



Alisa Korva

# Pahuus tarinankerronnassa

Miten käsittelemme pahuutta fiktiossa

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Tutkinto - Medianomi

Tutkinto-ohjelma – Elokuvan- ja tv:n koulutusohjelma

Opinnäytetyö

06.05.2023

## Tiivistelmä

Tekijä(t): Alisa Korva  
Otsikko: Pahuus tarinankerronnassa  
Sivumäärä: 39 sivua + 0 liitettä  
Aika: 01.05.2023

Tutkinto: Medianomi  
Tutkinto-ohjelma: Elokuvan- ja tv:n koulutusohjelma  
Suuntautumisvaihtoehto: Käsikirjoitus ja sisällöntuotanto  
Ohjaaja(t): Lehtori Jouko Seppälä

---

Tässä opinnäytetyössä tutkitaan käsikirjoittamisen näkökulmasta sitä, miten pahuutta käsitellään tarinankerronnassa, erityisesti fiktiossa. Todellisen maailman pahuus ja se pahuus mitä näemme esimerkiksi elokuvissa ovat monella tapaa samankaltaisia, mutta niissä on paljon eroja, joita katsoja ei välttämättä erikseen tiedosta. Tarinankerronnassa pahuus on yleensä hahmolähtöistä, ja tutkimme käsikirjoittamisen näkökulmasta sitä, millä tavoin hahmon pahuus vaikuttaa tarinaan, ja millä tavoin se näyttäytyy katsojalle.

Tutkimusmenetelminä käytän lähdekirjallisuutta niin pahuuden psykologisesta näkökulmasta, kuin käsikirjoittamiseen erikoistuneita teoksia.

Avainsanat: Käsikirjoittaminen, tarinankerronta, psykologia

## Abstract

Author(s): Alisa Korva  
Title: Evil in the Narrative  
Number of Pages: 39 pages + 0 appendices  
Date: 01 May 2023

Degree: Bachelor of Culture and Arts  
Degree Programme: Film and television  
Specialisation option: Screenwriting  
Instructor(s): Jouko Seppälä, Senior Lecturer

---

This thesis discusses how evil is processed as part of the narrative in storytelling from the perspective of screenwriting and the focus is on fiction. The wickedness of the real world and the one we see in films for example are like each other in many ways, but there are lots of differences that the viewers may not be aware of. In storytelling the evil is usually character based. This thesis examines the ways in which the wickedness of a character affects the narrative and is portrayed to the audience are examined from the perspective of screenwriting.

This study is carried out as a literature review. Literature about psychological evil and studies on screenwriting are used as sources.

Keywords: Screenwriting, storytelling, psychology

## Sisällysluettelo

1	Johdanto	1
2	Hahmokirjoittaminen	3
2.1	Päähenkilö eli protagonist	4
2.2	Antagonisti eli vastavoima	6
2.3	Sivuhenkilöt	7
2.4	Anti-sankari ja anti-pahis	7
2.5	Hahmon rakenne	9
3	Pahuuden käsikirjoittaminen	10
3.1	Mitä on pahuus?	10
3.2	Katsojan suhtautuminen päähenkilöön ja pahuuteen fiktiossa	15
3.2.1	Erot pahojen nais- ja mieshahmojen tulkinnassa	18
3.3	Käsikirjoittajan rooli ja vastuu pahan hahmon kirjoittamisessa	20
3.4	Millainen pahuus on liikaa fiktiossa?	23
3.5	Miten paha päähenkilö ja paha antagonisti eroavat toisistaan	24
4	Analyysia ja pohdintaa	26
5	Yhteenveto	28
	Lähteet	30

# 1 Johdanto

Fiktio kirjoittamista on kahdenlaista; se joko kertoo tarinan, jota ei ole koskaan tapahtunut tai se kertoo keksityn tarinan jostakin todellisesta. Oli tapa mikä tahansa, fiktio aina havainnoi ja jäljittelee todellista maailmaa, koska se on jotain niin universaalia, että me ihmiset pystymme ymmärtämään näkemäämme vain, jos se jäljittelee jotakin meille tuttua. Tiedämme lasten elokuvaa katsoessamme, että eläimet eivät osaa puhua, mutta fiktiota katsoessamme inhimillistetyt eläinhahmot eivät ole meille vähemmän uskottavia, kuin ihmishahmot. Fiktio ei tarvitse olla aina todenmukaista, mutta sen täytyy olla uskottavaa siinä maailmassa, jonka se katsojalle esittelee. Esimerkiksi Tähtien sota -elokuvia katsellessa emme kyseenalaista vierasta galaksia ja sen kummallisuuksia, mutta tarkastelemme sitäkin tarkemmin hahmoja ja heidän motiiveja teoilleen.

Hahmoja tarkastellessa kiinnitämme myös alitajuisesti huomiota heti siihen, onko hahmo hyvä vai paha – onko tämä luotettava vai epäluotettava. Olemme oppineet jo alusta asti jakamaan fiktion sisäisen maailman hyvyteen ja pahuuteen, ja varsinkin siihen malliin, että pahuus on kukistettava, ja hyvyys voittaa aina.

Hyvyys ja pahuus luovat ajatustasolla meille kaikille heti mielikuvia, mutta ne eivät välttämättä ole kaikilla silti samanlaiset. Joillekin meistä esimerkiksi valehtelu ei ole pahuutta, jotkut taas kokevat valehtelun kaiken pahuuden lähtöpisteenä. Se miten arvotamme maailmaa hyvässä ja pahassa ovat kaikille hyvin eri näköiset vaakakupit, mutta fiktiivisessä kerronnassa tilanne on toinen. Fiktiokerronnassa hyvyys ja pahuus esitellään yleensä aina valmiiksi mietittynä katsojan puolesta, ja tässä opinnäytetyössä tutkitaan käsikirjoittamisen näkökulmasta sitä, miksi näin tehdään, millä tavoilla, ja ennen kaikkea miksi tapamme käsitellä pahuutta fiktiossa on erilainen, kuin mitä se on todellisessa elämässä.

Käsikirjoittaminen perustuu hyvin paljon ihmismielen psykologiaan, ja myös tässä opinnäytetyössä yksi tutkimusmenetelmistä on ollut tutustua pahuuteen nimenomaan psykologisesta näkökulmasta. Käsittelen psykologisesta näkökulmasta sitä, mitä on pahuus, mitä pahuus tarkoittaa fiktiossa, ja miksi ihminen kuluttaa fiktiivistä sisältöä, joka olisi meille oikeassa elämässä vastenmielistä. Neurologi ja psykologi Lauri Nummenmaan tietokirja *Pahuus – ihmismielen pimeä puoli* on toiminut pääasiallisena lähteenä psykologiseen näkökulmaan pahuudesta.

Fiktiokerrontaan ja käsikirjoittamiseen pohjautuvat tiedot perustuvat useisiin käsikirjoittamiseen liittyvien teosten oppiin, sekä yli kymmenen vuoden kokemukseeni ja oppimaani käsikirjoittajana. Ennen kuin käsittelemme syvemmin pahuutta ja sen esiintyvyyttä fiktiossa, puhutaan käsikirjoittamisen näkökulmasta hahmokirjoittamisesta, ja millä tavalla hahmon rooli ja arvomaailma vaikuttaa tarinaan.

Eri näkökulmien kautta pyrin tutkimaan, millä tavalla pahuus esitetään fiktiossa ja kuinka katsojana tulkitsemme sitä, sekä miksi tulkitsemme sen tietyllä tavalla. Tutkimus pyrkii auttamaan käsikirjoittamisen parissa työskenteleviä kirjoittajia ymmärtämään pahuuteen liittyvät ristiriidat fiktiossa, ja kuinka kirjoittajan kuuluu käsitellä niitä tuottaakseen mahdollisimman uskottavaa ja ymmärrettävää tarinankerrontaa tinkimättä taiteellisista vapauksista.

## 2 Hahmokirjoittaminen

Ihminen on jatkuvasti kehittyvä olento, joka edustaa aina itseään omalla persoonallaan ja arvoillaan, henkilöahmo taas on eräänlainen performanssi, jolla on aina alku sekä loppu (McKee, 2021, 3). Hahmot symboloivat aina ihmisluonnetta. Tarinan alusta asti hahmo kehittyy aina tarinan kliimaksihetkeen saakka, ja sen jälkeen voisi sanoa, että hän ei muutu enää ikinä. Tarinan alkaessa tai sen aikana emme välttämättä koskaan saa katsojina tietää tarkalleen hahmon menneisyydestä, mistä tämä erityisesti pitää ja mitä tämä inhoaa yli kaiken, tai millaisesta musiikista hahmo pitää. Käsikirjoittaja kuitenkin rakentaa hahmonsa aina jokaista yksityiskohtaa myöten, jotta tarinaan kirjoitettu hahmo olisi mahdollisimman paljon aidon inhimillinen ja samaistuttava. Käsikirjoittaja on kuitenkin loppujen lopuksi aina se henkilö, jonka täytyy tutustua ja tuntea kirjoittamansa hahmo perin pohjin, aivan kuin tämä olisi oikea henkilö hänen elämässään.

Yksityiskohdista huolimatta käsityksemme hahmosta rajoittuu aina hahmon mielenmaisemaan, tämän tulevaisuuden tavoitteisiin, toiveisiin sekä pelkoihin. Hahmon tietoisuuden rajaaminen näin kapeaksi antaa yleensä katsojalle enemmän ymmärrystä hahmon psykologiaan, ja osaamme selittää hänen tekojaan ja sanojaan syvemmin, kuin osaisimme selittää muita ihmisiä – tai jopa itseämme. Todellisuudessa ihmiset ovat paljon joustavampia ympärillään tapahtuviin asioihin, ja ihminen muuttuu elämänsä aikana jatkuvasti sekä muuttaa mieltään ja mielipiteitään odottamatta. Hahmokirjoittamisessa tällaista ei voi tapahtua usein, sillä silloin hahmon ymmärtäminen vaikeutuu, joka taas vaikeuttaa tarinan ymmärtämistä.

