



PÄÄHENKILÖN DRAMATURGIS- TEN FUNKTIOIDEN JAKAMINEN ERI HENKILÖHAHMOILLE

Kimmo Häkäri

Opinnäytetyö
Toukokuu 2014
Viestinnän koulutusohjelma
Käsikirjoittamisen ja kuvalli-
sen ilmaisun suuntautumis-
vaihtoehto

TIIVISTELMÄ

Tampereen ammattikorkeakoulu
Viestinnän koulutusohjelma
Käsikirjoittamisen ja kuvallisen ilmaisun suuntautumisvaihtoehto

HÄKÄRI, KIMMO:
Päähenkilön dramaturgisten funktioiden jakaminen eri henkilöhahmoille

Opinnäytetyö 31 sivua
Toukokuu 2014

Opinnäytetyön kirjallisessa osiossa tutkin, kuinka perinteisen päähenkilön funktioita on mahdollista jakaa muille henkilöhahmoille, sankarille ja protagonistille. Perinteisesti sankari, protagonisti ja päähenkilö ovat olleet yksi ja sama henkilö, mutta John Augustin (2005) kirjoittamat mietteet haastavat tämän lähestymistavan. Lähteinä olen käyttänyt useita teoreettisia kirjalähteitä ja analysoinut elokuvia näitä teorioita silmällä pitäen ja miten näitä teoreettisia asioita on mahdollista käyttää osana käytännön käsikirjoitustyötä ja mitä hyötyä siitä saattaa käsikirjoittajalle olla.

Tavoitteenani oli löytää sellaisia teoreettisia työkaluja, joita saattaisin itse hyödyntää urallani ja joiden avulla voisin kirjoittaa sellaisia käsikirjoituksia, mitkä eroaisivat edukseen.

Opinnäytetyön alkupuolella esittelen näitä käsitteitä ja avaan sitä kuinka ne toimivat dramaturgisesti käsikirjoituksissa. Opinnäytetyön taiteellisena osana kirjoitin käsikirjoituksen, joka kulki Havoc-työnimellä. Opinnäytetyön lopussa olen purkanut käsikirjoitustyöni kulkua eri versioiden kautta ja miten työstämäni käsikirjoitus muuttui versiosta toiseen. Tämän osana olen avannut sitä millaisina itse koin yllä mainitut teoreettiset työkalut ja opit omassa kirjoitustyössäni.

Asiasanat: päähenkilö, protagonisti, sankari, käsikirjoitus

ABSTRACT

Tampereen ammattikorkeakoulu
Tampere University of Applied Sciences
Degree Programme in Media
Scriptwriting and Visual Expression

HÄKÄRI, KIMMO:

Dividing the Dramaturgic Functions of the Main Character to Other Characters

Bachelor's thesis 31 pages

May 2014

The goal of this thesis was to study, based on John August's blog entry (2005), how it would be possible to divide traditional main character's dramaturgic functions to other characters and what advantages might be found in this approach. In addition to August's blog entry (2005) I used various theory books as sources as well as analyzed several films. My intention was to discover new theoretical tools I might be able to use in my own writing career to create screenplays that would stand out.

The first part of this thesis focuses on theoretical screenwriting and different approaches to main characters and how the theories might be applied to screenplays.

The artistic part of my thesis consisted of writing a screenplay, with a working title Havoc. The thesis reports on my work with the screenplay, how it progressed from one version to the next and what kind of challenges were faced. The thesis also describes how I experienced August's (2005) approach to characters and how it helped me with my own work.

Keywords: main character, protagonist, hero, screenwriting, scriptwriting

SISÄLLYS

1	JOHDANTO.....	5
2	PÄÄHENKILO	7
	2.1 Tarinan keskeisin henkilö	7
	2.2 Näkökulma.....	7
3	PROTAGONISTI.....	10
	3.1 Muuttuvat henkilöahmot.....	10
	3.2 Sisäinen matka	11
4	SANKARI	12
	4.1 Sympatia ja empatia.....	12
	4.2 Karisma.....	13
5	TEOREETTISTEN OSIEN YHTEENVETO	15
6	ESIMERKKEJÄ HENKILÖHAHMOISTA	16
	6.1 Aliens	16
	6.2 Vaihetaan vapaalle, Ferris.....	17
	6.3 Charlie and the Chocolate Factory.....	19
	6.4 Titanic	20
7	HAVOC.....	23
	7.1 Lyhyt esittely	23
	7.2 Ensimmäinen versio.....	24
	7.3 Toinen versio	25
	7.4 Kolmas versio	26
8	POHDINTA.....	28
	LÄHTEET.....	30

1 JOHDANTO

Elokuvien käsikirjoittaminen on vaikeaa työtä, johon löytyy monenlaisia apuvälineitä ja teorioita. Näiden käyttämisessä on kuitenkin muistettava etteivät mitkään käsikirjoittamisen säännöt ole kiveen hakattuja. Jokainen käsikirjoittaja kokoaa itselleen työkalut, jotka hän kokee itselleen kaikkein hyödyllisimmiksi.

Käsikirjoitusten henkilöhahmot palvelevat aina jotain tarkoitusta. Heidän avullaan käsikirjoittaja välittää katsojalle tarinan teeman ja rakenteelliset elementit. Kaikki henkilöhahmot ovat tarkkaan rakennettuja toteuttamaan käsikirjoituksessa heille asetetut funktiot. Jokaisella henkilöhahmolla on oma tarkoituksensa. (Mehring 1990. 196).

Päähenkilö on jokaisen käsikirjoituksen keskeisin osa. Päähenkilöt ovat kuitenkin myös varsin monimutkainen aihe. Päähenkilöitä on monenlaisia ja he täyttävät eri käsikirjoituksissa eri tarkoituksia eli funktioita. Yleensä he yrittävät saavuttaa jotain, joskus he taas ovat passiivisia. Joskus he muuttuvat tarinan aikana, mutta eivät kuitenkaan aina.

Käsikirjoittaja John August (2005) kirjoittaa blogitekstissään omasta lähestymistavastaan päähenkilöihin. Augustin mukaan päähenkilön, sankarin ja protagonistin ei tarvitse olla sama henkilö. Useimmissa elokuvissa nämä ovat yksi ja sama päähenkilö, mutta poikkeuksiakin löytyy ja tämä erottelu helpottaa kirjoittajan lähestymistä käsikirjoituksen henkilöihin. Tämä tarkoittaa käytännössä päähenkilön dramaturgisten funktioiden jakamista muille henkilöahmoille.

Tämän opinnäytetyön tarkoituksena on lähestyä päähenkilöä Augustin määritelmien pohjalta, kuinka päähenkilö, sankari ja protagonistit eroavat toisistaan ja miten käsikirjoittaja voisi käyttää tätä lähestymistapaa apunaan? Opinnäytetyön apuna haluan käyttää kirjallisten lähteiden lisäksi elokuvia ja käsikirjoituksiakin. On huomattava, että tässä opinnäytetyössä on keskitytty lähes yksinomaan länsimaisiin elokuvaan ja käsikirjoitussellisiin oppeihin. Näiden kautta ei usein voida suoraan arvioida esimerkiksi aasialaisia elokuvia.

Lähteissä määreitä ”päähenkilö, protagonistit” jne. saatetaan käyttää ristiin, jolloin tarkoitukseni on ollut käyttää lähteitä niiden asian ja tarkoituksen perusteella eikä niinkään

sen mukaan mitä määrettä kirjailija käyttää missäkin yhteydessä. Joissakin lainauksissa esimerkiksi ”protagonistin” olen saattanut kääntää ”päähenkilöksi” lukemisen ja asian ymmärtämisen helpottamiseksi.

2 PÄÄHENKILÖ

Päähenkilö on sanana kaikille tuttu. Lähestulkoon kaikissa elokuvissa, näytelmissä ja fiktiivisissä kirjoissa on päähenkilö. Päähenkilöllä saattaa olla yllättävän monta sellaista funktiota, jota harvat asiaan perehtymättömät ihmiset tulevat koskaan ajatelleeksikaan. Käsikirjoittajan valitessa tarinansa päähenkilöä, hän tekee yhden tärkeimmistä valinnoista koko työnsä aikana.

