



# **SAMAISTUMINEN ANTAGONISTIIN**

Nella Kondelin

Opinnäytetyö  
Joulukuu 2014  
Viestinnän koulutusohjelma  
Käsikirjoittaminen ja kuval-  
linen ilmaisu

TAMPEREEN AMMATTIKORKEAKOULU  
Tampere University of Applied Sciences

## TIIVISTELMÄ

Tampereen ammattikorkeakoulu  
Viestinnän koulutusohjelma  
Käsikirjoittamisen ja kuvallisen ilmaisun suuntautumisvaihtoehto

KONDELIN, NELLA;  
Samaistuminen antagonistiin

Opinnäytetyö 48 sivua  
Joulukuu 2014

---

Kysymys kuuluu, voiko tarinan pahaan hahmoon samaistua? Tässä opinnäytetyössä tutkimuskohteeni on samaistuminen antagonistiin. Tutkimustehtäväni on selvittää, onko olemassa samaistuttavia antagonisteja. Tutkin myös sitä, millaiseen pahaan hahmoon katsojan on mahdollista samaistua ja miksi. Tarkastelen sitä, miten samaistuttava antagonistin on mahdollista kirjoittaa. Tarkastelin samaistumista käsikirjoitusoppaiden ja elokuvatutkimuksen näkökulmasta. Tutkimusaineistona käytin käsikirjoittaja Sanna Reinumäen haastattelua ja katselemiani elokuvia.

Tutkimustuloksena selvisi samaistumisen olevan aaltoliikettä, jossa katsoja vuoroin etäännyttää ja vuoroin lähentyy elokuvan hahmoa. Katsojan on mahdollista samaistua antagonistiin. Katsojan ei tarvitse ymmärtää kaikkia antagonistin tekoja, mutta hänen on tunnistettava tunteita ja tilanteita joiden kanssa hahmo kamppailee. Samaistuttavuuteen vaikuttaa moni seikka katsojan kokemuksista aina tarinan juonirakenteeseen. Tutkin työssäni myös sitä, miten käsikirjoittajan on mahdollista kirjoittaa samaistuttava antagonistin. Absoluuttista totuutta samaistuttavan antagonistin luomiseen ei ole. Tutkiessani antagonistiin samaistumista, löysin kuitenkin tärkeitä seikkoja, joiden huomioiminen käsikirjoitusvaiheessa vaikuttaa samaistuttavuuteen.

Tutkimuksessani olen halunnut löytää syyt siihen, miksi, miten ja mihin katsoja samaistuu ja miten käsikirjoittaja voi vastata katsojien samaistumisen tarpeisiin. Antagonisti tuo tarinaan aina uusia ulottuvuuksia ja parhaimmillaan auttaa katsojaa käsittelemään omia pimeitä puoliaan.

## **ABSTRACT**

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

KONDELIN, NELLA:  
Identifying with the Antagonist

Bachelor's thesis 48 pages  
December 2014

---

The question is whether the viewer can identify with the antagonist? This thesis examined the identification with the antagonist, trying to explore if there are there antagonists in the movies that the viewer can identify with. The thesis also examined what kind of characters the viewer was able to identify with and why the viewer identified with characters in the movies. The identification with the antagonist was looked into from the perspective of the scriptwriter, using scriptwriting guides and movie analyses. The study material also included an interview of Sanna Reinumägi and the movies that I have watched.

This study revealed that identification is a wave-like motion. The viewer alternately gets closer to the character and moves away from the character. The viewer can identify with the antagonist, but he/she does not need to understand all the evil acts of the character, although the viewer needs to recognize the feelings and situations that the evil character goes through. The viewer's experiences and the structure of the movie plot have an effect on the experience of identification. The study also examined how the scriptwriter can write an antagonist that a spectator can identify with. There is no absolute truth as for writing the antagonist that the viewer can identify with. However, a few factors were found that affect the identification.

This thesis tried to find the reasons for what kind of a character the viewer can identify with and why and how he/she does it. The thesis also studied how the scriptwriter could meet the needs of the viewers. The antagonist can bring new dimensions into the story and assist the viewers to deal with their own dark sides.

---

Key words: antagonist, identification, script

## SISÄLLYS

1	JOHDANTO .....	5
2	SAMAISTUMINEN KÄSITTEENÄ .....	7
2.1	Mitä on samaistuminen? .....	7
2.2	Miksi samaistumme ja mihin? .....	10
2.3	Jos elokuvassa ei voi samaistua hahmoihin? .....	12
3	ANTAGONISTI KÄSITTEENÄ.....	14
3.1	Antagonisti.....	14
4	ANTAGONISTIIN SAMMAISTUMINEN KATSOJAN NÄKÖKULMASTA .....	15
4.1	Mikä pahassa viehättää? .....	15
4.2	Antagonistin ominaisuudet .....	17
4.3	Katsojan ikä .....	19
4.4	Ulkonäköseikat .....	20
4.5	Teot .....	20
5	EPÄSAMMAISTUTTAVA ANTAGONISTI .....	24
5.1	Mikä tekee pahasta hahmosta epäsamaistuttavan? .....	24
6	SAMAISTUTTAVAN ANTAGONISTIN KIRJOITTAMINEN .....	27
6.1	Käsikirjoittaja Sanna Reinumäen haastattelu.....	27
6.2	Samaistuttavan antagonistin kirjoittaminen.....	29
6.3	Luonne ja kyvyt .....	30
6.3.1	Kolme tunnetuinta antagonistityyppiä .....	32
6.3.2	Antagonistiin mallia sankarinpiirteistä .....	34
6.4	Ulkonäkö.....	36
6.5	Miksi ajautunut antagonistiksi ja miksi toimii niin kuin toimii? .....	37
6.6	Juonen merkitys .....	39
7	POHDINTA .....	42
	LÄHTEET.....	45

## 1 JOHDANTO

Antagonistiin samaistuminen on kiehtonut minua aina. Antagonistit luovat konflikteja ja tuovat elokuvaan usein tyylikkyyttä toiminnallaan ja ulkonäöllään. Pahat hahmot toimivat ohi normien ja omaavat usein mieleenpainuvan ulkonäön. Erikoiset hahmot luovat katsojassa uteliaisuutta. Usein antagonisti nähdään hahmona, joka ilkeyttään vaikeuttaa päähenkilön pyrkimyksiä. Yleensä kyse ei ole näin yksinkertaisesta vastakkainasettelusta. Antagonisteilla on usein omat henkilökohtaiset syyt toimia.

Samaistuminen on tärkeää elokuvaelämyksen kannalta. Henkilökohtaisesti olen kokenut samaistumisen tunteita antagonistia kohtaan. Haluan selvittää, mistä samaistuminen johtuu. Haluan myös selvittää, kuinka käsikirjoittaja voi luoda samaistuttavan antagonistin. Tämän opinnäytetyön aiheeseen johti myös oma havaintoni maailmasta, jossa hyvän ja pahan raja on alkanut hämärtyä.

Pahan ja hyvän raja on hälventynyt etenkin TV-sarjojen maailmoissa. Siksi haluan tutkia tässä opinnäytetyössä samaistumista elokuvien antagonisteihin. TV-sarjoissa hahmoista pystytään kertomaan enemmän kuin elokuvassa, jonka aika syventää hahmoa on rajattu. Päädyin tutkimaan aihetta elokuvien kautta myös siksi, että elokuvissa olemme tottuneet suurempaan kontrastiin hyvän ja pahan välillä. Dokumenttielokuvat olen rajannut pois, koska haluan tässä työssäni keskittyä fiktiivisten hahmojen tarkasteluun.

Käsittelen aihetta katsojan ja käsikirjoittajan näkökulmasta. Pyrin hahmottamaan, mitkä seikat saavat katsojan samaistumaan antagonistiin, onko helppoa kirjoittaa samaistuttava antagonisti ja mitkä seikat käsikirjoitusvaiheessa tulee ottaa huomioon, jotta tällaisen hahmon voi luoda. En itse ole käsikirjoittaja, mutta pyrin tutkimaan käsikirjoittajan tärkeimpiä välineitä hahmon luomisessa. Jokaisella käsikirjoittajalla on oma tapansa luoda hahmonsia, mutta on olemassa tietyt keskeiset seikat, jotka tulee ottaa huomioon.

Tutkimukseni on jaettu viiteen osaan. Ensimmäisessä osassa käsittelen samaistumista käsitteenä. Toisessa osassa käsittelen sitä, mitä antagonisti tarkoittaa. Kolmannessa osassa syvennyn antagonistiin samaistumiseen katsojan näkökulmasta. Neljäs osa käsittelee epäsamaistuttavia antagonisteja ja viidennessä osassa paneudun siihen, miten samaistuttava antagonisti kirjoitetaan.

Tutkimusaineistona käytän eri tyyllilajien elokuvia. Katsomani elokuvat ovat lähinnä amerikkalaisia, mutta joukossa on myös ranskalainen elokuva. Tarkoitus on käyttää jo olemassa olevia elokuva-antagonisteja tutkimusaineistona. Tutkimusaineistona käytin myös käsikirjoittaja Sanna Reinumäen haastattelua, jonka toteutin sähköpostin välityksellä. Sanna Reinumägi on ollut käsikirjoittajana tositelevisiosarjoissa ja kirjoittanut fiktiokäsikirjoituksia. Hänen kokemuksensa käsikirjoittamisesta on syy siihen, miksi päätin haastatella häntä tähän opinnäytetyöhön. Samaistumisesta käytän tässä työssä myös synonyymiä myötäeläminen ja identifikaatio. Identifikaatio tarkoittaa joissain yhteyksissä erittäin vahvaa toiseen ihmiseen samaistumista, mutta tässä työssäni käytän termiä identifikaatio määrittelemäni samaistumisen synonyyminä välttääkseni toistoa.

## 2 SAMAISTUMINEN KÄSITTEENÄ

Tässä kappaleessa selvennän termin samaistuminen. Käsittelen termiä samaistuminen Kreikkalaisen filosofi Aristoteleen Runousopin tulkintojen ja Itävaltalaisen tutkijan Sigmund Freudin psykoanalyysin kautta. Tarkastelen mitä samaistuminen on ja kuinka tärkeää se on elokuvaelämyksen kannalta. Tässä osassa sivuan sitä onko olemassa elokuvia, joissa ei ole samaistuttavia hahmoja ollenkaan.

### 2.1 Mitä on samaistuminen?

Kreikkalainen filosofi Aristoteles kirjoitti poetiikkaa käsittelevän teoksen 330–320 ennen ajanlaskun alkua. Runousoppi on koottu Aristoteleen muistiinpanoista, joita hän kokosi luentoja varten. Teos on vaikeaselkoinen osittain tästä syystä ja myös siitä, että suurin osa muistiinpanoista on hävinnyt. Runousoppia pidetään kuitenkin merkittävimpänä länsimaisen kirjallisuudentutkimuksen teoksena. Aristoteles on vaikuttanut niin vahvasti länsimaiseen draamakäsitykseen, että hänen teorioistaan kirjoitetaan vieläkin tulkintoja. (Saarikoski 1998, 5-6.)

Aristoteles huomasi ensimmäisenä yhteyden dramaturgian ja tunne-elämyksen välillä. Samaistuminen, jota käsittelen tässä tutkimuksessa, on merkittävä osa tunne-elämystä, jonka hyvä draama Aristoteleen mukaan aiheuttaa. Aristoteles kutsui tätä tunne-elämystä termillä *oikea nautinto*. Aristoteleen mukaan tunne-elämys rakentuu säälistä, pelosta ja katharsiksesta. Katharsis tarkoittaa draaman kliimaksia. Runousopin mukaan mielihyvää voidaan pitää tavoitteena ja tarinalla voidaan tuottaa tämä mielihyvä. Jotta esimerkiksi elokuva tuottaa mielihyvää, katsojan täytyy kokea sääliä, pelkoa ja katharsis, eli oikea nautinto. (Hiltunen 1999, 13–14.)

Aristoteleen mukaan katsojan täytyy myötäeläytyä draamaan vahvasti. Tästä myötäelämisestä käytämme nykyään termiä eläytyminen tai samaistuminen. Vahvaan myötäelämiseseen tarvitaan se, että katsoja kokee samankaltaisia tunteita kuin tarinan henkilö. Eläytyminen ja samaistuminen ovat lähellä toisiaan termeinä, mutta eivät tarkoita täysin samaa asiaa. Vasta jännitys ja samaistuminen saavat katsojan eläytymään. (Hiltunen 1999, 38.)

Samaistuminen voidaan jakaa projektioon ja introjektioon. Projektio tarkoittaa sitä, että katsoja havaitsee hahmolla samoja ongelmia ja ominaisuuksia kuin itsellään. Kun katsoja taas haluaa olla idolinsa kaltainen, puhutaan introjektioista. Tällöin katsoja haluaa hahmon ominaisuuksia ja pyrkii samankaltaisiin tilanteisiin kuin hahmo. Samaistuminen voidaan jakaa myös käsitteelliseen ja emotionaaliseen samaistumiseen. Kun katsoja tuntee sympatiaa hahmoa kohtaan ja ymmärtää näin ollen hahmon tunteita, puhutaan käsitteellisestä samaistumisesta. Kun katsoja taas tuntee empatiaa hahmoa kohtaan, kyse on emotionaalisesta samaistumisesta. Silloin katsoja todella tuntee samat tunteet kuin hahmo. (Vacklin 2008, 237–239.)

On kuitenkin huomattu, että katsojan ei tarvitse tuntea täysin samoja tunteita elokuvan hahmojen kanssa. Tällaisessa samaistumisessa kyse on juurikin näiden säälin ja pelon aiheuttamasta myötäelämisestä. Jos esimerkiksi elokuvan hahmo menettää rakkaansa, me katsojana emme tunne rakkauden menetyksen tuskaa, vain liikutuksen ja sympatian tunteita hahmoa kohtaan. Emme elokuvassa esimerkiksi rakastu hahmon rakkauden kohteeseen, vaan arvioimme tätä rakkaudentunnetta omasta näkökulmastamme. (Bacon 2010, 46–48.)

Ensimmäinen tiedossa oleva käsitettä samaistuminen käyttänyt henkilö oli psykoanalyysin kehittänyt Sigmund Freud. Freudin samaistumisteoria perustuu hänen kehittämänsä psykoanalyysiin. Psykoanalyysiä käyttäen voidaan tutkia ihmisen psyykkistä työskentelyä ja sisäistä todellisuutta. Ihminen tekee jatkuvasti psyykkistä työtä, esimerkiksi katsellessaan elokuvaa. Tähän psyykkiseen työhön johtavat sekä sisäiset että ulkoiset vaatimukset. Tämä psyykinen työ tapahtuu yleensä tietyllä kaavalla, mutta jokainen ihminen soveltaa näitä periaatteita ja kaavoja omalla tavallaan. Taiteentutkimuksen kannalta on hyvä ymmärtää psykoanalyysin perusteet, joihin kuuluu esimerkiksi ymmärtää merkityksiä, jotka eivät ole ilmiselviä. Tämä menetelmä auttaa esimerkiksi elokuvien analysoinnissa. Taiteen tulkinta ei ole itsestään selvää. (Enckell 2005, 7-8.)

Psykoanalyysin halu ymmärtää ihmisen sisäistä maailmaa ja Freudin usko siihen, että ihmiset tavoittelevat pitkälti mielihyvää, ovat merkittävässä roolissa kun puhumme samaistumisesta. Myötäelämisessä henkilö pyrkii toisen henkilön kaltaiseksi matkimalla ja ottamalla vaikutteita. Samaistuminen voi kohdistua myös muihin kuin ihmisiin, identifikaatioon riittää pienetkin havaitut samankaltaisuudet samaistujan ja samaistumiskoh-



teen välillä. Myötäeläminen perustuu havaintoon ja tapahtuu välittömästi henkilön ja samaistumiskohteen välillä. (Freud 2005, 12–17.)

