

Ihmisen synty
Henkilöhahmon kirjoittaminen

Ari Karhunen

Kulttuurin alan opinnäytetyö
Viestinnän koulutusohjelma
Medianomi (AMK)

TORNIO 2014

TIIVISTELMÄ

LAPIN AMMATTIKORKEAKOULU, Kulttuuriala

Koulutusohjelma:	Viestinnän koulutusohjelma
Opinnäytetyön tekijä(t):	Ari Karhunen
Opinnäytetyön nimi:	Ihmisen synty: Henkilöhahmon kirjoittaminen
Sivuja (joista liitesivuja):	72 (34)
Päiväys:	10.11.2014
Opinnäytetyön ohjaaja(t):	Timo Puukko, Jetta Huttunen
<p>Opinnäytetyössäni tutkin henkilöhahmon käsikirjoittamista keskittyen siihen, miten henkilöhahmosta saa kirjoitettua elävän ja mielenkiintoisen. Opinnäytetyössäni käsittelen henkilöhahmon kirjoittamiseen liittyvää teoriaa, sitä mitä asioita tulisi ottaa huomioon henkilöhahmoa luodessa sekä mitä virheitä henkilöhahmon luonnissa on helppo tehdä. Tutkimuksen kautta analysoinkin ohjaamani ja käsikirjoittamani lyhytelokuvan Menetyks hahmoja. Opinnäytetyöni tavoitteena oli auttaa käsikirjoittajia hahmonluontiprosessissa, joka on tarinan kannalta tärkeä osa-alue.</p> <p>Perehdyin opinnäytetyössäni henkilöhahmojen arkkityyppeihin ja niiden roolien tarkoitukseen. Selvitin taustatarinan ja hahmon tarinan aikana kokeman matkan tärkeyttä henkilöhahmon kirjoittamiselle teorian ja haastattelun avulla. Haastateltavana aiheesta oli kirjailija ja käsikirjoittaja Johanna Sinisalo.</p> <p>Henkilöhahmot ovat tarinan kannalta tärkeässä asemassa. Ilman samastuttavia ja mielenkiintoisia hahmoja tarinan kiinnostavuus kärsii. Onnistuneet hahmot ovat elinehto toimivan tarinan kannalta.</p>	
Asiasanat: Henkilöt, henkilökuvaus, käsikirjoittaminen, elokuva, luokitus	

ABSTRACT

KEMI-TORNIO UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES, Business and Culture

Degree programme:	Bachelor of Media Arts
Author(s):	Ari Karhunen
Thesis title:	Birth of Man: Writing a character
Pages (of which appendixes):	72 (34)
Date:	10.11.2014
Thesis instructor(s):	Timo Puukko, Jetta Huttunen
<p>In my thesis, I study character writing, focusing on how one can write the character to be alive and interesting. In my thesis I deal with the theory of character writing, what one should take into account when creating a character and what mistakes are easy to make when creating a character. Through the study I analyze the characters of the short film Menetys, which was written and directed by me. The objective of my thesis research is to help screenwriters with the character creation process, which is an important area of the story.</p> <p>In my thesis I focus on the character archetypes and what the purpose of those roles is. I find out the importance of backstory and the journey that the characters go through for the character writing process, with the help of theory and an interview. I interviewed writer and screenwriter Johanna Sinisalo on the topics under research in this thesis.</p> <p>Characters are important for the story. Without the characters we find interesting or with who we can relate to, the attractiveness of the story suffers. Successful characters are vital for the story.</p>	
Asiasanat: Characters, profile, screenwriting, movie, classification	

SISÄLLYS

TIIVISTELMÄ	2
ABSTRACT	3
SISÄLLYS	4
1 JOHDANTO	5
2 ARKKITYYPIT	7
2.1 Tärkeimmät hahmot	7
2.2 Sivuhahmot	9
3 HENKILÖHAHMON KÄSIKIRJOITTAMINEN	12
3.1. Taustatarina	13
3.2. Henkilöhahmon luonne	16
3.3. Henkilöhahmon nimi	21
3.4. Henkilöhahmon ulkoiset piirteet	23
3.5. Henkilöhahmon päämäärä	24
5 ELOKUVA-ANALYYSI	31
6 POHDINTA	34
LÄHTEET	37
LIITTEET	38

1 JOHDANTO

Toimivat henkilöhahmot ovat tärkeitä hyvistä käsikirjoituksista puhuttaessa. Olipa elokuvan genre mikä hyvänsä, elävät ja mielenkiintoiset hahmot auttavat katsojaa samastamaan hahmoihin ja siten uppoutumaan elokuvan tarinaan paljon paremmin. Jos katsojan saa välittämään elokuvan henkilöistä, tulee tarinasta katsojallekin paljon nautinnollisempi ja mielenkiintoisempi kokemus. Katsoja voi elää ja tuntea elokuvan tarinan oikein kirjoitetun hahmon mukana.

Opinnäytetyöni kautta pyrin tutkimaan sitä, mitkä asiat auttavat käsikirjoittajaa luomaan toimivan henkilöhahmon. Apunani tutkimuksessa käytän mm. Anders Vacklinin, Janne Rosenvallin ja Are Nikkisen teosta *Elokuvan runousoppia* (2007), Linda Cowgillin *Writing Short Films – teosta* (1997) sekä Jouko Aaltosen *Käsikirjoittajan työkalut – kirjaa* (2002). Haastattelen myös Johanna Sinisaloa hänen kokemuksistaan hahmojen luonnista ja henkilöhahmojen käsikirjoittamisesta yleensä, niin elokuvissa kuin kirjallisuudessa-kin. Tuon mukaan myös omat kokemukseni ja kohtaamani ongelmat keväällä 2014 kuvatun *Menetys*-lyhytelokuvan tiimoilta.

Opinnäytetyöni toisessa luvussa perehdyn arkkityyppeihin. Olen jakanut arkkityypit kahteen osaan, joissa ensimmäinen sisältää kaksi elokuvan tärkeintä hahmoa ja toinen muut niin sanotut sivuhahmot.

Kolmannessa luvussa tutkin henkilöhahmon käsikirjoittamista. Tässä osiossa esitän käsikirjoittajan lähtökohdat henkilöhahmon luomiseen ja käsittelen henkilöhahmon luomisen tärkeimpiä vaiheita. Elokuva-analyysissä perehdyn tarkemmin oman *Menetys*-lyhytelokuvani hahmoihin ja selvitän mitä hahmoista kerrotaan elokuvan aikana ja miten he muuttuvat elokuvan kuluessa.

Kirjoittamani lyhytelokuva *Menetys* on opinnäytetyöni teososa, koska elokuvan käsikirjoittamisessa henkilöhahmojen luomisessa oli ongelmia. Opinnäytetyössäni analysoin *Menetys*-lyhytelokuvan käsikirjoituksen vaiheet ensimmäisestä ideasta lopulliseen käsikirjoitukseen ja kiinnitän erityistä huomiota henkilöhahmojen kehittymiseen.

Tavoitteena opinnäytetyölläni on tuoda esiin asioita, joita käsikirjoittajan on otettava huomioon henkilöhahmoja luodessaan ja sitä kautta auttaa aloittelevia käsikirjoittajia

luomaan omista hahmoistaan eläviä ja mielenkiintoisia. Opinnäytetyön kautta pyrin myös kasvattamaan työelämässä tarvitsemaani tietämystä hahmojen kirjoittamisesta. Minulla on idea-aihoita elokuviksi, jotka nojaavat hahmovetoiseen tarinaan, jolloin onnistuneen päähenkilön luominen on entistäkin tärkeämpää, jotta katsoja pysyy kiinnostuneena elokuvan alusta loppuun saakka. Kiinnostus edellyttää, että päähenkilö on mielenkiintoinen ja että katsoja pystyy samastumaan hahmoon. Mikäli nämä vaatimukset eivät toteudu, tarina ei vetoa katsojaan.

2 ARKKITYYPIT

Kirjallisuudessa arkkityyppi on tyypillinen hahmo, toiminta tai tilanne, joka on universaali. Arkkityyppi, joka tunnetaan myös universaalina symbolina, voi olla hahmo, teema, symboli tai tapahtumapaikka. (Literary Devices 2014.) Arkkityyppi on perinteisesti tarkoittanut hahmon, asian tai käsitteen alkumuotoa ja mallia. Ne ovat kaikille ihmisille yhteisiä, alitajuisia sielunsisältöjä, ilmentyen myyteissä, taruissa ja uskonnoissa. (Wikipedia 2014.)

Psykoanalyttikko Carl Gustav Jung puhuu arkkityypeistä, universaaleista perushahmoista, jotka ovat samoja kaikissa kertomuksissa. Tarinoissa samat hahmot toistuvat, koska ne ovat peräisin syvältä ihmisen tajunnasta, kollektiivisesta tiedostamattomasta. Voglerin mukaan arkkityypit löytyvät jokaisesta elokuvagenrestä, edustaen tarinoissa tiettyä funktiota ja sijoittuen sankarin matkan eri kohtiin. Arkkityyppiteorian vahvuutena on sen kyky paljastaa eri henkilöahmojen draamallinen tehtävä. Ne symboloivat ihmisen persoonallisuuden eri muotoja. Henkilöt voivat vaihtaa arkkityyppiä tarinan aikana tai yksi hahmo voi edustaa useampaa arkkityyppiä. (Vacklin 2007, 57.)

Arkkityypistä on tullut stereotyyppi liian usein; hahmon merkitys on kadonnut tavaksi jääneiden yksityiskohtien alle ja muuttunut pelkäksi analyysin välikappaleeksi. Kirjoittaja yrittää epätoivoisesti saada aikaan alkuperäistä tunnelmaa ja päättyy ainoastaan plagiointiin, kumoten hahmon merkityksen. (Lehtinen 1996.) Erityisesti lyhyissä ohjelmissa ja mainoksissa on se vaara, että turvaudumme stereotypioihin (Aaltonen 2002, 56).

2.1 Tärkeimmät hahmot

Protagonisti on käsikirjoituksen tärkein hahmo. Protagonisti on päähenkilö tai sankari. Hän on huomion keskipiste ja vie elokuvan kliimaksiin. Täyspitkissä elokuvissa, joita pidetään Ensemble-elokuvina, nousee ryhmästä yleensä yksi hahmo esiin oikeana päähenkilönä. Toimivan protagonistin täytyy vedota katsojiin jollakin tavoin. Protagonistin ei tarvitse olla fyysisesti hyvännäköisiä, mutta heillä täytyy olla luonteenpiirteitä tai hyveitä, joita yleisö pitää ihailtavana tai viihdyttävänä (Cowgill 1997, 45.)