2.1 Tarinan keskeisin henkilö

John August määrittelee päähenkilön karkeasti ottaen siksi henkilöksi josta elokuva eniten kertoo. Joskus tämän henkilön nimi kerrotaan elokuvan nimessäkin, esimerkiksi Shrek (2001), Thor (2011) tai Lincoln (2012). (John August 2005).

Päähenkilö voidaan tietysti määritellä myös muilla tavoilla. Päähenkilö voi olla henkilö, jolle elokuvan tarina tapahtuu tai henkilö, jonka näkökulmasta elokuva kerrotaan. Usein päähenkilön keskeisimpänä käsikirjoituksellisena toimintona on ajaa tarinaa eteenpäin. Joissain elokuvissa päähenkilö saattaa olla jopa kaikissa elokuvan kohtauksissa.

Useimmissa elokuvissa päähenkilön erottaminen muista henkilöistä on varsin helppoa, mutta etenkin kun käsikirjoittaja valitsee tarinan rakenteeksi erikoisemman vaihtoehdon, myös henkilöiden rajat saattavat muuttua epätavallisemmiksi ja vaikeammin erottaviksi.

2.2 Näkökulma

Elokvat kerrotaan aina jonkun henkilön tai henkilöiden näkökulmista. Yksittäisillä kohtauksilla on myös näkökulma. Käsikirjoittajan on valittava kuhunkin kohtaukseen sen henkilön näkökulma, joka parhaiten palvelee kohtauksen tarpeita ja edistää parhaimmalla tavalla tarinan kerrontaa.

Yleisesti ottaen, tarinan tehostamiseksi on parasta kertoa koko tarina yhden selkeän päähenkilön näkökulmasta, tekemällä hänestä tarinan keskiön ja tuomalla tarina hänen luokseen tapahtuma tapahtumalta (McKee 1997, 364). Tätä voidaan pitää hyvin tavanomaisena lähestymistapana, mutta poikkeuksiakin löytyy paljon. Coenin veljesten käsikirjoittamassa ja ohjaamassa elokuvassa Fargo (1996), päähenkilö esitellään katsojille vasta, kun elokuvaa on kulunut noin 40 minuuttia.

McKee:n (1997) mukaan, mitä enemmän aikaa vietämme elokuvassa henkilön kanssa, sitä enemmän tunnemme empatiaa tuota henkilöä kohtaa ja katsoja näin luo häneen tunneperäisen siteen. On kuitenkin huomattava, ettei sympaattisen henkilön luomiseen riitä ainoastaan hänen näkökulmansa käyttäminen kohtauksissa, vaan se rakentuu monista käsikirjoittajan tekemistä valinnoista.

McKee (1997) mainitsee myös kohtauksen näkökulman vaikuttavan oleellisella tavalla siihen kuinka lukija reagoi kohtaukseen ja myöhemmin kuinka ohjaaja kuvaa ja ohjaa kohtauksen. Kohtauksen näkökulma on yksi merkittävimmistä valinnoista mitä käsikirjoittaja tekee alkaessaan kirjoittaa kutakin kohtausta. Kohtaukset saattavat muuttua merkittävästi, riippuen siitä kenen siinä esiintyvän henkilöahmon näkökulmasta se on kerrottu. Käsikirjoittajan on pidettävä tämä mielessään, jotta hänen kertoma tarina ei lähde vaeltelemaan sellaisiin suuntiin mihin hän ei ole tarkoittanut sitä viedä.

Kohtauksen näkökulma tietysti on yleensä päähenkilön näkökulma, mutta käsikirjoittajalla on toki valittavanaan minkä tahansa henkilön näkökulma. Valinta on tietysti aina tehtävä sen mukaan mikä tukee eniten käsikirjoittajan visiota tarinasta ja mikä kohtauksen tarkoitus on. Valitsemalla jonkin toisen henkilön näkökulman käsikirjoittaja voi halutessaan esimerkiksi etäännyttää katsojia päähenkilöstä, jolloin katsojat eivät samastu häneen enää niin paljon ja saattavat kokea kohtauksen objektiivisemmin.

Neil Landau (2013) jakaa näkökulman kahteen osa-alueeseen. Objektiiviseen näkökulmaan, joka on yleinen ja enemmän tai vähemmän neutraali, joka näyttää lukijalle kaikki tapahtumat eikä rajaudu päähenkilön läsnäoloon tai hänen näkökulmaansa. Subjektiivinen näkökulma on rajallinen, jossa näemme tapahtumat yhden tai useamman päähenkilön silmin. Tämä näkökulma saattaa joskus hyödyntää esimerkiksi takaumia tai kertojaääntä.

Jotkin elokuvat käyttävät sekä objektiivista että subjektiivista näkökulmaa kertoessaan tarinaa. Landau (2013) käyttää esimerkkinä *Hunger Games* (2012) elokuvaa, joka on pääosin kerrottu päähenkilö Katniss:n näkökulmasta, mutta elokuva hyödyntää myös objektiivista näkökulmaa, jossa elokuvan tapahtumia seurataan eräänlaisesta kontrollihuoneesta. Näin katsoja saa elokuvan tapahtumista monipuolisemman kuvan.

Akira Kurosawan elokuvassa *Rashomon* (1950) ohjaaja hyödyntää useiden eri henkilöiden erilaisia näkökulmia samasta tapahtumasta, antaen katsojille mahdollisuuden vetää omat johtopäätöksensä (Landau 2013, 43). Tällainen lähestymistapa varmasti sopii tiettyihin elokuviin ja tarinoihin, mutta se poikkeaa perinteisestä tarinankerronnasta niin paljon ettei sitä tulisi käyttää ellei perinteisempiä lähestymistapoja ole ensin harkittu tarkkaan.

3 PROTAGONISTI

Protagonisti-sana tulee antiikin Kreikasta ja tarkoittaa karkeasti ottaen ”häntä, joka näyttölee tärkeintä osaa”. Protagonisti on käsikirjoituksen teoriassa perinteisesti tarkoittanut päähenkilöä, ne ovat siis käytännössä olleet synonyymejä. Tässä asiassa August (2005) eroaa merkittävästi perinteisistä lähteistä ja teoreettisista opeista.

3.1 Muuttuvat henkilöhahmot

August (2005) määrittää protagonistin siksi henkilöksi, joka muuttuu elokuvan aikana. Toki on huomattava, että usein käsikirjoitus ja tarinaa paranee mikäli usealla henkilöllä on oma draaman kaarensa ja muuttuvat sen aikana sen määräämään suuntaan. Oletetaan siksi että protagonistia on se henkilö tarinassa, joka muuttuu eniten ja kaikkein merkityksellisimmällä tavalla. Mehring (1990) kuvaa protagonistin myös siksi henkilöksi, joka muuttuu eniten tarinan aikana, joka yrittää aktiivisesti päästä päämääräänsä ja joka pakottaa tarinaa kulkemaan eteenpäin.

August (2005) pitää näin ollen protagonistia ja päähenkilöä täysin eri asioina, protagonistia on se joka muuttuu tarinan aikana ja päähenkilö on se josta elokuva karkeasti ottaen eniten kertoo.

Henkilöhahmojen muuttuminen tarinan aikana on yksi perinteisen tarinankerronnan kulmakivistä. Henkilöhahmot, jotka pysyvät täsmälleen samanlaisina koko tarinan ajan ovat yksinkertaisesti usein tylsiä seurattavia. Täytyy toki huomata että tämäkin on genrekohtaista, esimerkiksi toimintaelokuvien henkilöhahmoilla ei usein ole draaman kaarta, jonka aikana he muuttuisivat suuntaan tai toiseen. Tällainen sankarin arkkityyppi on usein osaamisensa huipulla elokuvan alusta alkaen eikä hänellä näin ollen ole tarvetta muuttua ainakaan tässä suhteessa, tosin on huomattava että tällainenkin henkilöhahmo voi kokea muutoksen esimerkiksi ihmissuhteissaan.

