized in the character creation process for a series concept?</i> An interest in studying the topic arose because an unprecedented amount of fictional series are written at the moment, but using interviews as a basis for a series is not really studied.</p> <p>There is also an artistic part of the final project: a fictional youth series concept. The artistic part is pronounced secret, but central components of it are covered in this study part. A central research method of the study was theme interview. The archetypes in scriptwriting manuals and the profiles built in the interviews were compared to find common features. Interview material was also used as a basis for the youth series concept. The archetypes in scriptwriting manuals were used as a support for the character developing and, finally, the benefit of using the archetypes was analyzed.</p> <p>Based on the study, interviews may be a great basis for composing a concept for a series and its characters. Nevertheless, it is important to see interviews only as a basis. Furthermore, it was discovered that the archetypes may support the development of the characters. Also, based on the study, features of some archetypes surfaced in the profiles of the interviews.</p> <p>Based on the findings, writer is recommended both to make use of other peoples' experiences in addition to her own, and also to add writing supportive theories to her toolbox.</p>	
Keywords	Screenwriting, archetypes, character, youth series, theme interview

SISÄLLYSLUETTELO

1 Johdanto	1
2 Fiktiivisen henkilöhahmon kehittäminen	2
2.1 Henkilöhahmon luomisen periaatteita	2
2.1.1 Taustatarina	2
2.1.2 Sisäinen konflikti ja muutos	3
2.1.3 Tahdonsuunta: want ja need	4
2.1.4 Ulkoiset piirteet, nimi ja johtoaiheet	5
2.1.5 Henkilö esiin toiminnan kautta	6
2.2 Haastattelu fiktiivisten sarjojen taustatutkimuksena	8
3 Arkkityypit	8
3.2 Arkkityypit hahmojen luomisen tukena	8
3.2 Keskeiset arkkityypit	10
3.2.2 Sankari	10
3.2.2 Varjo	12
3.2.3 Mentori	14
3.2.4 Portinvartija	16
3.2.5 Sanansaattaja	17
3.2.6 Muodonmuuttaja	18
3.2.7 Kujeilija	19
4 Tutkimusasetelma	20
5 Tutkimuksen toteuttaminen	20
5.1 Tutkimusjoukko	20
5.2 Teemahaastattelu	20
5.3 Haastattelujen toteutus ja haastattelumateriaalin käsittely	21
5.4 Eettisyys ja luottamuksellisuus	22
5.5 Luotettavuus	22
6 Tulokset	23
6.1 Sarjakonseptin kehittäminen haastattelupohjaisesti	23
6.2 Arkkityypit henkilöhahmojen kehittelyn tukena	25

6.3 Nuorten elämäntarinat ja arkkityypit	27
6.3.1 Sankarin piirteitä	28
6.3.2 Varjon piirteitä	29
6.3.3 Mentorin piirteitä	30
6.3.4 Portinvartijan piirteitä	31
6.3.5 Kujeilijan piirteitä	32
7 Pohdinta	33
8 Lähteet	36

Liitteet

Liite 1. Teemahaastattelun teemat

Liite 2. Tutkimuslupa

Liite 3. Lupa osallistua tutkimushaastatteluun

1 Johdanto

Tällä hetkellä kirjoitetaan ja kuvataan ennätysellisen paljon fiktiivisiä sarjoja, ja sarjojen tekijät pääsevät kehittämään hyvin erilaisiin aihepiireihin liittyviä tarinoita. Usein käsikirjoittajien henkilökohtainen ote tai näkemys sarjan aihepiiristä tekee hyvää tarinalle ja muun muassa sen uskottavuudelle. Kuitenkaan aina tekijöillä ei ole omakohtaista tai tuoretta kokemusta tarinan aihepiiristä. Tämän takia on tärkeää, että käsikirjoittajat voivat tarvittaessa haastatella niin sanottuja kokemusasiantuntijoita ja päästä siten lähemmäs tarinan aihetta tai teemaa. Esimerkiksi nuortensarjoja kehiteltäessä haastattelut, joissa nuoret kertovat kokemuksistaan, tunteistaan ja näkemyksistään, voivat olla merkittävänä sytykkeinä tarinan maailmaan, tapahtumiin ja erityisesti henkilöihin. Onhan totuus vielä usein tarua ihmeellisempää.

Haastatteluja käytetään jonkin verran sarjojen rakentamisen pohjana. Esimerkiksi nuorille suunnatun psykiatrisen sairaalan suljetulle osastolle sijoittuneen Sekasin-sarjan (2016) taustatyöhön kuului mielenterveyspotilaiden haastatteluja. Haastattelujen käyttämisestä sarjan taustoituksessa ei ole kuitenkaan tehty tutkimuksia ainakaan Suomessa. Tässä tutkimuksessa pyrin selvittämään, miten nuorten elämäkokemuksista onnistuu rakentaa pohja fiktiiviselle sarjalle. Haastattelun muutamaa nuorta liittyen heidän kokemuksiinsa ja ajatuksiinsa ja hyödynnän haastattelumateriaalia tutkimukseen liittyvän teoksen eli fiktiivisen nuortensarjan konseptin kehittämisessä. Sen lisäksi, että tutkin, ovatko haastattelut toimiva lähtökohta fiktiivisen nuortensarjan rakentamiselle, selvitän, tukevatko käsikirjoitusoppaiden arkkityypit fiktiivisten henkilöhahmojen kehittelyä. Vertailen myös haastatteluissa rakentuneiden nuorten henkilökuvien ja käsikirjoitusoppaissa esiteltyjen arkkityyppien välisiä yhteneväisyyksiä.

Tästä tutkimuksesta saatu tieto haastattelujen ja arkkityyppien käytöstä sarjan rakentamisessa voi hyödyttää fiktiivisen sarjan tekijöitä, esimerkiksi käsikirjoittajia ja tuottajia. Mahdollisesti tutkimus lisää myös intoa käyttää haastatteluja fiktiivisen sarjan taustatyössä. Siten yhä useamman ihmisen ääni voisi tulla sarjojen kautta kuuluviin.

2 Fiktiivisen henkilöhahmon kehittäminen

2.1 Fiktiivisen henkilöhahmon luomisen periaatteita

Kaikki hyvä draama on henkilöhahmovetoista. Yorke (2015) jopa sanoo, että henkilö ja tarina ovat sama asia. Ilman uskottavia, eläväisiä ja empatiaa herättäviä henkilöitä draama ei yksinkertaisesti toimi. (Yorke 2015, 124, 139.) Myös Vacklinin (2015) mukaan elokuvan, uskaltaudun liittämään saman ajatuksen myös sarjoihin, unohtumattomuus ei rakennu hyvästä tarinasta tai taitavasti rakennetusta juonesta, vaan syvällisistä henkilö- hahmoista (Vacklin 2015, 49). Cowgillin (1997) mukaan henkilö- hahmoa luotaessa on hyvä selvittää henkilöön liittyvät ne asiat, jotka yleensäkin kiinnostavat ihmisissä. Henki- lö, joihin katsoja pystyy samastumaan ja jotka kiehtovat häntä niin paljon, että hän ha- luu tietää heistä lisää, imaisevat mukaan tarinaan. (Cowgill 1997, 35, 63.) Katselles- saan hyvin rakennettujen hahmojen toimintaa katsoja voi myös ymmärtää itseään ja lä- heisiään paremmin (Vacklin 2015, 49). Todentuntuisten henkilö- hahmojen luominen on kuitenkin yksi käsikirjoittajan haastavimmista tehtävistä (Cowgill 1997, 34).

Päähenkilön tulee olla tunnistettava hahmo, johon katsoja pystyy helposti samastumaan ja joka pystyy kantamaan sarjan tarinaa ja teemaa (Cowgill 1997, 56; Snyder 2005, 49; Vacklin 2015, 49). Kun puhutaan katsojan samastumisesta henkilö- hahmoon, on keski- össä tunne. Kun katsoja näkee henkilön tuntevan samoin kuin itse tuntisi samankaltai- sessa tilanteessa, samastuu hän helposti henkilöön. Jos henkilön toiminta ei herätä kat- sojaa tunnetasolla, ei henkilö taikka tarina tunnu todelliselta. Henkilö- hahmoon samastu- mista edesauttaa myös se, jos katsoja jakaa hahmon mielipiteet (Cowgill 1997, 35-36, 49). Päähenkilön tulee myös miellyttää katsojia. Hänen ei tarvitse olla ulkoisesti hyvän- näköinen, mutta hänellä tulee olla ihailtavia tai viihdyttäviä ominaisuuksia. Hahmolla voi olla tietysti myös erilaisia vikoja tai heikkouksia, kunhan on edes joitakin hyviä puolia. Kun protagonistia herättää mielenkiintoa, haluaa katsoja seurata tarinan kulkua. (Cowgill 1997, 58-59.)

2.2 Taustatarina

Kun kirjoittaja kehittää henkilö- hahmoa, tulee hänen määrittää laajasti henkilöön liittyviä taustatekijöitä ja taustatarinaa. Taustatarinalla viitataan menneisyyden tapahtumiin, jotka ovat vahvasti yhteydessä kerrottuun tarinaan. (Cowgill 1997, 45, 47.) Katsoja ei

näe taustatarinaa suoraan, mutta se vaikuttaa henkilöön ja tämän toimintaan sarjan nykyhetkessä. Taustatarinasta voi tihkua olennaista tietoa katsojalle sopivassa kohdin. (Vacklin 2015, 24-25.) Kirjoittajan pitää olla kuitenkin tarkkana siinä, ettei hän yliselitä henkilöä tai hänen taustaansa. Katsojan pitää antaa oivaltaa asioita itse. Mitä vähemmän katsoja tietää henkilöahmosta, sitä helpompaa hänelle on samastua henkilöön. (Yorke 2015, 147-148.) Mitä enemmän katsojaa saa taas itse päätellä ja tulkita, sitä mielenkiintoisempaa se hänelle on (Vacklin 2015, 27-28). Vaikka kaikki taustaan liittyvä tieto ei tule esille itse tarinassa, on kirjoittajan hyvä se tiedostaa. Kun kirjoittaja on selvillä henkilöön liittyvistä taustatekijöistä, ymmärtää hän henkilöä ja sen kautta myös tarinaa paremmin. (Cowgill 1997, 45, 47-48.)

Johanna Sinisalon mukaan jokaisella henkilöahmolla on oltava jokin haava tai trauma menneisyydessään. Muuten hän ei ole yhtenäinen. Trauma voi olla jokin yksittäinen traumattainen kokemus tai pitempiaikainen kertautuva tila, kuten asunnottomuus, tuhoava ympäristö tai kiusaava perhe. Trauma tekee henkilöstä mielenkiintoisemman, koska se saa ihmisen toimimaan ja vahvistaa sisäistä stressiä. (Vacklin 2015, 26-27.) Selviytyäkseen traumasta ja pitääkseen piilossa omat vikansa tai haasteensa henkilö kehittää defenssimekanismin, joka toimii tiettyyn pisteeseen asti, mutta voi aiheuttaa isoja ongelmia pitkäaikaisesti käytettynä. Hän voi esimerkiksi älyllistää, tukahduttaa, projektoida eli sijoittaa toiseen ihmiseen tai kieltää omat ongelmansa. Lisäksi henkilö voi esimerkiksi regressoitua. Vaikka eri henkilöahmoilla olisi sama vika tai trauma, he näyttäytyvät erilaisina, koska he käsittelevät traumaansa eri tavoin. Arkkityyppi toimii mallina sille, miten he ratkaisevat ongelmansa. (Yorke 2015, 142-143, 145.) Taustatarinaa rakentaessa on tärkeää pohtia myös, mikä on henkilön suurin pelko. Pelon avulla henkilön saa aina toimimaan. (Vacklin 2015, 27.)

2.2.1 Sisäinen konflikti ja muutos

Kaikilla hyvillä fiktiivisillä hahmoilla on sisäinen konflikti. Henkilöt ovat ikään kuin sodassa itsensä kanssa. (Yorke 2015, 127-128.) Ilman henkilön sisäistä ja ulkoista konfliktiä ei olisi tarinaa. Konflikti myös näyttää, miksi henkilön olisi muututtava. (Vacklin 2015, 39.) Kun henkilöahmolla on ristiriita sen välillä, kuka hän haluaisi olla ja kuka hän todellisuudessa on, tuntuu henkilö myös todelliselta ja mielenkiintoiselta. Sisäisen konfliktin tulee olla henkilössä jo heti tarinan alussa, vaikka se ei olisi erityisen näkyvästi esillä. (Yorke 2015, 129, 137.) Siitä huolimatta, että hahmon on hyvä olla ristiriitainen, pitää hänen

käytöksensä silti olla loogista (Vacklin 2015, 50). Katsojalle on hyvä näyttää myös henkilön tunteiden kehityskaari, jolloin hän ymmärtää paremmin hahmoa ja tämän toiminnan motiiveja (Cowgill 1997, 37).

Sen näyttäminen, miten henkilöahmo muuttuu tai muuttaa mielenlaatuaan, kun huomaa, ettei hänen normaali käyttäytymismallinsa toimi, on draaman ydintehtävä (Cowgill 1997, 53). Tullakseen kokonaiseksi päähenkilö käy läpi matkan, jolla oppii erilaisia asioita ja lopuksi kykenee integroimaan ja tasapainottamaan vastakkaiset voimat (Yorke 2015, 132). Muutos ei tapahdu välttämättä täysin vastakkaiseen suuntaan, vaan jokin tunne voi esimerkiksi vain kasvaa tai pienentyä (Vacklin 2015, 42). Sarjoissa henkilöt eivät välttämättä muutu kovin paljon, mutta jotain muutosta olisi aina hyvä tapahtua, etenkin jos ei ole kyse komediasarjoista (Cowgill 1997, 39). Vaikka päähenkilö ei itse muuttuisi, voi hän auttaa muita henkilöitä muuttumaan (Vacklin 2015, 44).

2.2.2 Tahdonsuunta: want ja need

Toimivassa draamassa päähenkilön tulee olla aktiivinen. Hänellä tulee aina olla jokin päämäärä eli tahdonsuunta. (Cowgill 1997, 38; Vacklin 2015, 38.) Henkilön päämäärän pitää olla yksinkertainen (ei tarkoita vähäpätöistä), selkeä ja tarkka. Se ei saa siis olla liian ylimalkainen, kuten esimerkiksi ”haluan elää parempaa elämää”. (Vacklin 2015, 39; Snyder 2005, 54.) Tahdonsuunta kannattaa olla jotenkin kytkettynä ihmisen perustarpeisiin, kuten nälkään, suojaan, seksiin, selviytymiseen tai kuoleman pelkoon, sillä ne kiinnostavat katsojia. Päähenkilöllä tulee olla myös panoksia pelissä tavoitteensa saavuttamisessa. (Snyder 2005, 54-55.) Tahdonsuunnan voi jakaa haluun ja tarpeeseen, joista käytetään useimmiten myös suomalaisessa käsikirjoitussanastossa termejä *want* ja *need*.