Päähenkilöllä on yleensä vahva tahto, selkeitä päämääriä sekä jotakin arvokasta pelissä: henki, kunnia tai rakkaus. Tästä syntyy toiminta, joka aiheuttaa vahvan imun ja etenemisliikkeen. (Aaltonen 2002, 56.) Päähenkilö tarjoaa samastumisen kohteen katsojalle. Sankari välittää toisen hyvinvoinnista ja on valmis uhrauksiin, ja se tekee sankarista ”pyhän”. Päämäärä voi olla saavutettavissa vain suurten henkilökohtaisten menetysten kautta. Sankari hyväksyykin myös tappion mahdollisuuden. (Vacklin 2007, 58.) Tämä omistautuminen johtaa konfliktiin, jossa päähenkilö sankarillisesti taistelee päästäkseen päämääräänsä (Cowgill 1997, 46).

Protagonistin tulee olla aktiiviset saadakseen yleisön mielenkiinnon ja pitääkseen siitä kiinni. Epäsympaattinenkin protagonistin voi pitää huomion, jos hän taistelee urhoollisesti päämääränsä eteen. (Cowgill 1997, 46.)

Sankari edustaa kasvamista, kehittymistä ja oppimista, ja hän eheytyy matkan aikana. Sankarilla voi olla myös negatiivisena pidettyjä ominaisuuksia, hän on tällöin antisankari. (Vacklin 2007, 58.)

Päähenkilöllä pitää olla vastavoima, joka tekee kaikkensa estääkseen päähenkilöä pääsemästä päämääräänsä. Päähenkilön tai sankarin vastustajaa kutsutaan antagonistiksi. (Aaltonen 2002, 58.) Antagonisti voi olla yksi henkilö tai ryhmä henkilöitä (Cowgill 1997, 47).

Monet aloittelevat kirjoittajat vastustavat antagonistin elävoittämistä. Joko he eivät halua omistautua tietylle antagonistille, tai he eivät näe siinä roolissa ihmistä. Antagonistin ei tarvitse olla ”paha” tai ”hullu”. (Cowgill 1997, 20.) Antagonistin ei tarvitse myöskään olla ”pahis” ollakseen vaikuttava. Täyspitkissä elokuvissa, antagonisti on usein kuvattu pahiksena ja mitä halveksittavampi hän on sitä parempi. Lyhytelokuvassa, antagonisti on yleisemmin protagonistin päämäärän saavuttamisen edessä oleva henkilö. (Cowgill 1997, 47.)

Parhaimmat antagonistit ovat yhtä täydellisesti harkittuja kuin protagonistitkin. Tämä on yleensä ensisijainen suhde, jota lyhytelokuvassa tutkitaan. Antamalla antagonistin haluille ja motivaatioille huomiota (tietoiset ja tiedostamattomat) ja tarpeet, jotka toimivat vastakohtana protagonistin tarpeelle, auttaa se vahvistamaan konfliktia ja tarinaa. Mitä paremmin antagonistin halut ja tarpeet on kuvattu, sitä paremmin hän toimii prota-

gonistia vastaan. (Cowgill 1997, 47.) Erityistä huomiota elokuviensa vastustajiin on kiinnittänyt Alfred Hitchcock. ”Mitä parempi konna, sitä parempi elokuva”, Hitchcock sanoo. Vastustajienkin tulee olla kiinnostavia hahmoja. Usein, kun tilanteet ovat oikein rakennettuja, katsoja samastuu myös roistoihin. (Aaltonen 2002, 58.)

2.2 Sivuhahmot

Auttaja toimii neuvonantajana tai osallistuu taisteluun antagonistia vastaan. Auttaja on yleensä oppi-isä, viisaampi ja kokeneempi henkilö, joka auttaa päähenkilöä pääsemään päämääräänsä. Toisin kuin päähenkilössä, auttajassa ei tapahdu olennaista kehitystä. Hän on siis staattinen hahmo. Auttaja voi olla myös eräänlainen sankari, esimerkiksi eläkkeelle vetäytynyt etsivä tai revolverisankari. (Aaltonen, 2002, 58.)

Väline saa aikaan tapahtuman, jonka seurauksena päähenkilö ajautuu konfliktiin (Cowgill 1997, 48). Väline on ainoastaan juonenkuljettaja (Vacklin 2007, 61). Lyhytelokuvissa antagonistit toimii usein myös välineenä (Cowgill, 1997, 48). Välineenä toimivan henkilön luonnekuvan ei tarvitse olla staattinen, mutta hänessä ei useinkaan tapahdu kehittymistä (Aaltonen, 2002, 58 - 59).

Päähenkilö kohtaa erilaisia esteitä matkallaan. Jatkaakseen matkaa, hänen pitää käyttää nokkeluuttaan, voimiaan tai muita kykyjään. Päähenkilöä testataan näillä esteillä, ja usein tämä ”testaaja” on portinvartija, joka pyrkii estämään päähenkilön etenemisen. Portinvartija toimii yleensä vastustajan liittolaisena. (Aaltonen, 2002, 59.)

Airut ilmoittaa ja ennakoit tulevaa tapahtumaa. Airueen ilmaantuminen muuttaa vääjäämättä päähenkilön elämää; eikä hän voi enää välttää kohtaloaan. Airuen tehtävä on motivoida sekä päähenkilöä että katsojaa: jotakin tärkeää on tulossa. (Aaltonen, 2002, 59 - 60.)

Kameleontti on henkilö, joka muuttaa muotoaan. Hän voi osoittautua toiseksi, paljastamalla todellisen luonteensa tai ottamalla kokonaan toisen hahmon. Roistoiksi paljastuvat liittolaiset, hulttioksi osoittautuva rakastettu, vakoilijat, kaksoisolennot ja huijarit ovat kameleontteja. Kirjoittajalle kameleontti on hyödyllinen henkilö, tuoden särmää, tehden henkilöistä moniulotteisia ja muistuttaen, että kaikki ole aina niin yksinkertaista. Kameleontin avulla voi tuoda tarinaan epäilyä ja jännitystä. (Aaltonen, 2002, 60.)

Todistaja on henkilö, joka näkee jonkin tapahtuman tai tilanteen. Käsikirjoittajalle todistaja on tarpeellinen hahmo, koska hänen kauttaan voidaan välittää hahmoille ja katsojalle uutta tietoa. Todistaja auttaa pitämään juonen koossa. (Aaltonen, 2002, 60.)

Varjo eli peili on henkilö, jolla on samantapainen kehityskaari kuin päähenkilöllä. Varjo voi olla negatiivinen edustamalla päähenkilön pimeää puolta ja torjuttuja tai tuhoavia kielteisiä elementtejä tai varjo voi olla positiivinen, edustaen toteutumattomia, potentiaalisia mahdollisuuksia. Negatiivinen varjo on usein päähenkilön haastava roisto. Vastustajan ja varjo ero on tulkintakysymys. (Aaltonen, 2002, 60 - 61.)

Vastakohta luo kontrastia päähenkilölle, olemalla usein koominen hahmo. Usein vastakohdat ovat koomisia hahmoja. (Aaltonen, 2002, 61.)

Uskottu on päähenkilön läheinen ystävä. Hänen kauttaan päähenkilöstä voidaan paljastaa ulospäin näkymättömiä puolia. (Cowgill 1997, 48). Uskottu auttaa päähenkilöä välttämään monologit sekä väkinäisen informaation välittämisen (Vacklin 2007, 61). Mutta käyttämällä Uskottuja selittämisen tarkoitukseen, he tahtovat hidastaa tarinan kulkua (Cowgill 1997, 48). Uskottu edustaa usein jotain vastakkaista kuin päähenkilö. Uskottu saattaa peilata päähenkilöä, eli reagoida tuntein, joita päähenkilön on pidettävä salassa. Peilin lisäksi Uskotulla saattaa olla jokin toinenkin funktio, kuten varjon tai sankarin. Uskottu voi jakautua moneen henkilöön eikä kanna pääväittäjää. (Vacklin 2007, 61.)

Viiden minuutin vierailija on henkilö, joka keskeyttää toiminnan saapumalla paikalle. Tällainen hahmo antaa katsojien hengähtää hetken. Tyypillisintä vierailijalle on se, että hän esiintyy vain yhdessä kohtauksessa. (Aaltonen, 2002, 61.)

Menetys-lyhytelokuvakin sisältää arkkityypit, vaikka en niitä tietoisesti hahmoille luonutkaan. Otto on tarinan protagonist. Hän on se, kenen tarinaa elokuvassa pääasiassa seurataan ja hänen toimintansa vie kohti lopun kliimaksia. Otolla on päämäärä, jota kohti hän elokuvan aikana pyrkii, hän haluaa pyytää Hannalta anteeksi.

Vastaavasti Hanna on antagonist. Hän seisoo Oton päämäärän tiellä. Hän ei halua antaa Otolle anteeksi vaan pitää häntä syyllisenä tapahtumiin. Lopulta Oton toimintojen seurauksena Hannasta tulee myös uhka Oton hengelle. Tästä huolimatta Hanna ei ole elo-

kuvan ”pahis”. Hannalla on oma tarinansa ja oma päämääränsä, jota kohti hän kulkee. Hänen täytyy hyväksyä tapahtunut autokolari, ja niin kauan kuin Hanna toimii päämääränsä vastaan, toimii hän myös esteenä Oton päämäärälle.

Sivuhahmona Leena ja Janne toimivat molemmat tarinan liikkeellepanevana voimana. Heidän välinen kiistansa autossa johtaa kuolettavaan kolariin, jonka myötä jokaisen henkilön elämä muuttuu suuntaa ja aiheuttaa konfliktin heidän välisessä suhteessaan.

3 HENKILÖHAHMON KÄSIKIRJOITTAMINEN

Hyvä tarina tai taitava juonenkuljetus eivät tee elokuvasta unohtumatonta, vaan se, kuinka syvällisesti käsikirjoittaja tutkii henkilöhahmojaan. Fiktiiviset henkilöhahmot ovat kirjoittajalle yhtä tosia kuin elävätkin. Myös katsoja haluaa nähdä ja tuntea fiktiiviset ystävänsä yhtä hyvin kuin oikeat ystävänsä tai ehkä jopa vielä paremmin. Kirjoittajan onkin vietettävä aikaa henkilöhahmojensa kanssa. Elokuvia katsotaan henkilöiden, ei juonen käännteiden takia. (Vacklin 2007, 41.)

Draamallinen muoto on psyykkisesti palkitseva. Hyvän elokuvan katsominen tuottaa mielihyvää. Mielihyvä syntyy siitä, että elokuvan henkilöt ja tapahtumat ovat vaikuttavia, ei siitä, että tiedostaisimme elokuvan olevan hyvin rakennetun. (Aaltonen 2002, 51.)