Jotkin henkilöhahmot ovat erilaisilla tavoin niin mielenkiintoisia, ettei heidän tarvitse muuttua, tai muuttuminen saattaisi jopa sotia heidän henkilöhahmojaan vastaan. Esimerkiksi *No Country for Old Men* (2007) elokuvassa sen päähenkilö ja myös antagonis-

ti ovat täysin muuttumattomia koko tarinan ajan, mutta käsikirjoitus ja henkilöhahmot ovat rakennettu mielenkiintoisiksi ja tavalla, joka tukee tätä lähestymistapaa.

Useimmissa elokuvissa protagonistin aloittaa tarinan positiivisessa tai negatiivisessa tilassa. Elokuvan aikana tämä tila vaihtelee jatkuvasti positiivisesta negatiiviseen ja takaisin. Vastoinkäymiset ja onnistumiset muokkaavat protagonistin henkistä matkaa. Jotkin, esimerkiksi usein mini-juonelliset elokuvat tarkkailevat ainoastaan tätä sisäistä matkaa, jättäen ulkoiset konfliktit toisarvoisiksi.

3.2 Sisäinen matka

Protagonistin sisäinen, henkinen matka pohjautuu usein hänen tiedostamattomaan tarpeeseensa. Tämä voi olla esimerkiksi tarve kuulua johonkin, tarve tulla rakastetuksi tai tarve päästä irti menneisyydestään. Täyttämällä tämän tiedostamattoman tarpeensa protagonistista tulee täydempi ihminen. Toisaalta tarinasta riippuen tämä muutos saattaa kulkea myös huonompaan suuntaan, muuttaen protagonistin sisäistä luonnetta esimerkiksi kyynisemmäksi tai väkivaltaisemmaksi.

Paras käsikirjoittaminen ei paljasta pelkästään henkilön todellista luonnetta, vaan kaartaa tai muuttaa sitä parempaan tai huonompaan suuntaan tarinan myötä (McKee 1997, 104)¹. Henkilöhahmojen muuttuminen tarinoiden edetessä, esimerkiksi kyynisestä optimistiksi, on yksi olennaisimmista ja perinteisemmistä kerronnan tekniikoista, jotka tulisi löytyä kaikista elokuvista.

Genrestä riippuen tämä protagonistin sisäinen matka on suuremmassa tai pienemmässä osassa. Esimerkiksi toimintaelokuvissa protagonistin ei välttämättä tarvitse monimutkaisen sisäistä kamppailua. Toisessa ääripäässä ovat draamaelokuvat, jotka nojautuvat lähes yksinomaan henkilöhahmojen sisäisiin kamppailuihin. Kaikki tarinat paranevat, mikäli protagonistilla on jonkinlainen sisäinen matka kuljettavanaan ja asioita joita hänen tulee oppia saavuttaakseen päämääränsä.

¹ ”The finest writing not only reveals true character, but arcs or changes that inner nature for better or worse, over the course of the telling” (McKee 1997, 104)

4 SANKARI

August (2005) myöntää itsekkin että hänen sankarin määritelmänsä on äärimmäisen yksinkertainen: henkilöhahmo, jonka katsoja toivoo ”voittavan”. Kyseessä voi olla vaikkapa Teräsmies tai Aladdin, mutta sankarin ei tarvitse olla erityisen hyveellinen, lahjakas tai rohkea. Tärkeintä on, että katsoja kannustaa tätä henkilöhahmoa ylittämään käsikirjoittajan tälle kehittämät esteet. (August 2005.)

Henkilöhahmot joihin katsojat samaistuvat tarvitsevat kohtalaisin suuren annoksen sankarillisuutta, jotta nämä pystyvät ylittämään dramaattiset esteet heidän tiellään. Mitä käsikirjoittamiseen tulee niin sankarillisuuden voi määritellä lisäämällä henkilöhahmon asenteeseen haasteiden ylittämiseen tarvittavat ponnistukset. Tällainen sankarillisuuden käyttäminen käsikirjoituksessa antaa katsojille mahdollisuuden nähdä henkilöhahmo sympaattisemmasta näkökulmasta ja korvata mahdollista empatian puutetta henkilöhahmoa kohtaan. (Dancyger & Rush 2007, 181.)

Dancygerin ja Rushin (2007, 181) mukaan sankarin kohtaamien haasteiden laatu ja taso tekevät henkilöhahmosta sankarillisen. Nämä haasteet saattavat ilmentyä esimerkiksi merkittävän antagonistin muodossa, kuten Jokeri Yön Ritarissa (2008). Se voi olla myös sankarin maailman ympäristö, kuten aavikko Arabian Lawrenceissa (1962), tai luokkajaon kohtuuttomuus Pelle the Conqueror:ssa (1987). (Dancyger & Rush 2007, 181.)

Kaikki sankarit eivät tuki voi olla yhtä sinnikkäitä, luonnollisesti lahjakkaita ja rohkeita kuten Jake Sully Avatarissa (2009). Joskus henkilöhahmojen sankaruus tulee elokuvan aikana pikkuhiljaa esille heidän ylittäessään omat rajansa vaarallisten haasteiden edessä. Dancyger ja Rush käyttävät esimerkkinä muun muassa Kwai-joen Silta (1957) elokuvan everstiä ja kapteenia. Luonteidensa vioistaan huolimatta heidän tekonsa ja käyttäytymisensä nousevat elokuvan toisella puoliskolla sankarillisiin mittasuhteisiin, kun heidän on pakko vastata heille asetettuihin haasteisiin.

4.1 Sympatia ja empatia

Katsojan sympatian ja empatian herättäminen henkilöahmoa kohtaan on varmasti käytetyin ja varmin tapa saada katsoja tämän henkilöahmon puolelle ja tätä kautta myös samaistumaan tähän.

Dancygerin ja Rushin (2007, 177) mukaan katsojat samaistuvat henkilöahmoihin, jotka ovat joko vaikeissa tilanteissa, henkilöahmoihin joista he pitävät tai jollaisia he tahtoisivat itse olla. Katsojan tuntiessa sympatiaa henkilöahmoa kohtaan, tämä yksinkertaisesti tarkoittaa sitä että katsoja tuntee sääliä tätä kohtaan. Dancyger ja Rush (2007, 177) käyttävät esimerkkinä Sophien henkilöahmoa elokuvasta *Sophie's Choice* (1982). Sophie on selviytynyt natsien keskitysleiriltä ja tämä saa katsojat automaattisesti tuntemaan sympatiaa tätä kohtaan, mutta koska Sophie on hyvin sulkeutunut, katsojan on vaikea tuntea empatiaa tätä kohtaan.

Empatia tarkoittaa henkilöahmoon samaistumista. Katsoja ei ainoastaan samaistu henkilöahmon tunteisiin, vaan myös itse tuntee samoin (Dancyger & Rush 2007, 178)². Clint Eastwood näyttää henkilöahmoa Wes Block elokuvassa *Tightrope* (1984). Wes Block on yksinhuoltaja isä, jolla on myös stressaava työ. Tämä yhdistelmä tekee hänestä lähestyttävän ja saa katsojan tuntemaan sympatiaa tätä kohtaan. (Dancyger & Rush 2007, 178).

4.2 Karisma

Karisma on toinen yleisesti käytetty keino, millä katsoja saadaan henkilöahmon puolelle. Karismaattinen henkilöahmo on lähes automaattisesti pidettävä ja puoleensavetävä. Karismaattiset henkilöt ovat luonnostaan puoleensavetäviä ja ihmiset usein kokevat heidät todella mielenkiintoisiksi.

Irvine Schiffer (1973) ehdottaa seuraavia ominaisuuksia, joista karisma syntyy:

- Aavistus omanlaatuisuutta
- Hienovarainen puute tai vika
- Kutsumus tai suoritettava tehtävä
- Polarisoitu aggressiivisuus tai intensiivisyys
- Seksuaalinen aspekti

² ”Not only do we feel with them, often we feel like them.” (Dancyger & Rush 2007, 178)

- Kyky vakuuttaa toisia ihmisiä

(Dancygerin & Rushin 2007, 182 mukaan).