Oikeassa elämässä vaikeanoloiset ihmiset eivät erityisesti kiinnosta meitä, ja yleensä pyrimme pois heidän läheltään. Fiktiivisessä kerronnassa tilanne on usein kuitenkin päinvastainen; mitä monimutkaisempi edessämme oleva hahmo on, sitä palavammin haluamme tietää hänestä lisää sekä ymmärtää häntä (McKee, 2021, 5). Käsikirjoittajalle helpoin tapa saada katsoja hahmon puolelle on hyödyntää empatiaa herättäviä tunteita katsojassa. Kolmenlaiset hahmot

ovat katsojalle tällaisia tunteita aiheuttavia: uhrin eli hahmot, joita säälimme, hyväntekijät, sekä hahmot, joilla on haluttuja piirteitä (esim. rohkeus, urheus, jalous).

Hahmot jakautuvat tarinassa aina protagonistiin ja antagonistiin, sekä sivuhenkilöihin. Hahmojen välille kuuluu syntyä genrestä ja tarinasta huolimatta aina konflikteja, ristiriitoja, ja merkityksellisyyttä. Ilman niitä tarinasta puuttuu syvyyttä.

## 2.1 Päähenkilö eli protagonisti

Missä tahansa tarinassa tärkein hahmo on aina päähenkilö. Voisi sanoa, että tarina ja päähenkilö ovat sama asia; kesken kirjoittamisen tarinaa voidaan muuttaa, mutta päähenkilöä ei voi vaihtaa ilman, että tarinakin vaihtuu.

Tapoja kirjoittaa päähenkilö on yhtä monta, kuin on olemassa kirjoittajia. Se ei kuitenkaan tarkoita sitä, etteikö kaikilla päähenkilöhahmoilla olisi yhteisiä tekijöitä, tai etteikö niitä olisi rakennettu käsikirjoituksellisten oppien mukaisesti.

Yksinkertaisimmassakin tarinassa päähenkilö rakentuu kahden kysymyksen ympärille: mitä päähenkilö haluaa, ja mitä hän tarvitsee. Lyhyemmissä formaateissa tosin, kuten lyhytelokuvissa, voidaan keston vuoksi usein keskittyä vain hahmon tahdon suuntaan. Pitkät formaatit kuten elokuvat ja tv-sarjat kuitenkin tarvitsevat toimiakseen hahmon, jolla on tahdon suunnan lisäksi jokin sisäinen, tiedostamaton tarve.

Esimerkkinä Disneyn vuonna 1997 ilmestyneessä animaatioelokuvassa *Herkules*, päähenkilö Herkules on ryöstetty vauvana jumalten keskuudesta ja muutettu kuolevaiseksi. Herkules kokee itsensä aina ulkopuoliseksi muiden joukossa, ja kun hän kuulee menneisyytensä, hän haluaa palata jumalien joukkoon. Sen hän voi saavuttaa todistamalla olevansa ”oikea sankari”. Herkuleksesta tulee lopulta koko kansan rakastama sankari, joka päihittää kaikki hirviöt tieltään. Herkules ei kuitenkaan ole tyytyväinen. Kun hän lopulta uhraa henkensä pelastaakseen Megaran, Herkuleksesta tulee jumala. Herkules



kuitenkin pyytää isältään Zeukselta, että saa jäädä maahan elämään kuolevaisena, koska tietää vihdoin, minne hän kuuluu. Tässä tarinassa Herkuleksen tahdon suunta oli tulla jälleen jumalaksi, mutta hänen sisäinen tarpeensa oli kuulua johonkin juuri sellaisena kuin on.

Tahdon suunta on aina jotain, joka luo tarinan juonen, ja jota katsoja seuraa. Hahmon sisäinen tarve on taas jotain, joka luo syvyyttä niin hahmoon kuin tarinaankin, ja se on yleensä loppuratkaisun kannalta tärkeä elementti.

Tarina menettää helposti merkityksenä ilman vahvaa päähenkilöä. Jos katsojaa ei kiinnosta päähenkilön tavoitteet tai toiveet, niin miksi katsojaa kiinnostaisi enää tarina itsessään? Kirjoittaessa koskettavaa draamaa katsojan täytyy välittää hahmoista ja tuntea mitä he tuntevat. Kauhua kirjoittaessa katsojan täytyy pelätä päähenkilön selviytymisen puolesta. Toimintaelokuvan sankarin täytyy taistella sellaisen asian puolesta, että katsoja välittää tämän onnistumisesta. Jos päähenkilö ei ole kiinnostava eikä halua yhtään mitään, niin silloin ei ole olemassa tarinaa, jota kertoa. Kirjassaan *Writing for emotional impact* (2005,16) käsikirjoittaja Karl Iglesias korostaa sitä, että hyvä tarina ei ole katsojalle tarina siitä, mitä hahmo käy läpi, vaan siitä, mitä katsoja käy läpi hahmon kanssa. Jos katsoja tunnistaa päähenkilön emotionaaliset motiivit, katsoja ja päähenkilö ovat silloin luoneet yhteyden, jossa katsoja tuntee kaiken mitä päähenkilökin.

Hahmon tavoitteet voivat olla mitä vain, mikä on hahmolle tärkeää – konfliktin ratkaiseminen, päätöksen tekeminen, haasteen ottaminen, mysteerin ratkaiseminen tai esteen päihittäminen. Mutta koska elokuva on visuaalinen väline, tavoitteen täytyy olla silloin ymmärrettävä ja täsmällinen – jotain, jonka voimme nähdä suoritettavan sekä jotain äkkinäistä, joka kuljettaa päähenkilön läpi kaikista juonen mutkista ja vaikeuksista. Jos protagonistin tavoitteita ei voi nähdä, tai jos protagonistilla on liian monta päämäärää, eikä käsikirjoituksen lukija tiedä mikä niistä on kaikista tärkein, se heikentää heti käsikirjoituksen ulosantia. (Iglesias, 2005, 52)

Fiktiossa päähenkilöllä tulisi aina olla niin sisäisiä kuin ulkoisia konflikteja, ja se mitä hän lopulta valitsee tehdä ei tarvitse aina olla oikea ratkaisu, joka johtaa

pelkästään hyviin asioihin. Myös päähenkilö saa ja tämän kuuluu tehdä vääriä valintoja ja virheitä, aivan kuten ihmiset tekevät. Päähenkilöllä kuuluu olla omat vahvuutensa, mutta kukaan ei voi olla täydellinen, ei edes tarinan sankari. Heikkoudet, pelot, ristiriidat ja epäilykset tekevät päähenkilöstä aina mielenkiintoisemman ja inhimillisemmän lähestyttävän katsojalle.

## 2.2 Antagonisti eli vastavoima

Jokaisessa tarinassa on päähenkilön lisäksi aina antagonisti, eli päähenkilön vastavoima. Puhekielessä antagonistista käytetään usein termiä ”pahis”, mutta nimitys voi olla harhaanjohtava. Toisin kuin protagonistilla, antagonisti voi olla, mutta sen ei tarvitse olla ihminen tai inhimillinen hahmo. Esimerkiksi kauhuelokuvassa, jossa mystinen virus muuttaa ihmisiä murhanhimoisiksi hirviöiksi, antagonistin roolissa on näkymätön virus, joka protagonistilla täytyy päihittää tavalla tai toisella. Perinteisemmin antagonisti on kuitenkin hahmo, joka haluaa estää päähenkilöä saavuttamasta tavoitettaan.

Antagonisti nähdään yleensä tarinan ”pahiksena”, joka haluaa vain tehdä pahaa tai hän haluaa onnistua omassa suunnitelmassaan, joka olisi protagonistille vastaisku. Antagonistin rooli vastavoimana kuitenkin määräytyy aina päähenkilön mukaan: jos päähenkilö tahtoo hyvää, antagonisti haluaa olla esteenä tai tehdä pahaa. Jos taas päähenkilö tahtoo pahaa, on antagonisti yleensä joku, joka haluaa hyvää. Esimerkiksi jos tarinan päähenkilö on verenhimoinen sarjamurhaaja, on hänen vastavoimansa todennäköisesti poliisi tai muun lainvartija, joka yrittää estää tätä toteuttamasta tahdonsuuntaansa.

Antagonisti on aina protagonistille vastavoima ja este tämän tahdonsuunnalle, mutta tämä ei silti aina ole välttämättä paha tai edusta pahuutta. Esimerkiksi Klaus Härön vuonna 2003 ilmestyneessä elokuvassa *Näkymätön Elina*, päähenkilön, 10-vuotiaan Elinan vastavoima on koulun uusi opettaja, joka ei anna Elinan puhua ruotsinkielisessä koulussa suomea. Päähenkilölle hahmo näyttäytyy ilkeänä, mutta katsoja näkee koko ajan, että opettaja tekee työtään tasapuolisena opettajana, auttaa Elinan köyhää äitiä ja haluaa Elinalle vain

parasta. Tarina kuitenkin kerrotaan Elinan näkökulmasta, jolloin opettajan rooli antagonistina korostuu katsojalle pahuutena.



Kuva 1: Elina (Natalie Minnevik) ja opettaja Holm (Bibi Andersson). Näkymätön Elina, 2003

### 2.3 Sivuhenkilöt

Tarinaan yleensä kuuluu myös yksi tai useampi sivuhenkilö, joiden funktio on joko tuottaa informaatiota tarinaan, luoda huumoria tai aiheuttaa jotain tarinallisesti merkittävää joko protagonistin tai antagonistin kannalla.

Sivuhenkilö on hyvin kirjoitettu aina tarinan sekä juonen kannalta merkittävä hahmo.

Sivuhenkilöillä ei aina ole, mutta heillä voi olla myös oma tarina päähenkilön tarinan rinnalla. Juonellisesti se ei yleensä ole merkittävä, mutta se punoutuu lopussa yhteen pääjuonen kanssa.

### 2.4 Anti-sankari ja antipahis

Hahmojen psykologia ei suinkaan jakaudu vain hyviin ja pahoihin hahmoihin, vaan kuten oikeassakin elämässä, on olemassa miellyttäviä ja epämiellyttäviä hahmoja, jotka voivat olla täysin hyvyyden puolella tai sitten eivät.