Elokuvan toimivuuden kannalta hyvät henkilöhahmot ovat erittäin tärkeitä. Katsoja elää henkilöhahmon mukana, ja onnistunut henkilöhahmo saa katsojan jännittämään hänen puolestaan sekä kiinnostumaan siitä, mitä hahmolle seuraavaksi tapahtuu. Mikäli hahmo ei toimi, menettää elokuva imuaan, eikä katsojaakaan jaksa kiinnostaa mitä henkilöhahmolle tapahtuu. On olemassa elokuvia, joissa yksiulotteiset, idioottimaisesti käyttäytyvät hahmot ovat vain uhrattavissa olevaa silmänruokaa. Tämä on kuitenkin lajityyppiin perustuva rajoite, joita tietyiltä elokuvilta osataan jo odottaa.

Moniulotteisen hahmon luomista voi kuvata yhtenä käsikirjoittajan hankalimmista, ellei jopa hankalimpana, tehtävänä. Ideat käsikirjoitukseen alkavat usein tapahtumapaikalla, tilanteella tai tapahtumalla, harvemmin tunteellisesti mukaansatempaavalla hahmolla. Hahmot luodaan yleensä sopimaan tarinaan, ei päinvastoin. Mutta, jos hahmot eivät kuulosta todelta, yleisö harvemmin hyväksyy elokuvan pelkästään sen tarinan perusteella. Käsikirjoittajan täytyy luoda hahmot, joihin yleisö voi reagoida ja samastua, saadaakseen yleisön mukaan tarinaan. Hahmojen on vähintäänkin oltava sellaisia, joista me olemme välittömästi kiinnostuneet ja joista haluamme tietää lisää. (Cowgill 1997, 24.)

Karakterisointi elokuvissa eroaa suuresti kirjallisuudesta. Romaaneissa ja novelleissa kirjailija voi kuvailla protagonistia ja muita hahmoja yksityiskohtaisesti, kertoen lukijalle kaiken, mitä heistä tarvitsee tietää. Useiden romaanien käyttämä kaikkietävä ääni,

myös auttaa vakiinnuttamaan tarkalleen, keitä hahmot ovat lukijan mielessä. Elokuvas-
sa käsikirjoittajan täytyy nojautua toimintaan ja käytökseen näyttääkseen yleisölle, kuka
henkilö todella on. Elokuvas- ei ole ajankaltaista ylellisyyttä, jossa kertoa yleisölle
hahmosta. (Cowgill 1997, 23.) Lyhyessä käsikirjoituksessa karakterisointi tarvitsee vä-
hintään yhtä paljon huomiota kuin kokopitkässä käsikirjoituksessa. Lyhytelokuvassa ei
ole aikaa monimutkaiselle juonelle. (Cowgill 1997, 25.)

Katsoja sitoutuu emotionaalisesti johonkin henkilöhaamoon. Wollen kiinnittää huomio-
ta siihen, että katsoja voi samaistua kaksinkertaisesti: sekä henkilöhaamoon että tätä
esittävään filmitähteen. (Aaltonen 2002, 85.) Henkilöiden on oltava eläviä ja mielen-
kiintoisia. Elävillä ihmisillä on aina päämääriä ja tavoitteita – draamallisessa ohjelmassa
tai elokuvassa vielä selvemmin ja vahvemmin kuin todellisessa elämässä. Draamassa
tavoitteiden tielle ilmaantuu esteitä, mikä saa aikaan toimintaa. Henkilömme yrittää
saada rikollisen kiinni, paeta, saada tytön huomion kiinnitettyä itseensä tai päästä naimi-
siin. Henkilö ei pysty saavuttamaan päätavoitettaan kerralla, niinpä hän joutuu asetta-
maan itselleen aputavoitteita. Päästäkseen naimisiin Eskon on lähdettävä kosimaan.
Saadakseen rikolliset kiinni etsivän on löydettävä kadonnut ilmiantaja. (Aaltonen 2002,
54 - 55.)

Useat lyhytelokuvat ovat hahmovetoisia. Termiä käytetään kuvailemaan tarinaa, jolla
ajatellaan olevan vähän juonta, mutta toisaalta parhaimmat tarinat joka genressä ovat
hahmojen ajamia. Nämä tarinat keskittyvät hahmoon, antaen hänen käytöksensä paljas-
taa kuka hän todella on. Idea lyhytelokuvaa varten ei välttämättä ole alun perin johtunut
tarpeesta tai halusta tutkia yhtä tai useampaa hahmoa, mutta yksikään muu elementti ei
ole käsikirjoituksen onnistumisen kannalta tärkeämpi. Ajatteleamalla hahmoja heti ide-
oinnin alussa, auttaa yhtä paljon sen kehittelyssä kuin tarinan kertomisessa. (Cowgill
1997, 14.)

3.1. Taustatarina

Backstory, taustatarina, ja hahmon elämäkerta eivät ole identtisiä, mutta ovat hyvin
samanlaisia; molemmat käsittelevät hahmon tärkeää historiaa. Ratkaiseva ero on tämä:
taustatarina keskittyy tiettyihin menneisyyden tapahtumiin, jotka vaikuttavat suoraan
protagonistin emotionaaliseen sotkeutumiseen juoneen, tarinan avautuessa. (Cowgill
1997, 34.) Taustatarina viittaa tapahtumiin, jotka luovat olosuhteet ja tapahtumapaikan

tarinalle, jota katsomme (Hicks 1999, 16). Kaikki muu on irrelevanttia. Tämä määrittää hahmon ja päähenkilöiden tarinassa. Usein taustatarina on liitetty päähenkilön tarpeeseen. (Cowgill 1997, 34.) Hahmon elämäkerta on kuvaus hahmon keskeisestä informaatiosta, mikä kattaa sosiologisen ja psykologisen taustatarinan (Cowgill 1997, 32). Monet kirjoittajat tuntevat, että hahmon taustatarina on kaikki, mitä heidän tarvitsee tietää aloittaakseen kirjoittamisen. Vaikka yksityiskohtainen hahmon elämäkerta sisältäisi tämän informaation, kirjoittajat eivät käytä sitä. (Cowgill 1997, 34.)

Sosiologia on tutkimusta hahmon ympäristöstä. Hahmon syntymäpaikka vaikuttaa siihen, kuka hänestä tulee ja kuinka hän käyttäytyy. Se, olivatko hänen vanhempansa hoitavia vai sortavia, kasvattavat hänet terveeksi tai arpiseksi. Koulutuksen tietäminen, sosiaalinen status, etninen tausta, uskonnolliset opetukset, jne. auttavat luomaan tasapainoisen hahmon ja ymmärtämään, mille hän on altistunut. Nämä tapahtumat värittävät hänen kokemustaan ja maailmankatsomustaan. (Cowgill 1997, 33.)

Hahmon tehokkaan elämäkerran täytyy osoittaa sen lisäksi, mikä motivoi hahmoa käyttäytymään niin kuin hän käyttäytyy, myös se, miksi hän on sellaisessa pulassa kuin hän on. Ilman näiden kysymysten selkeää ymmärrystä, elämäkerrasta tulee lähinnä lista kiinnostavaa – mutta ei erityisen avuliasta – tietoa. (Cowgill 1997, 33 - 34.)

Kaikki informaatio hahmon elämäkerrasta tai taustatarinasta ei välttämättä tule ilmi käsikirjoituksessa. Liiallisen taustatarinan antaminen voi olla painolastina senhetkiselletilanteelle. Sen mikä erityisesti tulee ilmi, pitäisi tarjota meille käsityksen menneisyydestä, joka auttaa meitä ymmärtämään hahmon nykyisyyttä. Katsojan tarvitsee tietää taustatarinasta vain se, kuinka hahmon käytös on vuorovaikutuksessa hänen menneisyytensä kanssa. (Cowgill 1997, 35.) Katsojat voidaan laukaista tarinaan mukaan vähäisimmällä määrällä informaatiota, usein jopa ilman koko taustatarinan välitöntä informaatiota. Kirjoittajalla täytyy kuitenkin olla selkeä ja tarkka idea taustatarinasta. (Hicks 1999, 16 - 17.) Taitava käsikirjoittaja pitää taustatarinan minimissä (Hicks 1999, 18).

Jotta päähenkilö olisi elävä, on tärkeää tietää niin paljon kuin mahdollista, päähenkilön jokaisesta näkökulmasta. Monet kirjoittajat puolustavat hahmon elämäkerran käyttämistä, hahmon määrittämisen lisäksi avuksi pitämään hahmon toiminnat yhtenäisenä sen kanssa keitä he ovat. Mutta vaikka ei kirjoittaisikaan elämäkertaa ylös, täytyy sen olla tiedossa sinulle. (Cowgill 1997, 32.)

Tehottomin ja kömpelöin tapa esittää taustatarina yleisölle on flashback kerronta. Aivan liian usein aloittelevat käsikirjoittajat pysäyttävät yleisön katsoman tarinan, mennäkseen ajassa taaksepäin kertoakseen meille pitkän ja tarpeettoman taustatarinan. (Hicks 1999, 17.) Yleisimpiä virheitä, joita aloittelevat käsikirjoittajat tekevät on, että he sisällyttävät aivan liian paljon taustatarinaa heidän käsikirjoituksiinsa (Hicks 1999, 16).

Puhe voi paljastaa henkilöahmon työn. Teoksessa *Screencraft. Screenwriting* käsikirjoittaja Atom Egoyan toteaa, että ranskalaisten luoma käsite ammatin turmelema (*déformation professionnelle*) tarkoittaa sitä, että tiettyä työtä tarpeeksi kauan tehtyä, se vaikuttaa luonteeseen. Käsite viittaa myös taipumukseen tutkia maailmaa laajemman näkökulman sijaan pikemminkin oman työn ja koulutuksen kautta. Pitkään vanhusten osastolla työskennellyt sairaanhoitaja antaa jatkuvasti kovaäänisiä, mutta lempeitä ohjeita. Feministi huomaa helpommin piiloon jäävät syrjinnän keinot. Käsikirjoittaja voi kuunnella kenen äänet sekoittuvat henkilöahmon puheeseen. Puhuuko hän kuin alainen vai kuin työnantaja, kuin menestyvä autokauppias vai kuin päähän potkittu patkätyöläinen? (Vacklin 2007, 22 - 23.)

Tietyissä ympäristössä tai ammatissa toimiville ihmisille muodostuu samankaltaisia piirteitä, määrittäen tyyppin. Luonne määrittelee yksilön ja ihmisen reaktiokyvyn nopeudella ja voimalla tarkoitetaan temperamenttia. (Aaltonen 2002, 55.)

Hahmon taustatarinassa kannattaa kiinnittää huomiota myös asioihin, joilla ei välttämättä ole itse tarinan kanssa mitään tekemistä. Johanna Sinisalo tuo myös haastattelussa esiin ammatin tärkeyden ja sen vaikutuksen henkilöahmoon.