Karisma on hyödyllinen työkalu käsikirjoittajalle etenkin kun kyseessä on henkilöahmo, joka ensisilmäyksellä saattaa vaikuttaa luotaantyöntävältä tai epämukavalta (Dancyger & Rush 2007, 182). Tämä on tärkeää huomata myös kun kirjoitettava henkilöahmo tulee myöhemmin tarinassa tekemään katsojalle vastenmielisiä tekoja, katsojan on helpompi hyväksyä nämä, kun hän on jo kiintynyt henkilöahmoon elokuvan alkupuolella

Karismaa voidaan käyttää tasapainottamaan henkilöahmon positiivisia ja negatiivisia ominaisuuksia ja se auttaa saamaan katsojan kiinnostumaan henkilöahmosta (Dancyger & Rush 2007, 182). Karismaattinen henkilö on usein myös paljon mielenkiintoa herättävä.

Elokvien sankarit ovat usein niiden karismaattisimpia henkilöitä eikä Iron Man (2008) tee poikkeusta. Elokuvan päähenkilö on miljardööri Tony Stark, josta tarinan edetessä tulee supersankari Iron Man. Tony Stark on persoonallisuudeltaan todella karismaattinen ja huumorintajuinen ja katsojan on lähes mahdotonta olla pitämättä hänestä. Karismaattinen olemus saa elokuvan alkupuolella katsojan sietämään Starkin itsekkäitä piirteitä.

5 TEOREETTISTEN OSIEN YHTEENVETO

Sikäli kuin olen löytänyt August (2005) on ensimmäinen, joka jakaa päähenkilön, protagonistin ja sankarin teoreettisella tasolla erillisiksi, omiksi henkilöikseen. Perinteiset käsikirjoittamista käsittelevät oppaat ja oppikirjat käsittelevät näitä samana asiana: päähenkilö on sama henkilö kuin protagonistin ja sankari. August (2005) haastaa tämän lähestymistavan kokonaan.

On tärkeää huomata että useimmat kirjailijat, jotka ovat kirjoittaneet ja kirjoittavat käsikirjoitusoppaita, eivät itse ole menestyneitä käsikirjoittajia. Tämä ei tietenkään automaattisesti tee heidän näkemyksistään tai kirjoituksistaan arvottomia, mutta koska John August on menestynyt ensisijaisesti nimenomaan käsikirjoittamalla elokuvia tulee hänen kirjoituksiinsa asiasta suhtautua astetta vakavammin. Se ei ole tärkeää onko Augustin lähestymistapa parempi kuin perinteinen, vaan se että kyseessä on yksinkertaisesti uusi työkalu käsikirjoittajille käytettäväksi.

Tämän teoriatyön seuraavassa osassa esittelen muutamia elokuvia, joissa on henkilöhahmojen osalta käytetty samankaltaisia tekniikoita, kuin olen aikaisemmin kuvaillut ja purkanut.

6 ESIMERKKEJÄ HENKILÖHAHMOISTA

Tässä osiossa esittelen erilaisia elokuvia ja tutkia miten päähenkilön, protagonistin ja sankarin roolit on niissä jaettu. Useimmissa länsimaalaisissa elokuvissa nämä roolit lankeavat yhdelle ja samalle päähenkilölle. Käytän esimerkkeinä muun muassa Augustin (2005) mainitsema elokuvia, koska August itse on kokenut nämä elokuvat sopiviksi esimerkeiksi. Olen myös etsinyt sellaisia elokuvia, jotka hyödyntävät näiden eri roolien jakamista eri henkilöahmoille ja miten se on onnistunut käsikirjoituksellisesti ja mitä hyötyä siitä on mahdollisesti ollut elokuvan kannalta.

6.1 Aliens

August (2005) käyttää blogissaan esimerkkinä elokuvaa Aliens (1986), joka on James Cameronin käsikirjoittama ja ohjaama scifi-/toimintaelokuva, Alien on jatko-osa elokuvasarjan ensimmäiselle elokuvalla Alien (1979). Aliens toimii tässä esimerkkinä siitä minkälainen tavanomainen päähenkilö on useimmissa länsimaisissa elokuvissa. Tämän kaltaista päähenkilöä voidaan pitää vertauskohtana kaikille siitä poikkeaville henkilöahmoille. Aliensissa sen päähenkilö on niin ikään myös sen protagonistin ja sankarikin.

Augustin (2005) määritelmiin pohjautuen Ripley on kiistatta elokuvan päähenkilö. Elokuva kerrotaan yksinomaan hänen näkökulmastaan, Ripley on elokuvan jokaisessa kohtauksessa. Tarina kertoo hänen toiminnastaan ja vaikka hän ei esimerkiksi elokuvan alussa ole sen eteenpäin ajava voima, tarinan edetessä hänen reaktionsa tapahtumiin nousevat kaikkein merkityksellisimmiksi.

Ripley täyttää myös protagonistin määritelmän. Elokuva alkaessa Ripley pelastetaan avaruudesta tämän paettua ensimmäisen elokuvan lopussa alienin, hirviömäisen olennon valtaamalta avaruusalukselta. Ripley on syvästi traumatisoitunut ensimmäisen elokuvan tapahtumien seurauksena, hänen henkinen terveytensä on murtunut. Hän herää joka yö painajaisista huutaen ja hikoillen. Ripley yrittää jatkaa elämäänsä, mutta kun epäilykset heräävät, että alienit olisivat tuhonneet kaukaisen siirtokunnan, Ripley kutsutaan hätiin. Aluksi hän kieltäytyy tehtävästä, alienien uudelleenkohtaaminen on asia jota hän ei to-

dellakaan halua. Hänet kuitenkin suostutellaan lähtemään sotilasryhmän mukaan selvittämään siirtokunnan tilanne.

Heidän saavuttua planeetalle siirtokuntalaisista ei näy jälkeäkään. He löytävät ainoastaan nuoren tytön, Newtonin, joka ei suostu puhumaan sanaakaan. Tarinan edetessä Ripley kiintyy tyttöön. Elokuvan lopussa Ripley on valmis uhraamaan henkensä pelastaakseen Newtonin alienien kynsistä. Ripley on näin löytänyt rohkeutensa ja kohtaamalla pelkonsa hän on ylittänyt ne. Nämä asiat tekevät Ripleystä elokuvan protagonistin.

Ripley on myös tarinan sankari. Ainoastaan hänellä on riittävä rohkeus, peräänantamattomuus ja taidot käydä ylivoimaisia alieneita vastaan. Katsojat ovat Ripleyn puolella ja tahtovat tämän onnistuvan mahdottomassa tehtävässä paeta planeetalta ja pelastaa muut ryhmän jäsenet.

6.2 Vaihdetaan vapaalle, Ferris

Vaihdetaan vapaalle, Ferris (1986) on John Hughesin käsikirjoittama ja ohjaama komedia, joka kertoo lukiosta valmistumisillaan olevasta pojasta: Ferris Buellerista ja hänen ystävistään. Elokuvan alussa Ferris teeskentelee olevansa sairas ja saa näin jäädä koulusta kotiin. Ferris värvää vapaapäivälleen mukaan parhaan ystävänsä Cameronin ja tyttöystävänsä Sloanen. Kolmikon lintsauspäivä saa tarinan edetessä yhä suuremmat mittasuhteet.

Ferris Bueller on selkeästi elokuvan päähenkilö, elokuva on jopa nimetty hänen mukaansa. Suurin osa elokuvasta on kuvattu Ferrisin näkökulmasta ja muut elokuvassa esiintyvät henkilöt lähinnä reagoivat Ferrisin tekoihin ja niistä syntyneisiin seurauksiin. Voisi sanoa, että tarina pyörii Ferrisin ympärillä, hän on selkeästi elokuvan tapahtumia eteenpäin ajava voima.