Anti-sankari on hahmotyyppi, joka ei lähtökohtaisesti halua aiheuttaa muille pahaa, mutta tekee niin, mikäli se on hänen eduksensa tavoittelemassaan asiassa. Esimerkiksi Disneyn *Pirates of the Caribbean* -elokuvien päähenkilö Jack Sparrow on hyvä esimerkki antisankarista: hän miettii aina ensin itseään ja omaa etuaan, ja ei välttämättä lainkaan muita, tai ongelmia, joita heille aiheuttaa. Loppujen lopuksi tämä aina kuitenkin tekee oikein, vaikka ei itse hyötyisi siitä lainkaan. Suomalaisessa kulttuurissa tunnetuimmat antisankarit ovat ennen kaikkea sarjakuvien kautta vaikuttava Disneyn Aku Ankka -hahmo, ja useissa elokuvissa nähty Vesa-Matti Loirin esittämä Uno Turhapuro.



Kuva 2: Merirosvo Jack Sparrow (Johnny Depp), *Pirates of the Caribbean – Mustan helmen kirous*, 2003

Anti-villain eli vapaasti suomennettuna ”antipahis” ei ole terminä vakiintunut vielä suomen kielessä. Sillä kuitenkin tarkoitetaan hahmotyyppiä, joka tarinan alussa elää hyvyydelle, kunnes jokin vastoinkäyminen muuttaa radikaalisti hänen elämänsä, ja hänestä tulee tarinan pahishahmo. Tämä hahmotyyppi yleensä päättyy tarinan lopussa niin sanotusti ”heräämään pahuuden kuplastaan” ja tekemään oikean ratkaisun protagonistin eduksi. Esimerkkinä tällaisesta hahmotyypistä on *Spider-man 2* -elokuvassa (2004) nähty Otto Octavius eli Dr. Octopus; hän tavoittelee aluksi hyvää, kunnes menettää

onnettomuudessa kaiken, ja siirtyy pahuuden puolelle. Lopussa hän kuitenkin näkee mitä hänestä on tullut, ja auttaa protagonistia tuhoamaan omat pahat suunnitelmansa.

## 2.5 Hahmon rakenne

Hahmokirjoittamiseen ei ole olemassa yhtä selkää muottia tai tapaa, vaan jokainen hahmo on oman näköisensä, uniikki olemus. Tarinankerrontaan kuitenkin kuuluu rakenteellisia sääntöjä, jotta tarina olisi toimiva kokonaisuus, ja hahmot ovat siinä suuressa osassa.

Kuten tarinalla, myös hahmolla kuuluu olla alku, keskikohta ja loppu; mikä on hahmon lähtötilanne, mitä ja miten hän tavoittelee haluamaansa, ja millainen hän on tarinan lopussa. On tärkeää muistaa, että hahmo ei koskaan saisi olla täysin samanlainen tarinan lopussa kuin mitä hän on ollut tarinan alussa. Tarinan aikana hahmossa täytyy tapahtua merkittävä muutos henkisellä tasolla. Kuten esimerkiksi Taru Sormusten Herrasta -elokuvissa (2001-2003) näimme, lopuksi päähenkilö Frodo on jälleen kotonaan tutussa ja turvallisessa ympäristössä, mutta katsojina huomaamme, että Frodo ei ole enää sama hahmo kuin hän oli tarinan alussa – hänen kokemansa seikkailu on muuttanut häntä lopullisesti. Joskus tätä sääntöä on kuitenkin mahdollista rikkoa, kuten näemme elokuvassa *Young Adult* (2011). Päähenkilönä näemme Charlize Theronin esittämän Mavisin, joka lähtee itsekkäästi viettelemään entistä poikaystävänsä, joka on naimisissa. Tarinan lopussa Mavis ymmärtää tehneensä virheen ja näemme hänessä pilkahduksen siitä, että hän on oppinut jotakin. Tämä kuitenkin yllättää vielä, ja palaa entiseen elämäänsä täsmälleen samanlaisena kuin tarinan alussa todettuaan: ”ihan sama, hitot tästä”.



Kuva 3: Mavis (Charlize Theron) elokuvassa Young Adult, 2011

Poikkeuksia hahmorakenteeseen nähdään myös mm. komediasarjoissa, jotka eivät ole jatkuvajuonisia. Esimerkiksi animaatiosarjassa Simpsonit on jo yli 30 tuotantokautta, mutta hahmot ovat yhä täysin samanlaisia viimeisimmässä jaksossa kuin mitä he ovat olleet aikoinaan ensimmäisessä jaksossa. Animaatiosarjoissa on tyypillistä, että hahmot eivät koskaan vanhene, kasva henkisesti tai opi mitään uutta. Simpsonsissa kepposistaan tunnettu Bart Simpson saattaa oppia jakson lopussa, että hänen ei kannattaisi kiusata siskoaan. Seuraavassa jaksossa palaamme kuitenkin takaisin lähtötilanteeseen, jossa Bart ei ole oppinut mitään ja jatkaa kujeiluaan.

Näytellyt komediasarjat toistavat myös paljon tätä kaavaa, mutta hahmokehitystä tapahtuu silti pikkuhiljaa ja edellisessä jaksossa nähdyt tapahtumat eivät ole kadonneet kenenkään muistista. Lähtökohtaisesti hahmot eivät kuitenkaan koe valtavia muutoksia alun ja lopun välissä, vaan pysyvät uskollisina roolilleen.

### **3 Pahuuden käsikirjoittaminen**

#### **3.1 Mitä on pahuus?**

Fiktiivisissä tarinoissa, niin elokuvissa kuin kirjoissa, ihmisillä on kyky nähdä maailma kovin mustavalkoisena. Hyvä vastaan paha -asetelma vetää katsojia puoleensa ja asettumaan yleensä hyvyyden puolelle. Viihdemaailman pahuus

poikkeaa kuitenkin rajusti tosielämän pahuudesta. Sosiaalipsykologi Roy Baumeister käyttää siitä termiä ”myyttinen pahuus”, sillä viihteessä näkyvä pahuus on vahvasti irrallaan reaali maailmasta (Nummenmaa, 2022, 227).

Oikeassa elämässä pahuus voi olla syy-seuraus-suhteesta johtuvaa, tai se voi olla perimässä. Psykopatia esimerkiksi on piirre ihmisessä, joka on ihmisellä jo syntymästä asti. Sadismi taas on yleensä opittu piirre. Se miten ihminen suhtautuu pahuuteen ja väkivaltaan on opittua – siihen vaikuttavat kasvu ympäristö, ihmissuhteet, sekä moraaliarvot, joita opimme lapsesta asti. Myös monet sairaudet ja vammat voivat tehdä ihmisestä väkivaltaisen ja impulsiivisen pahantekijän. Ne eivät silti ole yksin rikollisuuden ja väkivallan syynä, eivätkä aivoissa syntyvät impulssit yksin selitä ihmisen aggressiota – aina tarvitaan ympäristö, jossa väkivaltaa voi tapahtua. (Nummenmaa, 2022, 118)

Esimerkiksi televisiosarja Dexterissä päähenkilö Dexter Morgan on sarjamurhaaja. Hän motiivinsa teoilleen perustellaan siten, että Dexter on aina ollut verenhimoinen ja hänen mukanaan kulkeva ”pimeä matkustaja” haluaa tappaa. Tämä pimeä matkustaja edustaa Dexterin pimeää puolta, jota hän peittelee muilta. Suurella osalla ihmisistä ei ole taipumusta murhanhimoon, mutta katsojina kykenemme ymmärtämään Dexterin kaltaisen hahmon motiivit – kaikilla on oma ”pimeä matkustajansa” eli asia, josta ei halua kertoa muille.





Kuva 4: Dexter (Michael C. Hall) tv-sarjassa Dexter, 2006-2013

Tarinoissa pahojen ihmisten pahuus selitetään joskus sillä, että he ovat syntyneet pahoiksi, ja siksi he ovat nyt pahoja. Jotkut hahmot taas, kuten esimerkiksi monesti supersankaritarinoiden pahisten alkuperäistarina on se, että hyvälle ihmiselle tapahtuu jotain niin kauheaa ja epäreilua, että hän muuttuu pahaksi. Esimerkiksi Christopher Nolanin elokuvassa *Yön Ritari* (2008) näemme, kuinka Harvey Dent on menestynyt lakimies, joka on saanut useat roistot lukkojen taakse. Kun Dent menettää onnettomuudessa rakastamansa naisen sekä puolet kasvoistaan, hän katkeroituu niin, että siirtyy pahuuden puolelle.

Tunnistamme tarinoista tyypillisen pahan antagonistin, joka haluaa valloittaa maailman pahuudella hyvyyden sijaan. Tällaisten hahmojen motiivi on olla niin sanotusti ”paha pahuuden vuoksi”. Tämän tyylinen hahmo kantaa fiktiossa, mutta on sanomattakin selvää, että todellisuudessa pahuus ei ole noin yksinkertaista. Fiktiossa näemme pahiksen hykertelevän itseksensä omaa pahuuttaan, mutta todellisuudessa tällaista ei ole – tosi elämässä kukaan ei ajattele olevansa paha, vaan jokainen on päänsä sisällä oman tarinansa



sankari. Oikeassa elämässä pahuudella on yleensä aina jonkinlainen motiivi eli se on tavoitteellista. Fiktiossa motiivi pahuudelle taas voi olla pelkästään hahmon pahuutta vaaliva luonne eli niin sanotusti ”hän tekee pahaa koska on paha, ja on paha koska tekee paha”. Tällainen kehäajattelu ei auta katsojaa ymmärtämään pahuuden luonnetta millään tavalla.