”No siis ammatti on mun mielestä hirveen keskeinen, se on semmonen valinta, mikä kannattaa tehdä huolellisesti, vaikka sillä ei olis kauheesti tekemistä itse tarinan kanssa. Vaikka jostain lääkärisarjasta kysymys, niin joku lääkäri henkilönä saattaa olla hirveen mielenkiintonen. Tietynlaiset ihmisethän hakeutuu lääkäreiks ja niitä määrittää joku tietty koulusivistys, tietty tulotaso, siis tällasia. Että ikäänkuin se ammatti tuottaa jo aika paljon sellasia demografisia ominaisuuksia, millä voi pelata.”

Myös hahmon iällä on merkityksensä, ja sen vaikutus etenkin hahmon ammattiin on tärkeä ja tuo mukanaan omat piirteensä hahmon luonteeseen.

”Siis myöskin minkä ikänen ihminen on yleensä missäkin asemassa jossakin hierarkias-
sa. Se on ihan, jos meillä on 40-vuotias mieshenkilö, ja hän on lääkäri tai poliisi, niin
hänellä varmasti on jo joku sellanen määräte onko hän jo ylikonstaapeli vai peräti komi-
sario. Tai jos hän on vielä nyt ihan tavallinen rivikonstaapeli, niin me tiedämme, että
hän ei ehkä ole ammatissaan kauheen hyvä, niin siis tän tyyppisii juttuja. Eli ne taustat
on tutkittava tosi tarkkaan, ja sit on kuunneltava esimerkiksi puheenpartta, ja ammatti-
ja ikäryhmät on kans todella tärkeitä.” (Sinisalo, haastattelu.)

3.2. Henkilöhahmon luonne

Lyhytelokuvan lopussa oleva ovela tempu saattaa viedä elokuvan pitkälle, jos se yllät-
tää katsojat tehokkaasti, mutta ne ovat hankalia keksiä. Siksi, yleisemmin lyhytelokuvat
nojaavat hahmoihin. Parhaimmillaan, lyhytelokuvat tutkivat ensisijaisen hahmon suh-
detta antagonistiin tai juonen ongelmaan, ja paljastavat yleisölle jotakin mielenkiintoista
ja tuntematonta hänestä. Joskus tämä paljastus yllättää jopa itse hahmon. (Cowgill 1997,
26.)

Kirjassa *Theory and Technique of Playwriting*, John Howard Lawson sanoo, että draa-
ma ei voi toimia henkilöiden kanssa, joka on heikkotahtoinen; joka ei voi tehdä päätök-
siä edes tilapäiseen tarkoitukseen; joka ei omaksu tietoista asennetta tapahtumia koh-
taan; tai joka ei näe vaivaa kontrolloidakseen ympäristöään. Jos päähenkilö ei ole aktii-
vinen, ei draama tule toimimaan. (Cowgill 1997, 26.)

Olemme kaikki tavanneet ihmisiä, jotka kiehtovat meitä jollakin tavalla. Meitä saattaa
kiinnostaa se mitä he tekevät tai miten he sen tekevät. Se voi myös olla se mitä he tietä-
vät. Mikä tahansa meitä heidän persoonallisuudessaan kiinnostaakaan, saa meidät ha-
luamaan ymmärtämään heitä. Ihmisen toiminta muodostaa draaman ytimen. Koska mei-
tä kiehtoo ihmisten käytös, ovat ihmiset selkein lähtökohta kirjoittajalle. (Cowgill 1997,
13 - 14.) Emme voi kuitenkaan siirtää ihmisiä kokonaisuina tarinaan, koska tiedämme
hyvin vähän jopa niistä ihmisistä, jotka tunnemme parhaiten, kuten Somerset Maugham
kertoo autobiografiassaan, *The Summing Up*. ”Ihmiset ovat liian vaikeasti tavoiteltavia
ja liian hämääriä kopioitaviksi; ihmiset ovat liian sekavia ja ristiriitaisia. Alkuperäisen
ihmisen kopioimisen sijaan kirjoittaja ottaa mitä tahtoo heistä, muutaman piirteen, jotka
ovat kiinnittäneet hänen huomionsa, mielen käänteen, joka on laukaissut hänen mieli-
kuvituksensa.” (Cowgill 1997, 31.)

Kirjoittajan pitäisi myös kuunnella oikeita ihmisiä: busseissa, kahviloissa, kadulla. Kuuntelemalla heitä kaikkialla ja kaikkea: mitä ihmiset puhuvat, miten ja kenelle he puhuvat, mitä sanotaan rivien välissä, kuka on niskan päällä. Pakotetaanko tai alistetaanko jotain? Miksi tuo sanoo noin? Millainen puhujan asenne on? (Vacklin 2007, 22.)

On olemassa sääntö, jonka Ola Olsson on esittänyt. Säännön mukaan on näytettävä mahdollisimman nopeasti hahmo ja sen perusluonne, tahto. Olemme tottuneet siihen, että draamassa ilmenee ongelmia, ”tapahtuu jotakin”. (Aaltonen 2002, 65.)

Elokvasta pidetään yleensä yhtä paljon kuin sen päähenkilöstä. Päähenkilöstä on tehtävä sympaattinen sijoittamalla elokuvan alkupuolelle kohtauksia, jotka herättävät katsojan sympatit päähenkilöä kohtaan. (Aaltonen 2002, 56 - 57.) Syventämisvaiheessa tekijä manipuloi samastumistamme, tarkoituksenaan saada katsojat eläytymään elokuvan henkilöihin. Pitkissä elokuvissa tähän vaiheeseen sijoitetaan usein kohtaus, joka saa katsojan tuntemaan sympatiaa päähenkilöä kohtaan ja herättää näin katsojan mielenkiinnon. (Aaltonen 2002, 66.)

Tarkkanäköinen kirjoittaja katsoo ihmisiä kiinnostavien ja viihdyttävien piirteiden, mannerismien ja reaktioiden toivossa, yrittäen selvittää miksi he ovat sellaisia. Nämä piirteet voidaan kehittää vihjeiksi, joilla kirjoittaja paljastaa hahmon. Hahmon ominaispiirteet ja epätavallinen käytös rohkaisee yleisön kiinnostusta. (Cowgill 1997, 31.)

Millaisia henkilön tavat on? Sanooko hän vievänsä roskat ulos eikä koskaan vie? Antaako hän vieraiden istua vuoteensa päiväpeiton päälle? Miten hän pyytää laskun ravintolassa? Mitä henkilö kertoo elämänsä toistuvista kuvioista? Rakastuuko hän aina rentuihin? Kertooko hän sen ylpeänä vai surullisena? Onnistuuko hän aina tuhlaamaan palkkarahansa nopeasti? (Vacklin 2007, 22.)

Kirjoittaessa hahmoja, käsikirjoittaja siirtääkin jokaiseen hahmoon jotain itsestään. Tämä tapahtuu tiedostamattakin, mutta sitä voi myös käyttää hyödykseen. Omien kokemusten käyttäminen edes jonkunlaisena pohjana hahmon toiminnalle ja luonteenpiirteiden muovautumiseen auttaa tekemään hahmosta elävämmän. Silloin hahmolla on taustallaan jotain todellista, joka on muovannut hahmon suunnan toiseksi. Mikäli hahmon kokemukset ja tarinan tapahtumat ovat kirjoittajalle tuttuja, jotain mistä kirjoittajalla

itsellään on kokemuspintaa, tekee se niin tarinasta kuin hahmoistakin vahvempia. Kirjoittaja tuo tarinaan ja hahmoihin automaattisesti omat kokemuksensa, jolloin niistä muodostuu henkilökohtaisempia.

Lyhyessä esittelyohjelmassa draamallinen muoto on ongelmallinen, koska lyhyt kesto ei anna mahdollisuuksia perusteellisten ja syvällisten henkilökuvien ja juonien rakentamiseen. Kymmenessä minuutissa ei ehdi eläytyä kovin vahvasti tarinan henkilöihin. Kun lyhyeen muotoon joudutaan ”upottamaan” paljon informaatiota, tulee tarinasta helposti vain tekosyy sisällön esittämiseen ja henkilöistä henkareita, joihin asioita ripustetaan. Mielenkiintoiset henkilöt, joilla on mielenkiintoisia luonteenpiirteitä ja ominaisuuksia voivat pelastaa paljon. Eräs syy ohuelta tuntuviin henkilöihin on se, ettei hahmoissa tapahdu kehitystä tai muutosta. Pienikin muutos henkilöissä tuo heidät lähemmäs katsojaa. (Aaltonen 2002, 72.)

Kirjoittajan pitää varoa liian lähellä toisiaan olevia luonteita. Luonteissakin pitää olla kontrasteja, tuodakseen elokuvaan tai ohjelmaan vaihtelevuutta ja kiinnostavuutta. (Aaltonen 2002, 55.) Pitkässä elokuvassa on aikaa ja tilaa rakentaa syvällisiä ja monimutkaisia luonnekuvia. Lyhytelokuvassa tai esittelyohjelmissa, tämä ei ole mahdollista, jolloin henkilö tulee pystyä luonnehtimaan selkeästi, muutamalla vedolla. Hahmon ominaisuuksien tulee olla katsojan havaittavissa. (Aaltonen 2002, 55.)

Henkilön pyrkimys synnyttää juonen ja juoni mahdollistaa luonteen kuvauksen. Juoni vie henkilöitä vakavaan kriisiin tai vahvaan konfliktiin, jolloin henkilö voi paljastaa todellisen luonteensa. (Aaltonen 2002, 55.) Käsikirjoittajan täytyy aina pitää tämä suhde mielessä, kun hän kokoaa juonta. Jos jokainen toiminto, joka edistää juonta nähdään mahdollisuutena hahmon paljastamiseen, sitten motivaatiot, valinnat, hahmon toiminnat ja reaktiot tulevat selkeämmiksi sekä kirjoittajalle että katsojalle, ja niillä on suurempi vaikutus. Muista: Hahmo luo ja aiheuttaa juonen, ja juoni on riippuvainen hahmosta, jonka seurauksena juoni syntyy. Älä ajattele niitä erillisenä, vaan yhteen lukittuina syyseuraus suhteeseen, tällöin tarinoistasi tulee vahvempia. (Cowgill 1997, 25.)