Want kuvaa sitä, mitä ihminen konkreettisesti ja tietoisesti haluaa. Se liittyy useimmiten pääjuoneen ja muodostaa henkilöahmon matkan. (Vacklin 2015, 39.) Want tuo tarinaan toimintaa ja antaa juonelle suunnan (Cowgill 1997, 39, 43). Se on ikään kuin toive, jonka saavuttamisen kautta henkilö kuvittelee rauhoittavansa sisäisen taistelunsa ja tulevaisuutensa kokonaiseksi (Yorke 2015, 142). Wantin on hyvä olla jotain samaistuttavaa ja erityistä, jolloin siitä tulee entistä vahvempi (Cowgill 1997, 62). Wantiin liittyy myös *why*, joka kertoo henkilön tietoisesta motiivista: miksi hän tavoittelee sitä, mitä tavoittelee (Cowgill 1997, 39, 43). Aiemmin kuvatun lisäksi wantin voi nähdä henkilön haluna saada jotain, jonka avulla hän voi näyttäytyä tietynlaisena muille. Henkilöt pyrkivät aina luomaan julkisivuja

peittääkseen sisäisiä taisteluita ja asioita, joita he pelkäävät. Arkkityyppisesti rakennetussa tarinassa kuitenkin ominaisuudet, joita henkilö itse ajattelee hyödyttömiksi, heikkouksiksi tai pelottaviksi, näyttäytyvätkin tarinassa itse asiassa pelastuksena. Toisaalta taas piirteet, joiden avulla henkilö pyrkii saavuttamaan tavoitteensa, ovat niitä, jotka estävät tavoitteen saavuttamisen. (Yorke 2015, 135-136, 139-142.)

Need kuvaa sitä, mitä henkilöahmo oppii matkansa aikana (Vacklin 2015, 39). Mitä henkilön pitäisi hyväksyä tai käsitellä, jotta hän voisi tulla ehjemmäksi ja saavuttaa sisäisen rauhan? Need voi olla tiedostamaton toive, joka on usein myös ihmisen toiminnan todellinen motivaattori. (Cowgill 1997, 39, 43, 62.) Need liittyy usein sivujuoneen ja muodostaa henkilöahmon kaaren. Vacklin (2015) sanoo juonen eli hahmon ulkoisen ongelman olevan sitä varten olemassa, että se pakottaa henkilön kohtaamaan sisäisen ongelmansa. Emotionaalinen konflikti henkilöahmon sisällä onkin aina yhteydessä tarinassa selkeästi nähtävään ulkoiseen konfliktiin. (Vacklin 2015, 39.) Henkilöllä on usein vaikeuksia saavuttaa need, ja se saa henkilön käyttäytymään välillä epäloogisesti, tavalla, jota hän ei itsekään ymmärrä (Cowgill 1997, 39, 43).

Yleensä päähenkilön want liikuttaa tarinaa eteenpäin, mutta jos näin ei ole, tulee needin tehdä se (Cowgill 1997, 41). Need tulee näkyväksi jo *inciting incidentissä*. Tarinan edetessä se alkaa korvaamaan wantia ja luonteenpiirteet, jotka auttavat henkilöä pitämään yllä julkista ulkokuorta, alkavat muuttumaan. Tarinan loppua kohden henkilön tulee oppia integroimaan uusi muuttunut minä vanhan minän kanssa: ottaa hyvät puolet vanhasta ja uudesta minästä sekä yhdistää ne. Lopussa kaksi puolta on tuotu tasapainoon. Julkisivu saa entistä vähemmän merkitystä, ja henkilön niin sanotut viat saavat enemmän merkitystä. (Yorke 2015, 137.) Päähenkilön wantin ja needin löytäminen voi olla välillä kirjoittajalle yllättävänkin haastavaa. Etenkin need voi olla hankalasti havaittavissa, mutta sen löydyttyä tarinaan tulee yleensä lisää syvyyttä. (Cowgill 1997, 43.)

2.2.3 Ulkoiset piirteet, nimi ja johtoaiheet

Myös henkilön ulkoinen olemus, kuten sukupuoli, ikä tai itsestä huolehtiminen, on osa henkilöahmon määrittelyä (Cowgill 1997, 45). Ulkonäöllään ja ulkoisilla piirteillään henkilö paljastaa itseään; siinä voi näkyä myös henkilön sisin. Esimerkiksi vanhoissa elokuvissa rikolliset olivat usein luihun näköisiä ja vankilassa olleelle pitkät hiukset taas tarkoittavat vapautta. Yksityiskohdat tekevät henkilöstä myös elävän ja uskottavan. Vacklin (2015) kertoo Konstantin Stanislavskin sanoneen, että taide ei ole koskaan yleistä vaan

rakentuu aina yksityiskohtaisen kautta. Vacklin puhuu myös henkilön koodaamisesta eli merkkäamisestä esimerkiksi vaatteilla, väreillä, äänillä tai tietynlaisella käytöksellä. Vaatteet voivat kertoa esimerkiksi henkilöahmon tulotasosta, yhteiskuntaluokasta, uskonnosta, muotitietoisuudesta tai etnisyydestä. Henkilön määrittelyssä voidaan käyttää myös värikoodausta. Samaan väriin sonnustautuminen voi välittää yhteyttä tai samankaltaisuutta henkilöiden ja esineiden välillä. (Vacklin 2015, 17.) Henkilöhahmoa rakennettaessa olennaista on myös ristiriita henkilön sisäisen ja ulkoisen olemuksen välillä. Ensisilmäyksellä henkilöstä voi saada aivan eri kuvan kuin mitä hän todellisuudessa on tai mitä hän sisällään tuntee. (Yorke 2015, 133)

Myös henkilöahmon nimi on tärkeä osa persoonaa. Se edustaa kaikkea sitä, mitä henkilöahmo on. Nimessä on yleensä merkityksiä, jotka eivät välttämättä avaudu heti ensikuulemalla. Nimellä voidaan esimerkiksi viitata johonkin tiettyyn asiaan. Etenkin ei-kan-tasuomalaisissa nimissä voidaan käyttää hyödyksi nimen äänneasua, joka voi erota kirjoitusasusta. Nimeä on hyvä miettiä myös genren kannalta. Komediasa nimenä voi käyttää jotain hassulta kuulostavaa nimeä, mutta draamassa nimen tulee olla vakuuttavampi. Joitain henkilöahmoja saatetaan kutsua vain sukunimillä, mikä voi kertoa esimerkiksi tapahtumapaikan muodollisuudesta tai siitä, ettei henkilö halua päästää ihmisiä liian lähelle. Sukunimi voi kuitenkin kertoa ihmisen taustasta ja suvun juurista hyvinkin paljon. (Vacklin 2015, 20-23.)

Henkilöön voi liittää myös jonkin äänen tai musiikin, jota voidaan kutsua johtoaiheeksi. Jokin musiikillinen teema voi esimerkiksi toistua aina tietyn henkilön ilmestyessä kuviin tai tietyn tapahtuman alkaessa. Henkilöä voi kuvata myös ympäristön metaforien kautta. Jokin ympäristössä oleva esine tai asia voi kuvastaa esimerkiksi henkilön sisäistä tilaa. Esine ei toki aina kerro henkilön sisäisestä tilasta, vaan esimerkiksi valokuva kodista voi kertoa kaipauksesta tai tuoda henkilölle rauhaa. Kuitenkin kaikista vahvimmin henkilöä kuvaa toiminta. Se, miten henkilö käyttäytyy erilaisissa tilanteissa, vetäytyykö hän, poistuuko paikalta vai meneekö haasteita kohti, kertoo henkilöstä ehkä eniten. (Vacklin 2015, 18-19.)

2.2.4 Henkilö esiin toiminnan kautta

Taustatarinan ja ulkoisten piirteiden lisäksi henkilöä määrittävät vahvasti muun muassa sosiaaliset seikat, kuten koulutus, ammatti, uskonto, kansallisuus ja poliittiset suuntau-

tumiset. Lisäksi psykologisiin seikkoihin liittyvät asiat, kuten temperamentti, kiinnostuksen kohteet ja luonne, kertovat henkilöstä. (Cowgill 1997, 45.) Jokaisella fiktiivisellä henkilöhahmolla on myös jokin asenne, näkökulma, maailmaa kohtaan (Cowgill 1997, 48). Henkilön tapa katsoa ja kokea maailmaa kertoo hänestä paljon. Mitä kapeampi katsontakanta on, sitä vahvempaa draamaa syntyy. (Vacklin 2015, 31.) Jottei henkilö olisi stereotyyppinen, pelkästään esimerkiksi kyyninen, tulee hahmolle lisätä myös jokin perusasenteesta eroava vastakkainen puoli. Asenteiden taustalla on myös uskomuksia ja arvoja, jotka paljastuvat asioihin suhtautumisen ja toiminnan kautta. Arvot ovat keskeisiä henkilöhahmon määrittelijöitä, koska ne kertovat, minkä asioiden vuoksi henkilö on valmis taistelemaan. Myös henkilön mielipiteet ihmisistä tai tapahtumista auttavat katsojaa määrittelemään henkilöhahmoa. (Cowgill 1997, 49.) Tällaisten henkilöä määrittävien seikkojen ei pidä olla vain irrallisia ilmaan heitettyjä yksityiskohtia, vaan niiden tulee selittää vahvasti wantia ja neediä (Cowgill 1997, 45-46).

Kaikki keskeiset asiat, jotka tarvitaan henkilöhahmon ymmärtämiseen, tulee Cowgillin (1997) mukaan muuttaa toiminnaksi, eikä esimerkiksi selittää dialogissa. Itse asiassa dialogissa henkilöä voidaan kuvata täysin totuuden vastaisesti, mikä voi olla myös tekijöiden tarkoitus, mutta vasta henkilön toiminta kertoo todellisuuden. Henkilöä kuvaavat parhaiten nimenomaan hänen tekemänsä päätökset eli se, mihin hän sitoutuu. (Cowgill 1997, 50-51.) Etenkin stressaavissa tilanteissa tapahtuva toiminta ja niissä tehdyt päätökset paljastavat aina henkilöstä lisää (Yorke 2015, 125). Mitä isomman haasteen henkilö kohtaa ja mitä vaikeamman valinnan hän joutuu tekemään, sitä selvemmin näemme hänen todellisen luonteensa (Cowgill 1997, 54).

On tärkeää myös pohtia, miten henkilö esitellään katsojille (Vacklin 2015, 28). Henkilö voidaan esimerkiksi esitellä ratkaisemassa jotain tunnistettavaa dilemmaa, jossa on vaihtoehtoina vain huonoja ratkaisuja. Valintatilanteessa tapahtuva toiminta ja siitä nouseva reaktio kuvaa melko paljon henkilöhahmon sisäistä maailmaa. (Vacklin 2015, 36.) Tarinan alussa ja lopussa tapahtuvat päätökset ja valinnat ovat myös kaikista merkittävimpiä ja paljastavat henkilöstä eniten. Tarinan alussa henkilö päättää, mitä hän haluaa, ja lähtee suuntaamaan sitä kohti. Lopussa hän joutuu useimmiten tekemään päätöksen tavoitteestaan uudelleen. (Cowgill 1997, 56.)

2.3 Haastattelu fiktiivisten sarjojen taustatutkimuksena

Fiktiivisten sarjojen kehittämisessä käytetään haastatteluja taustatutkimuksena vaihtelevissa määrin. Haastatteluja käytetään usein muun muassa silloin, jos käsikirjoittaja tarvitsee tietoa jostain tietystä aihepiiristä. Lisäksi haastattelujen avulla voidaan saada suoria ideoita sarjan kulkuun ja tapahtumiin. Esimerkiksi Sekasin-sarjan ensimmäinen tuotantokausi perustuu nuorten mielenterveyskuntoutujien haastatteluihin ja kertomuksiin. Haastatteluissa esiintyneitä asioita ja kertomuksia toki muokattiin dramaturgian ja tietosuojavaatimusten mukaan. (Römpötti 2016; STT 2019.) Haastateltavien kertomukset todellisen elämän tapahtumista voivat lisätä käsikirjoittajien varmuutta luoda erilaisia absurdejakin tapahtumaketjuja sarjaan. Sekasin-sarjan käsikirjoittaja Jani Pösö sanoo City-lehden (2016) haastattelussa: ”Käsikirjoitus perustuu osittain oikeisiin tarinoihin, mutta hahmot ovat fiktiivisiä. Iso osa mustasta huumorista syntyy siitä, että totuus on paikoin uskomatonta.”

Myös norjalaisen hittisarjan Skamin taustalla on kasvokkain tai Skypeä toteutettuja nuorten haastatteluja, mutta myös muun muassa tutkimuksia sekä nettikeskustelujen ja sosiaalisen median seuraamista. Nuorten maailman tutkimisella ja kartoittamisella on merkittävä hyöty nuortensarjaa kirjoitettaessa. Christensenin (2020) mukaan tarinoiden lähestyessä kohdeyleisön maailmaa tulevat ne myös todellisemmiksi. Ja kun tarinat ja teemat ovat todellisia ja oikeanlaisia kohdeyleisölleen, merkitsevät ne heille myös enemmän. (Christensen 2020.)

3 Arkkityypit

3.1 Arkkityypit hahmojen luomisen tukena

Arkkityypit eli yleismaailmalliset perushahmot ovat osa maailmanlaajuista tarinankerronnan kieltä. Niiden merkityksen ymmärtäminen on Voglerin mukaan yksi voimakkaimista nykyaikaisen tarinankertojan taidoista. (Vogler 1998, 29.) Arkkityypit ovat C.G. Jungin mukaan samoja kaikissa kertomuksissa, myyteissä ja ihmisten unissa. Hänen mukaansa tarinoissa toistuvat samat hahmot, koska on olemassa kollektiivinen tiedostamaton, joka on samankaltainen kuin henkilökohtainen tiedostamaton. Kollektiivisella tiedostamattomalla viitataan kokemuksiin, jotka ovat tietyssä kulttuurissa yhteisiä, kuten

rakkaus, kuolema, syntymä, taistelu ja selviytyminen. (Archetype; Vacklin 2015, 70; Vogler 1998, 10.) Arkkityypit ovatkin hämmästyttävän samanlaisia ajasta tai kulttuurista riippumatta (Vogler 1998, 29).