Vaikka Freud määrittelee samaistumisen niin, että henkilö haluaisi toisen ihmisen kaltaiseksi, elokuvan hahmoon samaistuessa meidän ei tarvitse haluta olla kuin hahmo. Saatamme ihailla joitain piirteitä ja haluta tiettyjä ominaisuuksia, mutta emme kokonaisuudessaan halua olla kuin hahmo. Elokuvaa katsoessa me katsojana harvoin yritämme elokuvan päättyessä olla kuin samaistumisemme kohde elokuvassa.

Elokuva-analyysissä identifikaatio on tilapäistä. Samaistuminen kestää esimerkiksi elokuvan ajan. Se on kuin retki toiseen ulottuvuuteen, josta meidän on kuitenkin retken päätyttyä palattava todellisuuteen takaisin. Samaistumisella katsoja käsittelee tunteitaan. (Carroll 1990, 91.) Samaistuminen on kuin aaltoliike, arvioimme hahmoa jatkuvasti ja sen mukaan etäännyimme ja lähennymme sitä (Pesonen 2002, 1). Tästä voimme päätellä, että katsojan samaistuminen vaatii myös etäisyyttä hahmosta. Emme samaistu tarinan hahmoihin kokonaan ja täydellisesti.

Etäännyttäminen on samaistumisen kannalta tärkeää. Kyse on siitä, että katsoja irroteetaan hetkellisesti samaistumisesta. Irrottamisella katsoja etäännyy elokuvan hahmosta. Yksinkertaisesti selitettynä katsoja irrottautuu esimerkiksi silloin, kun ei tiedä hahmon salaisuutta. Samaistuminen tapahtuu taas silloin, kun katsoja saa tietää salaisuudesta. Etäännyttäminen voimistaa samaistumisen kokemusta katsojassa. (Vacklin 2005, 239–240.)

Samaistuminen on jokaiselle henkilökohtainen kokemus ja tiedämme sen olevan tilapäistä kun puhumme draamasta. Samaistumiseen vaikuttaa kaikki käsikirjoittajasta katsojaan ja katsojasta katsojan ympäristöön. Myöskään kaikki Aristoteleen teoriat samaistumisesta eivät päde kaikkien juoni- ja samaistumisteorioiden kohdalla (Hiltunen 1999, 20). Runousopin teorioita voi kuitenkin soveltaa tutkiessa samaistumista ja kirjoittaessa samaistuttavia hahmoja. Sama pätee Freudin psykoanalyyysiin: itselleni nämä välineet auttavat hahmottamaan, mitä samaistuminen todella on ja miten samaistuttavan hahmon voi luoda. Psykoanalyyysi auttaa ymmärtämään esimerkiksi tässä tutkimuksessa samaistumista paremmin, mutta se ei tarjoa lopullisia ratkaisuja siihen, mitä samaistuminen lopulta on (Lång 2005, 279).

## 2.2 Miksi samaistumme ja mihin?

Elokuvassa samaistumme elokuvan hahmoihin. Samaistumiseen vaikuttaa moni seikka. Jos elokuvan päähenkilö on nuori nainen, joka kamppailee parisuhdeongelmien kanssa, on myös nuoren samoista ongelmista kärsivän helppo samaistua päähenkilöön. Kuitenkin hyvin pieni samankaltaisuus saattaa riittää samaistumisen kokemiseen. Hahmon ei välttämättä tarvitse olla meidän kaltaisemme, mutta meidän katsojina tulee tunnistaa tilanteita ja tunteita, joita hahmo mahdollisesti käy läpi. Ihmiset eivät oikeassa elämässä hakeudu aina sellaisten elokuvien pariin, jossa roolihenkilöt ovat täysin heidän kaltaisiaan. Elokuva on katsojalle mahdollisuus elää hetki toista maailmaa. Katsojan ei siis tarvitse olla esimerkiksi etniseltä taustaltaan, sosiaaliselta statukseltaan tai sukupuoleltaan hahmon kaltainen (Kiviranta 2010, 9).

Ihmiset viestivät kasvokkain, koska tarvitsevat sosiaalisia suhteita tyydyttämään henkilökohtaiset vietit ja tarpeet (Fiske 1992, 198). Sama pätee esimerkiksi elokuvan yleisöön. Kyse on tällöin viestintätutkimuksen käyttötarkoitusteoriasta. Yleisöllä on monia henkilökohtaisia tarpeita, joita he pyrkivät elokuvan avulla tyydyttämään. (Hiltunen 1999, 15–16.) Nämä tarpeet ovat yleensä sellaisia, joita ihmiset eivät pysty sosiaalisissa suhteissaan täyttämään. Oman havaintoni mukaan katsojalle samaistumiskohde on kuin erittäin hyvä ystävä, jonka tarinaa seuraamme.

Näin ollen samaistumisessa ei ole kyse siitä, että katsojan ego sekoittuu roolihahmoon. Katsoja on tunnetasolla hahmon puolella ja tällöin puhumme emotionaalisesta samaistumisesta. (Hiltunen 1999, 39.) Myötäelämiseen vaikuttaa osaltaan myös se, millaisten elokuvien pariin katsoja hakeutuu. Useimmiten kun haluamme katsoa elokuvan, valitsemme juuri sellaisen, joka sopii juuri sen hetken emotionaalisiin tarpeisiin.

Katsojalla saattaa olla hyvin erilaisia motiiveja katsoa elokuva. Se, miten vahvasti katsoja pystyy eläytymään elokuvaan, riippuu siitä, millaisessa miljöössä tai ryhmässä katsoja katsoo elokuvan. Myös katsojan mielentila ja elämäntilanne vaikuttavat identifikaatioon. Jotta katsoja pystyy samaistumaan elokuvaan, katsojan on elettävä elokuvan maailmassa ja löydettävä hahmoista näin ollen jotain tuttua.

Aikaisemmin tässä tutkimuksessa ilmeni, että Aristoteleen mukaan hyvä draama ja samaistuminen vaativat pelon, säälin ja katharsiksen tunteet. Kun esimerkiksi elokuvan

hahmoa kohtaa vaara, me katsojana tunnemme pelkoa. Katsojalla täytyy kuitenkin olla toiveikkuus turvallisuudesta ja pelastumisesta. Jos katsoja ei tunne toiveikkuutta kun hahmoa kohtaa vaara, ei voida puhua pelosta vaan epätoivosta. Katsoja tuskastuu odottaessaan vaaran lähestyvän. Toiveikkuuden tunteen aiheuttaa katsojan tekemä ajatustyö hahmon seuraavista siirroista ja toiminnasta. Tarina ei kuitenkaan voi tuottaa tunne-elämystä pelkän pelon avulla. Tarvitaan myös säälin tunne. (Hiltunen 1999, 34-35.)

Tuntemme sääliä silloin, kun hahmoa lähestyy jokin uhka, jota hahmo ei ansaitsisi. Pääsemme tästä siihen, että Aristoteleen teorian mukaan pahaa hahmoa kohtaan ei voi tuntea sääliä, koska pystymme tuntemaan sääliä vain moraalisesti hyvää henkilöä kohtaan. (Hiltunen 1999, 36.) Teoria on mielenkiintoinen ja kokenut muutosta vuosien saatossa johtuen siitä, että maailma muuttuu koko ajan. Samaistuminen voi tapahtua millaiseen hahmoon vain, koska samaistuminen ei vaadi kuin pienten samankaltaisuuksien havaitsemista katsojan ja roolihahmon välillä (Pesonen 2002, 5).

Runousopin sääliin ja pelkoon viitaten, draamassa katsoja yleensä kokee myös kärsimystä, joka aiheutuu esimerkiksi roolihahmon epäoikeudenmukaisista kokemuksista. Aristoteles määritteli pelontunteen hyvin samansuuntaisesti kuin Freud: jännitys ja pelko ovat outo yhdistelmä tuskaisuutta ja siitä seuraavaa mielihyvää (Hiltunen 1999, 40). Tämä liittyy psykoanalyysin mukaan siihen, että katsoja saa kärsimyksestä tietynlaista nautintoa. Kärsimys on kuitenkin katsojalle oltava sielullista, jotta kärsimys aiheuttaisi nautinnon, toisin kuin fyysinen kärsimys, joka harvoin tuottaa ihmiselle nautintoa, ellei kyseessä ole masokisti. (Freud 2005, 13.)

Kuitenkin katsojan on nähtävä, mistä kärsimys on saanut alkunsa, jotta katsoja pystyy kokemaan positiivisen, samaistumiseen liittyvän kärsimyksen. Kärsimyksen mielihyvää liittyy ajatukseen alkuaikojen draamoista, joissa sankarit taistelivat jumalia ja instituutioita vastaan. Draamojen seuraajat puolustivat näitä sankareita, kokien samaa kärsimystä, kuin kapinoivat sankarit (Freud 2005, 14).

Identifikaatio on terapeutinen kokemus. Samaistumisen kautta käsittelemme omia tunteitamme ja kokemuksiamme. Se antaa perspektiiviä omaan elämäämme. Meidän on helpompi samaistua fiktiiviseen hahmoon kuin todelliseen. Fiktiivisen hahmon kautta meidän on helpompi käsitellä omia tunteitamme. Saatamme nähdä esimerkiksi päähenkilössä puolia, joita tunnistamme itsestämme. Emme välttämättä itse pysty myöntämään

tai käsittelemään näitä tunteita muuta kuin elokuvan ajan. Tosimaailmassa asioiden kohtaaminen ja käsitteleminen voi olla vaikeampaa.

Samaistumiseen vaikuttaa tietysti katsoja, hänen ikänsä, kokemuksensa ja arvomaailmansa. Samaistumiseen vaikuttaa myös hahmon luojan näkemykset ja hahmon toteutus. Kuitenkin suurin osa elokuvista perustuu vieraaseen todellisuuteen ja päähenkilöt eivät välttämättä ole edes ihmisiä (Cooper 1997, 110). Omien havaintojeni perusteella olen huomannut, että samaistuminen saattaa olla hankalampaa esimerkiksi lapsuudesta tuttujen asioiden kohdalla. Tämä ajatus on yhteydessä psykoanalyysiin. Joskus jokin vieras olio saattaa olla helpommin samaistuttava kuin esimerkiksi nuori nainen, jollaista itse edustan.

Kyse on siitä, millaisten asioiden äärellä hahmo kamppailee. Psykoanalyttisesta näkökulmasta tämä johtuu siitä, että saatamme torjua tiettyjä menneisyydestä tuttuja ja kohtaisia asioita. Torjunta saattaa olla tiedostamatonta, jolloin emme katsojana keksi syytä esimerkiksi sille, miksi emme pysty samaistumaan elokuvan hahmoon, joka on samaa ikäluokkaa kanssamme ja omaa monia samanlaisia piirteitä kuin me. Tai vaikka hahmo olisi moraalisesti hyvä. Silti saatamme samaistua avaruusolioon, joka ei muistuta mitään fyysisiltä piirteiltään meitä, mutta hahmossa on silti jotain kiehtovaa ja uutta, joka saa meidät katsojana ehkä pohtimaan itseämme. (Freud 2005, 59.) Meidän katsojana ei tule pelästyä, vaikka samaistuisimme hyvin meistä poikkeavaan hahmoon. Samaistuminen on parhaimmillaan oman mieleemme tutkimista.

### **2.3 Jos elokuvassa ei voi samaistua hahmoihin?**

Elokuva, jossa on vaikea tuntea samaistumista hahmoja kohtaan, on yleensä rakenteeltaan kaukana Hollywood-elokuvasta. Tällä kappaleella haluan tarkentaa samaistuttavuuden merkitystä. Onko joidenkin tarinoiden kannalta parempi, että hahmoihin ei voi samaistua? Hyvänä esimerkkinä käytän uuden aallon elokuvaa *Weekend* (1967), jonka on ohjannut ja käsikirjoittanut Jean Luc Godard.

Elokuvan muoto on fragmentti, joka tarkoittaa sitä että elokuva muodostuu kappaleista. Elokuvassa porvaripariskunta lähtee viikonloppumatkalle. Pariskunnan päämääränä on surmata toisen osapuolen vanhemmat perinnön takia. Elokuva on hyvin symbolinen ja

väkivaltainen. Pariskunta on outo ja karkea. Heidän edesottamuksiaan on kiehtova seurata, mutta alusta asti tuntuu, ettei elokuvassa ole tarkoitus samaistua päähenkilöihin, saati kehenkään.

Elokuvan tarkoitus on varmasti aiheuttaa katsojalle inhoreaktioita. Se on elokuvan keino saada katsojat ajattelemaan. Elokuva on ihmisiltään, kavaltaan, tapahtumiltaan ja jopa äänimaailmaltaan luotaantyöntävä. Tätä kautta Godard on saavuttanut elokuvansa perimmäisen tarkoituksen: saada katsoja ajattelemaan aikaansa ja yhteiskuntansa ongelmia.

Pääpariskunnan piittaamattomuus ja porvarillisuus työntävät katsojaa luotaan pois. Pääpariskunta joutuu onnettomuuteen ja toisen päähenkilöistä suurin huolenaihe on hänen laukkunsa. Tämä on hyvä esimerkki siitä, miten äärimmäisen piittaamaton, pinnallinen ja rahanahne ihminen ei pysty aiheuttamaan meissä samaistumisen tunteita. Elokuvassa pariskunta kohtaa paljon erikoisia hahmoja. Näiden hahmojen outous on luotaantyöntävää.

Jos Weekend-elokuvaa tarkastelee psykoanalyysin kautta, huomaamme kyseen olevan siitä, että tiedostamme esimerkiksi tässä tapauksessa yhteiskuntamme ongelmat, joita elokuva käsittelee. Kun pidämme jotain asiaa epämukavana, se yleensä vaatii katsojalta arvion siitä, onko jokin aikoinaan olemassa ollut jälkeemme jätetty asia sittenkin vielä olemassa. Weekend-elokuvassa ihmiset harjoittavat esimerkiksi kannibalismia. Tämä saattaa juuri tuoda mieleemme sen, voisiko tämä olla vielä mahdollista oikeassa elämässä. Tällainen pohdinta aiheuttaa katsojassa epämukavuuden tunteita. Epämukavuus on luotaantyöntävää ja vaikuttaa suorasti samaistumisen kokemiseen. (Freud 2005, 65.)

Weekend on tehty sen sanomallisuuden ja taidearvon vuoksi. Se ei ole vain viihdettä, jossa päähahmo kuljettaa tarinaa. Tällaisissa tapauksissa mielestäni ei tarvita samaistumista. Elokuva ajaa muutenkin asiansa. Tällaisissa tapauksissa mennään sanoma edellä ja kyse on pitkälti tilkuista, jotka punotaan yhteen. Kyse ei ole hahmojen kehityksestä. Henkilökohtaisesti en samaistunut yhteenkään hahmoon Weekend-elokuvassa. Toisaalta mistään elokuvasta ei voi sanoa, että samaistuttavia hahmoja ei ole ollenkaan, koska ihmisillä on taipumusta samaistua hyvinkin erikoisiin hahmoihin.