Ihmisen toiminta, reaktiot, puhe ja eleet vaikuttavat siihen minkälaisen kuvan henkilöstä muodostamme. Tämän lisäksi muiden henkilöiden reaktiot ja suhtautuminen määrittää henkilön luonnetta. Pahaa ihmistä pelätään ja rehelliseen luotetaan. Rakentaessa luonteita pitää muistaa olla johdonmukainen. Henkilössä ei saa tapahtua perusteettomia muu-

toksia. (Aaltonen 2002, 55.) Anders Vacklin mainitsee Elokuvan runousoppia (2007) kirjassa, että: ”Katsoja luottaa siihen, että henkilö käyttäytyy tapojensa mukaisesti. Tavat ovat osa henkilöhahmojen olemusta ja niistä muodostuu henkilöhahmon realismi ja jännite. Erityisen kiinnostavia hetkiä ovat ne, kun ulkonäkö ja ulkoinen toiminta muuttuvat (väkivaltainen purskahtaa itkuun) tai kun kohtauksessa ei paljastetakaan heti katsojalle henkilöhahmon luonnetta (pelokas välttikin ristiriitaa silkkää inhimillisyyttä ja rohkeaa syöksyä vaarallisiin tilanteisiin, koska oli itsetuhoisa). Jos henkilö rikkoo tavalliset tapansa, on täytynyt tapahtua jotain merkittävää.” (Vacklin 2007, 19.)

Jotta hahmot olisivat kiinnostavia katsojalle, tulisi hahmojen tehdä jotakin, jolla on katsojalle ymmärrettäviä seurauksia. Hahmon teot määrittävät hahmon, ja tämä on tärkeää kerrontapainotteisen elokuvanteon ymmärtämisessä. Romaanissa meille voidaan kertoa mitä tarinassa tapahtuu, mutta elokuvassa se pitää näyttää. Siitä tulee tallenne totuudesta. Kerronnallisessa elokuvassa tarina avautuu ajan myötä, ja hyvässä elokuvassa tarinan avautumisen katsominen hahmon toimintojen ja vastatoimintojen kautta, saa meidät aktiivisesti kiinnostumaan tarinasta. Mietimme mitä tapahtuu seuraavaksi. Mieleemme yrittää selvittää sitä tiedostamattamme. Pohdimme avointa kysymystä, kunnes kuulemme tyydyttävän vastauksen. Seuraamalla hahmojen taistelua, haluamansa asian löytämiseksi, tulemme kiinnostuneemmaksi heistä. Kannustamme heitä, jotka yrittävän saavuttaa jotakin ja olemme tyytymättömiä heihin, jotka eivät. (Cowgill 1997, 8.)

Katsoja havainnoi henkilöiden käytöstä ja tekee päätelmänsä heidän luonteenpiirteistään. Millainen ihminen on känninen Teknillisen korkeakoulun haalareihin sonnustautunut mies, joka tekee irvokkaita eleitä minihameeseen pukeutuneelle kaksitoistavuotiaalle tytölle? Millainen on päähenkilön naimisissa oleva konservatiivinen isä, joka tanssii homobaarissa nuoren miehen kanssa? Elokuvassa katsotaan toimintaa, joka on vahvin tapa näyttää henkilö. (Vacklin 2007, 18 - 19.)

Jos idea pyörii mielenkiintoisen hahmon ympärillä, kirjoittajan täytyy keksiä ongelma tai konflikti, paljastaakseen mikä tekee hahmosta mielenkiintoisen. Sama pätee myös konfliktin ollessa lähtökohtana. Kirjoittajan pitää luoda hahmo, joka tarttuu toimintaan ja hyödyntää parhaiten tarinan konfliktia. (Cowgill 1997, 17.)

Vahvat persoonallisuudet, jotka vastustavat toisiaan tarinan ongelmassa ovat parhaimpia hahmoja. Tämän seurauksena vastakkaiset puolet yhdistyvät, luoden välitöntä jännitettä

ja konfliktin, ajaen siten juonta eteenpäin. (Cowgill 1997, 5.) Protagonistin kohdatessa vahvemman vastuksen, tai hahmojen ollessa tasavahvoja konflikti nousee. Tämä aiheuttaa välittömästi jännitettävää yleisölle; he miettivät kuinka protagonistit tulevat etenkin vaikean ongelman edessä selviytymään. (Cowgill 1997, 5-6.)

Keskushenkilöihin kuuluvat kaikki ne henkilöt, joita katsoja rakastaa, vihaa ja pelkää. Katsoja seuraa heidän tarinaansa, heidän tekonsa muodostavat juonen, jota heidän toiminta vie eteenpäin. Keskushenkilöiden toiminta vaikuttaa muiden henkilöiden toimintaan ja päätöksiin. He tekevät valintoja, jotka muuttavat muiden henkilöiden elämää. Tämä valta tekee heistä kiinnostavia ja mieleenpainuvia. Keskushenkilö myös kärsii usein eniten, jolloin katsoja saadaan välittämään henkilöstä. Kärsimyksen syy paljastaa hänestä paljon ja tekee henkilöstä toden tuntuisen. (Vacklin 2007, 45.)

Päähenkilön lisäksi elokuvassa tai ohjelmassa on myös muita ihmisiä, sivuhenkilöitä. Sivuhenkilöt esiintyvät usein vain lyhyen ajan, eikä heistä piirretä niin syviä ja perusteellisia henkilökuvia kuin päähenkilöstä. Sivuhenkilötkin pitäisi rakentaa yksilöllisiksi. Pieni tyyppiä rikkova yksityiskohta voi tehdä hahmon mielenkiintoiseksi ja eläväksi. Näiden muutamien yksityiskohtien avulla katsojan on pystyttävä hahmottamaan sivuhenkilöiden luonne ja rooli. Sivuhenkilöillä on kaksi funktiota. Heidän avulla viedään juonta eteenpäin, ja he auttavat päähenkilön luonteen rakentamisessa. Hyvin kirjoitettu sivuhenkilö toteuttaa molempia funktioita – ja vielä niin, ettei katsoja huomaa sitä. (Aaltonen 2002, 56.) Sivuhenkilöt eivät saa olla yhtä monitahoisia ja ristiriitaisia kuin päähenkilö, ettei katsoja kiinnostuisi enemmän heistä ja etteivät he varastaisi huomiota. Sivuhenkilöt saavat olla erikoisia ja humoristisia, mutta heidän pitää olla päähenkilöä yksiulotteisempia. Tämä ei kuitenkaan saa johtaa latteuteen. (Vacklin 2007, 45.)

Tilaus- ja esittelyohjelmissa pyritään usein luomaan kohderyhmää kiinnostavia henkilöitä. Henkilö on kohderyhmän edustaja: perheenemäntä, liikemies, koululainen, insinööri, eläinlääkäri tai suutari, ei tilastollinen keskivertoihminen. Jotta katsoja pystyy samastumaan henkilöön, on hänen oltava oikea, tunteva, kiinnostava ja persoonallinen – lihaa ja verta. (Aaltonen 2002, 55.)

Hahmon luonne ottaa lisäaskelia eteenpäin myös näyttelijän itsensä kautta. Kun näyttelijä pääsee tutkimaan hahmoa ja tekemään hänestä omansa, voi ilmi tulla asioita, joita kirjoittaja itse ei ole edes tullut ajatelleeksi. Parhaimmillaan näyttelijän tehtyä hahmosta

omansa, syntyy siitä ikimuistettava hahmo, joka jää katsojien mieleen. Yksi hyvä esimerkki tästä on Heath Ledgerin näyttelemä Jokeri, Yön ritari-elokuvassa. Ledgerin tiedetään sulkeutuneen hotellihuoneeseen kehittämään hahmoa sekä syventymään hahmon hulluuteen. Jotkut jopa väittävät, että tämä prosessi johti Ledgerin kuolemaan. Joka tapauksessa Ledgerin suoritusta on suitsutettu ja ylistetty, eikä aivan suotta. Hän toi elokuvaan mukaan monia improvisoituja hetkiä, jotka tekivät hahmosta yhä muistettavamman.

3.3. Henkilöhahmon nimi

Teoksessa Creative Screenwriting käsikirjoittajat Tony Bicat ja Tony Macnabb kirjoittavat, henkilöhahmon nimeämisen tärkeydestä. Se kertoo henkilöhahmon olemassaolosta maailmassa. Ihmisten tavoin henkilöhahmotkin ovat olemassa ja kiinnittyvät todellisuuteen nimen kautta. Viittaus henkilön rooliin elokuvassa voi syntyä nimen äänneasun perusteella. Sauron kuulostaa saatanalta. Armottomat – elokuvan William Munny kuulostaa ”rahalta”, viitaten hänen palkkamurhaajataustansa. Myös genre kannattaa ottaa huomioon äänneasua miettiessä. Absurdissa komediassa päähenkilön nimi voi kuulostaa pöljältä, mutta vakavassa rikosdraamassa päähenkilön nimen täytyy kuulostaa tyylikkäältä. Nimen ei tietenkään tarvitse olla erityinen. Jos hän on Veli tai häntä kutsutaan ”vaimoksi”, niin onko hän silloin olemassa vain sukulaisuuden tai aviollisen suhteen kautta? Yleensä lapset kutsuvat vanhempiaan isäksi ja äidiksi. Nimettömyys taas saattaa viitata siihen, että henkilön identiteetti on kadoksissa tai hän ei ole kiinni todellisuudessa. Vertautuuko nimettömyys tunnistamattomuuteen vai eikö henkilö ole täysivaltainen suhteessa niihin joilla on nimi? (Vacklin 2007, 20.)

Hahmon nimeä voikin käyttää henkilöiden välisten suhteiden kuvaamiseen. Etenkin lasten ja vanhempien välinen suhde tuodaan hyvin usein ilmi nimien kautta. Jos lapsi kutsuu vanhempiaansa tämän etunimellä, tuodaan tarinassa yleensä esiin näiden kahden huonot välit.

Katsojalle nimi on käsite, jonka alle hän voi koota saamansa tiedot henkilöhahmosta. Nimi on osa henkilön persoonaa, etiketti sille, mitä henkilö edustaa ja mitä henkilö on. Nimi ei ole esteettinen keino, vaan kompassi tarinan rasteille ja merkityksen äärelle. Nimellä on merkityksiä, jotka eivät ole niin ilmeisiä. (Vacklin 2007, 19.)

Yksi hyvä esimerkki nimen liittymisestä hahmoon on Chinatownissa. Chinatownin making ofissa *Chinatown: Filming* (2007) paljastetaan, että päähenkilön J.J. Gittesin nimi perustuu Jack Nicholsonin ystävään Harry Gittesiin, mutta se myös oli käsikirjoittaja Robert Townen mielestä ”hieno nimi päällekkäyväälle yksityisetsivälle.” Lisäksi Towne mainitsee, että ”Nimestä tulee mieleen tunkeileva, utelias, juonittelija.” Nämä mielikuvat sopivat täydellisesti Nicholsonin esittämään J.J. Gittesiin, jonka ulkonäkökin muutetaan nenän viiltämisellä kuvastamaan henkilöahmon luonnetta.