Arkkityypit ovat perustavanlaatuisia psykologisia malleja henkilössä: rooleja yhteiskunnassa ja tapoja olla yhteydessä toisiin. Malli näkyy itse hahmossa ja sen vuorovaikutuksessa yhteiskunnan kanssa. (Truby 2007, 67.) Ne heijastelevat universaaleja kiinnostuksen kohteita, kuten kuka olen, mistä tulen, mitä on hyvyys tai pahuus. Arkkityyppien avulla ihminen voi käsitellä minuutensa eri puolia. (Leino 2003, 61.) Kirjoittaja voi arkkityyppien avulla rakentaa hahmoja, jotka ovat sekä uniikkeja yksilöitä että ihmisen ominaisuuksien universaaleja symboleita (Vogler 1998, 80). Tällaiset hahmot luovat voimakkaita tunteita ja resonoivat vahvasti katsojissa, koska katsojat tunnistavat niiden fundamentalistisen mallin (Truby 2007, 67).

Kaikista käytetyimmät arkkityypit ovat sankari, varjo, mentori, portinvartija, sanansaattaja, muodonmuuttaja ja kujeilija. Tarinoita ei voida kertoa ilman näitä arkkityyppejä. On toki olemassa myös muita arkkityyppejä, kuten susi, metsästäjä, hyvä äiti, ilkeä äitipuoli, noita, prinssi tai prinsessa. Muut arkkityypit pohjautuvat kuitenkin perusarkkityyppeihin ja ovat ikään kuin erityiseen tarkoitukseen muokattuja versioita niistä. (Vogler 1998, 32-33.) Eri lähteissä käytetään saman tyypisistä tai nähdäkseen aivan samoista arkkityypeistä eri nimityksiä. Käytän kuitenkin tässä työssä vain yhtä nimitystä yhdestä arkkityypistä selkeyden vuoksi.

Voglerin mukaan henkilöahmoja ei tarvitse luokitella pysyvien arkkityyppien mukaan, vaan arkkityyppien voidaan ajatella olevan hahmojen käyttämiä naamioita, joita tarvitaan tarinan edistämiseksi (Vogler 1998, 30). Henkilö voi vaihtaa arkkityyppiä tarinan aikana tai yksi hahmo voi edustaa useampaa arkkityyppiä (Vacklin 2015, 70). Ihanteellista Voglerin mukaan olisi, jos jokainen hahmo ilmaisisi hetken jokaista arkkityyppiä. Näin rakentuisi kokonainen ihminen, koska arkkityypit voidaan nähdä ihmiseen liittyvien ominaisuuksien symboleina. (Vogler 1998, 39.)

Henkilöahmoja voi rakentaa kokonaan arkkityyppien kautta tai arkkityyppejä voi käyttää hyväksi silloin, jos jokin hahmo meinaa jäädä ohueksi tai yksiulotteiseksi (Leino 2003, 62). Arkkityyppien käyttö voi auttaa kirjoittajaa irtautumaan stereotyyppisistä ja saamaan syvyyttä hahmoihin (Vogler 1998, 80). Usein kirjoittaja luo henkilöahmoja, jotka kaikki

toimivat samoin. Arkkityypit auttavat kirjoittajaa luomaan hahmoja, jotka reagoivat konflikteihin eri tavoin. Jokaisella arkkityypillä on omat motivaationsa, pelkonsa ja huolensa, jotka liikuttavat häntä, ja juonta, eteenpäin. (Schmidt 2001, 10.) Arkkityyppiteorian vahvuus onkin nostaa henkilöhahmojen draamallinen tehtävä tarinassa esiin (Vacklin 2015, 70).

3.2 Keskeiset arkkityypit

Hyvää edustava sankarin arkkityyppi ja paha edustava varjon arkkityyppi löytyvät jokaisesta tarinasta. Siksi etenkin päähenkilöä ja hänen vastustajaansa on erityisen hyödyllistä pohtia arkkityyppien kautta. (Leino 2003, 62.)

3.2.1 Sankari

Sankari on yleensä tarinan aktiivisin henkilö ja päähenkilö, johon katsojan on helppo samastua (Aaltonen 2018, 72; Vacklin 2015, 70). Samastumisen helpottamiseksi sankarilla on ominaisuuksia, joita kaikki voivat löytää itsestään. Näitä voivat olla esimerkiksi korkeanpaikankammo, halu menestyä, tulla rakastetuksi ja ymmärretyksi sekä halu olla vapaa. (Leino 2003, 64; Vogler 1998, 36.) Sankarilla tulee olla myös erityisen haluttuja ominaisuuksia (Vogler 1998, 36). Hän on ikään kuin katsojan toiveminä: rohkea, jalo, älykäs ja huumorintajuinen (Aaltonen 2018, 72).

Sankarin pitää myös tarinan aikana oppia jotain tai muuttua jotenkin. Hänen tahtonsa ja halunsa ajaa tarinoita eteenpäin. Etenkin tarinan kaikista kriittisimmällä hetkellä sankarin tulee olla aktiivinen, hänen tulee kontrolloida omaa kohtaloaan. Sankari tekee ratkaisevat asiat, ottaa suurimman riskin, mutta toisaalta myös suurimman vastuun. Vaikka sankari ajatellaan usein vain vahvaksi ja rohkeaksi, hän ennen kaikkea laittaa muiden tarpeet omiensa edelle. (Vogler 1998, 37-38.) Hän välittää toisten hyvinvoinnista ja on valmis tekemään uhrauksia (Vacklin 2015, 71). Sankari edustaa etupäässä hyvää ja taistelee paha vastaan säilyttääkseen tasapainon ja oikeudenmukaisuuden yhteiskunnassa (Archetype). Hänen päämääränsä on saavutettavissa vain suurten henkilökohtaisten uhrausten kautta (Vacklin 2015, 71). Vaikuttavimmat sankarit joutuvat luopumaan esimerkiksi rakkaastaan, hyvästä ystävästään tai jopa omasta hengestään (Vogler 1998, 38).

Sankarilla pitää olla myös heikkouksia (Aaltonen 2018, 73). Mielenkiintoiset heikkoudet, omituisuudet ja paheet tekevät sankarista todellisemman ja vetoavamman. Katsoja voi nähdä itseään sankarin peloissa, traumaissa, ajatteluvirheissä tai sisäisissä epäilyissä. (Vogler 1998, 39.) Viat antavat sankarille myös jotain, mitä kohti mennä. Ne ovat aloituspiste, josta hahmo voi alkaa kehittymään. Tarinat alkavat usein sillä, että sankari menettää vanhempansa tai sisarensa, mikä saa aikaan liikettä tarinaan. Sankari saa elämänsä kokoon, kun hän tarinan lopussa saa uuden perheen tai vanha yhdistyy. Moderneissa tarinoissa uudelleen koottava osa on usein sankarin persoonallisuus. Sankari ei esimerkiksi kykene rakastamaan tai luottamaan. (Vogler 1998, 40.) Tarinan kuluessa hahmo kohtaa erilaisia haasteita, joiden kautta kasvaa ja eheytyy (Vacklin 2015, 71; Vogler 1998, 40). Jos sankari on jo tarinan alussa valmis kohtaamaan vastustajansa, hänessä ei tapahdu päähenkilölle yleistä kasvua tarinana aikana (Leino 2003, 62).

Sankarista luodaan usein kliseinen hahmo, mutta sankaruutta voi olla monenlaista (Leino 2003, 62). Sankarit voidaan jakaa ensinnäkin vastahakoisiin (unwilling) ja niihin, jotka ovat halukkaita toimimaan (willing). Halukkaat sankarit ovat rohkeita, motivoituneita ja aina valmiita seikkailuun. Vastahakoiset ovat taas epäileväisiä ja passiivisia, ja jonkun täytyy motivoida heidät seikkailuun mukaan. (Vogler 1998, 41.)

Sankareita voidaan jakaa myös sen mukaan, miten he suhtautuvat yhteiskuntaan. Suurin osa sankareista on ryhmäorientoituneita. Tarinan alussa he ovat osa yhteiskuntaa, eli esimerkiksi osa klaania, kylää tai perhettä, ja seikkailu vie heidät tuntemattomaan. Ryhmäorientoituneet sankarit joutuvat usein päättämään, palaavatko he takaisin tavalliseen maailmaan vai pysyvätkö uudessa maailmassa. Länsimaisessa tarinankerronnassa sankari useimmiten palaa alkuperäiseen maailmaan. Lisäksi on yksinäisiä sankareita, jotka ovat tarinan alussa yhteisön ulkopuolella. Heidän matkansa on paluu yhteiskuntaan: heimoon tai kylään, missä he tuntevat olonsa epämukavaksi. Lopuksi he useimmiten palaavat takaisin omaan yksityisyyteensä. (Vogler 1998, 42-43.)

Sankari voi olla myös antisankari, jolloin hänellä on useita negatiivisena pidettyjä puolia (Vacklin 2015, 71). Antisankari ei siis ole sankarin vastakohta, vaan sen eräs muoto (Vogler 1998, 41). Antisankari elää yhteisön ulkopuolella oman moraalinsa mukaan. Hän on yksin maailmassa, mutta hänet vedetään mukaan yhteisön ongelmiin. Hänellä on siis ongelma sekä yhteisön että vastustajan kanssa. (Vacklin 2015, 54.) Vaikka antisankari saattaa olla yhteiskunnasta katsottuna roisto, katsojan sympatiat ovat hänen puolellaan, koska jokainen tuntee välillä itsensä ulkopuoliseksi.

Antisankareita on kahdentyyppisiä. Jotkut antisankarit käyttäytyvät perinteisten sankareiden tavoin, mutta ovat kyynisiä tai haavoittuneita. He saattavat olla kapinallisia yhteisön ulkopuolelle jätettyjä tai jättäytyneitä, jotka näyttävät keskisormea yhteiskunnalle. Katsoja pitää tällaisesta hahmosta, koska haluaisi myös itse olla tällainen. Ilmeinen esimerkki tällaisesta antisankarista on Robin Hood. (Vogler 1998, 41-42.) Lopuksi antisankari joko liittyy yhteisöön tai palaa sen ulkopuolelle (Vacklin 2015, 54). Traagiset antisankarit ovat sitä vastoin tarinan keskushahmoja, mutta eivät ole pidettyjä tai ihailtuja. Vaikka heillä saattaa olla ihailtavia piirteitä, he eivät pääse koskaan irti sisäisistä demoneistaan, vaan tulevat lopuksi tuhotuiksi niiden toimesta. (Vogler 1998, 41-42.)

Sankarin arkkityyppi ei liity aina pelkästään päähenkilöön, vaan myös muut hahmot voivat toimia sankarillisesti. Hahmo voi myös aloittaa tarinansa toisena arkkityyppinä ja sankarillisen toiminnan myötä muuttua sankariksi. Sankari voi näyttäytyä hyvin eri tyyppisinä versioina tai voi syntyä myös arkkityyppihybridejä, kuten sankari-jekuttaja. (Vogler 1998, 39-40.) On myös poikkeustapaus sille, että sankari olisi aina hahmo, joka käy läpi suurimman muutoksen. Tällainen on katalysaattorisankari. Hän on keskeinen sankarillisesti toimiva hahmo, joka ei kuitenkaan muutu vaan saa aikaan muutosta muissa. Katalysaattorisankari on erityisen käyttökelpoinen jatkuvissa tarinoissa, kuten erilaisissa sarjoissa. Tunnettu esimerkki tällaisesta hahmosta on Supermies. Hän ei pahemmin muutu, mutta auttaa muita tai ohjaa heitä muuttumaan. Toki myös katalysaattorisankarin kannattaa muuttua edes hiukan, jotta hän säilyisi uskottavana. (Vogler 1998, 44.)

Sankarin draamallinen tehtävä on antaa katsojalle näkymä tarinaan, mutta psykologinen tehtävä on kuvastaa ihmisen identiteetin etsimistä ja eheytymistä. Jokainen ihminen on sankari kohdatessaan omia sisäisiä hirviöitään ja auttajiiaan samalla, kun pyrkii tulemaan kokonaiseksi ihmiseksi. Sankarit ovat tällaisen muutoksessa olevan sielun symboli. (Vogler 1998, 35-36.)

3.2.2 Varjo

Varjo heijastelee ihmisyyden pimeää puolta, tukahdutettuja ja tuhoavia asioita. Varjoja voivat olla kaikki ne asiat, joista sankari ei pidä tai joita ei halua myöntää edes itselleen. (Aaltonen 2018, 76; Kansallinen audiovisuaalinen instituutti; Vacklin 2015, 72.) Varjo voi olla kuka tai mikä tahansa, joka peilaa sankarin persoonaa ja pahimpia pelkoja (Leino 2003, 65). Varjossa näkyikin samanlainen kehityskaari kuin päähenkilössä (Aaltonen

2018, 76). Sankari yrittää välttää varjoa, koska ei haluaisi kohdata virheitään ja pelkojaan. Jos sankarin on haastavaa kohdata pelkojaan, varjo voi olla hänelle kaikista pelottavin henkilö maailmassa. Jos sankari meinaa seota, varjo voi olla mielisairas. Jos sankari on aina vihainen, varjo voi olla raivokas. Varjo usein sanoo ääneen sen, mitä muut eivät tahdo kuulla. Hän on usein myös liioitteleva ja huomionhakuinen. (Schmidt 2001, 186.) Varjolla voi olla kuitenkin myös positiivisia piirteitä (Leino 2003, 65). Kun hänellä on myös inhimillisiä, kauniita ja elegantteja puolia, hänestä tulee entistä uhkaavampi. Varjojen tekeminen haavoittuvaisiksi muuttaa myös heihin kohdistuvat teot todellisiksi moraaliseksi valinnoiksi, eivätkä ne ole vain ajattelemattomia refleksejä. Varjot eivät usein itse ajattele olevansa pahoja tai vihollisia. (Vogler 1998, 73-74.)