### 3 ANTAGONISTI KÄSITTEENÄ

Aristoteles Runousopissaan painotti, ettei pahaan hahmoon voi samaistua, koska pahan hahmon kärsimys ei herätä pelkoa ja sääliä (Hiltunen 1999, 49). Paha on puhtaasti paha. Asia ei kuitenkaan ole näin mustavalkoinen. Tässä kappaleessa selitän termin antagonistin, jotta tutkimukseni tärkein tutkimuskohde olisi lukijoille selkeä.

#### 3.1 Antagonisti

Antagonisti käsitteenä voidaan selittää aluksi mielikuvien perusteella. Hannibal Lecter, Dracula, Frankensteinin hirviö, Darth Vader, Jokeri ja Norman Bates ovat tunnettuja antagonisteja. Edellä mainitut herättävät ihmisissä mielikuvia. Suurin osa elokuvista sisältää antagonistin, kertomuksen päähenkilön vastavoiman.

Antagonisti yksinkertaisesti selitettynä tarkoittaa elokuvan paha hahmoa. Antagonisti on yleensä protagonistin tai sankarin päämäärien tiellä. Klassiset tarinat nojautuvat hyvän ja pahan taistoon. Jos antagonisti on hyvin kirjoitettu, sen sanotaan tekevät parempi elokuva. Vastustaja voi olla erittäin paha rikollispomo, murhaaja, vaikea pomo, avaruusolio tai vaikka ilkeä sisko. (Aaltonen 2002, 58.) Antagonistin tarkoitus elokuvassa voi olla luoda kontrastia, jotta päähenkilö näyttäytyisi mahdollisimman samaistuttavana tai moraalisesti hyvänä.

Antagonisti ei aina ole henkilö. Esimerkkinä voimme käyttää elokuvaa *The Day After Tomorrow* (2004), jossa elokuvan suurin antagonisti on ilmaston lämpeneminen. Tärkein määrittely antagonistille on se, että se on sankarin tai päähenkilön päämäärien tiellä. Antagonistin funktio elokuvassa on kuitenkin tärkeä. Jos päähenkilöllä ei ole minäänlaista vastavoimaa, on hyvin vaikeaa luoda tarinaa.

## 4 ANTAGONISTIIN SAMAISTUMINEN KATSOJAN NÄKÖKULMASTA

Tämä kappale käsittelee sitä, mikä pahassa viehättää ja mitkä seikat vaikuttavat katsojan samaistumisen kokemiseen. Lapsuudessa ensimmäiset elokuva-antagonistit löytyvät luultavasti Disney-elokuvien kautta. Tuhkimon paha äitipuoli ja sisarpuolet eivät aiheutaneet meissä lapsena muuta kuin pelkoa ja negatiivisia tunteita. Paha oli meille lapsena yksinkertaisesti paha ja pelottava. Kun vanhenemme, elokuvaskaalamme kasvaa. Alamme ymmärtämään hahmojen toimintaa. Alamme tuntea samaistumista hahmoja kohtaan.

Katsojat eivät pidä itseään sisimmässään pahoina. Katsojan on helpompi tunnistaa esimerkiksi epäoikeudenmukaisen kärsimyksen näkeminen. Siksi katsojan on helpompi samaistua hahmoon, joka esimerkiksi haluaa vain olla onnellinen, mutta kohtaa epäoikeudenmukaista kohtelua. (Hiltunen 1999, 49.) Suurin osa katsojista tavoittelee esimerkiksi onnea ja tunnistaa tuon epäoikeudenmukaisen kärsimyksen omasta elämästään.

Tästä syystä esimerkiksi sankarit ovat ensisijaisia samaistumisen kohteita (Bacon 2010, 9). On mielenkiintoista, miten katsoja pystyy samaistumaan jopa itsestään paljon poikkeaviin hahmoihin. Onko katsojalla lopulta kyky samaistua jopa vastenmielisiin hahmoihin? Parhaimmassa tapauksessa elokuva tarjoaa mahdollisuuden kokea sympatiaa ilman moraalisia velvoitteita (Bacon 2010, 54).

### 4.1 Mikä pahassa viehättää?

Katsoja saattaa hakea elokuvien katsomisella pois pääsyä hetkeksi vallitsevasta todellisuudesta. Tunteet, jotka tosielämässä saattaisivat olla vaarallisia, voi olla helpoin käsitellä antagonistin kautta valkokankaalla. Siksi samaistuminen antagonistiin voi olla jopa puhdistavaa. Elokuvan historiassa löytyy runsaasti esimerkkejä pahoista hahmoista, joihin katsoja pystyy samaistumaan. (Kiviranta 2010, 11.)

Samaistumista määriteltessä sain selville, että samaistuminen on vuoroin etäännytyistä, vuoroin lähentymistä. Koska suhtautumisemme elokuvan henkilöihin vaihtelee elokuvan kerronnan myötä, katsojalla on kyky vaihdella samaistumiskohdettaan. (Bacon

2010, 53.) Tämä pointti on yhteydessä siihen, miksi voimme samaistua myös kauhistuttavia tekoja tekevään henkilöhahmoon.

Ihmiset pitävät itseään usein perimmältään hyvinä. Havaitsemme heikosti pahaä itsesämme. Meille on helpompaa ulkoistaa paha. Esimerkiksi kristinuskossa pahuus on ihmisiä viettelevän paholaisen muodossa. Sotapropagandassa vihollinen on aina paha ja oman puolen on tuhottava paha. Ideologia on sama viihde-elokuvissa. Sillä ei ole väliä, millä tavalla antagonisti näyttäytyy pahana elokuvassa, koska se saattaa silti vedota meihin jollain tasolla. (Bacon 2010, 11.)

Samaistumiseen vaikuttaa paljon myös katsojan omat arvot. Mikä on katsojalle hyvän ja pahan raja ja millainen toiminta on katsojan mielestä oikeaa ja millainen väärää. Joskus kuitenkin katsojalla on kyky samaistua omia arvojaan vastaan. Kyse on siitä, miten elokuvan muu maailma ja henkilöt näytetään tarinassa. Ihmisiä surutta tappava henkilö voi muuttua sympaattiseksi, jos esimerkiksi hänen vihollisensa näytetään vielä epäinhimillisempinä. (Bacon 2010, 55.) On myös mahdollista, että hirveitä tekoja tekevä hahmo on miellyttävä persoona meidän mielestämme. Tällainen ristiriita saattaa näyttäytyä katsojalle mielenkiintoisena.

Me katsojana saatamme ihailia joitain ominaisuuksia, joita meillä itsellämme ei ole. Pahat hahmot ovat usein näyttävämpiä ja erottuvampia kuin päähenkilöt. Heillä saattaa olla voimakkaat mielipiteet. Antagonistille on saattanut tapahtua vääryys, joka hänen on kostettava. Heidät on saatettu eristää yhteiskunnan ulkopuolelle ja tästä syntyy halu saada valtaa ja kapinoida. Nämä voimakkaammat mielipiteet saattavat voimauttaa meitä katsojina ja saatamme haluta osan tästä ominaisuudesta itsellemme. Vallan himo sinänsä ei johda samaistumiseen, mutta kunnianhimoisuus luo karismaa ja sitä kautta ihailua. (Bacon 2010, 9-11.)

Karismaattisista antagonisteista on olemassa lukuisia esimerkkejä. Ensimmäisessä Die Hard elokuvassa (1988) terroristijohtaja Hans Gruber edustaa karismaattista antagonistia. Hänen esiintymiset elokuvassa ovat lähes maagista katsottavaa johtuen hänen rauhallisuuden, vallan ja hulluuden välisestä yhdistelmästä. Hahmoon ei välttämättä samaistuta, mutta saatamme katsojana tuntea ihailua tällaista hahmoa kohtaan.



Toinen varteenotettava esimerkki samaistuttavasta antagonistista on Tyler Durden elokuvasta *Fight Club* (1999). Kertoja Jack elää keskinkertaista tylsää materialistista elämää. Yhtäkkiä hän tapaa saippuakauppias Tyler Durdenin. Tyler on täysi vastakohta Jackille. Tyler elää täysin poiketen yhteiskunnan normeista ja on muutenkin mielenkiintoinen hahmo. Tyler vastustaa nykyajan materialismia, popkulttuuria ja modernia yhteiskuntaa. Tyler Durden on samaistuttava jo pelkästään karismansa vuoksi, mutta myös siksi, että hän saa meidät todella ajattelemaan omaa elämäntyyliämme.

Me katsojana saatamme ihailia Tylerin vapautta. Hahmo on poissa oravanpyörästä ja vastustaa yhteiskunnan luomaa elämäntyyliä. Tyler vaikuttaa aluksi sankarilta, mutta lopulta hahmo on kertojan oma päänsisäinen ääni ja antagonistiksi. Tyler sabotoi yrityksiä ja perustaa terroristiryhmää elokuvan varrella. Me katsojana saatamme ymmärtää Tylerin pyrkimyksen ja vastaiskun jatkuvasti materialisoituvaan maailmaan. *Fight Club*-elokuvaa katsellessa nousi esille se, että samaistuminen ei ole koko elokuvan kestävä kokemus. Vaikka Tyleriin pystyy samaistumaan suurimman osan elokuvasta, kuitenkin lopulta etäännyimme hahmosta.

*Fight club* elokuvan väkivaltaiset kohtaukset vetoavat katsojan mielikuvitukseen. Katsojan ei tarvitse haluta tehdä moisia tekoja tai olla niin kuin elokuvan hahmot, mutta esimerkiksi väkivallan seuraamisessa saattaa olla jotain houkuttelevaa. Sama pätee pahoihin hahmoihin. Nautimme siitä, että voimme seurata ihmisiä, jotka toimivat tietyissä tilanteissa niin kuin meidän joskus olisi tehnyt mieli, mutta todellisuudessa emme niin koskaan tekisi. Todellisuus ei pysty tyydyttämään kaikkia psyykkisiä tarpeitamme. Siksi elokuvan henkilöt ja tapahtumat saattavat olla oiva väylä käsitellä patoutumiamme ja pimeitä puoliajamme. (Bacon 2010, 8-9.)

## 4.2 Antagonistin ominaisuudet

Hannibal Lecter elokuvassa *The Silence of the Lambs* (1991) on hyvä esimerkki katsojalle ristiriitaisesta hahmosta, johon on mahdollista samaistua. Elokuvaa katsellessa mieleen tulee jopa ajatus siitä, kuinka hienoa olisi omata samankaltaisia piirteitä kuin Hannibal. Hannibal Lecter on kannibaali ja sarjamurhaaja. Hän istuu eristysseleissä tuomiota ihmissyönnistä. Lecter auttaa naispoliisi Starlingia saamaan toinen kannibalisarjamurhaaja kiinni. Lecter ja naispoliisi käyvät äärimmäisen intensiivisiä keskusteluja.

luita vankilassa. Tunnelma on samaan aikaan erittäin kylmä, mutta Hannibalin ja naispoliisin välinen kemia tuo siihen lämpöä. Siinä missä toista ihmistä saattaisi kauhistuttaa Hannibalin Lecterin ihmismielen ymmärrys ja nerokkuus, se sai minut katsojana pitämään Lecteriä äärimmäisen kiehtovana hahmona.

Hannibal Lecterin samaistuttavuuteen vaikuttaa myös se, että elokuvassa hän auttaa saamaan kiinni itseään kauhistuttavampaa rikollista. Lecter on karismaattinen, nerokas, rauhallinen ja äärimmäisen taitava ihmistuntija. Samaistuminen Lecteriin ei ole millään tavalla erikoista, koska elokuvan tarina on kirjoitettu painottamaan Lecterin hyviä ominaisuuksia. Tiedämme Hannibalin teot, mutta emme näe niitä. Se vaikuttaa meihin katsojana ratkaisevasti. Elokuvan kautta voimme turvallisesti samaistua tällaisiin hahmoihin. (Bacon 2010, 56.)

Katsojaa kiehtovat myös antagonistien kyvyt. Antagonistit ovat usein hyviä siinä mitä tekevät. Kuten esimerkiksi Hannibal Lecter. Hannibalin kyky ymmärtää ihmismieltä on kiehtovaa ja sellainen ominaisuus, jonka varmasti moni katsoja haluaisi itselleen. Myös antagonistien omistautuneisuus ajamalleen asialle saattaa vaikuttaa katsojan samaistumiseen. Katsojalle saattaa olla tuttua omistautuneisuus jollekin asialle omassa elämässään. Tätä kautta katsojan on mahdollista tunnistaa antagonistin tuntemuksia esimerkiksi siitä, kun asia jonka puolesta hän taistelee, epäonnistuu.

Pahoina pidetyt hahmot omaavat ominaisuuksia, joita me katsojana saatamme piilotella. Antagonistit ovat usein impulsiivisia. Useat pahat henkilöt saattavat olla pelkurimaisia ja halveksivia muita kohtaan. Antagonistin saattaa olla helpoin näyttää tunteensa väkivallan keinoin, jos antagonistilla omaa tunteita lainkaan. Katsoja pystyy tunnistamaan ne tunteet, kun joskus on vain tehnyt mieli puhumisen sijaan turvautua nyrkkiinsä. Näin ollen paha, väkivaltainen hahmo elokuvakankaalla saattaa auttaa meitä katsojia päästämään ulos turhaumat turvallisesti. (Field 1979, 11.) Pahojen hahmojen kykyyn näyttää tunteet selkeämmin liittyy myös huumori.

Katsojan on helppo samaistua hauskoihin hahmoihin. Hauskuus tekee hahmosta yleensä pidettävän. Disneyn animaatioelokuvassa Hercules (1997) antagonistina Hades edustaa hauskaa ja samaistuttavaa antagonistia. Hades on omalla tavallaan tunteikas, mutta silti hänen tekonsa ovat lähes sydämettömiä. Sydämettömyyden kuitenkin kumoaa Hadesin äkkipikaisuus, joka tulee esille hänen menettäessä hermonsa apureiden epäonnistu-

essa. Tämä antaa katsojalle kosketuspintaa tuttuun tunteeseen. Äkkipikaisuus on parhaimmillaan hauska piirre. Hades on kaikessa pelottavuudessaan humoristinen ja kiehtova hahmo.

Edellä mainitut ominaisuudet vaikuttavat samaistuttavuuteen, mutta lopulta se on katsojakohtaista, millaiset ominaisuudet saavat katsojan samaistumaan. Joskus ylivertaiset kyvyt saattavat etäännyttää hahmosta ja joskus katsoja saattaa haluta tällaisia ominaisuuksia itselleen. Kun puhumme antagonistin ominaisuuksista yhteydessä samaistuttavuuteen, emme voi lopulta tietää, millaisia ominaisuuksia katsojat lopulta tunnistavat ja arvostavat.

### **4.3 Katsojan ikä**

Pienet lapset usein pelkäävät antagonisteja ja hahmoja, jotka eivät ole pahoja, mutta jokin hahmon ulkonäössä tai käyttäytymisessä pelottaa. Ikärajat ovat tehty juuri sitä varten, ettei lapsi näe liian pelottavia asioita. Kun ajattelee omaa lapsuuttaan ja elokuvakokemuksia, muistan esimerkiksi Star Wars elokuvien robotti C-3PO aiheuttaneen minussa kauhua. Kokemusta on vaikea selittää, mutta pelko liittyi robotin ulkonäköön. Kyse saattoi olla siitä, etten ollut ennen nähnyt mitään vastaavaa. Kun me vanhenemme, opimme näkemään uusia asioita ja opimme suhtautumaan uuteen eri tavalla. Pelko saattaa muuttua mielenkiinnoksi.