Vaihdetaan vapaalle, Ferris rikkoo totuttuja käsikirjoittamisen kaavoja siinä että vaikka Ferris on elokuvan päähenkilö hän ei ole elokuvan protagonistin. Elokuvan alussa Ferris on itsekäs, huoleton oman tiensä kulkija, joka ei piittaa muiden hänelle asettamista säännöistä. Ferris on tottunut saamaan tahtonsa läpi kävi miten kävi. Hän saa muut ihmiset vaivatta mukaan juoniinsa ja onkin koulunsa pidetyimpiä henkilöitä muiden opis-

kelijoiden keskuudessa. Ferris ei kanna vastuuta teoistaan ja on valmis tekemään lähes mitä tahansa viihdyttääkseen itseään ja muita. Ferrisille elämästä nauttiminen on sen pääasia. Elokuvan loppuessa Ferris on täsmälleen sama henkilö kuin hän oli sen alkaessa. Hänen henkilöhahmossaan ei ole tapahtunut pienintäkään muutosta mihinkään suuntaan. John Augustin protagonistin määritelmä ei näin ollen täyty vähimmässäkään määrin.

Toisaalta Ferrisin voi nähdä elokuvan sankarina. Ferris saa katsojien sympatiat puolelleen ovelilla tempuillaan. Vaihdetaan vapaalle, Ferris käyttää myös muita hyvin erikoisia tarinankerronnallisia keinoja. Etenkin elokuvan alkupuolella Ferris rikkoo neljättä seinää lähes jatkuvasti: hän katsoo suoraan kameraan ja puhuu suoraan katsojille. Ferris selittää katsojille maailmankatsomustaan, huoletonta tyyliään nauttia elämästä ja antaa vinkkejä milloin mistäkin tempusta tai jekusta. Neljännen seinän rikkominen tällä tavalla tuo Ferrisiä ja katsojia myös lähemmäksi toisiaan. Elokuvan lopussa Ferrisin kiiruh-taessa kotiinsa ehtiäkseen sinne ennen vanhempiaan katsojat jännittävät Ferrisin puolesta ettei tämä jäisi kiinni.

Elokuvan protagonistiksi onkin Ferrisin paras ystävä Cameron. Elokuvan alkaessa Cameron makaa sängyssään valittaen puhelimesta Ferrisille olevansa oikeasti sairas ja kykenemätön lähtemään mihinkään, tapansa mukaan Ferris kuitenkin suostuttelee Cameronin mukaansa. Cameron on hieman neuroottinen ja jopa ”nössö”. Voisi sanoa että hän pelkää ottaa rennosti ja nauttia elämästä, hän on Ferrisin vastakohta. Ferris tekeekin parhaansa, jotta saisi Cameronin nauttimaan päivästä ja unohtamaan huolensa hetkeksi. Ferris tahtoo heidän ottavan Cameronin isän harvinaisen ferrarin poikien kulkuvälineeksi päivän ajaksi. Cameron ei innostu ajatuksesta alkuunkaan, mutta taipuu tietysti Ferrisin tahtoon. Cameron ei tunnu uskaltavan innostua mistään, mutta alkaa pikkuhiljaa avautua Sloanelle. He jättävät ferrarin keskustan autosäilöön, jossa heidän tietämättään sen työntekijät ottavat ferrarin ja lähtevät huviajelulle. Myöhemmin Ferris huomaa ferrarin matkamittarin lukeman olevan paljon enemmän kuin mitä sen pitäisi olla. Cameron vajoaa järkytyksestä katatoniseen tilaan. Lopulta Cameron toipuu, kokien lähes hengellisen valaistumisen, myöhemmin hän purkaa angstinsa ferrariin, potkien auton lommoille ja vahingossa tuhoten koko auton. Cameron päättää rohkeasti ottaa vastuun autosta ja viimein pakottaa isänsä huomioimaan hänet. Cameron tulee näin dramaattisen kaarensa päätökseen ja hänen sisäinen matkansa on suoritettu. Hän on kasvanut elokuvan aikana ja sen lopussa pystyy voittamaan pelkonsa ja avautumaan tunteistaan muille

ihmisille. Tämän syvällisen muutoksen vuoksi häntä on pidettävä elokuvan protagonistina.

Tässä elokuvassa päähenkilön ja protagonistin roolien jakaminen eri henkilöahmoille toimii todella hyvin. Käsikirjoituksellisesti Ferrisin päällimmäisenä tehtävänä on kuljettaa tarinaa juonellisella tasolla eteenpäin suunnitelmillaan ja päänäpistöillaan. Ferrisin tehtävänä on myös vaikuttaa Cameronin henkilöahmon dramaattiseen kaareen ja saada tämä muuttumaan käsikirjoituksena kannalta tarvittavaan suuntaan.

6.3 Charlie and the Chocolate Factory

Charlie and the Chocolate Factory (2005) pohjautuu Roald Dahlin vuonna 1964 julkaistuu lastenkirjaan. Kirjasta on tehty myös aikaisempi filmatisointi Willy Wonka & the Chocolate Factory (1971). Tässä käsittelen kuitenkin myöhempää versiota. Vuoden 2005 elokuvan on käsikirjoittanut John August ja ohjannut Tim Burton. John August käyttää tätä kyseistä elokuvaa myös esimerkkinä lähteenä käyttämässäni vuoden 2005 blogikirjoituksessaan.

Elokuvassa nuori poika Charlie voittaa yhdessä neljän muun lapsen kanssa vierailun Willy Wonkan taianomaiseen suklaatehtaaseen. Monia vuosia aiemmin Wonka erotti kaikki työntekijänsä, koska kilpailevat karkkitehtailijat varastivat hänen reseptejään, kukaan ulkopuolinen ei siis ole käynyt tehtaassa vuosikausiin.

Augustin (2005) mukaan Charlie on elokuvan päähenkilö, vaikkakin Wonka on myös lähes yhtä isossa roolissa. Elokuvan ensimmäinen puoli tuntia käsittelee yksinomaan Charlieta ja tämän perhettä. Wonka mainitaan moneen otteeseen muiden henkilöahmojen dialogissa, mutta ilmaantuu kunnolla vasta tehtaan vierailukäynnin alkaessa. Vierailun aikana Charlie jää usein taka-alalle, kun Wonka ja muut lapset tulevat etualalle isompaan rooliin. Elokuvan tarinankerronnallinen voima keskittyy kuitenkin pääosin Charlieen (August 2005).

Charlie on myös elokuvan sankari. Katsojat tahtovat epätoivoisesti Charlien voittavan vierailukäyntiin oikeuttavan kultaisen lipun ja tahtovat hänelle tapahtuvan ainoastaan hyviä asioita (August 2005). Charlien uskomattoman epäitsekäs ja hyväsydäminen

luonne saa katsojien sympatiat täydellisesti puolelleen. Charlie on jopa valmis myymään kultaisen lippunsa, jotta perhe saisi helpotusta elämäänsä. Charlien perhe on hyvin köyhä ja molempien vanhempien isovanhemmatkin asuvat heidän kanssaan samassa pienessä ja huonokuntoisessa talossa kaupungin laidalla. He ovat kuitenkin hyväsydämistä väkeä ja auttavat toisiaan parhaansa mukaan. Charlielle perhe on kaikki kaikessa. Charlie ei kuitenkaan ole tavanomaisessa mielessä elokuvan protagonistin. Charlie ei muutu suuntaan eikä toiseen sen edetessä. Charlie on elokuvan lopussa yhtä epäitsekäs ja kiltti poika kuin sen alkaessakin, tämän hyväsydämyyden ansiosta Wonka valitsee hänet seuraajakseen.

Augustin käsikirjoitus eroaa alkuperäisteoksesta siinä, että hän on tehnyt Wonkasta elokuvan protagonistin. Wonkan tavatessa vierailijat hän ei pysty edes sanomaan sanaa ”vanhemmat” vaan alkaa änkyttämään omituisella tavalla. Wonka katkeroitunut lapsuudesta, hän kasvoi hammaslääkäri isänsä tiukassa kurissa eikä saanut edes maistaa karkkeja. Wonka tahtoi karkkitehtailijaksi, joka ei tullut kuuloonkaan hänen isälleen. Heidän tiensä erosivatkin ja Wonka jäi orvoksi nuorena iässä. Tarinan alkaessa Wonka on sosiaalisesti hyvin kömpelö eikä oikein osaa suhtautua pieniin lapsiin. Hän on tunteeton muita ihmisiä kohtaan. Hänen tehtaansa ja karkkikeksintönsä ovat hänen koko elämänsä.