Varjo on usein roisto, paholainen tai palkkasoturi, joka haluaa haastaa sankarin (Aaltonen 2018, 76). Draamassa varjo voi olla myös äiti tai isä, joksi sankari ei halua tulla (Schmidt 2001, 186). Varjon naamio voi olla eri henkilöillä eri aikaan. Myös sankari voi toimia varjona, jos hän toimii itsetuhoisesti, ilmaisee haluavansa kuolla, väärinkäyttää valtaa tai on itsekäs, epäileväinen tai syyllisyydentuntoinen. Varjo voi yhdistyä muihin arkkityyppeihin voimakkaalla tavalla. Esimerkiksi henkilö, joka on aluksi sankarin rakastaja, saattaa tarinan edetessä muuttua varjoksi ja pyrkiä tuhoamaan sankarin. (Vogler 1998, 72-73.) Varjo voi olla myös sankarin sisäinen osa: sisäinen ristiriita, menestyksen synnyttämä ahneus, vakava sairaus tai mennyt trauma, joka aktivoituu ja pakottaa sankarin toimimaan (Leino 2003, 63; Vacklin 2015, 72, Vogler 1998, 74). Ulkoiset varjot tulee tuhota, mutta sisäiset tulee nitistää tuomalla ne esiin. Jotkut varjot voi kääntää jopa positiiviseksi voimaksi. (Vogler 1998, 74.)

Varjo on sankarin päävastustaja ja tuo tarinaan jännitystä ja ahdistusta (Vacklin 2015, 72). Varjon draamallinen tehtävä on haastaa sankari ja luoda esteitä ja konflikteja haastaa tämän toimimaan (Kansallinen audiovisuaalinen instituutti; Vacklin 2015, 72). Sankarista tuleekin esiin parhaimmat puolet nimenomaan silloin, kun hänet pakotetaan henkeä uhkaaviin tilanteisiin (Vogler 1998, 73). Varjon psykologinen tehtävä on peilata sankarin virheitä ja pimeää puolta, jotta tämä voisi kohdata ja päästä yli vajavaisuuksistaan (Schmidt 2001, 186, Vogler 1998, 72). Varjo esitellään useimmiten tarinan alkuvaiheessa tuomaan kontrastia heikolle ja seikkailuun valmistautumattomalle sankarille. Sankari voi tiedostaa varjonsa heti tarinan alussa tai esimerkiksi vasta kliimaksissa (Leino 2003, 63, 65).

3.2.3 Mentori

Jokaisessa toimivassa tarinassa on jonkinlainen mentori, ja hänet nähdään usein tarinan alussa. Hän voi kuitenkin ilmestyä milloin tahansa sankari tarvitsee apua. Mentori on positiivinen henkilö, jonka tehtävänä on suojella päähenkilöä. (Vogler 1998, 47, 56.) Hän jakaa tietoa ja viisautta, jotta ihmiset voivat elää parempaa elämää ja yhteiskunta voi kehittyä (Truby 2007, 68). Mentoria tarvitaan matkaan lähtemiseen: valmentamiseen, kannustamiseen ja motivoimiseen (Leino 2003, 67). Mentorin tehtävänä on tarjota sankarille jotain, mitä tämä tarvitsee matkansa aikana. Hän auttaa tai opettaa sankaria ja saattaa myös testata tätä (Vogler 1998, 47, 117). Mentori saattaa myös antaa sankarille taikaesineitä, jotka suojelevat tätä matkan vaaroilta (Campbell 1990, 72). Lahja voidaan antaa myös tärkeän vihjeen tai neuvon muodossa. Sankarin tulisi kuitenkin ansaita lahja aina jotenkin, esimerkiksi oppimalla, uhraamalla tai sitoumuksella. Saduissa sankari ansaitsee usein avun olemalla alussa ystävällinen mentoria kohtaan. Vaikka mentori antaisi konkreettisen lahjan sankarille, hän yleensä myös motivoi sankaria, muuttaa tämän tahtoa tai tietoisuutta asioista tai vahvistaa itseluottamusta, jotta sankari olisi valmis kohtaamaan koettelemuksia. (Vogler 1998, 48, 50, 121.) Välillä saatetaan tarvita jopa pientä pakottamista. Mentori voi toimia myös sankarin omatuntona, vaikka erehtyväinen sankari ei aina kuuntelekaan mentorin neuvoja esimerkiksi moraalisisista ohjeista (Vogler 1998, 50-51).

Satuperinteessä mentori on usein esimerkiksi vanha ukko tai eukko, erakko, velho tai seppä, ja moderneimmissa tarinoissa hän on usein esimerkiksi opas tai opettaja (Campbell 1990, 72; Vogler 1998, 75, 77). Koska mentorin tärkein tehtävä on opettaa tai valmentaa, myös esimerkiksi valmentajat, (iso)vanhemmat ja vanhemmat kollegat voivat toimia mentoreina (Vogler 1998, 48; Aaltonen 2018, 74). Joskus mentori voi näyttäytyä myös tieteilijänä tai keksijänä, jonka lahjat konkretisoituvat esimerkiksi keksinnöissä tai laitteissa (Vogler 1998, 50). Vaikka sankari ei suoraan kohtaisi mentorihenkilöä, hän yleensä aina kohtaa viisauden jollain tavalla. Joissain tarinoissa sankari on niin paatunut ja kokenut, ettei hän tarvitse ulkoista mentoria, vaan hän on ikään kuin sisäistänyt mentorinsa. Tällöin sankarin sisäistämä normisto, käytös tai aiemmin saatu neuvo toimii mentorin tavoin. Mentorina voi toimia myös muiden aiemmin tekemät seikkailut, kirja tai muu esine, joka johdattaa sankaria etsinnässään. (Vogler 1998, 55, 118.) Sankarilla voi olla myös useita mentoreita, joilta jokaiselta hän saa erilaista apua, ohjeita tai lahjoja (Vogler 1998, 53).

Mentori saattaa osoittautua myös vastustajaksi. Niin sanotussa ”dark mentorissa” mentoriarkkityypin voimaa käytetään hyväksi katsojan harhaan johdattamisessa. Mentoria voidaan käyttää esimerkiksi houkuttimena sankarin huijaamiseksi vaaraan. Dark mentor voi olla myös erityislaatuinen portinvartija, joka aluksi opastaa sankaria, mutta seikkailun koittaessa hän yrittääkin pysäyttää sankarin esimerkiksi muistuttamalla sen vaaroista. (Vogler 1998, 52, 122.) Mentorin heikkoutena voi olla myös se, että mentori saattaa pakottaa oppilaansa ajattelemaan tietyllä tavalla (Truby 2007, 68).

Koomiset mentorit taas liittyvät romanttisiin komedioihin. He antavat sankarille neuvoja, jotka aluksi näyttävät johtavan suurempaan katastrofiin, mutta lopulta asiat kääntyvät hyväksi. (Vogler 1998, 54.) Mentorit voivat olla myös hahmoja, jotka johdattavat rakkauten tai seksuaalisuuden mysteereihin. He voivat johtaa rakastajan kokemaan jotain pyhää. Toisaalta viettelijät voivat olla osa mentorien pimeää puolta ja opettaa asioita vaikeimman, esimerkiksi rakkaudettoman seksin tai pakkomielteisen rakkauden kautta. (Vogler 1998, 51.)

Mentorit ovat usein aiempia sankareita, jotka ovat taistelleet tiensä vaikeuksien läpi ja nyt jakavat viisauttaan eteenpäin. He ovat ikään kuin sankarin suurimpien tavoitteiden ilmentymä. Sellaiseksi sankari voi tulla, jos jatkaa oikealla tiellä. (Vogler 1998, 48.) Jotkut mentorit ovat kuitenkin yhä omalla sankarin matkallaan. Heillä voi olla esimerkiksi ikäkriisi tai he ovat kohtaamassa kuolemaa. Tällaisen mentorin tulee käydä itse läpi kaikki sankarin matkan vaiheet pelastuakseen (Vogler 1998, 52-53). Mentorin arkkityyppi liitetään vahvasti mielikuvaan suojelevasta vanhemmasta. Monet sankarit hakeutuvat mentorin luokse, koska heidän omat vanhempansa ovat sopimattomia roolimalleja. (Vogler 1998, 48.) Vaikka mentori on usein viisaampi tai kokeneempi henkilö, jokainen mentori voi oppia myös oppilapsiltaan jotain (Aaltonen 2018, 75, Vogler 1998, 48). Mentorissa ei kuitenkaan tapahdu suurta kehitystä, vaan hän on melko staattinen hahmo (Aaltonen 2018, 74).

Mentori ei ole pysyvä arkkityypin muoto, vaan jokainen hahmo voi ottaa mentorin naamion hetkeksi opettaakseen tai antaakseen jotain sankarille. Mentori ei ole myöskään aina viisas tai vanha. Nuoret kaikessa viattomuudessaan voivat olla hyviä opettajia vanhemmille henkilöille. Saatamme oppia myös kaikista tyhmimmältä hahmolta kaikkein eniten. Joskus he taas opettavat huonon esimerkin, esimerkiksi oman epäonnistumisensa, kautta (Vogler 1998, 53-55). Joskus oppi-isä kuolee matkan aikana, ja tällöin katsoja ymmärtää sankarin olevan valmis jatkamaan matkaansa yksin. (Leino 2003, 67.)

3.2.4 Portinvartija

Portinvartija on ensimmäinen todellinen vastustaja tai este, jonka sankari kohtaa tarinan siirtymävaiheessa (Vacklin 2015, 71). Tällaisen portinvartijan kohtaamisesta voi päätellä uusien voimien tai onnistumisen olevan käsillä (Vogler 1998, 59). Portinvartija testaa sankaria jonkinlaisen testin avulla ja samalla kasvattaa tämän voimia (Vacklin 2015, 71). Oikeastaan portinvartijan tehtävänä on valmentaa sankaria kohtaamaan varjo. Portinvartija ei yleensä siis ole päävihollinen, mutta hän voi olla vihollisen apulainen, ei kuitenkaan yhtä kyvykäs kuin hän. (Leino 2003, 67.) Usein vihollisen ja portinvartijan välillä on tiivis symbioosi. Vihollinen luottaa portinvartijan suojelevan itseään ja ilmoittavan sankarin saapumisesta. (Vogler 1998, 57.) Portinvartija saattaa olla myös neutraali hahmo, joka ei ole sankarin eikä vastustajan puolella (Vacklin 2015, 71).

Portinvartija vaikuttaa uhkaavalta, mutta oikein kohdattuina hänet voidaan ohittaa. Portinvartijan kohdatessaan sankari voi juosta karkuun, taistella tai yrittää ohittaa tämän taidolla, lahjonnalla tai vilpillä. Sankari voi esimerkiksi ottaa hetkeksi portinvartijan ulkoasun ohitusta varten. (Vogler 1998, 57-58.) Joskus portinvartijan vihamielinen energia tulee kääntää heitä itseään vastaan. Välillä se, mikä näyttää esteeltä, onkin väline kynnyksen ylittämiseen ja etenemiseen. (Vogler 1998, 129.) Sankarin tulisikin oppia lukemaan portinvartijoiden epäsuoria viestejä, jotka saattavat epäsuorasti vihjata eteenpäin pääsemisestä. Menestyksekkäs sankari voi oppia pitämään portinvartijoita myös liittolaisena. Sankarit voivat myös oppia portinvartijoilta uusia taitoja, joita voivat käyttää vastaisuudessa. Taitavat sankarit kokevat myötätuntoa vihollisiaan kohtaan ja mieluummin ohittavat heidät kuin tuhoavat. Sankarit oppivat myös vähitellen vastustuksen olevan merkki omista voimista: mitä suurempi vastus, sitä suuremmat voimat. (Vogler 1998, 59-60.)

Psykologisessa mielessä portinvartijat viittaavat ihmisen sisäisiin demoneihin, jotka estävät kasvua ja kehitystä: neurooseihin, emotionaalisiin haavoihin, paheisiin ja itsensä rajoittamiseen. Aina, kun aikoo tehdä ison muutoksen elämässään, nämä sisäiset demonit tulevat esiin. Ne eivät ehkä estä muutosta, mutta testaavat, onko ihminen todella päättänyt hyväksyä muutokseen liittyvät haasteet. Portinvartijat voivat viitata myös arjessa kohdattaviin ympäristön ihmisiin, jotka kokevat läheisen muutokset uhkaavina. Tämän vuoksi he epäilevät ja testaavat, aikooko ihminen todella muuttua. (Vogler 1998, 58-59.)

Portinvartijat voivat ulkoisesti olla hyvin erilaisia: vartijoita, ovimiehiä, pääsykoevalitsijoita, pomoja, kiristäjiä, mustasukkaisia puolisoita tai ketä tahansa, joiden tehtävänä on estää sankarin kulku hetkeksi ja testata tämän voimia (Aaltonen 2018, 75; Vogler 1998, 60). Portinvartija voi olla myös esimerkiksi eläin, jokin esine tai rakennus. Portinvartijan kanssa toimiminen on yksi sankarin suurimmista testeistä. (Vogler 1998, 60.)

3.2.5 Sanansaattaja

Sanansaattaja ilmoittaa tai ennakoii tulevia haasteita, merkittäviä muutoksia ja seikkailua (Aaltonen 2018, 75; Vogler 1998, 61-62). Sanansaattaja on liikkeellepaneva voima; hän saa sankarin ymmärtämään muutoksen olevan välttämätön (Leino 2003, 67). Hänen ilmaantumisestaan aiheutuva kriisi voidaan nähdä kutsuna seikkailuun (Campbell 1990, 58). Sankarin elämä etenee normaalisti, kunnes jokin henkilö, uutinen tai tapahtuma rikkoo tasapainon ja pakottaa tekemään jotain (Kansallinen audiovisuaalinen instituutti). Sanansaattaja sanoo mahdollisesti ääneen sen, mitä katsojan tai sankarin on ymmärrettävä, esimerkiksi korostamalla jonkin tapahtuman merkitystä (Vacklin 2015, 71). Joskus sanansaattaja ilmoittaa katsojalle jonkin olevan hullusti, vaikka sankari ei vielä sitä tiedä tai sankaria ei ole vielä edes nähty (Vogler 1998, 63). Useimmiten sanansaattaja ilmaantuu tarinan alussa, mutta hän voi ilmestyä tarinaan missä tahansa vaiheessa (Kansallinen audiovisuaalinen instituutti; Vogler 1998, 64).