Draama pyrkii eheyteen ja merkityksellisyyteen, minkä vuoksi henkilöahmojen nimien tulisi viitata henkilöiden rooleihin. Jos päähenkilön nimi on Anna, kysymys kuuluu, mitä hän pyytää, intää ja rukoilee. Jos henkilöahmon nimi on Raja, niin minkälaisesta rajasta on kyse, minkälaisesta kaksoiskansalaisuudesta tai identiteetin murtumasta? Nimenvaihto puolestaan merkitsee uutta identiteettiä. Ihminen ei tunne nimeään oikeaksi, jos hän vaatii, että häntä kutsutaan jollakin muulla nimellä kuin hänen omallaan. (Vacklin 2007, 20.)

Lempinimet syntyvät joko nimiväännöksinä ja -käännöksinä, tai, koska ne ovat jollain tavoin sopivia. Pariskunta saattaa kutsua toisiaan monella eri tavalla, kuten näytelmäkirjailija Edward Albeenin klassikossa *Kuka pelkää Virginia Woolfia*, jossa lukemattomia hellittely- ja pilkkanimiä käytetään seurusteluun, valtapeliin ja ojentamiseen. Lempinimen käytöllä voidaan merkitä jokin henkilöiden välinen suhde tietynlaiseksi, sillä voidaan herätellä katsojaa seuraamaan, kenestä puhutaan ja keneen tuolla nimellä viitataan. *Kuka pelkää Virginia Woolf*-näytelmän Nickiin viitataan hänen ulkonäkönsä perusteella. Nimensä mukaisesti Nickiä (nickname) ei kutsuta kertaakaan omalla nimellään. (Vacklin 2007, 21.)

Ihmisiä voidaan kutsua myös sukunimellä. Tällöin kyse voi olla työpaikan tai kulttuurin muodollisuudesta. Sukunimi viittaa perheeseen ja sukuun. Jos henkilöahmo on naimisissa oleva nainen, ottiko hän miehensä nimen, miksi, ja mikä hänen tyttönimensä on? Jos lapsen vanhemmat erosivat lapsena, kumman nimen lapsi otti aikuisena ja miksi? Tämän lisäksi sukunimi viittaa myös sukupuoleen, kulttuuriin ja etnisyyteen. (Vacklin 2007, 21.)

Menetyksessä kyse oli tavallisista ihmisistä, joten lähtökohtaisestikin lähdin hakemaan perinteisiä suomalaisia nimiä, ilman että nimillä olisi sen ihmeellisempää tarkoitusta.

Tästä huolimatta nimen piti olla sopiva, enkä valinnutkaan ensimmäistä kohdalle osunut nimeä, jos minusta tuntui että nimi ei kuulostanut hahmolle sopivalta.

Elokuvan aikana hahmot pysyvät Hannaa lukuun ottamatta nimettöminä. Tämä nyt johdetaan dialogin vähyydestä, mutta se myös luo sen, että Hannan kutsuminen nimellä lisää hahmolle osoitettua dialogia vahvemaksi. Se osoittaa, että dialogi on tarkoitettu juuri hänelle ja asia on tärkeä. Tämä onkin elokuvan viimeinen dialogi, sekä Oton hahmon päämäärä, asia jota hän ei saa sanottua ennen elokuvan loppua.

Ihmisen kutsuminen tämän omalla nimellä tuo aina mukana lisäpainoa dialogiin.

3.4. Henkilöhahmon ulkoiset piirteet

Kohtaamme maailman – tai maailma kohtaa meidät fyysisen ulkonäkömme kautta. Ihmiset arvostellaan heidän vaatteiden, hiusten, puhtauden, terveyden, urheilullisuuden tai epämuodostuneisuuden perusteella. Ulkonäöllä on määrittelevä vaikutus henkilön käyttökseen, kuten myös siihen kuinka muut ihmiset reagoivat häneen. Fyysiset tuntomerkit ovat erittäin tärkeitä. (Cowgill 1997, 33.)

Kun luo henkilöhahmoa, pitää kysyä kysymyksiä. Miksi hän koskettaa koko ajan päätänsä, viihtyykö hän itsessään, vaatteissaan, miten hän kantaa itseään? Miten hän kävelee? Henkilö paljastaa itsensä ulkonäön ja ulkoisten piirteiden kautta. Ihmisiä saatetaan leimata sen mukaan, onko hän heikko, laiha, ruma tai jonkin fyysisen vamman takia, tai henkilö voi myös itse leimata itsensä, mikä puolestaan vaikuttaa siihen, miten muut häntä kohtelevat. (Vacklin 2007, 16.)

Ihmiset tekevätkin ensimmäiset arvionsa toisista ihmisistä heidän ulkonäkönsä perusteella. Kadulla kävellessä tehdään päässä arviot ohikulkijoiden hiuksista, kasvoista ja vaatteista. Tämä tapahtuu automaattisesti ja vaikka toisin haluaisimme, on ulkonäkö tärkeässä asemassa määrittäessä hahmoa.

Kirjoittajan pitää antaa käsikirjoituksessa vain oleellinen informaatio. Vaikka yleensä henkilön hiusten värillä tai pituudella, takamuksen koolla tai sormien paksuudella ei ole väliä, voi jostain ulkonäöllisestä piirteestä muodostua henkilöhahmoa symboloiva määre. Vanhoissa elokuvissa sisäinen on tehty näkyväksi, jonka takia rikolliset ovat usein luihun näköisiä. Fyysisten piirteiden ja kykyjen myötä ihmisen koko elämä voi muuttua.

Henkilöiden elävyys ja uskottavuus on yksityiskohdissa, sillä niiden kautta saamme tietää henkilöstä itsestään. Huomiota herättävä tupee tai poskien päälle kammatut hiukset voivat peittää henkilön paloarpia. Yksityiskohdat on valittava tarkoin, jotta ne olisivat todentuntuksia. (Vacklin 2007, 16.)

Menetyksen käsikirjoitusvaiheessa Oton ulkonäköasia tuli luokan kesken puheeksi. Puhe oli mahdollisuudesta, että hahmolla olisi arpia ja mahdollisesti vammautunut jalka, jotka kaikki olisivat seurausta kolarista. Tässä vaiheessa Otto oli myös selkeästi tarinan pahis, ja ulkonäkö olisi toiminut myös yhtenä tuntomerkkinä hahmon roolille. Lopulta kuitenkin näkyvät ulkoiset arvet jäi pois ja Otosta muotoutui rekkakuski, jonka ansiosta hahmo selviytyy kolarista vahingoittumatta.

3.5. Henkilöhahmon päämäärä

Käsikirjoittajan täytyy tietää protagonistista nämä asiat:

Mitä henkilöhahmo haluaa ja miksi hän haluaa sitä?

Mitä hän tarvitsee emotionaalisesti?

Halu viittaa tarinan maaliin, luoden tarinan toiminnan ja antaen juonelle suunnan. Miksi edustaa protagonistin tietoista motivaatiota. Nämä syyt hän ymmärtää ja jotka hän antaa saavuttaakseen päämäärän. Protagonistin tarve eroaa hänen halustaan. Hänen tarve viittaa tiedostomattomaan motivaatioon; se tulee hänen psyykeen syvyyksistä, josta hän tietämätön. (Cowgill 1997, 26.)

Henkilöhahmon päämäärän pitää aina olla jotenkin motivoitu. Esimerkiksi Takaa-ajettuelokuvan päähenkilön, Kimblen, päämäärä on todistaa syyttömyytensä. Motivaationa toimii kuolemantuomio. Henkilöhahmon kaari saattaa näkyä muutoksena motivaatiossa. Takaa-ajetussa Gerardin päämäärä pysyy samana. Hän haluaa ottaa Kimblen kiinni, mutta motivaatio vaihtuu elokuvan kuluessa. Aluksi Gerard tekee vain työtään ja lopuksi hän yrittää saada Kimblen kiinni suojellakseen häntä murhanhimoisilta poliiseilta. Henkilö ei pysty kantamaan draaman konfliktia harteillaan, jos hänellä ei ole päämäärää. Päämäärän pitää aina olla selkeä, tietty ja tarkka, eikä se saa muuttua ennen elokuvan loppua. (Vacklin 2007, 37.)

Täyspitkät elokuvat, näytelmät ja useimmat lyhytelokuvat vastaavat kysymyksiin “mitä”, “miksi” ja “tarve” määritelläkseen päähenkilön ja rakentaakseen tarinan juonen.

Hahmot jotka haluavat jotakin määrättyä ovat aktiivisempia, ja sitä kautta mielenkiintoisempia kuin passiiviset hahmot. Aktiivisen protagonistin täytyy ajaa elokuvaa eteenpäin, henkilön täytyy olla omistautunut päämääränsä saavuttamiseen, jotta hän kantaisi koko kaksituntisen elokuvan läpi. Jos protagonistista ei ole aktiivinen, elokuva tulee horjumaan ja yleisö menettää mielenkiintonsa. Mikäli protagonistin halu ei aja tarinaa eteenpäin, hänen tarpeensa täytyy. (Cowgill 1997, 29.) Kaikki virtaa protagonistin selkeästä maalista. Tarinasta tulee sitä kiinnostavampi, mitä hankalamman esteen protagonistista kohtaa matkallaan kohti maalia, ja mitä kovemmin hänen täytyy sitä kohtaan työskennellä. (Cowgill 1997, 20.)

Toimiva päähenkilö on aluksi alakynnessä, mutta kasvaa ja kehittyy elokuvan kuluessa. Hän joutuu tekemään päätöksiä ja ottamaan oman elämänsä kannalta ratkaisevia askeleita. Hänessä tapahtuu sisäistä kehitystä tai muutosta, ja elokuvan lopussa hän on muuttunut henkilö. Hänestä on tullut parempi ihminen, hän on oppinut ymmärtämään elämän perusasioita, hyväksymään itsensä, hän on aikuistunut tai löytänyt rakkauden. Tragedian ollessa kyseessä muutos voi olla myös negatiivinen: Päähenkilö voi tuhoutua fyysisesti tai moraalisesti. (Aaltonen 2002, 57.)

TV-sarjojen puolella on olemassa poikkeus hahmojen kehittymiseen. Johanna Sinisalo puhuu sit-comista ja jatkuvajuonisista saippuaoperoista, joiden suosio perustuu siihen, että henkilöt eivät muutu vaan he palaavat aina alkuperäiseen perusluonteeseen. (Sinisalo, haastattelu). Mutta vaikka hahmot palaisivat aina perusluonteeseen, sisältävät sarjojen jaksot omat juonikaarensa, jonka aikana hahmo kokee muutoksia elämässään.

Päähenkilön päämäärän tietäminen kirjoitusprosessin alussa on suureksi avuksi. Tällöin kirjoittajalla on selkeä maali, jota kohti tarina kulkee. Minulta itseltäni tämä selkeä maali puuttui Menetyks-lyhytelokuvan suhteen, jonka seurauksena minulla oli hankaluuksia kirjoittaa selkeä, toimiva lopetus elokuvalle.