Wonka on henkilöahmoista se joka kasvaa ja muuttuu lasten vierailukäynnin aikana. Charlien kysymykset Wonkan lapsuudesta aiheuttavat tälle epämukavia takaumia ja Wonka ajautuu melkein hermoromahduksen partaalla.

Elokuvan lopussa Charlie saa tehtaansa ja saattaa Wonkan takaisin yhteen isänsä kanssa jolloin tämä saa perheen. Charlie ei tarvitse tehdasta, mutta Wonka tarvitsee perheen enemmän kuin mitään muuta. (August 2005.)

Käsikirjoituksellisesti voisi sanoa tässäkin elokuvassa Charlien tehtävänä on aiheuttaa muutos Wonkan henkilöahmon draaman kaareissa, niin että hän ymmärtää lopussa perheen tärkeyden.

6.4 Titanic

Titanic (1997) oli ilmestyessään maailman menestynein elokuvajulkaisu. Se tuotti avausviikonloppunaan Yhdysvalloissa ennätyselliset 28.6 miljoonaa dollaria (The Numbers). Titanicin on ohjannut ja käsikirjoittanut James Cameron.

Titanic on kertomus epätodennäköisestä rakkaudesta kahden ihmisen välillä, joita erottaa 1900-luvun alun tiukka ja lähes ylitsepääsemätön sosiaalinen luokkajärjestelmä. Titanic esittelee tuon ajan elämää niin köyhien, kuin rikkaidenkin näkökulmista.

Titanic kerrotaan kahden sen tärkeimmän henkilöihahmon, Jackin ja Rosen näkökulmista. Näin ollen voimme pitää heitä molempia elokuvan päähenkilöinä yhtä suurissa määrin. Titanic on heidän kertomuksensa. Ristiriidat heidän täysin erilaisten maailmojen välillä luovat energiaa, joka ajaa tarinaa eteenpäin ja pitää erinomaisella tavalla katsojien mielenkiinnon yllä koko elokuvan yli kolmen tunnin keston ajan. Jackin ja Rosen toisiaan kohtaan tuntema vetovoima vetää heitä vääjäämättömästi yhteen antagonististen voimien vastustuksesta huolimatta. Kaikki katsojat tietävät että laiva tulee uppoamaan joten se ei voi olla jännityksen luoja, sen sijaan katsojat jännittävät päätyvätkö Jack ja Rose yhteen ja pystyvätkö he molemmat pelastautumaan laivalta hengissä.

Jackia ja Rosea voidaan molempia myös pitää elokuvan sankareina. Koko Rosen tuntema maailma ja kaikki ihmiset siinä vastustavat Jackia ja kaikkea mitä tämä edustaa. Tämä saa katsojat automaattisesti asettumaan Jackin ja Rosen puolelle. Heitä vastaan olevat voimat ja henkilöt ovat niin vahvoja ettei sankareilla tunnu olevan juuri mitään mahdollisuuksia nousta heitä vastaan saati voittaa.

Jackistä on helppo pitää. Henkilöihahmona hän on karismaattinen nuori mies, joka tekee katsojista ystäviään. Hän nauttii täysillä elämästään, vaikka ei olekaan rikas tai menestynyt. Hän on elokuvassa esiintyvien antagonistien vastakohta. Vaikka Jack voidaan nähdä Titanicin toisena päähenkilönä ja sankarina hän ei ole elokuvan protagonist. Jackillä ei ole henkilöihahmona sellaista draaman kaarta, joka muuttaisi häntä oleellisesti tai edes yhtään. Elokuvan lopussa Jack on sama iloinen ja vilpitön nuori mies kuin sen alkaessakin. Käsikirjoituksellisesti voidaan sanoa, että Jackin tehtävä dramaturgisesti on ollut muuttaa Rosen henkilöihahmoa.

Rose on tarinan alussa masentunut, henkisesti hänet on alistettu asemaan, jossa hän ei ole juuri muuta kuin seinäkoriste miesten maailmassa. Rosen todellinen luonne kaipaa

vapautta kahleistaan, hänellä on tarve kokea elämää eikä vain katsoa kuin muut hänen ympärillään elävät sitä. Rose tapaa Jackin eräänä yönä laivan kannella. Jack pelastaa Rosen, kun tämä on hyppäämässä mereen tappaakseen itsensä. Jack puhuu Rosen ympäri ja pelastaa tämän kun hän vahingossa melkein tippuu mereen.

7 HAVOC

Käsikirjoittamisen ja kuvallisen ilmaisun suuntautumisvaihtoehdon opinnäytetöihin yleisesti liittyy niin teoreettinen osio kuin taiteellinenkin. Taiteellisena työnä olen kirjoittanut pitkän elokuvan käsikirjoituksen, joka projektin aikana kulki työnimellä Havoc. Pitkän elokuvan käsikirjoittamista ei yleisesti suositella opinnäytetyöksi sen laajuuden ja sen suuren työmäärän vuoksi. Olin kuitenkin päättänyt kirjoittaa pitkän elokuvan joka tapauksessa, oli kyseessä opinnäytetyö tai ei ja näin ollen sain luvan sen kirjoittamiseen myös taiteelliseksi työksi.

Suuntautumisvaihtoehdomme opinnot käsikirjoittamisen suhteen pohjautuvat pitkälti perinteisen draaman kirjoittamiseen. Havocia ideoidessani otin perinteisestä draamasta tietoisin askeleen pois päin. Tarkoitukseni oli kirjoittaa itseni näköinen käsikirjoitus ja sellainen elokuva, jonka näkemisestä itse maksaisin elokuvallipun verran. Fantasia on ollut genrenä lähellä omaa sydäntäni jo pitkään, lapsuusvuosistani alkaen. Havocissa on nähtävillä merkkejä monista eri genreistä. Synkkä fantasia toimii ikään kuin kaiken pohjana, jonka päälle olen rakentanut rakenteen, joka muistuttaa lähinnä seikkailuelokuvaa. Idea zombien liittämistä tarinaan syntyi erinäisistä vaikutteista ja myös siitä ettei se ole ollut ollenkaan tavanomaista länsimaalaisissa elokuvissa. Zombimaailmanloppu on ollut suosittu aihe jo pitkään, mutta sitä ei ole tietääkseni ennen yhdistetty elokuvissa fantasiagenreen.

Taiteellisen työn pitäisi myös aina liittyä tietenkin siihen teoreettiseen työhön, jota opinnäytetyönkirjoittaja on tekemässä. Alkuperäisenä ideanani Havocissa oli siis että päähenkilö, protagonistin ja mahdollisesti myös sankari olisivat eri henkilöitä. Alussa tarinan protagonistin olisi ollut Trake ja sen päähenkilö Asanna. Asanna olisi vaikuttanut omalla esimerkillään Trakeen niin että tämä olisi kehittynyt henkilöahhmona ja muuttanut ratkaisevasti voidakseen lopussa voittaa niin sisäisen kuin ulkoisenkin kamppailunsa.

7.1 Lyhyt esittely

Havoc-työnimellä kulkeneen käsikirjoitukseni genreä voidaan pitää synkkänä fantasiana tai zombielokuvana, mikäli tällaista genreä tahdotaan käyttää.

Tarina sijoittuu maailmaan, joka teknologialtaan ja kehitykseltään vastaa 1800-luvun Eurooppaa. Tarinan maailma on kokenut zombimaailmanlopun, jonka jäljiltä eräässä pienessä kylässä joukko ihmisiä on onnistunut selviytymään viimeiset noin 10 vuotta. Metsät kylän ympärillä ovat täynnä zombeja ja ovat erittäin vaarallisia.

Tarinan henkilöiden on lähdettävä kylästä varmistaakseen, että kesän sato voidaan korjata talteen ilman zombien hyökkäystä. He kuitenkin löytävät metsästä zombin, joka ratkaisevalla tavalla eroaa muista kaltaisistaan, tämä johtolanka antaa heille toivoa pelastuksesta, ehkä maailmassa on vielä muitakin eloonjääneitä. Heidän on uhmattava vaaroja ja selvitettävä mistä uusi zombi on peräisin.