Murrosikäiset saattavat samaistua pahoihin hahmoihin helpommin kuin hyviin hahmoihin. Nuoret etsivät identiteettiään ja kokevat rajojen rikkomisen mielenkiintoisena. Pahoihin hahmoihin liittyy myös aina salaperäisyyttä ja karismaa. Nämä ominaisuudet kiehtovat nuoria. Tämä on oma henkilökohtainen kokemukseni. Pahojen henkilöiden kautta on pystynyt tutkimaan itseään. Lapsena antagonisteja pelkäsi, nuorena niistä kiinnostui ja jossain vaiheessa niitä jopa ihaili. Aikuisena antagonisteihin suhtaudutaan hyvin erilaisilla kuin nuorena. Nykyään katson antagonistin tekojen suhdetta motiiveihin. Ihmisen kasvuun kuuluu myös muutos hyvän ja pahan ymmärtämisessä (Alanen 2012, 37).

#### 4.4 Ulkonäköseikat

Hahmon ulkonäkö saattaa edesauttaa samaistumista, mutta ei suoraan aiheuta samaistumista. Hahmon ei tarvitse muistuttaa katsojaa ulkonäöltään. Katsoja voi samaistua eläimiin, ihmisiin tai jopa avaruusolioihin. (Pesonen 2002, 44.)

Joissain kauhuelokuvissa ulkoinen vamma on pahuuden ja julmuuden symboli. Esimerkkejä on useita, kuten palanut Freddie elokuvassa *A Nightmare On Elm Street* (1984), ja huulihalkioinen Francis Dolarhyde elokuvassa *Red Dragon* (2002). (Rieser 2004, 14.) Tällaista ulkoisten vammojen käyttöä liitettyä pahuuteen voidaan pitää elokuvantekijöiltä hieman suvaitsemattomana ratkaisuna. Ulkoisten vammojen liittäminen pahuuteen lisää ennakkoluuloja.

Huomioni mukaan naisantagonistit ovat usein kuitenkin luotu kauniiksi. Tämä johtuu luultavasti siitä, että kauneus liitetään vastustamattomuuteen ja tällainen piirre saattaa antaa antagonistille etulyöntiaseman. Eihän kaunis nyt voi olla paha. Esimerkiksi elokuvan *Batman & Robin* (1997) antagonistiksi Poison Ivy on luotu kiehtovalla tavalla kauniiksi. Poison Ivyssä yhdistyy usein antagonisteihin liitetty näyttävä ulkomuoto ja liioittelevat värit. Antagonistien ulkonäkö on usein yliampuvaa ja tästä syystä mielenjäävää.

Antagonistin ulkonäön ei tarvitse kuitenkaan olla erikoinen. Pahojen hahmojen ulkonäkö on usein luotu huomiota herättäväksi kuitenkin siitä syystä, että se loisi kontrastia päähenkilöihin. Kuitenkin samaistuttavuuteen ulkonäöllä ei ole suoraa vaikutusta. Jos kärsimme esimerkiksi jostain esteettisestä haitasta ja antagonistilla omaa tämän saman ominaisuuden, saatamme ymmärtää hahmon kamppailun ja hahmon kokemat ennakkoluulot ulkonäköään kohtaan. Ulkonäön poikkeamat saattavat luoda hahmoon inhimillisyyttä.

#### 4.5 Teot

”Draaman ytimessä on yhteiskunnallinen peruskysymys: Kumpi on ylempi arvo, velvollisuus noudattaa lakia vai moraalinen arvo?” (Bacon 2010, 2). Hahmon tekoihin ja katsojan samaistumiskokemukseen vaikuttaa paljon se, mitä katsoja pitää pahana tekona.

Ihmisillä on hyvin eriäviä mielipiteitä esimerkiksi kostamisesta ja pahuudesta. Toisille pelkkä laiskuus on pahuutta ja toiset puhuvat pahuudesta vasta väkivaltaa kohdatessaan.

Pahan laatuja on monia. On olemassa absoluuttista pahuutta, josta hyvä esimerkki on *A Clockwork Orange* (1971). Elokuvan päähenkilö Alex nauttii ihmisten hakkaamisesta ja raiskaamisesta. Alex kuitenkin käännytetään kunnolliseksi kansalaiseksi testillä, jossa hänet ehdollistetaan väkivallalle. Kun Alex normalisoituu, yhteiskunta on häntä vastaan yhtä väkivaltainen kuin hän oli ennen käännytystä. (Bacon 2010, 77.) Elokuvassa *A Clockwork Orange* koko maailma on paha. Alexin tapaisiin hahmoihin on erittäin vaikea samaistua, koska absoluuttisessa pahassa harvoin on hyviä motiiveja. Emme katsojana ymmärrä kovinkaan helposti, miksi joku käyttää väkivaltaa vain omien tarpeidensa tyydyttämiseen.

Muita pahuuden muotoja ovat myös vahingoittaminen ja kiduttaminen. Kiduttaminen ja vahingoittaminen voivat olla esteettisesti jollakin tasolla tyydyttäviä, mutta kiduttajaan on vaikea samaistua ilman ymmärrettäviä motiiveja. (Bacon 2010, 83.) Jos mietimme elokuvaa, jossa esimerkiksi roolihahmon läheinen tapetaan raa'asti ja roolihahmo lähtee tätä kostamaan väkivaltaisesti, me katsojana saatamme ymmärtää nuo vihan tunteet ja jopa nauttia siitä, kun jonkinlainen oikeus tapahtuu.

Tekoja joilla on vaikutusta identifiointiin, ovat muun muassa hyväksikäyttö, alistaminen, kosto, vihanpito, moraalisen vastuun kieltäminen, vahingonilo, pahansuopaisuus, tekopyhyys, kyynisyys, itsekkyyys ja jopa laiskuus (Bacon 2010, 86–98). Tekojen hirveys on yleensä yhteydessä katsojan näkemykseen pahasta. Teoilla ei kuitenkaan ole samaistumisen kannalta täysin suoraa yhteyttä. Kuten edellä mainittu, kyse on siitä, millä tavalla teot esitetään katsojalle.

Samaistumisen kannalta on tärkeää, että katsojalle on selvää roolihahmon motiivit toimia. Mitä paremmat motiivit hahmolla meidän mielestämme on, sitä paremmin voimme ymmärtää, miksi hahmo toimii tietyllä tavalla. (Hiltunen 1999, 52–53.) Jokaisessa tarinassa on oma moraalikäsitelmänsä. Hahmon ei siis välttämättä samaistumisen kannalta tarvitse olla sillä tavoin moraalisesti hyvä, mihin olemme omassa yhteiskunnassamme tottuneet. Jos henkilön tavoitteena on esimerkiksi ryöstää pankki, saatamme katsojana toivoa ryöstön onnistuvan, vaikka pitäisimme oikeassa elämässä tekoa moraalittomana. (Pesonen 2002, 3.)

Esimerkki tekojensa kautta äärimmäisen pahasta hahmosta, mutta samalla kuitenkin samaistuttavasta hahmosta käytän The Woodsman elokuvan Walter-hahmoa (2004). Elokuvan päähenkilö Walter on pedofiili, joka yrittää aloittaa elämänsä alusta. Lähtökohdat samaistuttavuudelle ovat heikot, koska pedofiilit ovat tunnettuja yhteiskunnassamme suurimpina antagonisteina. Siinä missä Walter on päähenkilö, hän on myös katsojalle erittäin vaikea hahmo. Walter muuttaa uuteen kaupunkiin, saa uuden työn ja asunnon. Asunnon vieressä on kuitenkin leikkikenttä. Tämä luo haastetta Walterin tavoitteelle parantua. Katsojan seurattessa Walterin kamppailua hänen sisäisiä demoneitaan vastaan, katsoja pystyy kokemaan samaistumisen tunteita. Me emme voi hyväksyä Walterin tekoja, mutta voimme ymmärtää hänen sisäistä kamppailuaan ja halua muuttua.

Walter rakastuu työpaikallaan naiseen, jolle Walter kertoo menneisyydestään. Tämä rakastuminen on katsojalle positiivinen merkki Walterista. Walter on selvästi kokemassa muutoksen. Koemme sääliä Walteria kohtaan kun työpaikalla ihmiset saavat tietää Walterin menneisyydestä ja kohtelevat tätä kuin roskaa. Siinä vaiheessa kun Walter yksinäisyydessään seuraa pikkutyttöä ahdistellen tätä metsässä, me katsojana etäännyimme hahmosta ja saatamme tuntea inhoa. Kuitenkin lopussa Walter ei tee tytölle mitään. Walter ymmärtää tekojensa kauheudet. Lopussa Walter saa meidät taas puolelleen.

The Woodsman elokuva on esimerkki siitä, että pystymme tuntemaan sääliä paha hahmoa kohtaan. Tämä hahmo ei kärsi syyttä ja ihmisten reaktiot ovat oikeutettuja. Samaistumisen tunteen luo Walterin henkinen kamppailu ja elokuvan lopussa se, ettei hahmo ole oikeasti paha vaan sairas. Hän haluaa todella parantua ja ymmärtää tekojensa pahuuden. Se, että pystymme elokuvassa samaistumaan ehkä yhteiskuntamme pahimpaan hirviöön jollain tasolla, luo erittäin vahvan emotionaalisen elämyksen. Elokuvassa ei näytetä Walterin tekoja katsojalle. Se on myös yhteydessä siihen, miksi katsojan on helpompi ymmärtää Walteria.

Katsojina pystymme lopulta ymmärtämään elokuvassa The Devil Wears Prada (2006) antagonisti Miranda Priestlyn käytöksen. Miranda Priestly pompottelee uutta avustajaansa julmasti. Priestlyn asema muotimaailmassa muotilehden johtajana luo paineita, jotka varmasti samassa asemassa olevien ihmisten on helppo ymmärtää. Sellainen maailma luo ihmisestä kovan. Tällaisten kokemusten kautta saatamme ymmärtää paha, koska käyttäytyisimme samassa asemassa ehkä samalla tavalla. Antagonistiin samais-

tumista myös kyseisessä elokuvassa helpottaa se, että elokuvan päähenkilö Andrea ”Andy” Sachs saattaa näyttäytyä katsojalle ärsyttävänä hahmona. Antagonisti Priestlyn teot ovat suorassa yhteydessä hänen kokemuksiin ja elämäntilanteeseensa.

Katsoja voi siis samaistua jopa hirveitä tekoja tekevään hahmoon. Se, miksi hahmo tekee tekoja ja millaisessa maailmassa, vaikuttavat osaltaan samaistumiskokemukseen. Katsojan oma arvomaailma ja käsitys pahasta ovat merkittävässä asemassa, kun puhumme samaistumisesta elokuvan hahmoon.

## 5 EPÄSAMAISTUTTAVA ANTAGONISTI

Suurin osa elokuvista on kirjoitettu niin, ettei antagonistiin voi samaistua. Lopulta hyvä vastaan paha kamppailussa menemme katsojana hyvän puolelle. Se, millaiseen antagonistiin emme voi samaistua, on helpompi kuvailla kuin sellainen antagonisti johon voimme samaistua. Tässä kappaleessa selvennän niitä seikkoja, jotka yleensä luovat perinteisen pahan hahmon jollaiseen katsojan on hankala samaistua.

### 5.1 Mikä tekee pahasta hahmosta epäsamaistuttavan?

Kun Batman-elokuvien Jokeri tappaa ihmisiä huvikseen, tappotavat saattavat olla meistä visuaalisesti hienoja. Jokeri saattaa meistä olla huvittava hahmo, mutta samaistumista ei välttämättä tapahdu. Katsojan saattaa olla vaikea samaistua hahmoon, joka tappaa hymyillen ihmisiä. Motiiviksi harvoin riittää pelkkä huvi. Useita antagonisteja ajaa tekoihin silkka pahuus tai hulluus. Tämä voi olla meistä erittäin viihdyttävää, mutta samaistumiseen se ei ole vielä suorassa yhteydessä.

Hyvänä esimerkkinä voimme käyttää myös vanhimpia Disney elokuvaklassikoita. Esimerkiksi *Snow White and the Seven Dwarfs* (1937). Elokuvassa paha äitipuoli haluaa tappaa päähenkilö Lumikin siksi, että peili sanoo Lumikin olevan maailman kaunein. Paha äitipuoli on siis vain turhamainen ja tunteeton, koska ei halua pitää tytärpuolestaan huolta. Ihmisyyteen kuuluu kateellisuus, mutta se harvoin ilmenee näin äärimmäisenä. Siksi meidän on vaikea samaistua pahaan äitipuoleen.

Elokuvassa *Sleeping Beauty* (1959) prinsessan kiroaa noita nimeltä Pahatar. Pahatar kiroaa prinsessan siksi, ettei saanut kutsua ristiäisiin. Pahatar on siis nimensä mukaisesti vain paha ja pieninkin virhe voi saada hänet langettamaan kirouksen. Normaalielämässä pitäisimme näin pikkumaisia ihmisiä rasittavina, joten Pahatar on erittäin epätodennäköinen samaistumisen kohde.

Edellä mainituissa elokuvissa pahalla on syy toimia, mutta motiivit jotka johtavat tekoihin, eivät saa katsojaa samaistumaan kyseisiin antagonisteihin. Tarinat ovat kirjoitettu niin, että paha on selvästi paha ja hyvä selvästi hyvä. Nykyään Disney-elokuvatkin ovat



menneet antagonistien kanssa moniulotteisempaan suuntaan. Antagonistilla saattaa olla taustatarina ja syyt toimia tietyllä tavalla. Myös 90-luvun Disney-elokuvissa antagonisteihin on saatu ripaus huumoria. Hahmot eivät ole pelkästään pahoja ja ankeita. Esimerkiksi Hercules-elokuvan antagonistista Hades edustaa moniulotteisempaa paha hahmoa.

Paha hahmo voi olla äärimmäisen manipuloiva. Antagonistit osaavat usein pitää ihmiset pauloissaan ja pystyvät valehtelemaan päin naamaa. Tällaiset antagonistit ovat usein hyvin vaikeasti samaistuttavia. Sellaiset hahmot muistuttavat meitä vain siitä valehtelevasta kaverista, johon emme voi luottaa. Epäsamaistuttavuus antagonistia kohtaan syntyy usein siitä, että antagonistin toiminta nostaa pintaan negatiivisia tunteita.

Oli hahmo sitten hyvä tai paha, jotta voimme samaistua, hahmon on tehtävä meihin vaikutus. Jos pahan hahmon käyttäytyminen on selitettävissä meille katsojille ymmärrettävällä tavalla, on helpompi nähdä antagonistissa hyvää. Jos emme voi ymmärtää hahmon toimien syitä, emme ymmärrä hahmon tekoja. Esimerkkinä tästä käytän elokuvaa *The Dark Knight* (2008).

*The Dark Knight*-elokuvan antagonistista Jokeri on mielenkiintoinen hahmo. Elokuvan aikana selviää, että Jokerilla ei oikeastaan ole mitään motiivia tuhota kaupunkia ja sen ihmisiä. Jokeri syyttää esimerkiksi varastamansa rahakasan palamaan. Raha ei ole Jokerille motiivi toimia, vaikka elokuvan alussa saattaisi siltä vaikuttaa. Jokerille kaikki on vain leikkiä ja millään ei ole Jokerille mitään väliä. Lisäksi Jokeri on äärimmäisen nero ja kiero. Nerous ja hulluus yhdessä voivat olla äärimmäisen hyvä yhdistelmä, mutta Jokerin ilmentämää nerous- ja hulluusyhdistelmää on vaikea ymmärtää.