”Mä kirjoitan aika insinöörimäisesti, että jos mä haluan että meillä loppukäänteessä pysyy tämmösenä, ku mä sen alun perin kaavailin ja näyttää sille, että hahmo ei enää oliskiaan sellainen tyyppi, joka tekisi tällasen loppukäänteeseen, niin se saattaa olla, että mä rupeen muuttamaan sitä henkilöä, ja jätän loppukäänteeseen. Se on tietysti tilannekohtaista.”

Kuten Sinisaloon haastattelustakin käy ilmi, henkilö hahmo saattaa muuttua prosessin myötä niin paljon, että alkuperäinen loppu ei ole enää hahmon toimintojen kannalta

toimiva. Tällöin kannattaa harkita olisiko loppuratkaisun muuttaminen kannattavampi vaihtoehto.

4 HENKILÖHAHMOT MENETYS-LYHYTELOKUVASSA

Hahmonluontiprosessi Menetys-elokuvassa oli muun tarinan tavoin ongelmallinen. Vaikka luinkin hahmoja varten teoriakirjoja, ei se yksistään auttanut hahmojen luontiin. Oma henkilöhahmojen luomisprosessini alkoi päähenkilöiden miettimisellä.

Alun perin kyseessä oli episodielokuva, jossa olisi ollut kolme eri päähenkilöä. Ensimmäiset versiot henkilöhahmoista syntyivät oikeastaan puhtaan mielikuvan turvin. Aloittaessani käsikirjoittamista minulla oli selkeä kuva kahdesta päähenkilöstä, sekä siitä mikä heidän lähtökohtansa on tarinaan. Aivan alusta asti minulla oli mukana nuori pari, jotka joutuvat elokuvan edetessä auto-onnettomuuteen. Lopulta heidän roolinsa pieneni roimasti alkuperäisestä, mutta heidän funktionsa tarinan kannalta on edelleen oleellisin. Suurin syy muutokseen oli se, että nämä nuoret eivät olleet kovinkaan mielenkiintoisia ja he jäivät hyvin ontoiksi ja epäuskottaviksi. Heidän ohella kohtasin myös ongelman, joka on noussut esiin niin kirjoissa kuin haastattellessani Johanna Sinisaloa. En saanut hahmoista todentuntuksia ja heidän välinen dialoginsa oli huonoa.

Tässä nousi esiin se, että kirjoittajan kannattaa kiinnittää huomiota ympäristöönsä ja kuunnella ihmisiä, mitä he puhuvat, mistä he puhuvat ja ennen kaikkea miten he puhuvat. Etenkin tässä tapauksessa kannattaa käyttää hyödykseen ulkopuolista apua. Menetys-elokuvan kannalta tärkeässä asemassa oli ensiksi luokan kesken käydyt palautekeskustelut ja lukuharjoitukset ja myöhemmin näyttelijöiden kanssa käydyt näyttelijäharjoitukset, siitäkin huolimatta, että en lopulta kyennyt hyödyntämään näyttelijäharjoituksia tarvittavan tehokkaasti. Osittain syynä oli käsikirjoituksen ongelmat, joiden takia koko esituotannon aikataulu supistui erittäin lyhyeksi, ja jonka seurauksena aikataulujen sopiminen kaikkien näyttelijöiden kanssa osoittautui hankalaksi, mutta myös oma kokemattomuus nosti päätään. Ongelmia myös tuotti, että oma tuntemukseni käsikirjoituksesta ja sen hahmoista ei ollut riittävä näyttelijäharjoituksiin mennessä.

Ensimmäisen palautekeskustelun jälkeen lähdin luomaan henkilöhahmoja syvemmin tutustumalla henkilöhahmojen luontiin liittyvään teoriaan. Tätä kautta keskityin lähinnä käyttämään opinnäytetyössä ilmitullutta tapaa ”kuunnella henkilöhahmoja”. Tätä kautta kirjoitin ylös kaikki ne asiat, joita henkilöhahmot minulle kertoivat. Jälkikäteen mietittynä, minun olisi pitänyt käyttää tähän vaiheeseen paljon enemmän aikaa, sillä vaikka

tätä kautta sain jotain käsitystä millainen hahmo on kyseessä, olisivat hahmojen taustatarinat kaivanneet vielä lisää sisältöä.

Uusien käsikirjoitusversioiden myötä, hahmojen muuttuessa, osan poistuessa ja muuttaman eri hahmon yhdistyttyä yhdeksi minun ei enää tullut tutustuttua hahmoihin uudelleen. Sen sijaan, että olisin käyttänyt hahmoihin enemmän aikaa ja kuunnellut hahmoa, päädyin enemmänkin vain yhdistämään kahden eri hahmon ominaisuuksia ja luonteenpiirteitä yhteen, jonka seurauksena hahmo oli vain ristiriitainen ja epälooginen. Lopulta käsikirjoitusversioiden määrän kasvaessa, hylkäsin jo tiedostamattomattakin kaiken sen minkä olin hahmojen historiasta alun perin tehnyt. Tämän jälkeen tarinan junnatessaan paikallaan, kiire alkoi painaa päälle ja lopulta koko tarina, juonta ja hahmoja myöten piti nollata.

Kun kävimme käsikirjoituksia luokan kanssa yhdessä läpi, yksi palautteista oli näin jälkikäteen mietittynä varsin osuva. Joka käsikirjoitusversiossa muutin hahmoja tarpeettomankin paljon, jonka seurauksena koko tarina jäi jumittamaan, eikä se toiminut ollenkaan. Ja sitä myötä kun tuskani tarinan kanssa kasvoi, sitä enemmän eksyksiin jouduin henkilöhahmojeni kanssa, josta taas seurasi yhä suuremmat muutokset hahmoissa seuraavaan käsikirjoitusversioon. Voin siis sanoa, että taustatarinoiden muututtua lähes jokaisen käsikirjoitusversion myötä, menetin kaiken kontrollin hahmojen suhteen, enkä enää oikeasti tiennyt keitä he olivat. Nyt jälkiviisaana voi sanoa, että jos olisin keskittynyt alusta asti enemmän siihen, että saan hahmoni toimimaan alusta loppuun, tarina olisi kyllä seurannut perästä. Jos hahmojen toiminnat olisivat olleet ja pysyneet loogisena, olisi tarinakin loksahdannut paikoilleen paljon vähemmällä vaivalla. Nyt maaliin päästiin näinkin, mutta matka sinne oli paljon hankalampi ja vaati paljon enemmän kompromisseja.

Ensimmäisessä versiossa Hanna-hahmon sain hyvin alulle ja minulla oli hänestä selkeä kuvakin, mutta lopulta häneltä puuttui selkeä päämäärä sekä muutos, jonka hahmo olisi voinut kokea. Hahmon toiminnat tarinan lopussa olivat myös, jos nyt eivät epäloogisia, niin olemattomia, jotka taas eivät saaneet hahmossa aikaan tarvittavaa muutosta. Lopulta monet muutkin hahmot kärsivät samankaltaisista ongelmista.

Hannaan yhdistyi toisen version myötä toinenkin hahmo. Tämä muutti elokuvan hahmojen keskinäisiä suhteita, jotka lopulta jäivät hyvin pinnallisiksi, tarinan vaatimiksi

yksityiskohdiksi. Minun olisi pitänyt käyttää enemmän aikaa hahmojen suhteiden miettimiseen ja ideoimiseen, jotta niistä olisi tullut toimivia. Toki jo tässä tarkoituksessa se tarjosi motivaatiot eri henkilöille, mutta en onnistunut tuomaan näitä ilmi itse hahmojen toiminnoissa. Hannan hahmolle tuli ajan myötä kokeiltua useampia eri ominaisuuksia, joista ideoina parhain oli Hannan pelko autoja kohtaan. Tämä toi ideana paljon lisää sisältöä hahmoon, sekä toi myös esiin taustatarinassa olleen menneisyyden kolarin, jossa Hanna oli ollut osallisena. Valitettavasti toimivasta ideasta huolimatta en onnistunut hyödyntämään ominaisuutta läheskään niin hyvin kuin olisi ollut mahdollista, ja kuten niin moni muukin asia, myös tämä idea jäi hyvin pitkälle kokeilun asteelle.

Oton hahmo koki koko tarinan suurimmat muutokset. Alun perin kyseessä oli käsikirjoituksen syntipukki ja ”pahis”, mutta lopulliseen käsikirjoitukseen hänestä muokkautui uhri. Suurimmat ongelmat hahmossa olivat hyvin pitkälti samat kuin Hannallakin. Hahmon alkuperäisen roolin takia, tein hänellä myös hieman tietoisempia kokeiluja eri versioissa, joissa hän oli niin slashere elokuvien pahiksista ammentava vaaniva rankaisija, kuin Hannan hahmoa eteenpäin ajava vastavoimakin. Kokeilut olivat enemmän tai vähemmän onnistuneita, mutta sen hetkiseen tarinaan ne eivät kunnolla istuneet ja varmasti omalta osaltaan ajoivat tarinaa kauemmas alkuperäisestä ideasta.

Pitkän aikaa mukana roikkui myös Markus, joka oli yksi ensimmäisten versioiden kolmiodraaman osapuolista. Hahmo jäi versiosta riippumatta hyvin olemattomaksi, ja hänen tarjontansa itse tarinaan oli vähäistä. Lisäksi Markuksen hahmon ongelmaksi koitui myös elokuvan pituus, johon ei enää kaivattu ylimääräisiä hahmoja. Vaikka Markus etenkin Oton hahmon luonteenkuvaukseen olikin tärkeässä asemassa, oli tarinan kannalta parempi jättää hahmo kokonaan pois.

Liisa ja Janne. Alusta asti mukana ollut nuori pari, joiden tarinakaari muuttui muihin verrattuna vähän, mutta joiden rooli muuten elokuvassa pieneni roimasti. Alkuperäinen idea heidän takanaan oli se, että tässä olisi elokuvan ällöromanttinen, ensitreffeillä oleva onnellinen pariskunta, joilla on vielä elämä edessä ja vaivaannuttava treffi-ilta kärsimättä. Illan edetessä elvistelevä Janne kaahailisi autollaan, josta pidättyväisempi Leena alkaisi lopulta nauttia. Kaahailun seurauksena kaksikko päätyisi autokolariin, joka muovaisi heidän elämänsä uuteen suuntaan. Tässä nimenomaisessa tapauksessa nousi parhaiten esiin miten paljon vaikuttaa se, että tietää miltä teini-ikäinen tyttö kuulostaa ja miten hän käyttäytyy. Luonnollisestikin minulla itselläni ei asiasta pahemmin oman

käden kokemuksiä ole, joten palautekeskusteluissa sain kuulla, että Leena on epäaito, tai ainakin jumiutunut lapsen tasolle. Vaikka halusinkin hahmon olevan hyvin kokematon ja eläneen varsin suojeltua elämää, ei hahmo tuonut etenkään dialoginsa kautta, esiin sitä mitä halusin. Joten, kun en saanut hahmoja toimimaan saati olemaan eläviä, ei tämän kaksikon tarinakaan toiminut, ja sen seurauksena koko tarina kärsi.