Kirjoittajan täytyy aina vaalia hahmojaan, olivat he kuinka pahoja hyvänsä. Kirjassa Elokuvan runousoppia, Anders Vacklin kirjoittaa aiheesta näin:

Kirjoittajan pitää rakastua päähenkilöön ja kaikkiin sivuhenkilöihin, mutta etenkin käsikirjoituksensa pahoihin henkilöihin, sillä pahat ihmiset tarvitsevat eniten rakkautta. Ranskalaisen ohjaajan Jean Renoirin mukaan olemme kaikki roistoja ja olemme kaikki hyviä. Riippuu, päivästä, miten on: nukuimmeko yöme sikeästi ja maistuiko kahvi hyvältä. Pahat ihmiset eivät ole aktiivisesti joka minuutin ajan pahoja. He ovat samankaltaisia kuin päähenkilö, koska heilläkin on heikkouksia ja tavoitteita. (29)



Kuva 5: Pennywise (Bill Skarsgård) *IT*, 2017 ja *IT: chapter 2*, 2019.

Stephen Kingin *SE* -nimiseen kirjaan perustuvissa kauhuelokuvissa pahiksena nähdään Pennywise -niminen klovni, joka pelottelee ja jahtaa murhanhimoisena Derry-kaupungin lapsia. Pennywisen kaltainen hahmo on ääriesimerkki elokuvapahiksesta, sillä häneltä ei löydy tippaakaan sääliä tai hyvyyttä. Hahmo on kauheudestaan huolimatta kirjoitettu suureksi osin huumorin keinoja

käyttäen, jolloin käsikirjoittaja on saanut hahmoon inhimillisyyttä sekä todellisuudentuntua.

Fiktiivisen pahuuden ei ole tarkoitus vastata todellista pahuutta. Pahuus toimii moottorina tarinalle ja luo mahdollista kehityskaarta päähenkilölle. Psykologi Lauri Nummenmaa sanoo kirjassaan näin:

Pahuus vailla tavoitetta sopii erinomaisesti elokuvaan. Yksioikoinen, kasvoton ja ”puhdas” pahuus, johon ei sisälly muita piirteitä, on psykologisesti helpompaa katsojalle. Jos elokuvan sarjamurhaaja olisikin lapsena laiminlyöty ja epäonnisten ihmissuhteiden ja toistuvien sairauksien uhri, joutuisimme elokuvaa katsoessamme jatkuvasti taiteilemaan empatian ja vihan tunteiden välillä. (230)

Tosielämässä välttelemme konflikteja ja väkivaltaa ja jos joudumme tilanteisiin, jossa näitä tapahtuu, koemme ne jopa pelottaviksi – emme lainkaan viihdyttäviksi. Viihdesisällöt muuttuvat silti vuosi vuodelta enemmän väkivaltaisiksi, joten herää kysymys, mistä se johtuu, että ihmiset pitävät fiktiivisestä väkivallasta?

Psykologisesta näkökulmasta väkivaltaviihteen ja nautinnon välinen yhteys on monimutkainen. On tehty tutkimus, jossa tutkijat näyttivät osallistujille jaksoja suosituista väkivaltaa sisältävistä tv-sarjoista, kuten *Sopranosista*. Jaksoista oli tehty kolme erilaista versiota, joista yksi oli alkuperäinen, toisessa väkivaltaa oli siistitty ja kolmannesta väkivalta oli siivottu kokonaan pois. Jaksot näytettiin suurelle tutkimusryhmälle, joita pyydettiin arvioimaan, kuinka nautittavia jaksot olivat ja millaisia tunteita ne herättivät. Katsojat pitivät väkivallattomia versioita selkeästi miellyttävimpinä; väkivalta taas lisäsi selkeästi kielteisiä tunteita. Tulokset olivat samaa myös sellaisissa tutkimusryhmissä, joissa oli miehiä, elämyshakuisia, ja aggressiivisia henkilöitä, joiden voisi kuvitella nauttivan väkivallasta. (Nummenmaa, 2022, 234) (Weaver, A.J. & Wilson B.J., 2009)

Viihteen parissa olemme aina sivustaseuraajia, emmekä mukana itse tilanteissa. Tästä voisi päätellä, että ehkä ihminen ei oikeastaan pidä erityisesti näkemästään väkivallasta, vaan enemmänkin sen luomasta adrenaliinista kehossa. Varsinkin toimintaelokuvien juonenkäänteet perustuvat pitkälti

väkivallalle, ja siksi väkivallan näkeminen elokuvassa saa pulssin kiihtymään jännityksestä.

Kiinnostus pahuuteen ja väkivaltaan fiktiossa selittyykin eniten ihmisen loppumattomalla uteliaisuudella.

### 3.2 Katsojan suhtautuminen päähenkilöön ja pahuuteen fiktiossa

Ihmisen suhtautuminen pahuuden ja väkivallan näkemiseen on muuttunut vuosisatojen aikana. Antiikin aikana oli jopa tavallista laittaa gladiaattorit lavalle taistelemaan kuolemaan saakka, ja katsojille oli puhdasta viihdettä nähdä edessään tappamista. Myös hirttämiset ja noitaroviot olivat julkisia tapahtumia, jonne ihmiset kerääntyivät uteliaina katsomaan. Nykyisessä yhteiskunnassa suhtautumisemme väkivaltaan ja pahuuteen on radikaalisti erilainen.

Oikeassa elämässä väkivallan näkeminen sekä kokeminen on traumatisoiva kokemus. Monille sen näkeminen fiktiossa on vastenmielinen ajatus, vaikka tietävätkin sen olevan lavastettua. Samaan aikaan väkivaltaa tihkuvat toimintaelokuvat ja hyytävät kauhutarinat sarjamurhaajista vetävät katsojia puoleensa. Miksi?

Ihmisen perusluontoon kuuluu uteliaisuus, ennen kaikkea uteliaisuus sellaisiin asioihin, jotka poikkeavat tavanomaisesta. Varsinkin väkivalta ja murha ovat tällaisia asioita. Näistä aihepiireistä ihminen ahmii itselleen kirjallisuutta, elokuvia, dokumentteja, podcasteja ja videopelejä, ja arkisemmin seuraamme myös uutisista, mitä kauheuksia milloinkin tapahtuu.

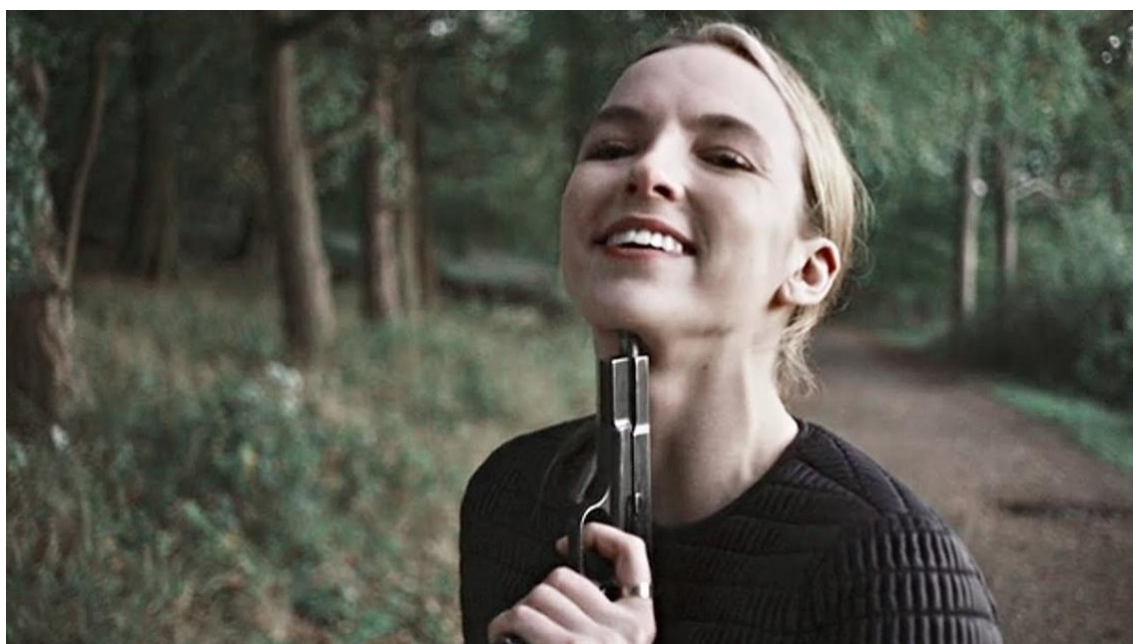
Psykologi Lauri Nummenmaa selittää tätä kirjassaan *Pahuus – ihmismielen pimeä puoli* siten, että ihmisen kiinnostus murhia kohtaan kertoo ihmisen valmiudesta taistella. (Nummenmaa, 2022, 58) Se on eräänlainen psykologinen suojausmekanismi, joka saa ihmisen pysymään valppaana vaarallisten ihmisten varalta.

Yhteisön käsitys hyvästä ja pahasta, eli moraalista, on jotain mitä opimme jo pienestä pitäen. Hyvyys tekee ihmisen onnelliseksi, kun taas pahuus saa tuntemaan ahdistusta. Ihminen arvioi myös jatkuvasti muiden ihmisten moraalista, ja jakaa alitajuisesti muut omaan yhteisöönsä ja ulkopuolisiin. (Nummenmaa, 2022, 140–141) Moraalintunteet ovat voimakkaita, sillä ne ovat evoluution kehittämiä tuntemuksia. Fiktiota katsellessamme käsityksemme moraalista kuitenkin ei ole samalla tavalla vahvana kuin se olisi oikeassa elämässä. Niin sanottu ”tarkoitus pyhittää keinot” -ajattelu toimii fiktiossa paremmin perusteltuna syynä pahuudelle kuin mitä oikeassa elämässä. Todellisessa maailmassa ainoastaan itsepuolustusta katsotaan tällä ajatustavalla.