7.2 Ensimmäinen versio

Havocin ideoimisen aloitin kesäkuussa 2013. Pelkkä pitkän elokuvan käsikirjoituksen ideoiminen on vaativaa työtä, jossa pitää ottaa monia asioita huomioon ja kehittää uusia tuoreita ideoita, joita ei ole ennen tehty. Tämä ideoimisvaihe kesti noin muutaman viikon ajan, jonka jälkeen kirjoitin elokuvan tärkeimpiä kohtauksia ylös pienille post-it muistilapuille, jotka kiinnitin seinään siinä järjestyksessä missä ne käsikirjoituksessa tapahtuisivat. Näitä lappuja kertyi noin 40 kappaletta, jotka näin ollen kuvasivat lähes tulkoon kaikkia elokuvan kohtauksia. Pitkässä elokuvassa on useimmiten 40-60 kohtausta. Tämä lähestymistapa on mielestäni todella hyvä ja toimiva, kun käsikirjoittaja rakentaa elokuvan rakennetta ja tapahtumia.

Näiden lappujen pohjalta aloin kirjoittamaan outlinea, joka on noin nelisivuinen dokumentti, jossa on kirjoitettuna elokuvan tärkeimmät tapahtumat, niin että lukija saa selvän kuvan siitä millainen käsikirjoitus ja tarina kirjoittajalla on tekeillä. Outline avaa lukijalle myös käsikirjoituksen henkilöhahmot. Ensimmäisen outlineen kirjoittaminen on verrattain rankkaa työtä käsikirjoittajalle, sillä siinä hänen täytyy ensimmäistä kertaa kirjoittaa päässään oleva tarina ja ideat paperille konkreettisina tapahtumina ja miten ne liittyvät toisiinsa ja miten tarina etenee tapahtumasta toiseen. Tähän työvaiheeseen käytin noin kaksi viikkoa aikaa.

Seuraava työvaiheeni oli kirjoittaa käsikirjoituksen ensimmäinen versio. Ensimmäisen käsikirjoitusversion kirjoittamiseen on olemassa monenlaisia neuvoja monilta tahoilta, mutta tärkeintä ensimmäisessä versiossa on yksinkertaisesti saada se tehdyksi, kun versio on paperilla sitä on helpompi lähestyä kriittisesti. Siitä näkee suoraan ja konkreettisesti mitä kirjoittaja on saanut paperille ja sitä on siinä muodossa helpompi arvioida.

Dialogia ei yleisesti ottaen kannata mielestäni kirjoittaa kovinkaan tarkasti tai edes hyvin ensimmäisissä versioissa, kohtaukset muuttuvat ja elävät vielä todella paljon, eikä niitä välttämättä ole enää olemassa seuraavassa versiossa, näin ollen dialogin hiominen kohtauksiin saattaa olla vielä tässä vaiheessa turhaa työtä. Tämän työvaiheen kesto oli noin puolitoista kuukautta, kirjoitin lähes päivittäin viidestä kahdeksaan tuntiin tavoitteeni tuottaa joka päivä vähintään neljä sivua tekstiä käsikirjoitukseen. Tämä oli ensimmäinen kerta, kun kirjoitin pitkää käsikirjoitusta ja sain tästä todella paljon oppia käsikirjoittamisesta itse tekemisen kautta.

Ensimmäisestä käsikirjoitusversiosta sain tämän jälkeen opinnäytetyönohjaajalta palautteen, joka auttoi näkemään käsikirjoituksen toisesta, kokeneemmasta näkökulmasta. Tämä palaute auttoi minua paljon näkemään niitä heikkouksia käsikirjoituksessani, joita en ollut itse huomannut. Käsikirjoittajalle on aina arvokasta saada kirjoittamistaan versioista vilpittömän palaute, joka auttaa kirjoittajaa etenemään työssään suuntaan, joka parantaa hänen työtään.

7.3 Toinen versio

Syksyllä 2013 aloitin lukukauden alkamisen aikoihin kirjoittaa käsikirjoituksesta toista versiota. Version kirjoittamista edelsi saadun palautteen purkaminen ja käsitteleminen. Kävin henkilöahmojeni läpi ja mietin ovatko ne kaikki oleellisia ja tarpeellisia tarinan kannalta ja mitkä heidän tarkoituksensa olivat käsikirjoituksessani. Tavoitteenani oli tehdä Asannasta selkeämpi päähenkilö ja käyttää kohtauksissa enemmän nimenomaan hänen näkökulmaansa ja ylipäätään kertoa suurin osa tarinasta hänen näkökulmastaan.

Monet henkilöhahmot poistuivat käsikirjoituksesta tässä työvaiheessa ja heidän paikalleen tuli uusia, useimmat keskeiset henkilöhahmot säilyivät kuitenkin kutakuinkin en-

nallaan. Tavoitteenani oli myös tuoda henkilöhahmoja paremmin esille käsikirjoituksessa, tämä on kenties osoittautunut suurimmaksi haasteeksi työssäni.

Mietin tarinan rakenteen ja tarinan maailman uudelleen, tarkemmin ja uudesta näkökulmasta. Näin sain tehtyä siitä mielestäni paremman ja omalaatuisemman, mikä on ensiarvoisen tärkeää kun käsikirjoituksella yritetään herättää huomiota esimerkiksi elokuvien tuottajissa ja ylipäätään kaikissa, jotka valmiin käsikirjoituksen lukevat.

Opintojeni ohella tavoitteenani oli kirjoittaa käsikirjoitusta eteenpäin vähintään kaksi sivua päivittäin. Tähän tavoitteeseen pääsin, vaikkakin syystä tai toisesta toisen version kirjoittaminen oli paljon työläämpää kuin ensimmäisen version tekeminen. Toisen version kirjoittaminen kesti lähes koko syyslukukauden ja se valmistui osapuilleen joulukuun toisella viikolla.

7.4 Kolmas versio

Tammikuussa 2014 sain opinnäytetyöni ohjaajalta palautteen käsikirjoitukseni toisesta versiosta, aivan kuten ensimmäisestäkin. Saamani palaute oli tälläkin kertaa hyvin tärkeää. Sain taas uusia näkökulmia kirjoittamaani tarinaan ja ideoita miten sitä tulisi muuttaa, jotta saisin tehokkaammin kerrottua tarinan. Palautteen perusteelta huomasin esimerkiksi että tarina parantuisi huomattavasti mikäli Traken ja Asannan välillä olisi rakkaussuhde. Olin aikaisemmin alitajuisestikin vienyt tarinaa tähän suuntaan, mutta olin tietoisesti vastustanut sitä. Nyt oli kuitenkin selvää että tarina vaatisi juuri tätä. Ottamalla tämän näkökulman osaksi tarinaa, saisin tuotua esille myös enemmän Traken luonteen puutteita ja rakentamaan hänelle parempia ja suurempia esteitä hänen henkilö-hahmon sisäisellä matkalla.

Päätin myös tehdä Trakesta selkeämmän päähenkilön ja käyttää suuremmassa määrin hänen näkökulmaansa kohtauksissa, yksinkertaisesti myös siksi että koin hänet käsikirjoituksen mielenkiintoisimmaksi henkilöksi.

Kolmannessa versiossa henkilöhahmojen väliset suhteet ovat enemmän esille ja mielestäni jokseenkin onnistuin myös lisäämään kohtauksien subtekstiä. Se että tämä subteksti

johtaa myöhemmin arvoisiinsa emotionaalisiin kohtauksiin vaatii vielä varmasti työstämistä.