Katsojana en samaistunut Jokeriin, mutta se herätti suurta hilpeyttä. Jopa Jokerin taikatemppu, jossa hän iskee kynän miehen päästä läpi saa katsojan nauramaan. Kyse on erittäin mustasta huumorista. Jokerin hahmossa yhdistyy huumori ja silkka pahuus. Useilla nettisivuilla Jokeri on valittu mahtavimmaksi antagonistiksi kautta aikojen. Jokerin kiehtovuuteen löytyy lukuisia syitä. Jokeri ei välitä laista, moraalista tai oikeastaan mistään. Tämä tekee hahmosta jo lähes yliluonnollisen oloisen. Jokerilla ei ole mitään menetettävää ja se on yksi niistä seikoista, jotka tekevät hahmosta niin mahtipontisen. Jokeri vie pahuuden uudelle tasolle. Katsojalle Jokeri on ennen kaikkea mielenkiintoinen ja erilainen hahmo. Myös Jokerin ulkonäkö on äärimmäisen mieleen jäävä.

(Murphy 2013). Nämä seikat tekevät Jokerista hienon antagonistin. Jokeriin on kuitenkin vaikea samaistua.

American Psycho (2002) elokuvassa Patrick Bateman on elokuvan antagonististi ja päähenkilö. Bateman on rikas ja pinnallinen liikemies, joka murhaa alempiarvoisiaan. Bateman on hienosti luotu hahmo. Hän on perfektionisti psykopaatti. Hahmon elämäntyylillä ja murhat ovat kiehtovaa katseltavaa, mutta perin pohjin Batemanin hahmo muistuttaa meitä nyky-yhteiskunnan kyllästyneistä rikkaista ihmisistä, jotka etsivät hupia elämäänsä äärimmäisin keinoin. Lopulta Bateman on surullinen hahmo, jota emme osaa sääliä tekojen vuoksi, koska teoille ei ole oikeastaan mitään muuta syytä kuin turhautuminen.

Niin kuin Jokerin seuraaminen, on myös Batemanin seuraaminen äärimmäisen kiehtovaa ja mielenkiintoista. Batemanissa on enemmän inhimillisiä piirteitä kuin Jokerissa. Bateman saattaa näin ollen vedota perfektionistisia piirteitä omaaviin katsojiin. Lopulta mistään hahmosta ei voi sanoa, ettei siihen voi samaistua. Samaistumiseen vaikuttaa lopulta hyvin paljon katsojan kokemukset suhteessa hahmon kokemuksiin. Jokeriin ja Batemaniin voi olla vaikea samaistua, mutta lopulta ei mahdotonta samaistua.

## 6 SAMAISTUTTAVAN ANTAGONISTIN KIRJOITTAMINEN

Tämän kappaleen voisin aloittaa käsikirjoittamisen pohjamudista lähtien, mutta se veisi pois aiheesta. Haluan kuitenkin painottaa tärkeitä seikkoja, joita tulee ottaa huomioon hyvän hahmon kirjoittamisessa. Ennen kuin kirjoitat, sinun täytyy tuntea roolihahmosi (Field 1979, 26).

Käsikirjoittajan on pyrittävä näkemään maailmaa hahmon silmin. Kun kirjoittaa antagonistia, kannattaa tutkia omia pimeitä puoliaan sen sijaan, että menisi haastattelukierokselle vankilaan kysymään sarjamurhaajilta tietoa pahuudesta. Käsikirjoittajan on mahdollista löytää itsestään parhaat työkalut hyvän antagonistin luomiseen (Vacklin 2008, 31).

Se, kuinka hyvä antagonistista lopulta on samaistumisen kohteena, riippuu paljon siitä, millaiseksi käsikirjoittaja on hahmon kirjoittanut ja kuinka katsoja hahmon lopulta kokee. Käsikirjoittajan on lopulta vaikea arvioida hahmon samaistuttavuutta, koska hän luo hahmon johon uskoo, että katsojat voivat samaistua. Usein tällaisessa kirjoittamisprosessissa mietitään sitä, millaiseen hahmoon kirjoittaja itse samaistuisi. Samaistumisen kokeminen on henkilökohtainen kokemus katsojalle. Käsikirjoittajan on lopulta vaikea arvioida, onko hänen luomansa antagonistista yleisön mielestä samaistuttava. Tässä kappaleessa tutkin sitä, miten on mahdollista kirjoittaa samaistuttava antagonistista ja mitkä seikat tulee ottaa huomioon.

### 6.1 Käsikirjoittaja Sanna Reinumäen haastattelu

Valitsin tutkimukseeni tutkimusmateriaaliksi ammattikäsikirjoittajan ajatuksia antagonistista samaistumisesta. Haastateltavaksi valitsin Sanna Reinumäen, joka ohjasi työharjoitteluni Metronome Film and television Oy:llä. Sanna oli pääasiallinen käsikirjoittaja tuolloin televisiosarjassa Suomen suurin pudottaja. Reinumägi on käsikirjoittanut draamasarjan Parasta aikaa (2009) ja elokuvan Pihalla (2009). Hän on ollut käsikirjoittajana myös useammassa tositelevisiosarjassa.

Toteutin Sanna Reinumäen haastattelun sähköpostin välityksellä. Suoritin haastattelun sähköisesti Reinumäen kiireiden vuoksi. Haastattelulla halusin selvittää, onko Reinumägi käsikirjoittajana sitä mieltä, että samaistuttavan antagonistin voi luoda. Halusin tukea kysymykselle siitä, millaiset ominaisuudet tekevät antagonistista samaistuttavan.

Reinumäen mielestä antagonistiin voi samaistua. Hänen mielestään antagonistin inhimillisyys tekee hahmosta vaikuttavamman ja kiinnostavamman. Reinumäen mielestä samaistumiseen vaikuttaa oleellisesti antagonistin toiminnan motiivien ymmärtäminen. Samaistuttava antagonistin on monisävyinen henkilöhahmo josta löytyy syvyyttä, taustaa ja syy minkä vuoksi ymmärrämme hahmon toimintansa motiiveja. Reinumägi painottaa, että vaihtoehtoisesti antagonistin toiminta nostaa esiin oleellisia asioita elokuvan teemasta. (Reinumägi 2014.)

Reinumäen määrittely samaistuttavasta antagonistista tuki tutkimustani erittäin hyvin. Jotta katsoja voi samaistua antagonistiin, on käsikirjoittajan tuotava hahmon motiivit esille. Hahmossa on oltava kerroksia ja syvyyttä. Tämä tukee myös ajatusta siitä, että hahmon täytyy käydä läpi erilaisia tunteita, jotta katsoja pystyy samaistumaan.

Haastattelussa Reinumägi sanoo yrittäneensä kirjoittaa samaistuttavaa antagonistia esimerkiksi elokuvaansa Pihalla. Elokuvassa päähenkilön aviomies on päähenkilön antagonistin. Antagonistin rakkaus päähenkilöä kohtaan on itsekästä. Reinumäen kirjoittama antagonistin ei ole paha, mutta hän ei anna päähenkilölle mahdollisuutta toteuttaa omaa tahtoaan ja unelmiaan, eikä välttämättä itse tajua omien tekojensa seurauksia. (Reinumägi 2014.) Reinumäen kirjoittama hahmo täyttää määrittelemäni antagonistin ehdot. Antagonisti on päähenkilön päämäärien tiellä. Mielenkiintoista kuitenkin oli Reinumäen pointti siitä, ettei antagonistin tarvitse välttämättä olla paha. Pihalla elokuvassa antagonistilla on ollut katsojalle erittäin tunnistettava syy toimia päähenkilöä vastaan.

Sanna Reinumäen haastattelu antoi paljon uusia näkökulmia samaistuttavan antagonistin kirjoittamiseen. Haastattelu pisti pohtimaan, onko antagonistin joissain tapauksissa jopa inhimillisempi olento kuin esimerkiksi päähenkilö. Jos mietimme hahmoa, joka toimii tunteidensa vietävänä ja tästä syystä vaikeuttaa päähenkilön tavoitteita, voimme kirjoittajana tunnistaa ehkä nämä tunteet. Kirjoittajan kannattaa pureutua siis antagonistia kirjoittaessaan niihin tunteisiin, jotka ovat niin vahvoja, että pahimmillaan vaikeuttavat toisen ihmisten elämää. Siinä missä antagonistiin samaistuminen on katsojalle matka

omien tunteidensa tunnistamiseen, se voi olla myös käsikirjoittajalle sitä. Käsikirjoittajan on siis kirjoitusvaiheessa hyvä löytää ne persoonallisuuden piirteet, jotka jokainen ihminen voi tunnistaa.

## 6.2 Samaistuttavan antagonistin kirjoittaminen

Paras tapa lähteä kirjoittamaan samaistuttavaa antagonistia, on pureutua hänen elämäänsä ihan syntymästä lähtien. Onko hahmo nainen vai mies? Missä hän on syntynyt? Milloin hän syntyi? Millaiset vanhemmat hänellä oli? Millainen lapsuus hänellä oli? Iloinen? Surullinen? Millainen lapsi hän oli ja millainen suhde hänellä oli vanhempiinsa? On hyvä luoda hahmon koko elämä ennen elokuvan alkua. Nämä edellä mainitut seikat tekevät hahmosta sen hahmon, jonka näemme elokuvan alussa. (Field 1979, 28.)

Edellä mainitut asiat pätevät kaikenlaisten hahmojen kirjoittamiseen. Jos ajattelemme kirjoittaa samaistuttavan antagonistin, katsojalle viitteet entisestä elämästä saattavat olla ratkaisevassa roolissa samaistumiselämyksen kannalta. Hahmon entinen elämä antaa usein motiivit hahmolle toimia. Kaltoin kohdeltu hahmo on saattanut ottaa elämäntehtäväkseen kostaa tai tekee pahoja tekoja rakkauden vuoksi.

Esimerkiksi *The Dark Knight Rises* -elokuvan (2012) antagonistiksi Bane on samaistuttavia piirteitä. Bane on kirjoitettu lähes voittamattomaksi vastukseksi Batmanille, johtuen Banen älykkyydestä ja fyysisistä voimista. Bane on pelottavan näköinen hahmo, jolla on naamassa outo ja kauhistuttava laite, josta hänen kammottava äänensä tulee. Bane tekee paljon hirveitä tekoja. Silti hahmo on enemmän kuin hullu tappaja. Banella on syy toimia. Elokuvan loppuvaiheilla saatamme kokea samaistumisen. Lopussa tulee ilmi, että oikea pääpaha, Talia Al Ghul on käyttänyt Banea vain kauheuksien välineenä.

Bane on palkkasoturi joka on pahoinpidelty kasvoista niin, että hän ei voi hengittää eikä puhua ilman maskiaan. Lopussa pääpaha Talia Al Ghul kertoo tarinan, jossa Bane pelasti tämän. Kun kuulemme Banen sekä pääpahan tarinan, saatamme sääliä Banea. Kun Bane makaa maassa voimattomana ja katsoo Talia Al Ghulia, rakastettuaan kyynel silmässä, katsoja tajuaa Banen motiivit toimia. Bane on toiminut rakkaudesta. Voimme samaistua tunteeseen, jossa olisimme valmiita tekemään mitä vain rakkaittemme puolesta.

Elokuvien tekijät osaavat ohjailta katsojien huomiokykyä ja vastata katsojien tarpeisiin. Tämä saattaa usein tapahtua ohi normien, jotka olemme sisäistäneet kulttuurisesti. (Bacon 2010, 14.) Tästä päätellen, elokuvantekijän on huomioitava kohdeyleisönsä tarpeet. Lama-aikaan ihmisten tarpeisiin voi vastata antagonistilla, joka sotii pankkiireita vastaan. Voimme kirjoittaa pahan hahmon, joka tekee samoja asioita kuin me katsojina ajatussissamme. Tosielämässä meidän ei tarvitse pystyä tekemään tällaisia tekoja. Pystymme tämän kaltaisen hahmon kautta vetoamaan ihmisten turhaumiin. Sankari saattaa lopulta voittaa ja ratkaista tilanteen kaikkien eduksi, mutta antagonistilla voi olla lopulta se, joka käynnisti kapinallisen toiminnan.

Kuten edellisillä sivuilla kirjoitin, ihmisillä on myös paha puoli. Elokuvantekijöiden on tiedostettava ihmisyyden eri puolet, jopa sellaiset, joita ei koeta hyväksyttäviksi. Tämä oivallisuus auttaa elokuvantekijöitä tajuamaan katsojaa paremmin ja tätä kautta luomaan paremman elokuvaelämyksen katsojalle. Parhaimmillaan kokemus saattaa olla sekä elokuvantekijälle että katsojalle tutkimusmatka omaan ihmisyyteensä.

Viihdettä analysoimalla oikeutamme minäkuvamme henkilöiden ja tilanteiden kautta joskus todella vapaasti. Elokuvantekijöiden voi olla vaikea ennustaa, kuinka heidän luomiaan hahmoja tullaan tulkitsemaan. (Bacon 2010, 34.) On äärimmäisen mielenkiintoista, jos käsikirjoittaja lähtee kirjoittamaan antagonistia mahdollisimman pahaksi ja epäsamaistuttavaksi ja lopulta katsojat samaistuvat juuri tähän hahmoon. Voisi ajatella, että tässä kohtaa on epäonnistuttu, mutta lopulta sitä voidaan pitää onnistumisena. Hyvää, samaistuttavaa antagonistia on erittäin hankala kirjoittaa. (Bacon 2010, 34.)

Henkilöhahmot löytyvät usein meidän nenämme edestä. Kirjoittajan täytyy tarkkailla ihmisiä, ilmiöitä ja ihmisten sekä ilmiöiden suhteita toisiinsa. Hahmon luontiprosessi lähtee liikkeelle kysymyksistä. On hyvä kysyä kysymykset hahmon menneisyydestä ja nykyisyydestä (Vacklin 2008, 15).

### **6.3 Luonne ja kyvyt**

Kun hahmon elämä ennen elokuvaa on käsikirjoittajalle selvä, on aika lähteä kirjoittamaan tästä eletystä elämästä muodostunutta hahmoa elokuvaan. Luonne voi olla joh-

donmukainen ja uskottava vain silloin, kun taustatyö on tehty huolella. Luonne on syntynyt hahmon entisten kokemusten kautta.

Käsikirjoittajan on hyvä paneutua hahmon tapoihin. Onko hahmolla esimerkiksi taipumusta luvata enemmän kuin hän pystyy toteuttamaan? Onko hahmo äkkipikainen? (Vacklin 2008, 22.) Hahmon luonne määrää sen, miten tämä toimii erilaisissa tilanteissa. Hahmolla tulee olla kolme erilaista puolta, jossa hän toimii luonteensa määräämin tavoin: ammatillinen puoli, henkilökohtainen puoli ja yksityinen puoli. (Field 1979, 29.)

Ammatillinen puoli tarkoittaa sitä, mitä hahmo tekee esimerkiksi työkseen ja millainen hän on työkavereilleen. Tätä kannattaa miettiä käsikirjoitusvaiheessa siksi, että ammatillinen puoli voi hahmolla olla hyvinkin erilainen kuin esimerkiksi yksityinen puoli. Jos näiden kahden puolen ero on merkittävä, se saattaa vaikuttaa samaistumiskokemukseen. (Field 1979, 29.)

Henkilökohtainen puoli tarkoittaa sitä, onko hahmo esimerkiksi naimisissa tai eronnut? Onko hänellä perhettä? Onko hänellä paljon ystäviä? (Field 1979, 29.) Ammatillinen puoli voi sisältää rikollisuutta, mutta jos hahmo tekee rikoksia henkilökohtaisen puolensa takia, meidän on helpompi ymmärtää rikollinen puoli. Toisinpäin antagonistin toimintaa voi olla vaikeampi käsittää.