Fiktiiviseen kerrontaan tottunut tietää, että kaikki ei ole aina realistista fiktiossa. Yksi yleinen harha tosielämässä, joka on syntynyt nimenomaan fiktiivisten tarinoiden kautta, on se, että psykopaattiset ja/tai rikolliset ihmiset olisivat huippuälykkäitä yksilöitä. Tutkimusten mukaan tämä ei ole totta – älykkäät ihmiset tekevät harvemmin rikoksia. Psykopaattien älykkyys on keskimäärin samalla tasolla kuin muun väestön älykkyys. (Nummenmaa, 2022, 205). Toisien sanoen esimerkiksi yksi tunnetuimmista elokuvapsykopaateista, Hannibal Lecter elokuvassa *Uhrilampaat* (1991), ei ole realistinen rikollinen, joka pystyy korkean älykkyytensä ansiota lukemaan muiden ajatukset ja manipuloimaan muita helposti. Lecterin kaltainen hahmo kuitenkin sopii täysin fiktiiviseen pahuuteen, koska hahmo on jätetty katsojalle mystiseksi ja pelottavaksi, eikä hänen sisäistä maailmaansa koskaan avata tavalla, jonka katsoja voisi tulkita totuudeksi. Hahmo on silti epärealistinen kuvaus psykopaatista, saati sitten ihmisestä.

Belgialainen psykologian professori Samuel Leistedt tutki yhteensä 400 elokuvaa ja löysi niistä yhteensä 126 fiktiivistä, psykopaattista hahmoa. Yhteensä 271 hahmoa suljettiin tutkimuksen ulkopuolelle, koska ne olivat esimerkiksi karikatyyrinomaisia tai fantasiahahmoja epärealistisessa kontekstissa, kuten esimerkiksi Halloween kauhuelokuvien älykäs ja kaiken tietävä sarjamurhaaja Michael Myers. Elokvien 126 psykopaatista 83 prosenttia oli miehiä ja 17 prosenttia naisia, mikä vastaa hyvin

psykopaattisuuden jakautumista väestössä. Melkein puolella hahmoista psykopatia oli primääristä eli kylmäveristä ja manipuloivaa psykopatiaa. Lopuilla psykopatia oli sekundääristä eli impulsiivista. Hahmojen piirteissä oli myös paljon liioittelua kuten maniaa ja sadismia. Klassisen psykopaatin määritelmään ei myöskään kuulu elokuvien psykopaateille tyypillisiä piirteitä kuten pelkästään väkivaltaan turvautuminen. Niin sanotuissa ”Hollywood-psykopaateissa” yhdistyvät yleensä älykkyys, tahdikkuus, menestys, rauhallisuus, ja poikkeuksellinen kyky tappaa ihmisiä, yleensä todella erikoisella tavalla. (Nummenmaa, 2022, 208) (Leistedt, 2013). Esimerkiksi tv-sarjassa *Killing Eve* (2018–2022) tarinan antagonisti sekä toinen päähenkilö Villanelle on kylmäverinen palkkamurhaaja, joka on aina askeleen edellä muita. Hahmo esitellään katsojalle arjessa höpsönä nuorena naisena, joka pelleilee jatkuvasti ja työtään tehdessään tämä haluaa aina tehdä jotain näyttävää, ettei kukaan varmasti pidä häntä tylsänä. Todellisessa maailmassa palkkamurhaaja tuskin koskaan haluaisi jättää jälkiä siitä, että on ollut paikalla. Fiktiossa tällainen överimainen tulkinta kuitenkin toimii.



Kuva 6: Villanelle (Jodie Comer) tv-sarjassa *Killing Eve*, 2018-2022

Elokuville, kirjoille ja videopeleille nautimme pahuudesta, koska saamme katsoa sitä kaukaa ja turvallisesti. Kirjassaan *Pahuus – ihmisluonnon pimeä*

*puoli* psykologi Lauri Nummenmaa avaa fiktion ja todellisuuden eroa väkivallassa näin:

Väkivallan irrottaminen todellisuudesta ja oikeiden ihmisten hädästä voi tehdä siitä nautittavaa, mikä kertoo hellyyden ja aggression vastakkainasettelusta aivoissa. Jos vastassamme on toinen ihminen, kiintymys ja eläytyminen toisten hätään estävät meitä satuttamasta toisiamme. Digitaalisia hahmoja kohtaan emme tunne tällaista kiintymystä, joten tappajan vaistot voivat ottaa vallan. Väkiältä vaikuttaakin ihmisiin peleissä täysin eri tavalla kuin tosielämässä. (222)

Pahuus iljettää meitä, mutta se myös vetää puoleensa niin kauan kuin se on jollain tasolla viihdyttävää. Tämä korostuu esimerkiksi videopeleissä siten, että vaikka oikeassa elämässä emme haluaisi satuttaa ketään edes sanoilla, videopelissä vihollisten tuhoaminen voi tuntua palkitsevalta sekä hauskalta. Sillä ei ole kuitenkaan mitään tekemistä sadismin kaltaisen luonnehäiriön kanssa, jossa toisen tuskasta nauttiminen korostuu. (Nummenmaa, 2022, 223)

### 3.2.1 Erot pahojen nais- ja mieshahmojen tulkinnassa

Tasa-arvo on erityisesti viime vuosina hiipimisen sijaan marssinut isoin askelin viihdeteollisuuteen. Yhä enemmän näemme elokuvissa naisia päärooleissa, joissa olemme aiemmin tottuneet näkemään miesnäyttelijöitä.

Kun vertaillaan esimerkiksi supersankarihahmoja keskenään, on sukupuoli yleensä hyvin vähän merkitystä keskustelussa. Kaikissa genreissä sukupuolten välinen tasa-arvo ei kuitenkaan tapahdu yhtä siististi.

Vuonna 2018 Netflixin suoratoistopalvelun sarja *You* on ollut menestys. Se kertoo New Yorkilaisesta Joesta, jolla on sairaaloinen pakkomielle juuri tapaamaansa naiseen Beckiin. Rakkaudennimessä Joe vaanii Beckiä internetissä sekä oikeassa elämässä, murtautuu useisiin asuntoihin, kidnappaa, jopa murhaa saadakseen Beckin elämänsä. *You*n toisella kaudella esitellään kuitenkin täysin Joen kaltainen hahmo, joka onkin nainen. Katsojat silti pitivät Joesta hahmona paljon enemmän kuin hänen naispuolisesta versiostaan

Lovesta, vaikka he olivat täysin samanlainen hahmo. Love sai katsojilta enemmän kommentteja "sekopää", "hullu", "aivan sekaisin". Kun taas samaan aikaan Joen hahmo keräsi katsojilta ihailua.



Kuva 7: Joe ja Love (Penn Badgley ja Victoria Pedretti) tv-sarjassa *You*, 2018–2024

*You* on vain yksi monista hyvistä esimerkeistä sen suhteen, kuinka ihmisten suhtautuminen pahoihin naishahmoihin on yhä paljon konservatiivisempi kuin mitä se on miehiin. Se harvoin johtuu käsikirjoituksesta, vaan siitä, miten suurin osa ihmisistä yhä jakaa sukupuoliroolit: miehet voivat olla täysin tunteettomia, kun taas naiset ovat aina tunteidensa vallassa.

Naispuoliset pahat hahmot ovat myös jääneet fiktiossa pienemmälle huomiolle, kuin mitä miespuoliset. Pahoja naishahmoja on totuttu näkemään paljon samankaltaisissa rooleissa, kuten katkera ex-tyttöystävä, ilkeä tyttö koulumaailmassa, tai rasittava naapuri. Toisin sanoen, naiset on totuttu näkemään rooleissa, joissa heidän pahuutensa on juonittelua, kieroilua, valehtelua ja manipulointia – eli piirteitä, jotka jokainen meistä tunnistaa oikeasta elämästä epämiellyttävinä. Miespuolisia pahoja hahmoja nähdään tietysti myös tekemässä samoja asioita, mutta näemme enemmän miespuolisia hahmoja myös äärimmäisissä pahuuden rooleissa, kuten esimerkiksi sarjamurhaajina tai julmina mafiapomoina.

Myös sillä on psykologisesta näkökulmasta väliä, onko naispuolinen paha hahmo antagonisti miehelle vai naiselle, sillä se vaikuttaa paljon siihen, kuinka katsomme pahaa naishahmoa.

### 3.3 Käsikirjoittajan rooli ja vastuu pahan hahmon kirjoittamisessa

Yksi yleisimmistä kirjoittamisessa käytetyistä työkaluista on ajatus: write what you know – eli kirjoita siitä mistä tiedät. Tällä ajatuksella viitataan siihen, että kirjoittaja kirjoittaa aina kaikista aidoimmin silloin, kun kirjoittaa jostakin omakohtaisesta aiheesta, tai asiasta, joka on hänen omaan elämäänsä liittyvää. Kun haetaan uskottavuutta tekstiin, monet alan ihmiset ovat sitä mieltä, että uskottavuus syntyy aidoista ihmisistä ja heidän tarinoistaan.

Ajatus ei varmasti ole väärä, mutta sen orjallinen noudattaminen poissulkee todella paljon eri aiheita ja genrejä kirjoittajalta. Varsinkin kun puhutaan pahiksista ja pahoista henkilöahmoista, monilla kirjoittajilla ei ole henkilökohtaista kokemusta aiheesta ja silloin he turvautuvat mielikuvitukseen ja taustatyöntekemiseen.

Kirjoittaessaan uutta tarinaa käsikirjoittaja tutustuu luomiinsa henkilöahmoihinsa tarkemmin kuin kukaan muu koskaan pystyy. Se sisältää paljon pohdintaa hahmon taustasta – mitä kaikkea tämä hahmo on tehnyt ja kokenut elämänsä aikana ennen tämän tarinan ensimmäistä kohtausta.

Henkilöhahmot, jotka ovat jo luomisen aikana leimattu pahaksi, ovat vaativia kirjoittaa. Heitä kohtaan täytyy olla paljon enemmän ymmärrystä ja myötätuntoa, kuin todellisessa elämässä välitämme luoda pahoja ihmisiä kohtaan. Kirjoittajana on myös tärkeää muistaa, että aikuisesta ihmisestä ei tule yhtäkkiä psykopaattia esimerkiksi elämänmuutoksen tai trauman seurauksena. Kaikilla psykopaateilla alkavia merkkejä on esiintynyt jo lapsuudessa ja nuoruudessa muun muassa tunnekyllmytenä, piittaamattomuutena ja väkivaltaisena käytöshäiriönä (Nummenmaa, 2022, 210).