Kolmas versio kehittyi paljon myös juonellisesta näkökulmasta ja koen, että tarinana kolmas versio on edeltäjiään mielenkiintoisempi. Kirjoitin muutamia kokonaan uusia kohtauksia, joiden tunsin tuovan lisää sellaista sisältöä, josta käsikirjoitus hyötyi. Vanhojen kohtauksien uudelleen kirjoittaminen on yllättävän mukavaa, kun sain huomata ilokseni ettei kirjoittamani kohtaukset olleetkaan aivan niin huonoja kuin mitä olin päässäni muistellut. Vanhoista kohtauksista sain uudelleen kirjoittamalla parempia, eheämpiä ja nopeammin eteneviä. Teksti parani huomattavasti etenkin toimintakohtauksissa, kuten taisteluissa, vaikka mielessäni onkin jo paljon uusia keinoja miten niistä saa vieläkin parempia.

8 POHDINTA

Tämän tutkimus- ja kirjoitustyön tullessa päätökseensä voin todeta olevani todella tyytyväinen tutkimuskysymykseeni ja niihin oppeihin mitä olen tämän työn aikana löytänyt.

Elokuviissa joissa päähenkilö, protagonistista ja mahdollisesti vielä sankari ovat eri henkilöitä, yksi huomio on noussut esiin toistuvasti: päähenkilöä on käytetty eräänlaisena katalysaattorina protagonistin henkilöitä draamallisessa muutoksessa tarinan kuluessa. Tämä on hyvin mielenkiintoinen lähestymistapa, mitä ei käsittäkseni juuri-kaan ole tutkittu käsikirjoitukseen liittyvissä teorioissa. Elokuviissa joita olen käyttänyt esimerkkeinä, tämä lähestymistapa toistuu useasti ja sitä on hyödynnetty varsin onnistuneesti. Tätä kautta käsikirjoittaja on saanut luotua todentuntuista draamaa ja konflikteja henkilöitä välillä ja tähänhän kaikki käsikirjoitukset pyrkivät.

Toisaalta käsikirjoittajan on pidettävä mielessä, että perinteisen päähenkilön funktioita jaettaessa useammille henkilöitä on olemassa vaara että päähenkilöstä itsestään tulee liian yksiulotteinen ja mielenkiinnoton. Ei tietenkään ole olemassa selkeää kaavaa, joka toimisi kaikkiin käsikirjoituksiin. Jotkin käsikirjoitukset vaativat selkeän ja vahvan päähenkilön, jonka ympärillä kaikki pyörii ja jotkin toiset taas hyötyvät useammista vahvoista henkilöistä, jotka tukevat toinen toistaan.

Käsikirjoittaminen on hyvin pitkälti sääntöihin perustuvaa kirjoittamista. Nämä säännöt ovat muotoutuneet koko elokuvan historian aikana ja ne ovat etenkin voimistuneet, hyvässä ja pahassa, internetin myötä, kun käsikirjoittaminen on tullut enenevässä määrin jokaisen siitä kiinnostuneen ihmisen ulottuville.

Jokaisen käsikirjoittajan tulee tuntea käsikirjoittamisen teoria ja säännönlaisuudet, koska vain ne tuntemalla niitä voi tietoisesti rikkoa ja luoda jotain mikä ei ole normien mukaista ja onnistuu yllättämään lukijansa. Sääntöihin perustuvalla kirjoittamisella on mahdollista tehdä todella hyviä elokuvia, mutta elokuvat, jotka nousevat klassikoiksi ja ne joita katsotaan yhä uudelleen ja uudelleen perustuvat usein sille, että näitä sääntöjä rikotaan tai venytetään tietoisesti.

Kirjoittaessaan elokuvia käsikirjoittaja luo itselleen ajan myötä sellaisia teknisiä kirjoittamiseen liittyviä työkaluja mitä hän tarvitsee työnsä tekemiseen ja jotka helpottavat sitä ja auttavat häntä. Lähestymistavat kirjoittamiseenkin vaihtelevat kirjoittajasta toiseen hyvinkin paljon. Uransa alussa käsikirjoittaja kopioi vaistomaisesti muiden töitä ja saattaa noudattaa käsikirjoittamisen sääntöjä jopa orjallisesti, eikä siinä ole sinänsä mitään paheksuttavaa, vaikutteiden ottaminen toisten töistä on välttämätöntä ja väistämätöntä, kukaan ei tässä ajassa elä tyhjiössä. Työtä tehdessä ammattilaisuus kasvaa ja jokaisesta käsikirjoittajan kirjoittamasta elokuvasta tulee hänen itsensä näköinen, käsikirjoittaja kehittää itselleen sellaisia tekniikoita ja lähestymistapoja, jotka toimivat juuri hänelle itselleen.

Itse koin Havocia kirjoittaessani Augustin (2005) lähestymistavan todella avuliaisaksi ja huomasin sen helpottavan henkilöhahmojeni kehittämistä ja työn alla olevan tarinan luomista, vaikka lopullisessa versiossa henkilöhahmot eivät olisikaan Augustin (2005) teoriaa vastaavia. Elokuvan käsikirjoittaminen on pitkälinen prosessi ja sen tarina ja siinä esiintyvät henkilöhahmot muuttuvat ja kasvavat väistämättä sen edetessä ja tarina saa lopullisen muotonsa vasta monen käsikirjoitusversion jälkeen.

Elokuvia kirjoittamaan oppii loppujen lopuksi ainoastaan käsikirjoittamalla paljon elokuvia, usein tie menestykseen vaatii vuosien tai jopa vuosikymmenten työn. Tällaisessa työssä kaikki tekniikat on syytä tuntea ja hyvät neuvot tulevat aina tarpeeseen.

LÄHTEET

KIRJALÄHTEET

Dancyger, K. & Rush, J. 2007. *Alternative Scriptwriting*. Neljäs painos. Burlington: Elsevier.

Landau, N. 2013. *The Screenwriter's Roadmap*. Ensimmäinen painos. Burlington: Focal Press.

McKee, R. 1997. *Story*. Ensimmäinen painos. New York City: HarperCollins.

Mehring, M. 1990. *The Screenplay. A Blend of Film Form and Content*. Burlington : Focal Press

ELOKUVAT

Aliens. 1986. Ohjaus: James Cameron. Tuotanto: Twentieth Century Fox Film Corporation. Tuotantomaat: Yhdysvallat, Iso-Britannia.

Charlie and the Chocolate Factory. 2005. Ohjaus: Tim Burton. Tuotanto: Warner Bros. Tuotantomaat: Yhdysvallat, Iso-Britannia.

Iron Man. 2008. Ohjaus: Jon Favreau. Tuotanto: Paramount Pictures, Marvel Enterprises. Tuotantomaat: Yhdysvallat.

Lincoln. 2012. Ohjaus: Steven Spielberg. Tuotanto: DreamWorks SKG. Tuotantomaat: Yhdysvallat.

No Country for Old Men. 2007. Ohjaus: Ethan Coen, Joel Coen. Tuotanto: Paramount Vantage, Miramax Films. Tuotantomaat: Yhdysvallat.

Shrek. 2001. Ohjaus: Andrew Adamson, Vicky Jenson. Tuotanto: DreamWorks Animation. Tuotantomaat: Yhdysvallat

Sophie's Choice. 1982. Ohjaus: Alan J. Pakula. Tuotanto: Incorporated Television Company. Tuotantomaat: Yhdysvallat, Iso-Britannia.

Thor. 2011. Ohjaus: Kenneth Branagh, Josh Whedon. Tuotanto: Paramount Pictures. Tuotantomaat: Yhdysvallat.

Tightrope. 1984. Ohjaus: Richard Tuggle. Tuotanto: Malpaso Company, The Warner Bros. Tuotantomaat: Yhdysvallat.

Titanic. 1997. Ohjaus: James Cameron. Tuotanto: Twentieth Century Fox Film Corporation. Tuotantomaat: Yhdysvallat.

Vaihdetaan vapaalle, Ferris. 1986. Ohjaus: John Hughes. Tuotanto: Paramount Pictures. Tuotantomaat: Yhdysvallat.

VERKKOLÄHTEET

August, J. 2005 What's the difference between Hero, Main Character and the protagonist? Luettu 19.11.2013. <http://johnaugust.com/2005/whats-the-difference-between-hero-main-character-and-protagonist>

The Numbers. Luettu 22.4.2014. <http://www.the-numbers.com/movie/Titanic#tab=box-office>