Yksityinen puoli tarkoittaa sitä, mitä esimerkiksi hahmo tekee kotonaan kun kukaan ei näe. Yksityinen puoli sisältää antagonistin ajatukset ja todellisimman elämän hänelle itselleen. (Field 1979, 30.) Yksityisestä puolesta voi erottaa helposti sekä ammatillisen että henkilökohtaisen puolen. Antagonisti voi yksityisellä puolellaan elää hyvinkin erilaista elämää.

Käsikirjoittajan täytyy rakentaa hahmoonsa kerroksia. Kerroksia syntyy esimerkiksi erottelemalla edellä mainitut puolet toisistaan. Hahmoon saa luotua kontrastia miettimällä esimerkiksi sitä, onko hahmo yksityisessä puolellaan oikeasti surullinen vaikka ammatillinen puoli on huumorisävytteinen. Hyvä hahmo saattaa olla samaan aikaan iloinen ja surullinen. Hahmosta on hyvä paljastaa uusia puolia pikkuhiljaa tarinan edetessä. Hahmoa täytyy kerrostaa askel askeleelta. (Vacklin 2008, 28.) Jos hahmon kirjoittaa kovin yksiulotteiseksi, samaistumista tuskin tapahtuu. Kaikkea ei kuitenkaan tarvitse hahmosta tarinan aikana paljastaa, mutta pienetkin nyanssit joita katsojalle annetaan

esimerkiksi antagonistin todellisista ajatuksista, voivat olla ratkaisevassa asemassa samaistumisen kannalta.

Hahmoa luodessa täytyy muistaa luoteen johdonmukaisuus. Luonne on yleensä seurausta jostain. Hahmon on myös mahdollista käyttäytyä eri tilanteissa eri tavalla. Tämänkin kuitenkin tulee olla johdonmukaista. Kun hahmon luonteessa ja kyvyissä on ripaus inhimillisyyttä, se helpottaa katsojan samaistumiskokemusta.

### **6.3.1 Kolme tunnetuinta antagonistityyppiä**

Antagonistin funktio tarinassa on tuoda esille katsojan pelot, turhaumat ja painajaiset. Antagonisteja on yhtä monta kuin kirjoittajaa. Kirjoittajaa kuitenkin helpottaa, jos antagonistit jaetaan kolmeen ryhmään piirteiden ja kykyjen perusteella (Cooper 1997, 111).

The Fiend eli kiusankappale edustaa taidoiltaan äärimmäisen kehittynyttä paha hahmoa. Tällaisen hahmon täytyy rakastaa tuhoa ja kuitenkin olla äärimmäisen suojelevainen silloin, kun kyse on hänestä itsestään. Tällainen hahmo ei välitä muista ja tekee paha esimerkiksi viihteen vuoksi. Tällaiset hahmot saattavat kuitenkin onnistuessaan luoda hyvää mustaa huumoria. (Cooper 1997, 111.)

Kiusankappale on äärimmäisen vaikea samaistumiskohde. Jos hahmo kirjoitetaan tekemään paha vain, koska se on kivaa, samaistumista ei välttämättä tapahdu katsojassa. Tämä saattaa kuitenkin aiheuttaa huvittuneisuutta katsojassa eli viihdearvoa tällaisesta antagonistista löytyy. Kiusankappaletta ei yleensä voi pysäyttää moraaliarvoilla tai sosiaalisilla rajoilla. Tällaiset antagonistit ovat vaikuttavia ja yleensä näyttäviä, johtuen niiden teatraalisuudesta ja vaarallisuudesta. Antagonistilla on kuitenkin oltava arvot ja rajat, jotta katsoja voi samaistua tähän. (Cooper 1979, 109.) Batman elokuvien Jokeri edustaa juuri tätä antagonistityyppiä. Jokeri on hauska hahmo, joka ei tunne ihmisiä kohtaan mitään ja aiheuttaa tuhoa juurikin oman viihtensä vuoksi.

The Adversary, vastustaja-antagonisti on helpommin ymmärrettävä kuin kiusankappale, mutta käsikirjoittajalle vaikeampi hahmo. Vastustaja ei ole välttämättä paha. Hänellä on vain vastavoimansa kanssa erilainen agenda. Näillä antagonistilla on yleensä katsojien kanssa samanasteiset kyvyt ja asenteet. Vastustaja-antagonisti muistuttaa paljon tavallis-



ta ihmistä, mutta tällaisen hahmon halut sotivat sankarin tai päähenkilön kanssa. (Cooper 1997,112.)

Vastustaja-antagonisti on usein vaivattomin samaistuttava näistä kolmesta antagonistityypistä. Hahmon täytyy muistuttaa meitä heikkouksineen ja vahvuuksineen. Kuitenkin teot määrittävät lopputuloksen ja katsojan saattaa olla vaikea ymmärtää tällaisen hahmon äärimmäisen rankkoja toimia. Toisaalta on mahdollista kirjoittaa vastustaja-antagonistille niin hyvät motiivit toimia, että katsoja saattaa ymmärtää rankkojakin pahoja tekoja. Kun lisätään pari inhimillistä heikkoutta ja inhimillisiä tunteita, on samaistuminen pahoista teoista huolimatta mahdollinen. Tällaiselle antagonistille on mahdollista kirjoittaa sisäinen kamppailu, jonka katsojan on mahdollista havaita. Silloin hyvän ja pahan rajaa voidaan tehdä häilyvämmäksi. (Cooper 1997, 112.)

Viimeistä antagonistityyppiä edustaa The Pest, tuholainen. Tuholaisen synnynnäiset voimat ja henkiset kyvyt eivät ole samalla tasolla katsojan kanssa. Tuholainen saa voimansa asemastaan ja vallasta. Tällainen paha hahmo aiheuttaa vaikeuksia vallan väärinkäytöllä. Tuholainen on paljon käytetty hahmo komedioissa. Vallan väärinkäyttö ei ole kovin samaistuttava piirre, mutta jos antagonisti saa voimaa vallasta ja myöhemmin kuitenkin katu tekojaan ja palaa maan pinnalle, saattaa samaistumismahdollisuuksia löytyä. (Cooper 1997, 113.)

Näistä kolmesta antagonistityypistä on helppo löytää monien elokuvien pahat hahmot. Kaikkien edellä mainittujen antagonistityyppien funktio elokuvassa on kuitenkin yleensä olla päähenkilön päämäärien tiellä. Tällaiset antagonistityypit ovat yleensä koko elokuvan hyvin vahvassa asemassa. Yleensä tällaiset antagonistityypit eivät kehity juuri-kaan elokuvan aikana, vaan katoavat kun päähenkilö on saanut ristiriitansa ratkaistua. (Vacklin 2005, 60.) Samaistuttavuuden kannalta kannattaa kirjoittaessa pohtia vastustaja-antagonistin piirteitä. Liian ylivoimainen ja epäinhimillinen antagonisti on vaikea samaistuttava. Vastustaja-antagonistissa on monia piirteitä, jotka mahdollistavat hyvin-kin moniulotteisen hahmon.

Näihin kolmeen erilaiseen antagonistityyppiin jaottelu on karkea malli siitä, millaisiin raameihin antagonistit yleensä elokuvissa on mahdollista asettaa. Käsikirjoittajan on hyvä poimia näistä kolmesta tyypistä antagonistiinsa ominaisuuksia sen mukaan, millaisen vaikutelman antagonistin on tarkoitus antaa.

### 6.3.2 Antagonistiin mallia sankarien piirteistä

Sankarit ovat tarinoissa usein pääasiallisia samaistumisen kohteita. Tutkimusta tehdesäni aloin pohtimaan, miksei juuri näiltä samaistuttavilta hahmoilta voisi ottaa antagonistiin mallia. Sankarihahmot ovat tarinassa usein antagonistien vihollisia. Sankarihahmoista on kuitenkin mahdollisuus löytää piirteitä, jotka tekevät antagonistista helpommin samaistuttavan. Elokuvahistoriasta löytyy esimerkkejä elokuvista, joissa sankarilla ja antagonistilla ei ole lopulta suurta eroa.

Esimerkiksi elokuvassa *The Wolf of Wall Street* (2013) päähenkilö Belfort on sympaattinen nuorukainen, joka lähtee elämässään pohjalta ja lopulta nousee oman menestyvän firman johtoon. Epärehellisin keinoin firma alkaa tuottaa rahaa. Belfort on hyvä esimerkki hahmosta, joka muuttuu sympaattisesta sankarista epärehelliseksi pomoksi, jonka raha, huumeet ja seksi ovat saaneet valtaansa. Voidaan ajatella, että Belfortin nousu urallaan oli sankarillista, mutta vallan ja rahan tuoma hurmio tekee hahmosta antagonistin.

Yleisesti hyvät sankarit kirjoitetaan niin, että katsoja haluaa sankarin voittavan. Katsojan täytyy uskoa että sankari voittaa ja ansaitsee voiton. Antagonistit harvoin voittavat, mutta jos antagonisti on samaistuttava, saattaa katsoja toivoa ja jopa uskoa antagonistin voittoon. (Cooper 1997, 92.) Sankarin ei tarvitse olla pidettävä, mutta katsojan on tunnettava sympatiaa hahmoa kohtaan, jotta samaistuminen voi tapahtua. Katsojan on saatava kontakti sankarin motiiveihin, tapoihin, tunteisiin ja tapahtumiin. Samaistuttavaan antagonistiin pätee samat säännöt. Samaistumista ei tapahdu, jos katsoja ei pääse hahmon tunteisiin. Antagonisti voidaan myös kirjoittaa pidettäväksi jos vastassa on vähemmän miellyttävä sankari. Näin ollen konfliktit voivat olla äärimmäisen tehokkaita. (Cooper 1997, 93.)

Sankarit voidaan jakaa neljään eri tyyppiin. Näistä neljästä tyyppistä käsikirjoittaja pysyy poimimaan samaistuttavuuteen vaikuttavia piirteitä antagonistille. Käsikirjoittajan on vain oltava tarkka siinä, ettei kirjoita antagonistista liian sankarimaista.

Ensimmäinen sankarityyppi on *The Idol Hero*. Idolisankari eroaa normaalista ihmisestä sen ylivoimaisilla kyvyillä. Tällainen sankarityyppi aiheuttaa katsojissa suurta ihailua, esimerkiksi hahmon itsevarmuutta kohtaan. (Cooper 1997, 95.) Idolisankari on usein

äärimmäisen itsevarma. Idolisankarit ovat yleensä johtoasemassa. Itsevarmuus johtaa usein siihen, että hahmolla on tarve tulla toimeen omillaan. (Vacklin 2005, 64.)

Idolisankarin ei tarvitse olla täydellinen, mutta hahmossa pitää olla selkeitä piirteitä, jotka erottaa hahmon tavallisesta ihmisestä. Samaistuttavaan antagonistiin tällaisesta hahmosta saattaa olla haastavaa poimia piirteitä. Jos antagonistin halutaan herättävän ihailua, idolisankarilta on mahdollista ottaa esimerkiksi kyky suureen rohkeuteen. Katsoja saattaa ihailia hahmon kykyä olla rohkea. Antagonistien jaottelussa *The Fiend*, eli kiusankappale on hyvin samankaltainen Idolisankarin kanssa. Sankaria kirjoittaessa ylivertaiset kyvyt saattavat vaikuttaa samaistuttavuuteen positiivisesti. Antagonistia kirjoittaessa ylivertaiset kyvyt saattavat vaikuttaa kuitenkin samaistuttavuuteen negatiivisesti. (Cooper 1997, 95.)

Toista sankarityyppiä edustaa *The Everyman Hero*. Jokamiehen sankariin katsojan saattaa olla helppo samaistua, koska kyseinen sankarityyppi kärsii samoista ongelmista kuin tavalliset ihmiset. Jokamiehen sankari omaa samat heikkoudet ja vahvuudet kuin tavallinen ihminen. (Cooper 1997, 96.) Tällaisella hahmolla saattaa olla suuri tarve auttaa, mutta hahmon oma kamppailu itsensä kanssa vaikeuttaa hahmon tavoitteita (Vacklin 2005, 63). Tämä sankarihahmo saattaa joutua tilanteisiin tahtomattaan ja hahmon saattaa olla vaikea hahmottaa totuutta. Tällainen hahmo joutuu ponnistelemaan paljon saavuttaakseen päämääränsä ja ryhtyy vastatoimiin vasta, kun totuus on selvitetty. Katsojat saattavat tuntea itsensä petetyiksi katsoessaan, kuinka sankari ei aina käyttäydy sankarillisesti. Kuitenkin yleensä lopussa kyseisen sankarityypin päämääriin pääseminen aiheuttaa katsojalle lopulta ison tyydytyksen. (Cooper 1997, 96.)

Jokamiehen sankarissa on muutamia hyviä ominaisuuksia antagonistille. Antagonisti kannattaa kirjoittaa meidän kaltaiseksi, koska samaistuminen on voimakkaampi jos antagonisti ei ole mikään ylivoimainen hirviö. Antagonistin luonnissa täytyy kiinnittää huomiota siihen, millaisia inhimillisiä tuntemuksia hahmo käy lävitse. Samalla tavoin kuin jokamiehen sankari saattaa kamppailla oikean totuuden välillä, antagonistille on hyvä kirjoittaa samantapaista kamppailua. Antagonisti saattaa hautoa pahoja, mutta lopulta ei toteutakaan suunnitelmiaan. (Cooper 1997, 96.)

*The Underdog Hero* edustaa sankarityyppiä, jolla on jokin emotionaalinen, fyysinen, sosiaalinen, psyykkinen este tai vamma. Tällaiset sankarit saattavat aloittaa luusereina,

mutta heissä piilee kuitenkin potentiaalia. Altavastajasankarit tietävät usein jo hyvin varhain mitä haluavat, mutta eivät löydä siihen tarvittavaa voimaa tai uskoa. Antagonisteilla on usein tällaisia piirteitä. Antagonisti kirjoitetaan jollain alueella rajoittuneeksi, esimerkiksi fyysisesti. Vamma tai muu vaikeus antagonistissa saattaa voimistaa samaistumiselämystä. Jos taas kirjoitamme antagonistista luuserin joka tekee paha, katsoja saattaa tuntea sääliä, jos hahmon luuserimaisuuteen löytyy hyvä syy. Luuserimainen antagonisti saattaa myös etäännyttää katsojaa ja voimistaa epäsamaistuttavuutta. (Cooper 1997, 98.)

Viimeistä sankarityyppiä edustaa *The Lost Soul Hero*. Menetetty sankari yhdistelee ihmisten pimeitä puolia. Tällainen sankari saa ihmiset käsittelemään omia huonoja puoliaan, joita eivät uskalla tai halua käsitellä. Katsoja saattaa tuntea ihailua tällaista sankaria kohtaan. Tällaisella sankarilla on uskallusta olla paha ja uskallusta seurata omaa moraalikäsitystään. Menetetty sankari ei pelkää seurauksia. Katsoja saattaa tuntea syyllisyyttä tämän sankarihahmon teoista. Tällainen sankari saattaa saada katsojan pohtimaan, voisiko itse tehdä samanlaisia valintoja jos rikokset eivät olekaan lopulta niin pahoja. Menetetty sankari on lähimpänä antagonistia edellä mainituista sankarityypeistä. Jos käsikirjoittaja haluaa antagonistiin samaistumisen mahdollisuuden, tulisi käsikirjoittajan kirjoittaa antagonisti, jonka kautta katsoja pystyy tutkimaan omaa pahuuttaan ja moraaliaan. Tällaiselle antagonistille on hyvä kirjoittaa erittäin hyvät motiivit toimia. (Cooper 1997, 100.)