Sanansaattaja voi olla positiivinen, negatiivinen tai neutraali: vaikkapa puhelinsoitto tai elokuva, jonka sankari näkee (Kansallinen audiovisuaalinen instituutti). Sanansaattaja voi olla myös unessa ilmestyvä henkilö, enkeli tai vaikkapa postinkantaja kotiovella kohdalokkaana päivänä (Aaltonen 2018, 75). Sanansaattajan ulkonäkö on usein epämiellyttävä, eikä vastaa hänen arvoaan (Campbell 1990, 59). Sanansaattaja voi olla myös esimerkiksi voima: lähestyvä myrsky, maan järjestyminen, sodanjulistus tai sankarin sisäinen pakko, joka saa tämän toimimaan (Vacklin 2015, 71; Vogler 1998, 63). Myös esimerkiksi mentori voi pukea kasvoilleen hetkeksi sanansaattajan naamion saadakseen aikaan muutoksen (Kansallinen audiovisuaalinen instituutti). Lisäksi sanansaattajana voi toimia sankarin rakastaja, portinvartija, kujeilija tai joku liittolaisista. Sanansaattaja saattaa olla myös vihollinen tai sen lähettiläs, joka joko haastaa sankarin suoraan tai yrittää huijata tämän pois pelistä. (Vogler 1998, 63-64.)

Psykologisesti ajateltuna sanansaattaja ilmoittaa muutoksen tarpeellisuudesta. Syvällä sisimmässään ihminen tietää, kun on valmis muutokseen. Tällöin viesti, kuten uni, joku

henkilö tai uusi idea voi toimia viestinä. (Vogler 1998, 62.) Sanansaattajan dramaturginen tehtävä on saada sankarille aikaan motivaatio lähteä seikkailuun (Kansallinen audiovisuaalinen instituutti). Sanansaattajan antama kutsu kertoo, että on aika ylittää kynys ja lähteä kohti uutta (Campbell 1990, 59). Sanansaattajaa tarvitaan lähes jokaisessa tarinassa (Vogler 1998, 64).

3.2.6 Muodonmuuttaja

Muodonmuuttaja on nimensä mukaisesti epävakaa ja muuttuvainen (Kansallinen audiovisuaalinen instituutti). Hänen luotettavuutensa ja vilpittömyytensä on kyseenalaista, ja hän johtaa usein sankaria harhaan. Muodonmuuttaja vaihtaa jatkuvasti ulkomuotoaan tai mielialaansa. Muutos voi ilmentyä hiustyylin, vaatetuksen, puheen tai käytöksen muutoksena. (Vogler 1998, 65, 69.) Muodonmuuttaja voi myös osoittautua toiseksi, paljastaa todellisen luonteensa tai ottaa kokonaan toisen hahmon. Roisto onkin liittolainen tai rakastettu onkin hulltio. (Aaltonen 2019, 75.) Muodonmuuttaja on voimakas hahmo. Hän on sankarille ja katsojalle hankala käsitellä. Muodonmuuttaja on usein toiminnan katalyyttori ja muutoshalun symboli (Kansallinen audiovisuaalinen instituutti; Vogler 1998, 65-67). Sankari saattaa muodonmuuttajan myötä esimerkiksi muuttaa käsitystään vastakkaisesta sukupuolesta tai löytää tasapainon elämäänsä (Kansallinen audiovisuaalinen instituutti). Muodonmuuttajan sanotaan edustavan sankarin eri puolia, persoonallisuuden piirteitä, joiden kanssa sankarin on tultava sinuiksi seikkailun edetessä (Leino 2003, 70).

Muodonmuuttajan naamiota voi pitää yllään kuka tahansa tarinan henkilöistä (Vogler 1998, 69). Usein hän on vastakkaista sukupuolta suhteessa sankariin (Vacklin 2015, 71). Muodonmuuttaja voi olla esimerkiksi sankarin rakkauden kohde. Tyypillinen muodonmuuttajan hahmo onkin femme fatale, päähenkilön tuhoava nainen. (Aaltonen 2018, 76.) Muodonmuuttaja voi tietysti olla myös homme fatale, kohtalokas mies (Leino 2003, 70). Myös sankari voi olla hetkisen muodonmuuttaja halutessaan esimerkiksi paeta ansaa tai ohittaa portinvartija (Vogler 1998, 69). Lisäksi esimerkiksi sankarin liittolainen tai velhot voivat toimia kyseisessä roolissa (Vogler 1998, 65).

Muodonmuuttajan psykologinen tehtävä on Jungin mukaan ilmaista animuksen tai animan voimaa. Tällä Jung viittasi vastakkaisessa sukupuolella oleviin ominaisuuksiin, joita yhteisössä ei nähdä suotavina kyseenomaisella sukupuolella. Esimerkiksi miehen tulisi perinteisesti olla macho, eikä näyttää usein naisellisena nähtyä emotionaalista

puoltaan. Nämä ominaisuudet kuitenkin tulevat esiin unissa ja fantasioissa. (Vogler 1998, 65-66.) Muodonmuuttajan dramaturginen tehtävä on tuoda tarinaan epäilyksiä ja luoda jännitettä (Kansallinen audiovisuaalinen instituutti). Muodonmuuttaja on yksi joustavimmista arkkityypeistä ja tarjoaa tarinaan monenlaisia toiminnan mahdollisuuksia (Vogler 1998, 70).

3.2.7 Kujeilija

Kujeilijan arkkityyppi löytyy kaikista niistä hahmoista, jotka ovat erityisesti koomisia (Kansallinen audiovisuaalinen instituutti). Kujeilija on koiruuksien ja muutoshalun ruumiillistuma (Vogler 1998, 77). Hän on usein katalysaattori, joka vaikuttaa muiden elämään, mutta pysyy itse ennallaan. Kujeilija naurattaa ja koomisuuden avulla auttaa huomamaan tekopyhät ja absurdit piirteet muissa hahmoissa. (Kansallinen audiovisuaalinen instituutti.) Hän näyttää ihmisille kauneuden tai mikä näyttää olevan kaunista, mutta onkin todellisuudessa rumaa ja tyhmää (Truby 2007, 70). Näin toteutuu kujeilijan psykologinen tehtävä: sankarin ja katsojan palauttaminen maan pinnalle ja isojen egojen kaataminen (Vogler 1998, 77). Sankari voi esimerkiksi luulla olevansa voittamaton selviytyttyään jostain esteestä. Tällöin kujeilija voi palauttaa sankarin todellisuuteen ja pitää tämän valppauden yllä. (Leino 2003, 68.) Kujeilija voi myös huiputtaa sankaria ja tuoda näin tarinaan jännitystä (Vacklin 2015, 72). Kujeilijan vahvuutena onkin käyttää varmuuttaan ja huijaustaitojaan saadakseen, mitä haluaa (Truby 2007, 69).

Kujeilijat voivat olla sankarin tai varjon palvelijoita tai liittolaisia tai he voivat olla itsenäisiä toimijoita omine päämäärineen (Vogler 1998, 78). Kujeilijan heikkoutena on vaara muuttua täydelliseksi valehtelijaksi, joka keskittyy vain omiin päämääriinsä (Truby 2007, 69). Joskus sankarit laskevat kujeilijan naamion kasvoilleen petkuttaakseen varjoa tai ohittaakseen portinvartijan. Kujeilijan erikoismuoto on kujeilijasankari. (Vogler 1998, 77, 79). Kujeilija on draaman tasapainottaja. Sen dramaturgisena tehtävänä on tuoda helpotusta tarinan jännitykseen ja saada katsoja hetkeksi rentoutumaan. (Kansallinen audiovisuaalinen instituutti; Vacklin 2015, 72.)

4 Tutkimusasetelma

Tutkimuksen tarkoituksena on selvittää, onko todellisten henkilöiden haastattelemisen toimiva taustatutkimuksen muoto fiktiivisen nuortensarjakonseptin (ja sen henkilöhahmojen) kehittämisessä. Tutkimuksessa tarkastellaan myös, ilmeneekö haastatteluissa käsikirjoitusoppaissa kuvattuja arkkityyppejä ja onko arkkityypeistä apua henkilöhahmojen kehittämisessä. Tutkimukseen liittyvässä teososassa kehitellään fiktiivisen nuortensarjan konsepti, jonka lähtökohtana on nuorten haastattelut.

Tutkimuksen tutkimuskysymyksiä ovat:

1. Ovatko henkilöhaastattelut toimiva lähtökohta fiktiivisen sarjakonseptin rakentamiselle ja fiktiivisten henkilöhahmojen luomiselle?
2. Ilmeneekö henkilöhaastatteluissa käsikirjoitusoppaissa esiteltyjä arkkityyppejä?
3. Onko käsikirjoitusoppaissa esitellyistä arkkityypeistä apua sarjakonseptin henkilöhahmojen luomisessa?

5 Tutkimuksen toteuttaminen

5.1 Tutkimusjoukko

Tutkimusjoukon muodostivat kolme nuorta, jotka olivat haastatteluja tehtäessä 15–16-vuotiaita. Haastateltavat asuvat eri puolilla Suomea ja ovat eriävissä elämäntilanteissa.

5.2 Teemahaastattelu

Tutkimuksen aineistonkeruumenetelmäksi ja samalla opinnäytetyön teososan eli fiktiivisen nuortensarjan taustatyön muodoksi valittiin nuorten haastattelemisen. Haastattelijan avulla pyrittiin saamaan tietoa muun muassa nuorille merkittävistä asioista, henkilöistä ja tapahtumista. Opinnäytetyön tutkimusosiossa pyrittiin selvittämään, toimivatko henkilöhaastattelut sarjan rakentamisen ja erityisesti henkilöhahmon luomisen lähtökoh-

tana. Tämän lisäksi tarkasteltiin, onko käsikirjoitusoppaiden arkkityypeistä apua henkilöhaahmojen rakentamisessa ja ilmeneekö haastatteluissa käsikirjoitusoppaissa esiteltyjä arkkityyppejä.

Aineistonkeruumenetelmäksi harkittiin aluksi kyselylomakkeen käyttöä, koska sen avulla pystyisi saamaan vastauksia laajemmalta tutkimusjoukolta. Kyselylomakkeen haasteena on kuitenkin muun muassa vastaamisen ainutkertaisuus ja mahdollinen suppeus, minkä vuoksi menetelmäksi päädyttiin valitsemaan haastattelut. Haastattelun etuna on myös sen joustavuus; jos haastateltava esittää ajatuksensa niukasti tai ei-ymmärrettävästi, pystyy haastattelija esittämään tarkentavia kysymyksiä. Haastattelussa on mahdollista päästä ikään kuin syvemmälle haastateltavan kokemuksiin ja ajatuksiin. Toki haastatteluissa on myös omat haasteensa. Haastattelut täytyy valmistella huolellisesti ja niiden tekeminen ja purkaminen on aikaa vievää. Haastattelusta ei välttämättä saa irti sitä, mitä toivottaisiin, jos haastateltava esimerkiksi kokee tilanteen epämiellyttäväksi. (Hirsjärvi, Remes & Sajavaara 2005, 194-195.) Haastatteluvastaus heijasteleekin aina myös haastattelijan läsnäoloa ja tapaa kysyä asioita (Hirsjärvi & Hurme 2008, 49). Haastattelussa saatetaan antaa myös todennäköisemmin vastauksia, joiden ajatellaan olevan sosiaalisesti suotavia. Haastattelijan tulisi siis pystyä tulkitsemaan vastauksia erilaiset kulttuuriset merkitykset huomioon ottaen. (Hirsjärvi ym. 2005, 195-196.)

Haastattelumuodoksi valikoitui puolistrukturoitu teemahaastattelu. Teemahaastattelussa käytetään perinteisen kysymysluettelon sijaan teema-alueuutteloa. (Hirsjärvi & Hurme 2008, 48, 66.) Teemahaastattelussa teemat ovat kaikille haastateltaville samat, mutta haastattelukysymyksillä ei ole tarkkaa muotoa ja niiden järjestystä voidaan joustavasti muuttaa (Hirsjärvi & Hurme 2008, 48, 104). Koska haastattelussa ei keskitytä yksityiskohtiin vaan kuljetaan teemojen varassa, irrottautuu teemahaastattelu tutkijan näkökulmasta ja tuo haastateltavan äänen kuuluviin. Teemahaastattelussa voidaan keskittyä niihin aiheisiin, jotka kullekin haastateltavalle tuntuvat keskeisiltä. (Hirsjärvi & Hurme 2008, 48.)

5.3 Haastattelujen toteutus ja haastattelumateriaalin käsittely

Haastattelut toteutettiin kesä-heinäkuussa 2020. Ne tehtiin vallitsevan koronavirusepidemian takia etäyhteyksin puhelimitse. Haastattelut olivat yksilöhaastatteluja. Ne nauhoitettiin, koska näin haastattelija pystyi keskittymään haastateltavan puheen sisältöön

muistiinpanojen kirjoittamisen sijaan. Uudelleen nauhoitteita kuunnellessaan saattaa myös huomata asioita, joita ei heti ensimmäisellä kuuntelulla huomaa (Tiittula & Ruusu- vuori 2009, 15). Haastattelunauhut myös litteroitiin jälkikäteen.

Litteroinnin jälkeen haastatteluista rakentuvien henkilökuvien piirteitä verrattiin arkkityyppien piirteisiin yhteneväisyyksien löytämiseksi. Havaitut yhteiset piirteet koottiin arkkityyppiäin. Lisäksi haastattelujen sisällöt jäsenneltiin aihepiireittäin ajatuskarttojen muotoon. Kaikkien haastattelujen aiheet liitettiin samoihin ajatuskarttoihin. Myöhemmin ajatuskartoista etsittiin mielenkiintoisia aiheita ja ideoita nuortensarjakonseptin ja sen henkilöhahmojen lähtökohdiksi.

5.4 Eettisyys ja luottamuksellisuus

Tutkimuksessa pyrittiin ottamaan luottamuksellisuus huomioon mahdollisimman hyvin. Haastateltaville kerrottiin haastattelun tarkoitus mahdollisimman selkeästi ja heille kerrottiin myös se, että he voivat milloin tahansa kieltäytyä haastattelusta. Haastatteluun liittyviä tietoja säilytetään ehdottoman luottamuksellisesti ja haastateltavien anonymiteettiä varjellaan tarkoin. (Tiittula & Ruusu- vuori 2005, 17.) Tutkimustuloksissa haastateltavat nimetään kirjainnumerotunnuksin (H1, H2 ja H3). Lisäksi kaikki henkilökohtainen tieto, mistä haastateltavan voisi tunnistaa, pyritään tuloksissa mahdollisimman hyvin häivyttämään. Haastattelumateriaali hävitetään heti, kun sitä ei enää tarvita.