Teoksessa Käsikirjoittamisen taito (Andres Vacklin ja Janne Rosenvall, 2015) pahan henkilöhahmon kirjoittamisesta sanotaan seuraavasti:

Kirjoittajan on pystyttävä näyttämään henkilöhahmonsa sydän, vaikka tämä sitten olisikin pienten lasten raiskaaja. Sydämen näyttäminen ei tarkoita sitä, että kirjoittaja ajaisi pedofiilipuolueen asiaa vaan että hän pysyy uskollisena luomansa hahmon todellisuudelle. Muuten tulee kirjoittaneeksi oman näkökulmansa ja suhteensa pedofiliaan, ei pedofilia.

Kuten monesti mielipiteitä ja faktoja on vaikea olla sekoittamatta toisiinsa, myös pahojen hahmojen käsikirjoittamisessa on vaikea pitää omat todelliset tunteet täysin poissa prosessista. Taitavan käsikirjoittajan kuitenkin täytyy osata jättää ne pois tekstistä. On kuitenkin tavanomaista maalata myös fiktiossa sellaisia hahmoja vastenmielisiksi, jotka koemme vastemieliseksi myös oikeassa elämässä. Esimerkiksi koulukiusaajat ovat yleensä aina antagonistisia hahmoja, ellei tarina kerro siitä kuinka kiusatusta ja kiusaajasta tulee tarinan lopuksi ystäviä.

Vuonna 1999 ilmestyneessä elokuvassa *Fight Club* valmistetaan räjähteitä, ja päähenkilö selittää katsojalle, millaisella reseptillä se onnistuu. Elokuvan alkuperäisessä käsikirjoituksessa kohtaaminen oli viimeisen päälle aito ja oikea – ja siksi kohtaaminen muutettiin epärealistiseksi. Ohjaaja David Fincher kommentoi tätä sillä, että eivät he voi kertoa elokuvassa tarkkaa ohjetta räjähteen tekemiseen. Räjähteen valmistusprosessin valheellinen kuvaus elokuvassa menee varmasti vielä läpi katsojille, jotka eivät asiasta tiedä tarpeeksi. Fiktiossa kuitenkin näytetään paljon vapaammin esimerkiksi väkivaltaa ja tappamista, joten herää kysymys, miksi sitä ei katsottaisi yhtä tarkalla syysseurauksella suurennuslasilla?

True crime eli todelliset rikostarinat ovat olleet viime vuosina kuluttajien kesken nousussa niin podcasteissa, kirjallisuudessa, dokumenteissa kuin fiktiivisissä adaptaatioissakin. True crimesta on tullut suuri viihteen muoto. Ihmisen uteliaisuus korostuu jälleen tarkastellessa ilmiötä, jossa ihmiset ahmivat uteliaisuuteensa todellisia murha- ja rikostarinoita. Kun todellinen rikos muutetaan fiktioksi, on käsikirjoittamisen näkökulmasta tärkeää olla todenmukainen alkuperäiselle tarinalle, ja kunnioittaa sitä sellaisenaan. Huono

tapa lähestyä tositapahtumaa, on liioitella ja niin sanotusti mässäillä jollakin, joka vahingoittaa uhrin tai uhrien läheisten mainetta.

Syksyllä 2022 Netflix julkaisi Ryan Murphyn ohjaaman tositapahtumiin perustuvan tv-sarjan *Dahmer*, joka kertoo amerikkalaisesta sarjamurhaaja-kannibaalista Jeffrey Dahmerista. Dahmer surmasi tiedettävästi 17 nuorta miestä, jotka kuuluivat johonkin etniseen vähemmistöön ja jotka olivat homoseksuaaleja. Dahmer jäi kiinni vuonna 1991 ja hänet tapettiin vankilassa vuonna 1994. Sarja seuraa todenmukaisesti tapahtumaketjua Dahmerin surmista siihen, kun Dahmer suljetaan vankilaan. Sarja oli heti ilmestyessään katsojamenestys, mutta se sai hyvin nopeasti myös kritiikkiä tosielämän uhrien läheisiltä. Muun muassa Rita Isbell, jota sarjassa näyttelee DaShawn Barnes, on ilmaissut henkilökohtaisessa esseessään, kuinka vanhojen haavojen auki repiminen on satuttanut uhrien läheisiä. Isbell kirjoitti näin:

Minuun ei ikinä oltu yhteydessä sarjan tiimoilta. Minusta tuntuu, että Netflixin olisi pitänyt kysyä meiltä, mitä mieltä me olemme sen tekemisestä. He eivät kysyneet mitään. He vain tekivät sen. En ole rahanahne, ja siitä tässä ohjelmassa on kyse, Netflixin yrityksellä tienata rahaa.

Kohu ehti laantua tammikuuhun 2023 mennessä, kunnes Dahmeria näytellyt Evan Peters voitti arvostetun golden globe -palkinnon roolistaan. Sarja nousi jälleen otsikoihin uhrien läheisiä loukkaavana ja uudelleen traumatisoivana ohjelmana, vaikkakin kaikki ovat yhtä mieltä siitä, että Peters teki loistavaa työtä näytellessään kuuluisaa sarjamurhaajaa.

Myös Suomessa on tehty oikeisiin sarjamurhaajatapauksiin perustuva fiktiivinen tv-sarja *Pahan väri (2021)*, jossa käsitellään hanskakuristajan, myrkkyyhoitajan ja sarjahukuttajan tapaukset oikeuspsykologien näkökulmasta. Poiketen Dahmer -sarjasta, Pahan värissä ei käytetty kenestäkään, edes murhaajista, heidän oikeaa nimeänsä, suojellen uhreja ja omaisia ylimääräiseltä huomiolta. Dahmerissa hahmot taas oli nimetty oikeiden ihmisten mukaan, sillä Yhdysvalloissa henkilöllisyyttä ei suojella medialta yhtä tarkasti kuin Suomessa. Pahan Värin käsikirjoittajien mukaan he kuitenkin saivat palautetta uhrien

läheisiltä, jotka kuten Dahmerin tapauksessakin älähtäneet läheiset, halusivat tietää, miksi heitä yhä kiusataan jostain näin traumatisoivasta aiheesta.

### 3.4 Millainen pahuus on liikaa fiktiossa?

Fiktiossa väkivallan näyttämisestä on jo tullut sellaisella tasolla normaalia, että siihen ei tottunut katsoja välttämättä enää kiinnitä edes huomiota. Jotkut elokuvat testaavat rajoja enemmän kuin toiset, ja nämä elokuvat yleensä saavuttavatkin 18-vuoden ikärajan. Esimerkiksi kulttiohjaaja Quentin Tarantino on tunnettu graafisesta väkivallastaan, joka ei pidättele ilmaisussa.



Kuva 8: Kohtaus Quentin Tarantinon elokuvasta Kill Bill, 2004

Väkivaltaa lukuun ottamatta fiktiivisessä kerronnassa on kuitenkin yhä pahuuteen liittyviä tabuja, joita ei haluta näyttää eikä ennen kaikkea haluta katsoa. Tällaisia asioita ovat mm. lapsiin kohdistuva väkivalta, graafinen seksuaalinen väkivalta sekä eläimiin kohdistuva väkivalta. Näitä aihepiirejä ei kuitenkaan ole poistettu fiktiivisestä kerronnasta kokonaan, mutta niiden näyttäminen täytyy toteuttaa eri tavoilla kuin näyttämällä suoraan. Yleensä katsoja ymmärtää jo pienistä vihjauksista mitä tarinassa tapahtuu ilman, että sitä tarvitsee nähdä ja sellainen ratkaisu yleensä palvelee myös tarinaa paljon paremmin.

Varsinkin elokuvataiteen ensimmäisinä vuosikymmenillä sensuuri oli paljon suuremmissa osassa, kuin mitä se on nykyään. Pahuuden lisäksi muun muassa alastomuus ja seksi olivat kiellettyjä aiheita elokuvissa, ja siksi niihin aina viitattiin pienin elein sen sijaan, että olisi näytetty suoraan mitä tapahtuu.

Myös erityisesti väkivalta ja veren näyttäminen olivat sensuurin alaista. Alfred Hitchcockin kauhuelokuvassa "Psyko" (1960) nähdään jo legendaksi muodostunut suihkukohtaus, jossa suihkussa oleva nainen puukotetaan kuoliaaksi. Kohtauksessa emme näe veitsen osumista naiseen, mutta kapeaksi rajatuilla kuvakulmilla ja nopeilla leikkauksilla ymmärrämme katsojina täysin, mitä tapahtuu. Huhun mukaan Alfred Hitchcock halusi tehdä elokuvan nimenomaan mustavalkoisena siksi, että hän saisi näyttää verenvalumista viemäriin. Värielokuvassa sellainen olisi joutunut vahvan sensuurin kohteeksi.



Kuva 9: Ottoja kuuluisasta suihkukohtauksessa elokuvassa Psyko (1960)

Ihmisen mielikuvitus osaa aina viimeistellä sen, mitä jätetään näyttämättä.

### 3.5 Miten paha päähenkilö ja paha antagonisti eroavat toisistaan

Olisi helppoa todeta, että hyvä päähenkilö kirjoitetaan ottamalla tästä pois kaikki pahuus, ja paha hahmo ottamalla tästä pois kaikki hyvyys. Mutta jos mietimme millaisia ihmiset ovat, ei meistä kukaan ole puhtaasti hyvä, tai puhtaasti paha, joten sellaisen hahmon kirjoittaminen ei ole edes fiktiossa realistista.

Yleisellä tasolla päähenkilöt ovat aina niin sanottuja "hyviksiä", jotka eivät halua muille pahaa – aivan kuten ihmisetkin ovat. Tällainen päähenkilö yleensä saa mitä haluaa, ja saa sen mitä tarvitsee. Paha päähenkilö taas kulkee yleensä

moraaliseen läpi loppua kohden ja kohtaa lopun, jossa hän ei saa sitä mitä haluaa.