Elokuvien hahmot ovat yleensä tarkoin määriteltäviä ja mahdutettavissa tiettyihin raameihin. Sankarityypeistä mallin ottaminen antagonistiin voi helpottaa kirjoittajaa tarttumaan samaistuttaviin piirteisiin. Antagonistista voi jopa tietyissä tapauksissa kääntyä sankari ja sankarista antagonisti. Sankarien piirteistä mallin ottaminen antagonistiin helpotti omaa pohdintaani siitä, kuinka kirjoittaa samaistuttava antagonisti.

#### **6.4 Ulkonäkö**

Se miten muut tarinassa suhtautuvat hahmoosi, saattaa liittyä vahvasti hahmon ulkonäköön. Se mitä hahmo ajattelee omasta ulkonäöstään tai miten hän kantaa itsensä, vaikuttaa myös siihen, millaisen vaikutelman muut hahmot saavat. Tämä on hyvä ottaa huomioon kirjoittaessa. (Vacklin 2008, 16.)

Ulkonäöllä on mahdollista leikitellä. Sillä on mahdollista kertoa katsojalle hahmosta paljon tai tuottaa ristiriitoja. Jos hahmo näyttää epämiellyttävältä, katsojan on helpompi leimata hahmo pahaksi. Pahojen hahmojen muodoissa ja ulkonäössä on usein käytetty enemmän terävyyttä, kovia kulmia ja luihuutta. Hyvissä hahmoissa korostuu usein pyöreämmät muodot ja kauneus. Tämä ei kuitenkaan enää nykyään ole sääntö. Ruhjeet ja vammat kertovat paljon hahmon eletystä elämästä. The Lion King -elokuvan (1994) antagonistin Scarin ulkonäössä on huomattavissa pahan hahmon piirteitä kuten luihuutta, tummuutta ja arpia.

Kun kirjoittaa antagonistia, kannattaa miettiä, mitä haluaa esimerkiksi vaatteiden avulla kertoa. Vaatteet voivat kertoa hahmosta paljon. Vaatteilla on mahdollisuus kertoa hahmon seksuaalisuus tai esimerkiksi etnisyys. Kuten ihmisillä oikeassakin elämässä, hahmoilla vaatteet ovat osa roolia. Värikoodeja kannattaa tutkia kirjoittaessa. Esimerkiksi Star Wars -elokuvissa antagonistit Darth Vader pukeutuu pelkkään mustaan, kun taas selvästi hyvät hahmot pukeutuvat valkoiseen. Han Solo, joka on hyvän ja pahan väliltä, pukeutuu sekä mustaan että valkoiseen. Käsikirjoittajalla on mahdollisuus alleviivata rooleja ja pistää kontrastia hahmojen välille roolihenkilöiden pukeutumisella sekä vaatteiden väreillä. (Vacklin 2008, 17.)

Samaistuttavuuteen hahmon vaatteilla ei ole suurta merkitystä. Hahmon kehitystä tarinassa voi korostaa vaatetuksen muuttumisella. Vaatteilla voi alleviivata erilaisia puolia ja piirteitä hahmosta, mutta samaistumiseen vaatteet eivät vaikuta suoranaisesti. Tyylikäs hahmo on kuitenkin aina mieleen jäävä. Hahmon ulkonäköä miettiessä täytyy muistaa, että ulkonäkö on yleensä ensimmäinen asia myös oikeassa elämässä, johon kiinnitämme huomiota.

## **6.5 Miksi ajautunut antagonistiksi ja miksi toimii niin kuin toimii?**

Vahvin tapa näyttää henkilö on näyttää, miten hän toimii. Hahmon on käyttäytyttävä tapojensa mukaisesti. Kuitenkin kiinnostavimpia hetkiä elokuvissa ovat ne hetket, jolloin henkilöhahmojen toiminta ja ulkonäkö alkavat muuttumaan. Tällainen muutos vaatii tarinassa merkittävän tapahtuman. (Vacklin 2008, 19.)

Käsikirjoittajan ei koskaan tule tuomita hahmoaan. Henkilöhahmoilla saattaa olla sellaisia syitä toimia, mitä edes käsikirjoittaja ei voi täysin ymmärtää. Käsikirjoittajan ei ole tarkoitus olla psykologi. Jos käsikirjoittaja yrittää ymmärtää hahmosta aivan kaiken, se saattaa näyttäytyä katsojalle turhan suoraviivaisesti, niin että hahmosta paljastuu aivan kaikki. Se ei ole enää mielenkiintoista katsojalle. Joskus saattaa olla tehokkaampaa jättää hahmon taustatarina pienien nyanssien varaan siten, että taustatarinaa ei paljasteta juuri ollenkaan. Silloin tulkinta hahmon syistä toimia jää katsojan varaan ja katseluelämys saattaa olla vahvempi. Käsikirjoittajan tulee aina miettiä, mitkä asiat on lopulta tärkeä kertoa. (Vacklin 2008, 27.)

Kuten aikaisemmin mainitsin, hahmon eletty elämä vaikuttaa siihen, miksi hahmo toimii niin kuin toimii. Esimerkiksi Harry Potter -elokuvien (2001–2011) Severus Kalkaros on selvä antagonisti ensimmäiset viisi elokuvaa. Kalkaros on Tylypahkan salaperäinen ja pelottavin opettaja. Katsojaa johdatellaan siihen, että Kalkaros on elokuvissa Lordi Voldemortin puolella. Voldemort haluaa tuhota Harry Potterin. Harry Potterin saapuessa kouluun Severus Kalkaros ottaa Potterin heti silmätikukseen. Kalkaros on Harrylle ilkeä ja tuntuu hankaloittavan Harryn tavoitteita. Severus Kalkaros on synkkä, salaperäinen ja pelottava, mutta silti katsojalle annetaan viitteitä siitä, ettei Kalkaros ole täysin paha.

Severus Kalkaros on kirjoitettu sankariksi, jonka on esitettävä paha. Todellisuudessa Severus Kalkaros oli sopinut Tylypahkan rehtorin kanssa suojelevansa Harry Potteria tämän kouluvuodet Voldemortilta. Lopussa paljastuu, että Severus Kalkaros on ollut rakastunut Harry Potterin äitiin, ja tästä syystä on lupautunut suojelemaan Harryä. Severus Kalkaros on sisimmässään herkkä ja kovia kokenut. Kalkaroksella on näin ollen ollut selkeä motiivi mennä pahojen puolelle. Jotta suojeleminen saattoi onnistua, oli Kalkaroksen oltava tyyli ja paha. Näin Kalkaros varmisti, ettei Potterin suojeleminen paljastuisi pääpahalle Voldemortille. Käsikirjoittaja on käyttänyt pieniä nyansseja Harry Potter-elokuvien varrella, jotka ohjaavat siihen suuntaan, ettei Kalkaros oikeasti ole paha.

Hahmon maineen tarkkailu on tärkeää käsikirjoittajalle. Antagonisti saattaa olla pelätty ja vihattu muiden hahmojen kesken, mutta oikeasti antagonisti on vain tilanteensa vanki ja ei osaa enää tehdä muuta kuin paha. (Vacklin 2008, 23). Samaistuttavan antagonistin luonnissa tärkeintä on pystyä luomaan hahmoon kontrastia. Tekeekö hahmo pahoja asioita esimerkiksi siksi, että joutuu huolehtimaan toisesta ihmisestä? Onko syy pahuuteen

suuri epävarmuus? Jotain inhimillistä pahassa hahmossa on oltava. Käsikirjoittajan pitäisi pystyä rakastamaan jopa pahinta hahmoaan. (Vacklin 2008, 28).

Samaistuttavaa antagonistia kirjoittaessa on tärkeää määrittää ne syyt, miksi antagonistit toimii ja mitä antagonistit lopulta haluaa. Esimerkiksi Harry Potterissa Kalkaroksen oikeita syitä toimia ei paljastettu heti. Kalkaroksella oli lopulta hyvä motiivi toimia jopa pahoin keinoin. Myös se, miten antagonistit lopulta päätyy tavoittelemaan haluamaansa, riippuu usein antagonistin luonteesta ja siitä, mitä antagonistit on kokenut. Mitä vaikeampia kokemuksia hahmolla on taustalla, sitä helpompi katsojan on ymmärtää erittäin pahatkin teot. (Field 1979, 34–43.)

## 6.6 Juonen merkitys

Aristoteleen mukaan juonen rakenne on ratkaisevassa asemassa mielihyvän tuottamisessa. Tämä on yhteydessä siihen, että tarinan rakenne määrää pitkälti sen, miten katsoja kokee tarinan tunnetasolla. Voimme ajatella rakenteen sekä juonen- että hahmon rakenteen tasolla. (Hiltunen 1999, 19.) Hahmo ja juoni tulee rakentaa niin, että katsoja voi jollain tasolla tyydyttää tietyt sisäiset tarpeensa tarinan kautta.

Juoni antaa elokuvalla elämän. Hyvä tarina ei riitä. Tarinaa voidaan ajatella tapahtumien kronologisena järjestyksenä. Juoni on tapa, jolla tarina paljastetaan ja se antaa elokuvalle muotoa, selkeyttä ja järjestystä. Juoni on yksityiskohtia ja tapahtumasarjaa. Näiden tapahtumasarjojen kautta katsoja luo tarinan. Jotta elokuva tuottaa jännitystä, on katsojan nähtävä syiden ja seurausten verkosto. (Nikkinen 2008, 70.)

Juoneen sisältyy tapahtumasarja, joka paljastaa henkilöhahmon reaktiot ja tunteet. Käsikirjoittaja voi päättää, korostaako juonella enemmän toimintaa vai henkilöhahmoja. Samaistumiseen suorassa yhteydessä on henkilöhahmojen ja näiden tunteiden korostaminen. Henkilöhahmojen tulee kokea matka ja muuttua tällä matkalla. (Nikkinen 2008, 72.) Antagonisti voidaan siis kirjoittaa juonen toimintaa edistäväksi hahmoksi, jolloin hahmosta ei paljasteta juuri mitään eikä hänen muutostaan näytetä. Antagonistin tunteita korostamalla juonen avulla, voidaan vaikuttaa samaistuttavuuteen. Tällöin antagonistin ei tule olla vain päähenkilön päämäärien tiellä oleva hahmo, joka ylläpitää toimintaa. Pahan hahmon matkaan tulee syventyä ja näyttää matka katsojalle juonen avulla.

Kun puhumme hahmon sisäisestä kamppailusta, puhumme tunnejuonesta. Tunnejuoni näyttää hahmon kasvun, muutoksen ja sisäisen kamppailun. (Nikkinen 2008, 72.) Kun tunnejuoni on kirjoitettu antagonistille nerokkaasti, on katsojalla mahdollisuus samaistumiskokemukseen. Sisäiset tarpeet ja ongelmat ajavat tunnejuonta eteenpäin (Nikkinen 2008, 72).

Tunnejuoni tarkoittaa sivujuonta ja tapahtumajuoni käsitetään pääjuoneksi. Pääjuoni näyttää hahmojen konkreettisen kamppailun. On juonikohtaista, painotetaanko sivu- vai pääjuonta. Pääjuoni on usein päähenkilön juoni. Sivujuonien tarkoitus on esimerkiksi mutkistaa pääjuonta. Antagonistien juoni on usein siis sivujuoni. Juoneen kuuluu käänteet, jotka ovat ratkaisevassa osassa samaistumisen kannalta, koska käänteissä hahmon toiminnan suunta saattaa muuttua. (Nikkinen 2008, 72.)

Esimerkkinä nerokkaasti rakennetusta juonesta ja hahmosta käytän elokuvaa *The Usual Suspects* (1995). Elokuvassa kokeneet elämäntaparikolliset ovat syytettyinä rikoksesta, jossa on kaapattu aseita kuljettava rekka. Sellissä odotellessaan vapautta, rikollisporukka ryhtyy kuitenkin suunnittelemaan yhteistä keikkaa. Porukka saa rikollispomolta haastavan keikan suoritettavaksi. Keikka lähtee loistavasti käyntiin, mutta menee jossain vaiheessa pieleen. Satamasta löytyy laivalastillinen ruumiita. Porukasta ainut eloonjäänyt Roger ”Verbal” Kint yhdessä tapauksen tutkijan kanssa alkavat selvittämään, mitä todella on tapahtunut rikoksenteon hetkellä.

Verbal on puolirampa ja hieman säälittävä hahmo. Yhdessä Verbal ja tutkija alkavat punomaan tapahtumia yhteen ja tajuavat lopulta, kuinka rikos on tapahtunut. Verbal päästetään lähtemään laitokselta. Tutkija alkaa pohtia ratkaisua ja tajuaa yhtäkkiä, että Verbal on ottanut kertomuksensa avainsanat poliisilaitoksen seinältä. Poliisiasemalle saapuu faksi sairaalasta. Faksissa rikollispomon kasvopiirteitä kuvaillaan samankaltaisiksi kuin Verbalilla. Tutkija tajuaa tulleen juuri itse pääpahan huijaamaksi. Kadulla Verbalin CP-vammasta johtunut ontuminen lakkaa. Hän alkaa kävellä normaalisti ja nousee autoon. Kun tutkija pääsee kadulle Verbalin perään, Verbal on jo kadonnut.

Tässä on mielestäni hyvä esimerkki nerokkaasti kirjoitetusta juonesta ja antagonistista. Katsojalle annetaan elokuvan varrella pieniä viitteitä oikeasta antagonistista, mutta lopputarkaisu osaa silti yllättää. Verbalin hahmon nerokkuus piilee hahmon raukkamaisuus-



nessa. Katsoja tuntee aluksi sääliä Verbalia kohtaan. Kun katsoja viimein tajuaa, mistä on kyse, katsoja saattaa saada omasta oivalluksestaan mielihyvää. Juonen tulee haastaa katsojaa sopivasti. Mielihyvä tulee elokuvan kyvystä haastaa katsoja älyllisesti ja tunteiden kautta (McLeish & Aristoteles 1998, 18).

Verbal hahmona on rakennettu niin, että katsojalla on mahdollisuus samaistua hahmoon elokuvan aikana. Samaistuminen saattaa kadota kuitenkin siinä vaiheessa, kun katsoja tajuaa todelliset tapahtumat. Toisaalta hahmon nerokkuus saattaa saada katsojan kokemaan samaistumista vielä ratkaisun käytyä ilmi.

Elokvassa *The Usual Suspects* poliisin tajuttua Verbalin huijanneen häntä, katsojan samaistuminen Verbalin saattaa kadota. Tässä tapauksessa syntyy katsojalle suuri tunnelataus. Jännite on viritetty alussa ja se puretaan lopussa nerokkaasti (Nikkinen 2008, 75). Tämä havainto johtaa siihen, että juoni määrää paljolti sen, samaistummeko hahmoon koko elokuvan vai samaistummeko vain tiettyyn käänteeseen saakka. *The Usual Suspects* elokvassa suurin osa hahmoista on antagonisteja, mutta silti vielä suuremman antagonistin uhreja.

Juoni näyttää tunteet sekä reaktiot ja toisaalta voi muuttaa hahmon kehityksen suuntaa merkittävästi. Tärkeintä juonessa kuitenkin on sen intensiivisyys, johdonmukaisuus ja kerroksellisuus. Rakenne voi olla monenlainen. Mukana juonessa on kuitenkin aina ol-tava esittely, kehittäminen ja ratkaisu. (Nikkinen 2008, 80.) Juonen rakenteen huolellisuus vaikuttaa katsojan kykyyn eläytyä elokuvaan ja tunnistaa hahmojen sisäisiä sekä ulkoisia kamppailuja.