Koska haastateltavat saattavat haastattelukeskusteluissa käydä läpi hyvin henkilökohtaisia asioita, haastattelu voi lähennellä terapeutista keskustelua (Tiittula & Ruusu- vuori 2005, 17). Tämän vuoksi haastateltaville kerrottiin, että he voivat olla yhteydessä haastattelijaan haastattelun jälkeen, jos esimerkiksi jokin asia jää mietityttämään tai vaivaamaan. Haastattelussa pyrittiin myös välttämään liian syvälle henkilökohtaisiin tai mahdollisesti vaikeisiin aiheisiin menemistä, koska haastattelija ei voi taata haastattelusuh- teen jatkuvuutta.

5.5 Luotettavuus

Hirsjärven mukaan laadullisen tutkimuksen yhteydessä luotettavuuden arviointi ei ole järkevää tai keskeistä (Hirsjärvi 2005, 217). Tämäkään tutkimus ei tuota absoluuttisen

tosia vastauksia tutkimuskysymyksiinsä. Laadullisessa tutkimuksessa luotettavuutta lisää kuitenkin se, että tutkimuksen toteuttamisesta annetaan tarkka kuvaus (Hirsjärvi 2005, 217). Tässä tutkimusselosteessa pyritään kertomaan mahdollisimman tarkasti tutkimuksen tekemisen keskeiset osat ja arvioimaan myös esimerkiksi haastattelujen häiriötekijöitä.

Tässä tutkimuksessa myös tutkimuksen tekijän ominaisuuksilla on merkittävä osuus tutkimuksen luotettavuudessa. Kun tarkastellaan, ovatko henkilöhaastattelut tai arkkityyppien käyttö hyödyllisiä fiktiivisten henkilöhahmojen luomisessa, voisi joku toinen henkilö mahdollisesti saada erilaisen tuloksen. Tutkimuksen tulokset voidaan nähdä kuitenkin vähintään suuntaa-antavina.

Tämä tutkimus pystyy antamaan vain suuntaa-antavia tuloksia, koska tutkimusjoukko on varsin pieni, vain kolme henkilöä. Tutkimustulokseen voi vaikuttaa myös se, millaisia henkilöitä otokseen sattuu: kuinka innokkaita he ovat kertomaan asioistaan ja kuinka hyvin haastattelija onnistuu toimessaan.

6 Tulokset

6.1 Sarjakonseptin kehittäminen haastattelupohjaisesti

Tässä tutkimuksessa haluttiin muun muassa selvittää henkilöhaastattelun mielekkyyttä sarjakonseptin ja sen henkilöhahmojen kehittelyn työväliseenä. Asiaa koskeva tutkimuskysymys kysyy: *Ovatko henkilöhaastattelut toimiva lähtökohta fiktiivisen nuortensarjan konseptin rakentamiselle ja erityisesti fiktiivisten henkilöhahmojen luomiselle?* Seuraavaksi kuvataan haastattelujen käyttöä opinnäytetyön teososana toimivan sarjakonseptin kehittelyn pohjana sekä eritellään menetelmän toimivuutta.

Sarjakonseptin kehittäminen alkoi henkilöhaastatteluilla, joiden tekemisen jälkeen niiden sisältöjä koottiin aihepiireittäin ajatuskartoiksi. Keskeisiä haastatteluissa esiin nousseita aihepiirejä olivat muun muassa kaverit, koulu, tunteet, päihteet ja perhe. Näiden aihepiirien alle sisältyi paljon erilaisia haastateltavien kokemuksia, ajatuksia ja tunteita (kuva 1). Konseptin kehittäminen jatkui siten, että ajatuskartoista etsittiin mielenkiintoisia aiheita ja ideoita konseptin ja sen henkilöhahmojen lähtökohdiksi. Ajatuskarttoihin myös palattiin

myös luonnollisesti jalostuivat ideoinnin edetessä ja hahmoihin kerääntyi piirteitä toki myös muualta.

Tämän tutkimuksen perusteella henkilöhaastattelujen tekeminen voidaan siis ehdottomasti nähdä hyödylliseksi ja mielekkääksi taustatutkimuksen muodoksi sarjakonseptin ja sen henkilöhahmojen kehittämisessä. Haastattelujen avulla pääsi kiinni nuorten maailmaan ja sellaisiin aiheisiin, joihin ei ollut omakohtaista tai ajankohtaista kosketusta. Keskusteluissa kävi esimerkiksi ilmi nuorten erilaiset kokemusmaailmat erilaisissa asuinympäristöissä. Haastattelujen perusteella nuorten maailmat kaupungissa ja maalla näyttäytyivät toisistaan poikkeavilta. Toisaalta tunnetasolla nuorten kokemukset eivät eronneet paljoakaan toisistaan. Tämä elinympäristöjen ero ja tunnemaailmojen yhteneväisyys kuitenkin nousi erääksi sarjakonseptin ideoinnin lähtökohdaksi. Sen lisäksi että haastatteluissa esiin tulleita nuorten kokemuksia pystyi käyttämään sarjaideoinnin lähtökohtana, pääsi haastateltavien kokemusten kautta kiinni myös omiin nuoruuden kokemuksiin ja tunteuksiin, mikä varmasti edesauttoi sarjan kehittelyä.

Vaikka haastatteluista kumpusi paljon mielenkiintoisia lähtökohtia sarjan ideointiin, jossain konseptin kehittelyvaiheessa huomasi takertuneensa liiankin tiukasti haastattelujen sisältöihin. Tällöin oli tärkeää ymmärtää, että haastattelut ovat hyvä ideoinnin lähtökohta, mutta nimenomaan vain lähtökohta. Ei ole tarkoituksenmukaista ripustautua haastattelumateriaaliin liiaksi. Vaikka mikään haastatteluissa ilmennyt asia ei olisi suoranaisesti osana lopullista sarjakonseptia, ovat haastattelut ja haastateltavien ajatukset ja heidän kertomansa kokemukset vaikuttaneet kuitenkin vahvasti sarjaidean kehittymiseen.

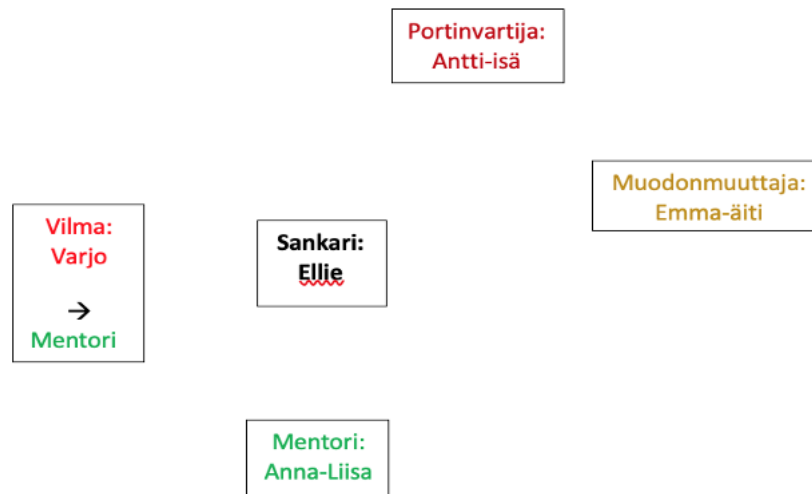
6.2 Arkkityypit henkilöhahmojen kehittelyn tukena

Toinen tämän tutkimuksen tutkimuskysymyksistä kysyi: *Onko arkkityypeistä apua henkilöhahmojen luomisessa.* Seuraavaksi kerrotaan lyhyesti arkkityyppien käytöstä opinnäytetyöhön liittyvän sarjakonseptin henkilöhahmojen kehittämisessä, määritellään kyseensomaisen konseptin hahmojen arkkityyppejä ja eritellään arkkityyppien käytön merkitystä henkilöhahmojen rakentamiselle.

Arkkityypittelyä käytettiin sarjakonseptin rakentamisessa apuna siinä vaiheessa, kun henkilöhahmoja oli jo kehitelty jonkun verran muun muassa nuorten haastattelujen poh-

jalta. Kullekin hahmolle määriteltiin tämän edustama arkkityyppi, vaikka kaikkien hahmojen osalta se ei ollut helppoa. Helppointa hahmojen joukosta oli löytää sankarin ja mentorin arkkityypit. Arkkityypin määrittelyn vaikeus sinällään toi ilmi henkilöahmon keskeneräisyyden ja siten ohjasi kehittämään hahmoa ja muun muassa sen tahdonsuuntaa. Kun hahmon pääasiallisen arkkityypin onnistui määrittämään, mahdollisesti hahmon muokkaamisen seurauksena, tarkentui myös hahmon merkitys tarinassa.

Ohessa on kaavio (kuva 2), jossa esitellään sarjakonseptin henkilöahmojen edustamat arkkityypit. Vaikka henkilöahmo voi tarvittaessa ottaa käyttöönsä tietyn arkkityypin vain hetkeksi ja voi siten edustaa useampaa arkkityyppiä saman tarinan edetessä, on tässä määritelty henkilöahmolle pääasiassa ainoastaan yksi, sitä määräävin arkkityyppi.



Kuva 2. Opinnäytetyön teososana toimivan sarjakonseptin keskeisimpien henkilöahmojen edustamat arkkityypit

Sankarina näyttäytyy luonnollisesti tarinan päähenkilö Ellie. Ellien mentorina toimii hänen mummonsansa Anna-Liisa. Anna-Liisa on positiivinen henkilö, joka mentorin tavoin suojelee Ellietä ja tarvittaessa neuvoo häntä (Vogler 1998, 47). Sankarin varjona taas toimii osan tarinaa Vilma. Hän haastaa Ellietä ja luo tämän matkalle konflikteja (Kansallinen audiovisuaalinen instituutti). Vilmassa on myös piirteitä, kuten rauhallisuus ja tunnollisuus, jotka ovat Ellien pahimpia pelkoja, mikä on varjolle tyypillistä (Leino 2003, 65). Varjon eli

Vilman piirteiden kautta myös peilautuvat Ellien niin sanotut virheet ja pimeä puoli, mikä edesauttaa Ellietä kehittymään heikkouksiensa yli (Schmidt 2001, 186, Vogler 1998, 72). Myös Ellie itse toimii itsensä varjona. Hänellä on sisäinen ristiriita maailmalle näkyvän ulkokuoren ja todellisen minän välillä, mikä pakottaa häntä toimimaan (Vogler 1998, 72). Myös tarinan sanansaattajana voidaan nähdä Vilma, joka pakottaa Ellien muuttamaan toimintaansa ja tapaansa elää (Kansallinen audiovisuaalinen instituutti).

Portinvartijan arkkityyppiä edustaa tarinassa Ellien isä Antti. Hän ei muun muassa halua Ellien missään nimessä hankkivan omaa autoa tai itsenäistyvän. Näin hän toimii tyttärensä toiminnan esteenä ja kokee tämän elämään liittyvät muutokset ja vapauden kaipuun uhkaavina (Vogler 1998, 59). Muodonmuuttajan arkkityyppiä edustaa tarinassa Ellien äiti Emma. Muodonmuuttajassa näyttäytyy sankarin eri puolet, joiden kanssa hänen on tultava sinuiksi seikkailun edetessä (Leino 2003, 70). Emma on toisaalta kimpoileva kuin Ellie, mutta hänestä löytyy myös tasainen puoli kuten tyttärestäänkin. Ellie ei ole varma, miten suhtautuisi Emmaan ja tämän lupauksiin, mikä on muodonmuuttajalle tyyppistä; hän tuo tarinaan epäilyksiä ja on usein hankala käsitellä (Kansallinen audiovisuaalinen instituutti; Vogler 1998, 65).

Kyseisen nuortensarjakonseptin henkilöhahmojen kehittelyn perusteella voidaan sanoa, että arkkityypeistä voi olla apua henkilöhahmojen luomisessa. Henkilöhahmojen kehittelyn alkuvaiheessa arkkityyppiteoria ei välttämättä tarjoa suurta tukea, mutta arkkityypit näyttävät hyödyllisiksi konseptin hahmojen kehittelyn myöhemmissä vaiheissa ja etenkin niin sanotuissa jumitilanteissa. Jos jokin hahmo tuntui esimerkiksi olevan tarinasta irrallinen tai turha, pystyi arkkityyppien kautta tarkistamaan hahmon asemaa ja sen merkitystä tarinalle. Jotta arkkityypeistä voi olla hyötyä henkilöhahmojen ja tarinan kehittämisessä, tulee arkkityyppiteoriaa luonnollisesti tuntea jonkin verran tai olla valmis syventymään siihen. Arkkityyppimäärittelyä kannattaa tehdä avoimin mielin ja olla valmis muuttamaan tarvittaessa jo tekemiään määritelmiä eri henkilöhahmoista.

6.3 Nuorten elämäntarinat ja arkkityypit

Yksi tämän tutkimuksen tutkimuskysymyksistä oli: *Ilmeneekö henkilöhaastatteluissa käsikirjoitusoppaissa esiteltyjä arkkityyppejä?* Aivan ensimmäiseksi voidaan todeta, että haastatteluissa ilmeni piirteitä useista eri käsikirjoitusoppaissa esitellyistä arkkityypeistä.

Arkkityyppien piirteitä ilmeni joko haasteltavaan itseensä tai johonkin heidän kertomuksissaan esiintyneisiin muihin henkilöihin liittyen. Toiseksi, haastatteluissa havaittiin enimmäkseen sankarin, mentorin ja varjon piirteitä. Myös portinvartijan piirteitä ilmeni useassa haastattelussa. Selkeitä sanansaattaja-arkkityypin piirteitä ei havaittu yhdessäkään haastattelussa, vaikkakin jotkut haastatteluissa esiintyneet tekijät voisivat toimia jossakin tietyssä tarinassa muutoksen liikkeellepanijoina. Tässä tilanteessa, kun arkkityyppejä ei kartoitettu mihinkään yksittäiseen tarinaan liitettynä, ei sanansaattajia pystytty haastatteluista määrittelemään. Myöskään muodonmuuttajan piirteitä ei haastatteluissa havaittu.

Tulevassa tekstissä eritellään haastatteluissa ilmenneitä eri arkkityyppeihin liitettäviä piirteitä ja annetaan niistä joitain esimerkkejä. Haastateltaviin viitataan lyhenteillä H1 (haastateltava 1), H2 (haastateltava 2) ja H3 (haastateltava 3).