Supersankari Batmanin arkkivihollisena tunnettu Jokeri on nähty sekä Batman - elokuvissa antagonistina, että päähenkilönä elokuvassa *Joker* (2019). Hahmo on näissä elokuvissa hyvin samanlainen persoonana, mutta se miten katsojana suhtaudumme häneen, on erilainen riippuen, missä roolissa hän on.

Christopher Nolanin ohjaamassa Batman-elokuvassa *Yön Ritari* (2008) Jokeri näytetään vastenmielisenä sekopäänä, joka haluaa aiheuttaa kaaosta kaaoksen vuoksi. Joker elokuvassa taas näemme Jokerin alkuperäistarinan, kuinka hän on kovia kokenut yksinäinen mies, joka vain haluaa naurattaa muita. Lopulta hän kuitenkin napsahtaa ja haluaa luoda kaaoksen Gothamiin kaupunkiin. Hahmojen motiivit eivät poikkea kummassakaan elokuvassa toisistaan, mutta silti katsomme heitä eri tavalla; toista kauhulla ja toista sääällillä. Tämä johtuu yhtä aikaa siitä, että olemme oppineet katsomaan elokuvia siten, että asetumme aina päähenkilön puolelle.



Kuva 10: Jokeri antagonistina (Heath Ledger, *Yön ritari*, 2008) ja Jokeri protagonistina (Joaquin Phoenix, *Joker*, 2019)

Joker elokuva on käsikirjoituksellisesti hyvä esimerkki siitä, että päähenkilöstä voi kirjoittaa vastenmielisen, mutta tästä ei saa kirjoittaa vihattavaa hahmoa. Sillä jos päähenkilö aiheuttaa katsojassa pelkästään inhon sekä vihan tunteita, häntä lakkaa kiinnostamasta mitä tälle käy, eli toisin sanoen koko tarina menettää merkityksensä.

Antagonistin kohdalla taas tämä on enemmänkin toivottua, että katsoja vihaa tätä, tai tuntee vähintäänkin samalla tavalla kuin päähenkilö. Koska jos katsoja alkaisi puoltaa antagonistin arvomaailmaa enemmän kuin protagonistin, tarinan seuraaminen tuntuisi katsojasta ristiriitaiselta.

## 4 Analyysia ja pohdintaa

Kuka lopulta päättää, onko hahmo hyvä vai paha? Käsikirjoittaja vai katsoja?

Käsikirjoittaja voi kertoa tarinassaan hahmosta, joka on moraalikäsitteen mukaan paha, mutta se ei silti välttämättä ole tulkinta, jonka katsoja hahmosta tekee. Yksi tapa ajatella siitä on, että juoni on jotain mitä käsikirjoittaja luo ja tarina on jotain, minkä katsoja siitä tulkitsee. Kun tarkastellaan pahaa hahmoa suurennuslasin kanssa siitä, onko hahmo hyvä vai paha, menee kysymys yleensä mielipidekeskusteluksi. Lähtökohtaisesti arvojen pohjalta voidaan olla samaa mieltä siitä, jos hahmo on paha, mutta hahmon henkinen, sisäinen maailma on aina katsojan tulkinnan varassa ja voitaisiin jopa väittää, ettei sillä ole merkitystä, millaiseksi käsikirjoittaja on hahmon alun perin luonut.

Niin todellisessa kuin fiktiivisessäkin maailmassa tunteet ohjaavat aina ihmisen motiiveja teoille. Vahvimmat tunteet, rakkaus ja viha, ovat meille jokaiselle tunnistettavia tunteita, ja yleensä ymmärrämme katsojina parhaiten niiden kaltaiset vahvat tunteet. Todellisuudessa kykenemme hyväksymään motiivit tai niiden puutteet paljon yksinkertaisemmin kuin mitä pystymme fiktiossa. Osaamme tulkita tarinoita vain, jos meille annetaan selkeää informaatiota joko verbaalisesti tai visuaalisesti ja mikäli meiltä puuttuu se informaatio, emme pidä tarinasta.

Fiktio tapa käsitellä pahuutta poikkeaa siis todellisen pahuuden käsittelystä lähinnä siten, että fiktiivisen pahuuden suhteen olemme avoimempia ymmärtämään ja käsittelemään pahuutta useammasta näkökulmasta, kun taas todellisessa maailmassa tapahtuvan pahuuden suhteen ajatteleme siitä ainoastaan moraalisen järjen kanssa, vaikka haluaisimmekin ymmärtää, miksi

pahuutta tapahtuu. Oikeassa maailmassa tapahtuva pahuus on kuitenkin usein vaikeaa, joskus jopa mahdotonta selittää niin, että voisimme ymmärtää sitä täysvaltaisesti.

Tavat, joilla käsittelemme pahuutta fiktiivisessä tarinankerronnassa, ovat usein yksinkertaistettuja sekä kärjistettyjä näkemyksiä siitä, mitä pahuus on. Joskus nämä näkemykset vastaavat todella hyvin todellisuuden pahuutta ja välillä se on liioiteltua viihdearvon vuoksi.

Hyvä esimerkki todellisen pahuuden muokkaamisesta fiktiiviseen muotoon on J.K. Rowlingin luomassa *Harry Potter* -kirjasarjassa, josta on tehty myös elokuvasarja. Tarinan antagonisti on Voldemort -niminen paha velho, joka haluaa puhdistaa velhomaailman "kuraverisistä", eli velhoista, jotka eivät ole puhtaista velhosuvuista. Voldemortilla on oma armeijansa, kuolonsyöjät, jotka uskovat Voldemortin tavoitteeseen. Fantasiamaailmassa tapahtuva rotuerottelu ei silti ole kaukaa haettua pahuutta, vaan kirjailija on sen itsekkin myöntänyt, että inspiraationa Voldemortille toimi toisen maailmansodan aikana rotupuhdistusta tavoitteleva diktaattori Adolf Hitler. Oli kyseessä silti Harry Potterin fantasiamaailma tai todellisuudessa tapahtunut toinen maailmansota, meidän on vieläkin mahdotonta ymmärtää täysvaltaisesti, mikä saa ihmisen haluamaan moista pahuutta maailmaan.

Pahuuden käsittely fiktion kautta antaa meille kuitenkin jatkuvasti näkökulmia sekä tapoja käsitellä pahuutta myös todellisessa elämässä. Näkemällä vaaratilanteita ja vääriä valintoja fiktiossa pystymme tunnistamaan samankaltaisia tilanteita myös omassa elämässämme paremmin ja välttelemään niitä oikeilla tavoilla. Varsinkin kauhuelokuvia katsoneet ovat oppineet, että kun pelottava murhaaja astuu sisään taloon, niin ei ole fiksuja juosta yläkertaan karkuun, koska sieltä ei ole pakoreittiä ulos.

## 5 Yhteenveto

Fiktiivisessä kerronnassa pahuus on paljon mustavalkoisempaa, kuin miten olemme tottuneet näkemään sitä oikeassa maailmassa. Syy siihen piilee hyvin syvällä ihmismielen psykologisessa tavassa käsitellä näkemäänsä niin tunnekuin ajatustasolla. Meitä jokaista ohjaavat omat arvomme ja omat eettiset kysymyksemme, mutta loppujen lopuksi meillä kaikilla on kyky erottaa pahuutta hyvydestä, nähdä mikä on moraalisesti oikein ja mikä ei.

Pahuus esitetään meille fiktiossa joko hahmoina ja heidän tekoinaan, tai suurempana ilmiönä. Pahuus tarvitsee aina jonkinlaisen muodon, joka täytyy olla katsojalle hyvin perusteltu ollakseen uskottava. Yksinkertaisissa tarinoissa ”pahis, joka on paha pahuuden vuoksi” -tyyppinen hahmo voi riittää katsojalle tarinan antagonistina. Jos kuitenkin tarinaan päähenkilö edustaa tarinassa pahuutta, tarvitsemme katsojana lisää tietoa – miksi tämä hahmo on paha, ja mitä hän haluaa sillä saavuttaa.

Hahmokirjoittaminen on tärkein osa käsikirjoittamista, sillä koko tarina rakentuu aina täysin päähenkilön varaan. Hahmon tahdonsuunta sekä sisäinen tarve ohjaavat tarinan kulkua, ja konfliktit ja vastoinkäymiset tekevät juonesta rikkaan. Antagonistinen hahmo on aina päähenkilön tahdonsuunnan esteenä. Antagonisti voi olla inhimillinen hahmo, tai ilmiö, joka protagonistin täytyy kukistaa. Päähenkilö on yleensä aina hyvyyden puolella ja antagonisti taas pahuuden, mutta nämä osat määräytyvät aina sen mukaan, onko päähenkilö hyvä vai paha.

Fiktiivisen pahuuden ymmärtäminen ja hyväksyminen ovat kaksi eri asiaa. Elokuvaa katsellessa olemme kaukaisia tarkkailijoita, ja ratkomme hahmojen ajatuksenjuoksua koko tarinan ajan. Pahuuden suhteen pystymme usein ymmärtämään hirveitäkin tekoja, mutta se ei tarkoita, että hyväksyisimme ne. Käsikirjoittajalle tämän rajan kanssa työskentely on erityisen haastavaa, sillä käsikirjoittajan työhön ei kuulu saattaa hahmoa oman mielipiteensä



muodostamaan valoon, vaan kirjoittaa hahmosta todellisena henkilönä arvostelematta tätä.

Pahuuden käsittelyyn voi liittyä myös eettisiä ongelmia, erityisesti silloin, kun oikeita tapahtumia aletaan muovaamaan fiktiiviseksi kauhutarinaksi. On tärkeää tehdä mahdollisimman paljon taustatyötä ja faktojen tarkistusta, sekä selvittää, mitä mieltä todellisten tapahtumien kokeneet tai heidän läheisensä ovat asiasta mieltä. Lupaa ei varsinaisesti tarvitse kysyä, mutta on ammattimaista käsitellä tositahtumia kunnioittavasti, oikeudenmukaisesti ja rehellisesti, saattamatta uhreja huonoon valoon.