## 7 POHDINTA

Löysin paljon uusia näkökulmia samaistumiseen henkilökohtaisesti tämän tutkimuksen kautta. Vaikka olemme tottuneet samaistumaan sankareihin ja muutenkin moraalisesti puhtaisiin hahmoihin, on mahdollista samaistua myös antagonisteihin. Tutkimuksessa ilmeni merkittäviä seikkoja samaistumisen luonteesta, tarinarakenteen vaikutuksesta ja monista käsikirjoittamisvaiheen huomioista.

Samaistuminen ei ole yksiselitteinen tapahtuma. Siihen vaikuttaa katsojan empatia- ja sympatiakyvyt, katsojan kyky heittäytyä elokuvan vietäväksi ja se, millaisessa elämäntilanteessa katsoja katsoo elokuvaa. Moni muukin asia toki vaikuttaa samaistumisen mahdollisuuteen. Katsojan on tunnistettava joitain samankaltaisuuksia hahmon ja itsensä välillä. Nämä samankaltaisuudet voivat olla hyvin pieniä. Katsojalle kyse on omien tunteiden tarkkailusta. Kun katsoja seuraa tarinaa ja tarinan hahmoa tutuissa tilanteissa, se voi palauttaa katsojan mieleen tuttuja tunteita, joita katsoja pystyy hahmon kautta puntaroimaan.

Katsojan samaistuminen antagonistiin on puhdistava kokemus. Antagonisti ei aina ole yksiulotteinen hahmo. Sanna Reinumäen haastattelussa selvisi hyvä huomio siitä, ettei antagonistin tarvitse välttämättä olla paha, mutta jotenkin hahmon täytyy olla päähenkilön päämäärien tiellä. Haastattelu pisti pohtimaan sitä, voiko antagonisti joissain tapauksissa olla jopa hyviksi tarkoitettuja hahmoja inhimillisempi olento. Tulin tutkimuksessani siihen tulokseen, että parhaimmillaan antagonisti saattaa olla väärinymmärrettyinä ja heikkouksineen enemmän meidän kaltaisemme, kuin esimerkiksi sankarit ja päähenkilöt, joiden puolella saattaa olla koko muu maailma.

Katsojan omat arvot määräävät sen, mikä lopulta on katsojalle todella pahuutta. Toisille katsojille pahuutta on kateus ja toiset vaativat jo suurempia tekoja, jotta pahuudesta voidaan puhua. Sanna Reinumäen haastattelu vahvisti ajatusta siitä, että jos katsojan mielestä hahmolla on tarpeeksi hyvät motiivit, saattaa katsoja ymmärtää hirvittävimmänkin hahmon tuntemukset. Antagonistilla on myös mahdollisuus muuttua. Tähän muutokseen liittyy antagonistin sisäinen kamppailu itsensä kanssa. Tällainen kamppailu saattaa olla katsojalle tunnistettavaa ja näin ollen vaikuttaa samaistumiseen.

Katsojalla on myös kyky vaihtaa samaistumiskohdettaan. Elokuvakokemus ei siis määrydy yhteen henkilöön samaistumisen kautta. Samaistumiskokemukseen kuuluu myös etääntyä henkilöahmosta. Etääntyminen voimistaa samaistumisen tunnetta. Koska samaistumisen ei tarvitse olla jatkuva tila, se mahdollistaa katsojan samaistumisen hetkellisesti pahimpiinkin antagonisteihin.

Antagonistit ovat yleensä hauskoja, karismaattisia ja taitavia. Antagonisteilla on kyky seurata usein omaa moraalikäsitystään. Tällaiset hahmot eivät välitä siitä, mitä muut ajattelevat. Katsoja saattaa ihailia juuri näitä piirteitä. Hauskuus, karismaattisuus ja taidot vaikuttavat samaistuttavuuteen. Katsoja saattaa ihailia niitä ominaisuuksia, joita hänellä ei ole. Katsojan samaistuttavuuteen vaikuttaa myös se, millaisia piirteitä katsoja ihmisissä arvostaa. Samaistumiselämyksen kannalta on myös tärkeää, että katsoja pystyy näkemään elokuvassa ihmisyyden synkkiä puolia. Elokuvan kautta näiden synkkien puolien tarkastelu on turvallista ja terapeutista.

Normaalielämässä kaikkien ihmisyyden puolien käsittely ei ole aina yksinkertaista. Kun katsoja näkee valkokankaalla hahmon kostamassa rakkaansa kuolemaa, saattaa katsojalle nousta pintaan tunteita samasta tunnetilasta. Katsojan ei siis tarvitse olla kokenut täysin samanlaista tilannetta kuin hahmo, mutta katsojan täytyy tunnistaa ne tunteet, jotka ovat yhteydessä koston tunteeseen. Katsojan samaistumiseen vaikuttaa paljon myös antagonistien kyky näyttää niitä tunteita ja piirteitä, joita me emme voisi tosielämässä koskaan näyttää. Näin ollen katsoja pystyy elokuvan aikana purkamaan sisäisiä patoumiaan turvallisesti elokuvan kautta.

Kun käsitelin tässä tutkimuksessa epäsamaistuttavien antagonistien piirteitä, tulin lopulta siihen tulokseen, että epäsamaistuttavuutta on vaikea määrittää, koska katsoja voi samaistua mitä merkillisimpiin hahmoihin. Suurin osa katsojista tuskin samaistuu hahmoon, jos hahmo tappaa vain tappamisen ilosta. Kuitenkin jos roolihahmo on sympaattinen ja mukava luonteeltaan, on samaistuminen mahdollista. Lopulta sitä ei voi määrittää, millaisiin hahmoihin katsojat tulevat samaistumaan.

Samaistuttavan antagonistin kirjoittamisessa tulee ottaa useita seikkoja huomioon. Käsitteittäjälle on tärkeää tarkkailla vallitsevan todellisuuden ilmiöitä ja tekemillään huomioilla yrittää vastata katsojien tarpeisiin luodessaan hahmoa. Kun samaistuttavaa antagonistia lähdetään kirjoittamaan, tulee miettiä hahmon koko elämä ennen elokuvan

alkua. Vain sitä kautta pystyy luomaan uskottavan hahmon. Kokemukset ennen elokuvan alkua ovat muokanneet hahmosta sellaisen, kuin me katsojana näemme elokuvan alussa. Nämä kokemukset saattavat määrittää sen, miksi antagonistit toimii päähenkilön vastavoimana.

Tutkimuksen aikana huomasin, että on mahdollista poimia piirteitä antagonistiin muista hahmotyypeistä. Koska sankarit ovat kautta aikain olleet pääasiallisia samaistumiskohteita, tiettyjen piirteiden poimiminen sankarityypeistä saattaa tehdä antagonistista samaistuttavamman. Kun kirjoittaja poimii muilta hahmoilta piirteitä, on oltava varovainen siinä, ettei antagonistista tule esimerkiksi sankarihahmo.

Tutkimuksessa tärkeänä seikkana nousi esiin myös juonen merkitys samaistuttavuudessa. Juonen merkitys on suuressa roolissa mielihyvän tuottamisessa. Juonen rakenne määrää pitkälti sen, miten katsoja kokee tarinan tunnetasolla. Samaistuttavaa antagonistia kirjoittaessa on ajateltava antagonistin tunnejuonen tasolla. Jos antagonistin tunteita korostaa juonen avulla, voi tällä tavoin käsikirjoittaja vaikuttaa antagonistin samaistuttavuuteen. Näin antagonistista ei jää pelkkä toimintaa ylläpitävä hahmo.

Samaistuttavaa antagonistia ei ole helppo kirjoittaa, mutta se on mahdollista. Identifikaatioon vaikuttaa käsikirjoittajan suhde hahmoon ja tätä kautta hahmon suhde katsojaan. Käsikirjoittajan näkemys samaistuttavasta hahmosta ei aina vastaa valtaosan katsojista näkemystä samaistuttavasta hahmosta. Käsikirjoittajat eivät voi tietää, miten heidän hahmojaan lopulta tullaan tulkitsemaan.

Samaistuttavaa antagonistia tai ylipäätään mitään hahmoa ei voi oppia kirjoittamaan vain lukemalla ja tutkimalla asiaa. Vain kirjoittamalla käsikirjoituksia voi syventyä kunnolla hahmojen luontiin, ja sitä kautta samaistuttavan antagonistin kirjoittamiseen. Hahmon kirjoittaminen on kuin uuden elämän luominen. Käsikirjoittajan täytyy rakastaa luomiaan hahmoja. Tutkimuksessani mainitsemani seikat samaistuttavan antagonistin kirjoittamisesta ovat hyvä tuki, jos lähtee kirjoittamaan antagonistia. Jos perinteinen antagonistit tuo elokuvaan väriä ja on usein elokuvan mielenkiintoisin hahmo, samaistuttavan antagonistin on yleensä jotain paljon parempaa elokuvan kannalta.

## LÄHTEET

### KIRJALÄHTEET

Aaltonen, J. 2002. Käsikirjoittajan työkalut: Audiovisuaalisen käsikirjoituksen tekijän opas. Tampere: Tammer-Paino Oy.

Alanen, A. 2012. Elokuva ja psyyke 3: Tarinan lumous. Juva: Bookwell Oy.

Aristoteles & McLeish, K. 1998. Aristoteles: Aristoteleen runousoppi. Keuruu: Otavan Kirjapaino Oy.

Bach, P. 1997. Rikoksen hehku. Helsinki: Otavan Kirjapaino Oy.

Bacon, H. 2010. Väkivallan lumo: Elokuvaväkivallan kauheus ja viihdyttävyys. Helsinki: Like Kustannus Oy.

Carroll, N. 1990. The Philosophy of Horror, or, Paradoxes of the Heart. New York: Routledge.

Cooper, D. 1997. Writing Great Screenplays for Film and TV. U.S.A: Macmillan, Inc.

Fiske, J. 1992. Merkkien kieli: Johdatus viestinnän tutkimiseen. Tampere: Vastapaino.

Field, S. 1979. Screenplay: The foundations of screenwriting. New York: MJF books.

Freud, S & Enckell, H. 2005. Murhe ja melankolia. Tampere: Vastapaino.

Hiltunen, A. 1999. Aristoteles Hollywoodissa: Menestystarinan anatomia. Helsinki: Gaudeamus.

Lång, M. 2005. Psykoanalyysi ja sen soveltaminen musiikintutkimukseen. Helsinki: Helsingin yliopisto.

Rieser, R. 2011. Mustat lasit: Vammaisuus valkokankaalla ja televisiossa. Helsinki: Into Kustannus Oy.

Saarikoski, P. 1998. Aristoteles: Runousoppi. Helsinki: Otava.

Vacklin, A & Nikkinen, A. 2008. Elokuvan runousoppia: Käsikirjoittamiseen syventävät tiedot. Keuruu: Otavan kirjapaino Oy.

## **ELOKUVAT**

Batman & Robin. 1997. Ohjaus: Joel Schumacher. Tuotanto: Warner Bros. Tuotantomaat: Yhdysvallat.

A Clockwork Orange. 1971. Ohjaus: Stanley Kubrick. Tuotanto: Warner Bros. Tuotantomaat: Yhdistynyt kuningaskunta.

The Dark Knight. 2008. Ohjaus: Christopher Nolan. Tuotanto: Warner Bros. Tuotantomaat: Yhdysvallat.

The Dark Knight Rises. 2012. Ohjaus: Christopher Nolan. Tuotanto: Warner Bros. Tuotantomaat: Yhdysvallat.

The Day After Tomorrow. 2004. Ohjaus: Roland Emmerich. Tuotanto: 20th Century Fox. Tuotantomaat: Yhdysvallat.

The Devil Wears Prada. 2006. Ohjaus: David Frenkel. Tuotanto: 20th Century Fox. Tuotantomaat: Yhdysvallat.

Die Hard. 1988. Ohjaus: John McTiernan. Tuotanto: 20th Century Fox. Tuotantomaat: Yhdysvallat.

Fight Club. 1999. Ohjaus: David Fincher. Tuotanto: 20th Century Fox. Tuotantomaat: yhdysvallat.

Harry Potter. 2001-2011. Ohjaus: Chris Columbus, Alfonso Cuarón, Mike Newell & David Yates. Tuotanto: Warner Bros. Tuotantomaat: Yhdysvallat & Iso-Britannia.

Hercules. 1997. Ohjaus: John Musker. Tuotanto: Walt Disney Pictures. Tuotantomaat: Yhdysvallat.

The Lion King. 1994. Ohjaus: Roger Allers. Tuotanto: Walt Disney Pictures. Tuotantomaat: Yhdysvallat.

A Nightmare On Elm Street. 1984. Ohjaus: Wes Craven. Tuotanto: New Line Cinema. Tuotantomaat: Yhdysvallat.

Red Dragon. 2002. Ohjaus: Jonathan Demme. Tuotanto: Metro-Goldwyn-Mayer. Tuotantomaat: Yhdysvallat.

Sleeping Beauty. 1959. Ohjaus: Clyde Geronimi. Tuotanto: Walt Disney Productions. Tuotantomaat: Yhdysvallat.

The Silence Of the Lambs. 1991. Ohjaus: Jonathan Demme. Tuotanto: Orion Pictures. Tuotantomaat: Yhdysvallat.

Snow White and the Seven Dwarfs. 1937. Ohjaus: William Cottrell. Tuotanto: The Walt Disney Company. Tuotantomaat: Yhdysvallat.

Star Wars. 1977–2005. Ohjaus: George Lucas. Tuotanto: 20th Century Fox & Lucasfilm. Tuotantomaat: Yhdysvallat.

The Usual Suspects. 1995. Ohjaus: Bryan Singer. Tuotanto: Gramercy Pictures. Tuotantomaat: Yhdysvallat.

Weekend. 1967. Ohjaus: Jean-Luc Godard. Tuotanto: Les Films Copernic. Tuotantomaat: Ranska.

The Wolf of Wall Street. 2013. Ohjaus: Martin Scorsese. Tuotanto: Paramount Pictures. Tuotantomaat: Yhdysvallat.

The Woodsman. 2004. Nicole Kassell. Tuotanto: Dash Films. Tuotantomaat: yhdysval-  
lat.

## **VERKKOLÄHTEET**

Kiviranta, A. 2010. Sitouttamisen alkeet: Samastuminen elokuvan roolihenkilöihin. Tu-  
run ammattikorkeakoulu. Luettu 2.3.2014.

[https://publications.theseus.fi/bitstream/handle/10024/14593/Anitta\\_Kiviranta\\_lopputyo\\_valmis.pdf?sequence=1](https://publications.theseus.fi/bitstream/handle/10024/14593/Anitta_Kiviranta_lopputyo_valmis.pdf?sequence=1)

Myrphy, V. 2013. The Joker: The Nature of Batman's Greatest Foe. Luettu 10.11.2014.

<http://www.denofgeek.us/books-comics/the-joker/231615/the-joker-the-nature-of-batmans-greatest-foe>

Pesonen, P. 2002. Toisen housuissa: Samaistuminen käsikirjoittajan näkökulmasta.

[http://elokuvantaju.aalto.fi/oppimateriaali/kasikirjoitus/artikkelit/pesonen\\_toisen\\_housuissa.jsp](http://elokuvantaju.aalto.fi/oppimateriaali/kasikirjoitus/artikkelit/pesonen_toisen_housuissa.jsp)

## **HAASTATTELUT**

Reinumägi, S. Haastattelu 2.10.2014. Haastattelija Kondelin, N. Sähköpostihaastattelu.