6.3.1 Sankarin piirteitä

Sankariarkkityypin piirteitä ilmeni jokaisessa haastattelussa. Haastateltavat kertoivat muun muassa kokeneensa erilaisia haasteita, joista he olivat oppineet jotain. Voglerin ja Vacklinin mukaan sankarille tyypillistä on kohdata haasteita, joiden kautta hän kasvaa ja kehittyy (Vacklin 2015, 71; Vogler 1998, 40). Esimerkiksi H2 oli vanhempien eron myötä joutunut muuttamaan uuteen paikkaan, mikä tuntui hänestä aluksi hyvin ikävältä. Myöhemmin hän kuitenkin ymmärsi muuttoon liittyvät positiiviset puolet. H3 oli kohdannut erilaisia haasteita opettajien ja ystäviensä kanssa, ja hän kertoo ymmärtäneensä usein vasta jälkikäteen, kuinka tilanteissa olisi kannattanut toimia. Eräässä tilanteessa opettaja oli käskyttänyt häntä ikävällä tavalla muiden oppilaiden läsnäollessa ja hän oli vasta jälkikäteen ymmärtänyt, miten olisi todellisuudessa halunnut tilanteessa toimia.

Mua harmittaa tosi paljon se tapa, millä mä reagoin. Mä sanoin vaan okei ja laitoin puhelimen pois ja olin hiljaa, etten vaan... Mä olisin nyt paljon ylpeempi itestäni, jos mä oisin sanonu sille, et hei ihan oikeesti, sä et voi huutaa mulle tolleen.

Voglerin mukaan sankari myös kontrolloi omaa kohtaloaan, ottaa suuria riskejä ja luopuu itselle tärkeistä asioista (Vogler 1998, 37). H1:n haastattelussa ilmeni selkeitä viitteitä tällaisesta. Haastateltava oli tehnyt päätöksen vaihtaa koulua koulukiusaamisen takia ja teki suuren uhrauksen luopumalla vanhoista luokkakavereistaan. Samalla hän otti riskin,

löytääkö esimerkiksi uusia ystäviä uudesta koulusta. H1:n toiminta voidaan tässä tilanteessa nähdä myös taisteluna pahaa eli kiusaajia tai kiusaamista vastaan, mikä on sankarille hyvin tyypillistä (Archetype).

Arkkityypiteorian mukaan sankarilla tulisi olla joitain erityisen haluttuja ominaisuuksia (Vogler 1998, 36). Kaikki haastateltavat toivat esiin itsestään tai heidän haastatteluistaan ilmeni tällaisia yleisesti toivottuja ominaisuuksia, kuten reipas, iloinen, oma-aloitteinen (H2), huumorintajuinen (H3) ja empaattinen (H1). Hyveiden lisäksi sankarilla tulisi olla joitain heikkouksia, ja jokaisella haastateltavalla ilmeni myös niitä (Aaltonen 2018, 73). H2 puhui muun muassa epävarmuudesta uusien ihmisten edessä. H3 kertoi sosiaalisissa tilanteissa ilmenevästä ahdistuksesta. H1 taas kertoi lukihäiriöstään, mikä voidaan tässä yhteydessä ajatella heikkoudeksi.

6.3.2 Varjon piirteitä

Varjon arkkityypiin viitataan kaikella, mistä sankari ei pidä (Kansallinen audiovisuaalinen instituutti). Usealla haastateltavalla oli tällaisia kokemuksia opettajistaan. Esimerkiksi H3 kommentoi erästä opettajaansa seuraavasti:

Meiän ajatusmaailmat ei kohdattu yhtään.

H3 kertoi myös tilanteesta, jossa opettaja haastoi häntä ikävällä tavalla kaikkien luokkakavereiden edessä ja pakotti urheilusuoritukseen. Myös H2 kertoi ikävistä kokemuksistaan joidenkin opettajien kanssa. Opettajat esimerkiksi ottivat oppilaita niin sanotuiksi silmätikuiksi ja sanoivat ääneen asioita, joita oppilaat eivät olisi tahtoneet kuulla. Tällainen toiminta voidaan nähdä varjon toimintana, sillä varjo haastaa sankaria ja luo esteitä ja konflikteja (Kansallinen audiovisuaalinen instituutti; Vacklin 2015, 72). Kouluuun liittyi myös H1:n haastatteluissa ilmenneet varjon piirteet, mutta hänen kokemuksissaan varjoina toimivat opettajien sijaan koulutoverit.

...jossain kohti tuli jotain kärhämää niin se meni aika isoks kiusaamiseksi ja se oli välillä jopa fyysistä ja... Sit sitä jatku niin paljon, et mä en enää pystynyt olee tai mä en pystynyt keskittyy kouluun kunolla...

Koulutoverit loivat H1:lle varjon tavoin isoja esteitä ja konflikteja kiusaamalla häntä.

H3 kertoi menneisyyden tilanteesta, jossa ystävä (ko. tilanteessa varjo) oli valheellisesti kertonut hänen ottaneen luvatta lelun toiselta ystävältä. H3 joutui ystäviensä väliin hankalaan tilanteeseen, mutta onnistui selvittämään tilanteen ja jatkoi eteenpäin. Tässä tapauksessa varjon arkkityypin voidaan myös ajatella yhdistyneen toiseen arkkityyppiin, mentoriin. Varjona toiminut ystävä loi esteitä, mutta mentorin tavoin toisaalta myös testasi sankaria (Vogler 1998, 47, 117). Viitteitä varjon arkkityypistä voidaan nähdä myös tilanteessa, jossa H3 oli ystävineen pimeässä metsässä, missä heidän toimintaansa seurasi himmeillä valoilla varustettu auto. Epäilyttävä auto toi tilanteeseen jännitystä ja ahdistusta, mikä on varjolle tyypillistä (Vacklin 2015, 72). Samantyyppisiä varjon piirteitä ilmeni myös H1:n kertomassa tilanteesta, jossa vanhemmat nuoret jahtasivat häntä ja hänen kavereitaan pitkin katuja.

Varjona voi toimia myös sankarin sisäinen osa, mistä ilmeni piirteitä eri haastatteluissa (Leino 2003, 63). Tällaiseen sisäiseen varjoon viittaa H3:n kuvaama hänellä joissakin sosiaalisissa tilanteissa syntyvä ahdistus. Hän ei esimerkiksi välttämättä uskalla puhua vieraille ihmisille, vaikka tilanne sitä vaatisi. H2:n haastattelussa taas ilmeni sisäinen riski: hän haluaisi tutustua uusiin ihmisiin, mutta ei pysty helposti luottamaan ainakaan saman sukupuolisiin ikätovereihinsa. Myös syyllisyydentunto voidaan nähdä sankarin sisäisenä varjona (Vogler 1998, 72). H2 ja H3 kertoivat välillä jälkikäteen pohtineensa, olivatko he sanoneet jollekin jotain väärin.

6.3.3 Mentorin piirteitä

Kahdessa haastattelussa ilmeni muutamia viitteitä mentorin arkkityypistä. Mentorin sanotaan jakavan tietoa ja viisautta ja hän voi myös muuttaa toisen henkilön tietoisuutta eri asioista (Truby 2007, 68; Vogler 1998, 121). Mentori myös suojelee päähenkilöä (Campbell 1990, 72). Tällaisia mentorin piirteitä ilmeni H2:n toiseen vanhempaan ja erääseen sukulaiseen liittyen. H2 kertoi puhuvansa toiselle vanhemmalleen ja erälle sukulaiselleen kaikista asioistaan ja kertoi saavansa näiltä myös neuvoja ja tukea. Hän kertoi myös vanhempansa kannustaneen kertomaan, jos hän on lähdössä juhlimaan kavereidensa kanssa. Näin vanhempi on paremmin tietoinen tilanteesta, jos jotain ikävää tapahtuisi.

...[vanhempikin] aina sanoo, et kannattaa sanoo, jos on menossa [juomaan]. Et jos sattuu jotain, niin voi aina soittaa.

Vanhemman toiminta voidaan nähdä suojelevaksi toiminnaksi, mikä on tyypillistä mentorille.

H1 taas näyttäytyi itse mentorina tilanteessa, jossa hän kertoi kannustaneensa ystävää tämän haasteellisessa kaverisuhdetilanteessa. Mentoriin liitetäänkin sankarin motivoiminen ja itseluottamuksen vahvistaminen (Vogler 1998, 121). H1 oli myös ilmaissut kavereilleen päihteiden käytön suhteen järkeviä mielipiteitä, minkä voi ajatella viittaavan mentorin viisauden jakamiseen.

Kaverit just laittaa vaikka kuvan, et käy ostaa viinapullon, niin mä oon vaan, et jaaha, et ei oikein kiinnostaa. Et mitäs te sillä. Sit saattaa illalla tulla jonkun toisen kaverin snäpissä kuva, et jossain puskassa makaa, niin en mä halua itteeni semmoseen tilaan.

H3:n haastattelussa ei ilmennyt suoria viitteitä mentorista, mutta hän toisaalta kertoi toivoneensa elämänsä aikuista, jolle olisi voinut kertoa asioistaan hankalissa hetkissä. Tällaisen aikuisen voisi ajatella olevan mentori.

6.3.4 Portinvartijan piirteitä

Portinvartija-arkkityypin piirteitä ei esiintynyt haastatteluissa kovinkaan paljon, mutta kuitenkin joitain yksittäisiä tämän arkkityypin piirteitä ilmeni. Portinvartijan piirteisiin kuuluvaa sankarin testaamista erilaisten testien avulla havaittiin ensinnäkin H1:n haastattelusta (Vacklin 2015, 71).

Mul on ollu sellanen taktiikka, et mä oon keksiny jonkun kuitenkin tärkeenolosen asian ja mä oon kokeillu sillä ja kertonu sen. Ja jos mä kuulen sen joltain, niin sit mä tiedän, et se on kertonu ja sit mä en enää kerro. Mut jos mä en kuule sitä mistään, niin sit mä oon luultavasti kertonu vielä muitakin juttuja sille. – – Mä oon vähän niinku testannu sen siinä.

H1 toimi siis itse portinvartijana testaamalla uusia kavereita niin sanotulla juoruilutestillä. Portinvartijan toimittamaan testaamiseen voi liittyä myös sankarin voimien kasvattaminen (Vacklin 2015, 71). Tällaiseen tapaukseen viittaa H2:n kuvaus tilanteesta, jossa portinvartijana toimii toinen nuori. H2 ei ollut rohjennut aluksi tehdä tuttavuutta toisen nuoreen, joka oli suhtautunut häneen epäileväisesti. Lopulta nuoret olivat kuitenkin ystävyntyneet ja H2 oli oppinut lisää ihmissuhteista.

Mun mielestä se on vaikeempi tutustua tyttöpuolisiin ku poikapuolisiin. – – Et jos ne saa vaikutuksen susta, ihan erilaisen, kun on toisessa porukassa. Sitten ne on vaan silleen, kattoo silleen mulkkaavasti, niin ei uskalla välttämättä mennä puhumaan. – – Sitten kun me tutustuttiin sen tytön kanssa, niin sitten selvii, että tuntuu, että sä oot ylimielinen ja kauheen ärsyttävä ja tälleen, mut sitten, niin. Mut sitten puhuttiinkin, et sä ootkin tosi mukava ja yyämäs.

Samanlaiseen portinvartijan toimintaan viittaavaan sankarin testaamiseen ja voimien lisääntymiseen liittyy H3:n kokemus erään tapahtuman työntekijänä. Tapauksessa portinvartijana toimi ennestään tuntematon henkilö.

Yks tyyppi kaato viinat mun kengille. Ja suuttu mulle, kun se ei saanu sitä [ranneketta] piipattua siinä. – – Sit sen vartijan piti tulla siitä nappaamaan se pois.

Ikävästä kokemuksesta huolimatta H3 sanoi oppineensa tapauksesta muun muassa ihmisten kanssa toimimista, mikä voidaan nähdä voimien lisääntymisenä.

Kaikissa haastatteluissa portinvartijan piirteitä liitettiin opettajiin. Kaikki haastateltavat kertoivat hankaluuksista opettajien kanssa, mutta mikään tilanne ei ollut ollut ylitsöpääsemätön. H2 myös mainitsi, että oli ehkä hyvä, että opettajat opettivat, vaikka olivatkin “tosi ärsyttäviä”: jotain opittiin ja päästiin opinnoissa ja elämässä eteenpäin. Vogler sanookin, että portinvartija voi vaikuttaa uhkaavalta, mutta tämä voidaan sopivasti toimien ohittaa (Vogler 1998, 57).

6.3.5 Kujeilijan piirteitä

Sekä H1:n että H2:n haastatteluissa ilmeni piirteitä kujeilijasta. Kujeilijan sanotaan olevan koiruoksien ruumiillistuma (Vogler 1998, 77). H2 kertoi tehneensä luokkakavereidensa kanssa erilaisia koiruoksia tai jekkuja koulussa. Hän oli esimerkiksi korona-aikana muiden luokkalaisten kanssa pessyt niin pitkään käsiä, että koko oppitunti oli kulunut siinä.

“Just silloin kun etäkoulu alko, kun piti aina pestä kädet, kun tultiin luokkaan. Niin sit me pestiin niitä käsiä jokainen varmaan kaks minuuttia, niin meillä meni siinä melkein koko tunti. - - - Se [opettaja] oli laittanu tehtävät jo taululle, et tehkää näitä, mut kaikki vaan pesi käsiä.”

Myös H1 oli tehnyt koulukavereidensa kanssa monenlaisia jekkuja koulussa. He olivat esimerkiksi laittaneet oikeiden taululiitujen tilalle liitulakuja ja yksi oppilaista oli alkanut syömään "liituja" opettajan edessä. He olivat myöskin jääneet välitunnin ajaksi sisälle ja leikkineet siellä hippaa.

7 Pohdinta

Tämän opinnäytetyön tavoitteena oli tutkia, ovatko henkilöhaastattelut toimiva taustatutkimuksen muoto fiktiivisen nuortensarjakonseptin ja sen henkilöhahmojen kehittäessä. Tutkimuksessa selvitettiin myös, onko käsikirjoitusoppaiden arkkityypeistä apua fiktiivisen sarjan henkilöhahmojen kehittäessä. Lisäksi haluttiin tarkastella haastatteluissa rakentuvien henkilökuvien ja käsikirjoitusoppaissa esiteltujen arkkityyppien välisiä yhteneväisyyksiä. Tutkimusta tehtiin rinnakkain opinnäytetyön teososan eli nuortensarjakonseptin kehittelyn kanssa, mikä sinällään ryhditti toinen toisensa tekemistä. Koska kyseessä on laadullinen tutkimus ja tutkimusjoukko oli pieni, ei tuloksia voi vahvasti yleistää. Suuntaa antavia näkökulmia tutkimus kuitenkin antaa. Jos opinnäytetyöhön liittyvä konsepti etenisi tuotantoon ja tutkimusta jatkettaisiin sarjan valmiiksi saattamiseen asti, tuloksilla olisi vahvempi pohja muun muassa konseptikehittäessä käytettyjen menetelmien käyttökelpoisuuden todentamiselle.