Vanha sanonta kuuluu, että kauneus on katsojan silmässä ja samaa voisi sanoa myös pahuudesta. Ihmisillä yleisesti ottaen on yhteinen käsitys siitä, mikä on oikein ja mikä väärin, mutta pahuudesta puhuttaessa voimme kohdata erimielisyyksiä siitä, mikä on pahuutta ja mikä ei. Esimerkiksi valehtelu on teko, jota moni ei tulle katsoneeksi pahana tai julmana tekona. Toisten mielestä valehtelu taas on kaiken pahuuden alku. Käsikirjoittajan tulee huomioida tämä tarinassaan – hän ei välttämättä saa olla se henkilö, joka päättää, onko hahmo oikeasti paha vai ei, vaan tämä päätös saattaa jäädä katsojien tulkinnan varaan.

## Lähteet

### Kirjallisuus:

Nummenmaa, Lauri. 2022. Pahuus – Ihmisluonnon pimeä puoli. Helsinki, Tammi.

Iglesias, Karl. 2005. Writing for emotional impact – advanced dramatic techniques to attract, engage, and fascinate the reader from beginning to end. WingSpan Press.

McKee, Robert. 2021. Character – the art of role and cast design for page, stage, and screen. Hachette Book Group.

Vacklin, Anders, Rosenwall, Janne, Nikkinen, Are. 2007. Elokuvan runousoppia – käsikirjoittamisen syventävät tiedot. Like Kustannus.

Vacklin, Anders, Rosenwall Janne. 2015. Käsikirjoittamisen taito. Like Kustannus.

### Tutkimukset:

Leistedt, Samuel J., Linkowski Paul. 2013. Psychopathy and the cinema – fact or fiction. Journal of forensic sciences.

<https://www.sakkyndig.com/psykologi/artvit/leistedt2013.pdf>

### Verkkosivut:

Artikkeli anti-villain hahmotyypistä. Avattu 30.03.2023. Tekijä: tuntematon.

<https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/AntiVillain>

10 things you didn't know about Fight Club – Some intructions for building homemade explosives were removed at the request of the L.A. bomb squad. Sam Hill. 18.02.2015.

<https://whatculture.com/film/10-things-you-didnt-know-about-fight-club?page=8>

How Dahmer became Netflix's most controversial show in years. Moises Mendez II. 06.10.2023

<https://time.com/6218411/jeffrey-dahmer-netflix-controvesy/>

Interview with J. K. Rowling for release of dutch edition of Deathly Hallows. 19.11.2007. Käännös hollaninkielisestä artikkelista lehdessä De Volkskrant.

<http://www.the-leaky-cauldron.org/2007/11/19/new-interview-with-j-k-rowling-for-release-of-dutch-edition-of-deathly-hallows/>

Muut lähteet:

Henkilökohtainen tiedonanto, keskustelu maaliskuussa 2023.

Miira Karhula ja Johanna Hartikainen, Pahan väri -tv-sarjan käsikirjoittajat. Warner Bros, 2021.

Kuvat:

Kuva 1: Näkymätön Elina

<https://www.mtvuutiset.fi/artikkeli/nakymaton-elina/2828812#gs.vz6ghh>

Kuva 2: Jack Sparrow

<https://www.cinemablend.com/movies/watch-johnny-depp-return-to-captain-jack-sparrow-for-a-sick-fan>

Kuva 3: Young Adult

<https://www.newyorker.com/culture/culture-desk/young-adult-is-middle-america-really-this-sad-and-mediocre>

Kuva 4: Dexter

<https://edition.cnn.com/2020/10/14/entertainment/dexter-showtime-return/index.html>

Kuva 5: Pennywise

<https://www.episodi.fi/aiheet/pennywise/>

Kuva 6: Villanelle

<https://www.tvfanatic.com/2018/05/killing-eve-season-1-episode-5-review-i-have-a-thing-about-bathr/>

Kuva 7: You

<https://www.insider.com/things-you-didnt-know-about-you-thriller-series-netflix-2019-1>

Kuva 8: Kill Bill

<https://www.imdb.com/title/tt0266697/mediaviewer/rm2855843073>

Kuva 9: Psyko

<https://www.bfi.org.uk/interviews/psycho-shower-scene-alfred-hitchcock>

Kuva 10: Jokeri

<https://metro.co.uk/2019/09/01/good-luck-joaquin-phoenix-heath-ledgers-joker-going-hard-top-10665809/>

Elokuvat:

Herkules (Hercules). 1997. Käsikirjoitus: John Musker, Ron Clements, Don McEnery. Ohjaus: John Musker, Ron Clements. Tuotantomaa: Yhdysvallat. Tuotantoyhtiö: Walt Disney Animation Studios, Walt Disney Pictures. Kesto: 1h 33min

Näkymätön Elina (Elina – Som om jag inte fanns). 2002. Käsikirjoitus: Kerstin Johansson, Jimmy Karlsson, Kjell Sundstedt. Ohjaus: Klaus Härö. Tuotantomaa: Ruotsi, Suomi. Tuotantoyhtiö: Filmlance international AB, Film pool Nord, Kinoproduction. Kesto: 1h 17min

Pirates of the Caribbean – Mustan helmen kirous (Pirates of the Caribbean – The curse of the Black Pearl). 2003. Käsikirjoitus: Ted Elliot, Terry Rossio, Stuart Beattie. Ohjaus: Gore Verbinski. Tuotantomaa: Yhdysvallat. Tuotantoyhtiö: Walt Disney Pictures, Jerry Bruckheimer Films. Kesto: 2h 23min

Taru Sormusten Herrasta (The Lord of the Rings) elokuvasarja. 2001, 2002, 2003. Käsikirjoitus: J. R. R. Tolkien, Fran Walsh, Philippa Boyens, Peter Jackson. Ohjaus: Peter Jackson. Tuotantomaa: Uusi-Seelanti, Yhdysvallat. Tuotantoyhtiö: New Line Cinema, WingNut Films, The Saul Zaentz Company.

Young Adult (Young Adult) 2011. Käsikirjoitus: Diablo Cody. Ohjaus: Jason Reitman. Tuotantomaa: Yhdysvallat. Tuotantoyhtiö: Paramount Pictures, Denver and Delilah Productions, Indian Paintbrush. Kesto: 1h 34min

Batman - Yön Ritari (The Dark Knight). 2008. Käsikirjoitus: Jonathan Nolan, Christopher Nolan, David S. Goyer. Ohjaus: Christopher Nolan. Tuotantomaa: Yhdysvallat, Iso-Britannia. Tuotantoyhtiö: Warner Bros., Legendary Entertainment, Syncopy. Kesto: 2h 32min.

IT. (It) 2017. Käsikirjoitus: Stephen King, Chase Palmer, Cary Joji Fukunaga, Gary Dauberman. Ohjaus: Andy Muschietti. Tuotantomaa: Yhdysvallat, Kanada.

Tuotantoyhtiö: New Line Cinema. RatPac-Dune Entertainment, Vertigo Entertainment. Kesto: 2h 15min

IT: Chapter 2. (IT: Chapter 2). 2019. Käsikirjoitus: Stephen King, Gary Dauberman. Ohjaus: Andy Muschietti. Tuotantomaa: Yhdysvallat, Kanada. Tuotantoyhtiö: New Line Cinema. Double Dream, Vertigo Entertainment. Kesto: 2h 49min

Uhrilampaat (The Silence of the Lambs). 1991. Käsikirjoitus: Thomas Harris, Ted Tally. Ohjaus: Jonathan Demme. Tuotantomaa: Yhdysvallat. Tuotantoyhtiö: Strong Heart/Demme Production, Orion Pictures. Kesto: 1h 58min.

Fight Club (Fight Club). 1999. Käsikirjoitus: Chuck Palahniuk, Jim Uhls. Ohjaus: David Fincher. Tuotantomaa: Yhdysvallat, Saksa. Tuotantoyhtiö: Fox 2000 Pictures, New Regency Productions, Linson Films. Kesto: 2h 19min,

Kill Bill. (Kill Bill). 2004. Käsikirjoitus: Quentin Tarantino, Uma Thurman. Ohjaus: Quentin Tarantino. Tuotantomaa: Yhdysvallat. Tuotantoyhtiö: Miramax, A Band Apart, Super Cool ManChu. Kesto: 1h 51min.

Psyko (Psycho). 1960. Käsikirjoitus: Joseph Stefano, Robert Bloch. Ohjaus: Alfred Hitchcock. Tuotantomaa: Yhdysvallat. Tuotantoyhtiö: Shamley Productions. Kesto: 1h 49min.

Joker. (Joker) 2019. Käsikirjoitus: Todd Phillips, Scott Silver, Bob Kane. Ohjaus: Todd Phillips. Tuotantomaa: Yhdysvallat, Kanada. Tuotantoyhtiö: Warner Bros., Village Roadshow Pictures. Kesto: 2h 2min.

#### TV-Sarjat:

Dexter (Dexter). 2006-2013. Kanava: Showtime, HBO. Tuotantomaa: Yhdysvallat. Tuotantoyhtiö: Showtime Networks, John Goldwyn Productions, The Colleton Company

Killing Eve (Killing Eve). 2018-2022. Kanava: HBO, Disney+. Tuotantomaa: Yhdysvallat, Iso-Britannia. Tuotantoyhtiö: Sid Gentle Films, Endeavor Content, BBC America.

You (You). 2018-2024. Kanava: Netflix. Tuotantomaa: Yhdysvallat. Tuotantoyhtiö: Berlanti Productions. Man Sewing Dinosaur. Alloy Entertainment.

Dahmer – Monster: The Jeffrey Dahmer Story. (Dahmer – Monster: The Jeffrey Dahmer Story). 2022. Kanava: Netflix. Tuotantomaa: Yhdysvallat. Tuotantoyhtiö: Netflix, Prospect Films, Ryan Murphy Productions.

Pahan Väri (Pahan Väri). 2022. Kanava: CMore. Tuotantomaa: Suomi. Tuotantoyhtiö: Warner Bros International Television Production Company Finland.

The Sopranos (The Sopranos). 1999-2007. Kanava: HBO. Tuotantomaa: Yhdysvallat. Tuotantoyhtiö: Home Box Office (HBO, Brillstein Entertainment Partners).