Tutkimuksen selkeänä tuloksena nähdään se, että henkilöhaastattelut näyttäytyivät varsin toimivana fiktiivisen sarjakonseptin ja sen henkilöhahmojen kehittelyn lähtökohtana ainakin tässä nimenomaisessa tapauksessa. Koska konseptin henkilöhahmoissa on to-tuus pohjaa, rakentuu heistä mahdollisesti todentuntuisempia ja elämänmakuisempia hahmoja. Kuten jo edellä viitattiin, varmmimman vastauksen siihen, ovatko henkilöhaastattelut hyvä lähtökohta nuortensarjan konseptin kehittämiseksi, saisi vasta silloin, jos kyseenomainen sarja menisi tuotantoon ja nähtäisiin, millainen sarja ja millaisia henkilö-hahmoja todella syntyisi.

Henkilöhahmojen kehittäminen voi tämän tutkimuksen perusteella tukea myös arkkityyppi-teorian hyödyntämistä. Arkkityypeistä vaikuttaisi olevan hyötyä etenkin hahmojen kehittelyn myöhemmissä vaiheissa, kun myös tarinan kulku on jo jossain määrin selvillä. Henkilöhahmojen arkkityyppimäärittely voi auttaa esimerkiksi silloin, jos henkilö-hahmon paikka tarinassa tai merkitys tarinalle on epäselvä. Arkkityyppi-teorian avulla voi tarkistaa

myös henkilöhahmojen välisiä suhteita ja tahdonsuuntia ja siitä voi olla apua myös silloin, jos tarinasta vaikuttaa puuttuvan jokin olennainen tekijä. Jos arkkityyppejä päättää käyttää henkilöhahmokehittelyssä apuna, kannattaa muistaa niiden olevan dynaamisia määritelmiä. Henkilöhahmo ei välttämättä kannata yhden arkkityypin "viittaa" koko tarinan ajan, vaan hahmon edustama arkkityyppi voi vaihtua tarinan ja tapahtumien edetessä. Arkkityyppeihin kannattaakin suhtautua nimenomaan apuvälineenä, ei takertua niihin liikaa.

Käsikirjoitusoppaissa esiteltyjen arkkityyppien ja nuorten haastatteluissa rakentuvien henkilökuvien välisten yhteneväisyyksien vertailussa ilmeni, että haastatteluissa esiintyi jonkin verran arkkityyppejä, mutta joidenkin arkkityyppien piirteitä havaittiin enemmän kuin toisten. Sankarin, mentorin ja varjon piirteitä havaittiin haastatteluissa eniten. Jos sarjan tarkka tarina ja juonen kulku olisi ollut selvillä, olisi myös nyt puuttuneita arkkityyppejä mahdollisesti havaittu. Arkkityyppien voidaan siis nähdä olevan yhteydessä todellisen maailman henkilöihin ja tapahtumiin.

Tutkimuksen tekemiseen, siinä käytettyihin menetelmiin ja luotettavuuteen liittyy luonnollisesti aina myös joitain haasteita ja rajoituksia. Vaikka henkilöhaastattelut voidaan tämän tutkimuksen perusteella nähdä hyödylliseksi taustatutkimuksen muodoksi nuortensarjakonseptin kehittämisessä, tulee samalla nostaa esiin tiettyjä asioita, joita haastateltuja tehtäessä kannattaa ottaa huomioon. Ensinnäkin nuoret eivät todennäköisesti ole tottuneet olemaan haastateltavina, mikä voi vaikuttaa heidän käyttäytymiseensä haastattelutilanteessa. Lisäksi nuoret ovat riippuvuussuhteessa huoltajiinsa ja voivat siksi olla varovaisia sen suhteen, mitä uskaltavat haastattelussa puhua. Myös haastattelijan kevytkin yhteys haastateltavan huoltajiin saattaa vaikuttaa keskustelun avoimuuteen. Toisaalta yhteys saattaa luoda myös turvallisuuden tunnetta. Luottamuksen syntyminen haastattelijan ja haastateltavan välille on joka tapauksessa tärkeää, jotta haastateltava uskaltaa ja pystyy puhumaan myös henkilökohtaisista asioistaan.

Tässä tutkimuksessa haastattelijalla ja kaikilla haastateltavilla oli jonkinlainen yhteys toisiinsa, vaikkakin pääosin hyvin löyhä. Tämä saattoi jonkin verran vaikuttaa muun muassa siihen, miten paljon haastateltavat kertoivat henkilökohtaisimmista asioistaan. Tähän tutkimukseen liittyvissä henkilöhaastatteluissa keskusteltiin erilaisten melko laajalle alueelle asettuvien teemojen pohjalta. Jos keskustelujen aihepiiri olisi ollut alunperin rajatumpi, olisi keskusteluissa saattanut päästä niin sanotusti syvemmälle.

Haastattelut toteutettiin yhdellä haastattelukerralla, mutta haastattelun jakaminen useaan haastattelukertaan yhden sijaan saattaisi olla toimiva käytäntö. Kun haastattelija tulisi haastateltavalle tutummaksi, voisi keskustelu olla entistä luontevampaa. Lisäksi haastattelija voisi ensimmäisen haastattelun läpikäytyään palata seuraavassa haastattelussa aiempiin keskusteluaiheisiin ja tarvittaessa tarkentaa haastateltavalta tiettyjä asioita. Siinä, että haastattelut tehtiin etänä, oli sekä positiivisia että negatiivisia puolia. Osa haastateltavista vaikutti osallistuvan haastatteluun mieluummin, kun kuuli etähaastattelumahdollisuudesta. Toisaalta puhelimesta tehdyssä haastattelussa ei välttämättä synny haastattelijan ja haastateltavan välille niin helposti yhteyttä kuin lähikontaktissa, mutta toisaalta joistain henkilökohtaisista asioista voi olla helpompi puhua puhelimen välityksellä. Joihinkin intiimeihin haastatteluteemoihin tutkimuslomake olisi voinut olla vielä parempi vaihtoehto.

Tutkimusta tehdessä nousi esiin uusia ideoita aihepiiriin liittyen. Haastatteluja tehdessä tuli mieleen ajatus siitä, että sarjakonseptin taustatutkimukseen voisi liittää haastattelun lisäksi konkreettisen astumisen nuorten maailmaan. Jos haastattelija menisi joskin aikaa itse nuorten elämään mukaan, näkisi ja kokisi hän heidän maailmaansa enemmän heidän näkökulmansa kautta. Tämän lisäksi voisi olla myös mielenkiintoista kokeilla, miten henkilöahmogalleria rakentuisi, jos sen aloittaisi täysin arkkityyppilähtöisesti. Aluksi jokaiselle keskeiselle arkkityypille määriteltäisiin sitä edustava henkilöahmo ja vasta tämän jälkeen alettaisiin rakentaa hahmoa eteenpäin.

Lopuksi voidaan vielä todeta, että tämä tutkimus tukee vahvasti ajatusta siitä, että kirjoittajan kannattaa kirjoittaessaan hyödyntää omien kokemustensa lisäksi muiden kokemuksia ja ajatuksia. Lisäksi jokaisen kirjoittajan kannattaisi tallettaa työkalupakkiinsa erilaisia kirjoittamisen apuvälineitä ja teorioita ja ottaa niitä käyttöön etenkin tilanteissa, joissa työskentely ei etene odotetulla tavalla. Tämä kaikki varmasti jalostaisi kirjoittajan omat ajatukset ja kokemukset sekä oman mielikuvituksen tuotteet parhaaseen mahdolliseen kirjalliseen muotoon.

8 Lähteet

Aaltonen, Jouko. 2018. Käsikirjoittajan työkalut: audiovisuaalisen käsikirjoituksen tekijän opas. Tampere. SKS

Archetype. Literary Devices and terms. <http://literarydevices.net/archetype> (Luettu 11.7.2019)

Campbell, Joseph. 1990. Sankarin tuhannet kasvot. Helsinki. Otava.

Christensen, Nikolaj. How SHAME reached its audience. https://www.ucviden.dk/portal/files/64165504/How_SHAME_reached_its_audience_.pdf (Luettu 10.6.2020)

City-lehti. 2016. Kaikki nuoret tyytit ovat sekaisin uudessa draamasarjassa. City-lehti 25.4.2016. <https://www.city.fi/ilmiot/kaikki+nuoret+tyypit+ovat+sekaisin+uudessa+draamasarjassa/9681> (Luettu 10.6.2020)

Cowgill, Linda. 1997. Writing Short Films: Structure and Content for Screenwriters. 2. laitos. Los Angeles. Lone Eagle Publishing Co.

Hirsjärvi, Sirkka. & Hurme, Helena. 2008. Tutkimushaastattelu: teemahaastattelun teoria ja käytännöt. Helsinki. Gaudeamus University press.

Hirsjärvi, Sirkka, Remes, Pirkko & Sajavaara, Paula. 2005. Tutki ja kirjoita. 11. painos. Helsinki. Tammi.

Kansallinen audiovisuaalinen instituutti. Arkkityypit. <https://elokuvapolku.kavi.fi/fi/sivupolku/arkkityypit> (Luettu 7.6.2019)

Leino, Tomi. 2003. Sanoista eläviä kuvia. Käsikirjoittajan opas. Helsinki. Kustannusosakeyhtiö Otava.

Tiittula, Liisa & Ruusuvuori, Johanna. 2009. Johdanto. Teoksessa Ruusuvuori, Johanna & Tiittula, Liisa (toim.). Haastattelu. Tutkimus, tilanteet ja vuorovaikutus. Jyväskylä. Gummerus Kirjapaino Oy.

Römpötti, Harri. 2016. Nuorten Sekasin sarja perustuu mielenterveyskuntoutujien kertomuksiin. 14.5.2016. Helsingin sanomat. <https://www.hs.fi/radiotelevisio/art-2000002901051.html> (Luettu 10.6.2020)

Schmidt, Victoria. 2001. 45 Master Characters: mythic models for creating original characters. Cincinnati, OH. Writer's Digest Books.

Snyder, Blake. 2005. Save the Cat. The Last Book on Screenwriting That You'll Ever Need. Michigan. Michael Wiese Productions.

STT 2019. Suomalaiselle tv-formaatille merkittävä palkinto Ranskassa. STT:n tiedote. 10.10.2019. <https://www.sttinfo.fi/tiedote/suomalaiselle-tv-formaatille-merkittava-palkinto-ranskassa?publisherId=64311881&releasId=69867032>. (Luettu 10.6.2020)

Truby, John. 2007. The anatomy of story. 22 steps becoming a master storyteller. 1. painos. New York. Faber and Faber.

Vacklin, Anders. 2015. Henkilögalleria. Teoksessa Vacklin, Anders & Rosenvall Janne. (toim.) Käsikirjoittamisen taito. Helsinki. Like Kustannus Oy, 53-83

Vacklin, Anders. 2015. Henkilöhahmo. Teoksessa Vacklin, Anders. & Rosenvall Janne. (toim.). Helsinki. Käsikirjoittamisen taito. Like Kustannus Oy, 15-52

Vogler, Christopher. 1998. The Writer's Journey. Mythic Structure for Writers. 2. painos. Kalifornia. Michael Wiese Productions.

Yorke, John. 2015. Into the Woods. A five-act Journey into Story. New York. The Overlook Press, Peter Mayer Publishers.

Liitteet

Liite 1. Teemahaastattelun teemat

Teemahaastattelu

1. Kerro itsestäsi
2. Lempiasiat
3. Lempi-/ merkittävä paikka
4. Lapsuus
5. Perhe
6. Koulunkäynti
7. Ystävät
8. Viimeisin keskustelu ystävän kanssa
9. Teini-ikä
10. Noloin tapahtuma
11. Pelottavin tapahtuma
12. Kesät
13. Merkittävin matka
14. Elämän merkittävimmät tapahtumat
15. Elämän suurin haaste
16. Elämäntapahtuma, jossa toimisi toisin, jos voisi nyt päättää
17. Tärkeimmät henkilöt
18. Kysymys huoltajalle, jota ei ole kehdannut/uskaltanut kysyä
19. Haaveet
20. Mitä tarvitsee nyt tai olisi nuorempana tarvinnut eniten elämäänsä

Liite 2. Tutkimuslupa

LUPA TUTKIMUSHAASTATTELUUN

Minä _____ osallistun haastatteluun, jota käytetään tutkimusaineistona Elina Lavikaisen opinnäytetyössä. Opinnäytetyö on osa Metropolia Ammattikorkeakoulun elokuva- ja tv-suuntautumisen opintoja.

Haastatteluun osallistuminen on vapaaehtoisesta ja siitä voi kieltäytyä milloin tahansa. Haastattelussa esiin tulevat asiat ovat luottamuksellisia, ja haastattelumateriaaleja säilytetään huolellisesti.

Opinnäytetyöhön liittyy myös fiktiivisen sarjakonseptin luominen, jonka taustamateriaalina tutkimushaastatteluita käytetään. Sarjaideassa mahdollisesti käytettäviä, haastattelussa esiintyneitä asioita muokataan tietosuojavaatimusten mukaisesti.

Allekirjoitus

Aika ja paikka

Liite 3. Lupa osallistua tutkimushaastatteluun

LUPA OSALLISTUA TUTKIMUSHAASTATTELUUN

_____ saa osallistua haastatteluun, jota käytetään tutkimusaineistona Elina Lavikaisen opinnäytetyössä. Opinnäytetyö on osa Metropolia Ammattikorkeakoulun elokuva- ja tv -suuntautumisen opintoja.

Haastatteluun osallistuminen on vapaaehtoisesta ja siitä voi kieltäytyä milloin tahansa. Haastattelussa esiin tulevat asiat ovat luottamuksellisia, ja haastattelumateriaaleja säilytetään huolellisesti.

Opinnäytetyöhön liittyy myös fiktiivisen sarjakonseptin luominen, jonka taustamateriaalina tutkimushaastatteluita käytetään. Sarjaideassa mahdollisesti käytettäviä, haastatteluissa esiintyneitä asioita muokataan tietosuojavaatimusten mukaisesti.

Allekirjoitus

Aika ja paikka