Käsikirjoituksen kuudenteen versioon mukaan tuli sivujuonena Leenan halu karata kotoa, jossa Janne olisi sitten auttamassa Leenaa. Vaikka tämä juoni toikin jotain syvyyttä hahmoihin, ongelmaksi muodostui se, että en saanut tuotua selkeästi ilmi Leenan motivaatioita karkaamisen taustalla. Toimiakseen tarina olisi vaatinut Leenan äidin tuomista tarinaan, sekä syventymistä heidän välisiin suhteisiin. Tähän elokuvassa ei olisi edes ollut aikaa. Tämän lisäksi tämä ylimääräinen juonikuvio sotki jälleen hahmojen taustaa sekä sitä, keitä he alun perin olivat ja tarina lähti jälleen väärille urille. Lopulta kuitenkin tämä juoni-idea päättyi muunneltuna lopulliseen elokuvaan.

Varmasti myös yksi syy siihen, miksi minulla lopulta olikin niin suuria ongelmia tarinan kuntoon saamiseen, oli tammi- ja helmikuun ajan suorittamani työharjoittelu. Vaikka käytin vapaa-aikaani myös tarinan ideointiin ja muokkaamiseen, ei käsikirjoituksen työstö ollut lähelläkään sitä, mitä se olisi normaalisti ollut. Pitkät kuvauspäivät ja siten rajoittunut vapaa-aika loi kuitenkin haasteita sen verran, että itse käsikirjoituksen työstöä tuli laiminlyötyä.

5 ELOKUVA-ANALYYSI

Keskityn elokuva-analyysissä Menetys-lyhytelokuvan hahmoihin ja mitä heistä kerrotaan toimintojen avulla, sekä mitä hahmoille tapahtuu ja miten he kehittyvät elokuvan aikana.

OTTO

Otto on elokuvan uhri. Hän joutuu osalliseksi autokolariin, jolle hän ei mahda yhtään mitään ja joka muuttaa hänen elämänsä suunnan täysin. Elokuvan kuluessa näemme, että hän katu tekoaan ja hänen päämäärätön haahuilunsa kaupungilla sekä unettomuus kertovat, että hän ei ole päässyt irti tapahtuneesta. Myös kolarissa kuolleen tytön, Leenan, äiti tuo esiin Ottoa kohtaan tuntemansa vihan. Tässä vaiheessa katsoja tietää, että Otto oli voimaton kolarin suhteen ja hänen Hannalta saamansa kohtelu on epäreilu. Tästä syystä Otto on altavastaaja ja saa siksi yleisön puolelleen. Myös Oton tuntema syyllisyys on asia, johon katsoja voi samaistua, tunne on normaali Oton tilanteessa, joka osoittaa sen, että Otto on henkisesti rikki.

Oton toiminnasta voidaan nähdä se, että hän haluaa pyytää Hannalta anteeksi sekä osoittaa myötätuntoaan Hannan menetystä kohtaan. Parhaiten tämä tulee esiin kohtauksessa, jossa Otto tuo Hannalle kukkia Leenan muistotilaisuuteen. Samalla Otto joutuu kohtaamaan myös omat pelkonsa kohtaamalla Hannan, mutta on silti yhä kykenemätön ilmaistamaan oman anteeksipyyntönsä.

Hannan yliajoryitys luo jännitteen hahmojen välille, joka tapahtumien seurauksena ja tunteiden ajamina saattaa päättyä miten vain. Tämä saa katsojan kiinnostumaan siitä, mitä hahmoille lopulta tapahtuu. Tämä tapahtuma saa Oton myös tajuamaan, että tilanne ei tule muuttumaan, eikä loppumaan ellei hän vihdoinkin kohtaa Hannaa ja sano sanottavansa.

Otto joutuu kohtamaan pelkonsa, hän osoittaa omaa rohkeuttaan sillä, että saapuu paikalle muistotilaisuuteen ja kohtaa Hannan, vaikka tietääkin että hän on viimeinen ihminen, jonka Hanna haluaa nähdä. Tämä osoittaa sitä rohkeutta, joka saa katsojat puolelleen ja he haluavat nähdä miten Otto tilanteesta selviää ja mihin tarina siitä vie.

HANNA

Hanna on Oton tavoin uhri, joskin enemmänkin sivullinen, kuin tapahtumiin osallistuva. Hän on yksinhuoltajaäiti, joka menettää ainoan lapsensa kolarissa. Tämä saa katsojien sympatiat puolelleen, sillä Hanna on hahmo, joka on menettänyt elämässään lähestulkoon kaiken. Katsoja jääkin seuraamaan, miten hän selviytyy arjesta, etenkin kun hän kohtaa tyttärensä muistotilaisuudessa Oton, jota pitää syyllisenä tapahtumiin. Hanna ei voi hyväksyä sitä, että Leenalla olisi ollut kolarin kanssa mitään tekemistä ja siksi hän tuokin pahan olonsa esiin kohdistamalla vihansa ja surunsa Ottoon. Hannan yliajoryitys on iso askel, jonka Hanna ottaa, mutta sen kautta saamme selville, että Hannan mielestä Oton olisi pitänyt kuolla ”syyllisenä” kolarissa. Vaikka katsojalle teko on radikaali ja väärä, ymmärtää katsoja sen kautta sen, miten eksyksissä ja rikki Hanna kolarin jälkeen on.

Hahmojen väliset suhteet tulevat kolarin jälkeisissä tapahtumissa hyvin ilmi, mutta kolaria edeltäneet suhteet ovat enemmän hämärän peitossa. Vaikka tarinan toimivuus ei tämän edeltävän suhteen hahmottamista vaadikaan, olisi se saattanut tuoda mukaan lisäulottuvuutta kahden päähenkilön välille. Myös loppuratkaisu, vaikka onkin minimaalisuudessaan toimiva, olisi myös voinut sisältää tehokkaamman ja lopullisemman ratkaisun.

LEENA

Leena on Hannan tytär ja toimii tarinan alullepanijana. Hän on turhautunut äitiinsä ja kyllästyy hänen jatkuvaan huolenpitoonsa. Tällaisesta tapahtumasta seuraa riita, jonka seurauksena Leena pakenee kotoaan. Hän ei hyväksy, että Janne yrittää saada sovittua asiat Hannan ja Leenan välillä ja menettää malttinsa, kun Janne jättää hänet huomioitta puhuakseen puhelimesta Hannan kanssa. Leenan itsehillinnän menetys aiheuttaa auto-kolarin.

JANNE

Yhden kohtauksen hahmo. Janne ei omista kovinkaan suurta tarinankaarta, mutta toimii välikätenä äidin ja tyttären välisessä riidassa. Dialogin kautta hänestä saa sen kuvan, että hän on ymmärtävä ja sovitteleva osapuoli, eikä halua riitaantua kummankaan, Leenan tai Hannan kanssa. Jannen vähättelevä olemus ja Leenan avautumisen tönkyä keskeytys

tuo kuitenkin esiin, että Leenan avautumiset eivät ole kovinkaan harvinaisia ja Janne on jo kyllästynyt niihin. Hän myös ymmärtää, että tapahtunut riita ei ole yksin Hannan vika.

6 POHDINTA

Ihmiset ovat monimutkaisia. Jokaisella on omanlaisensa menneisyys, joka on muovannut hänet omanlaisekseen persoonaksi. Jokainen teko ja tapahtuma ovat muuttaneet sitä, mitä joku sisimmässään on. On selvää, että kaiken tämän siirtäminen suoraan fiktiiviselle henkilöahmolle on mahdotonta ja jopa turhaa. Katsojat kaipaavat henkilöahmolta syvyyttä, mutta tässäkin kirjoittajan on osattava rajoittaa henkilöahmolle tapahtuneet asiat. Ihminen on liian monimutkainen toimiakseen hyvin paperilla tai filmillä, siksi henkilöahmojen täytyy olla yksinkertaisempia, selkeämmin hahmotettavissa. Katsojan on pystyttävä ymmärtämään hahmoa ja saamaan selville, mikä häntä ajaa eteenpäin, miksi hän tekee niin kuin tekee. Tämä ei toimi, jos hahmon menneisyys sisältää liikaa tapahtumia eikä katsoja pysty osoittamaan ratkaisevaa tekijää hahmon menneisyydessä.

Toki täytyy myös muistaa, että meillä jokaisella on salaisuutemme. Hahmosta ei siis kannata paljastaa liikaa, vaan kannattaa myös jättää jotain hämärän peittoon, jotain johon ehkä viitataan, mutta josta ei koskaan paljasteta mistä on kyse. Hyvänä esimerkkinä toimii jälleen Chinatown, ja päähenkilö Gittesin menneisyys Chinatownissa. Asia mainitaan useammankin kerran, mutta katsojalle ei koskaan kerrota mitä siellä tapahtui. Myös kauhuelokuvissa tappajan epämääräinen motiivi voi tuoda mukanaan lisäuhkaa, kun katsojalle ei tarjota tarkkaa motiivia tapahtumille. Kirjoittajan täytyykin osata kertoa hahmon taustatarinasta juuri riittävästi, mutta samalla kirjoittajan täytyy osata jättää riittävästi myös pimentoon. Ihminen on utelias ja sopiva salaperäisyys vain nostaa mielenkiintoamme.

Hahmon tekojen ja päätösten vaikutus hänen elämäänsä tulee esiin myös hahmon kehittymisenä tarinan aikana. Jotta hahmo olisi toimiva, on hänen muututtava jollakin tavalla tarinan loppuun mennessä. Muutoksen ei välttämättä tarvitse olla suuri, mutta sen on kuitenkin tapahduttava. Tämän lisäksi muutos ei saa tapahtua liian helposti. Hahmo täytyy kohdata matkallaan esteitä, jotka hankaloittavat hänen matkaansa. Jokainen meistä tuskailee ongelmien kanssa elämänsä aikana, joten vaikeuksien kanssa painiva henkilö saa meidät puolelleen. Henkilöahmolla ei saa mennä elämässään paremmin kuin mitä katsojilla menee. Hahmoa, jolla menee hyvin tai joka on luonteeltaan ja ominaisuuksiltaan liian täydellinen, on helposti vihattavissa oleva.

Henkilöhahmon täytyy antaa kasvaa. Tämä tapahtuu osittain jo automaattisesti koko tuotantoprosessin aikana. Ensimmäiset kuvat hahmosta muovautuu kirjoittajan päässä. Kirjoittajalla on joku mielikuva hahmosta, jokin käsitys siitä kuka hahmo on. Kirjoittaessa tarinaa hahmo muuttuu todellisemmaksi. Hahmo on nähtävillä paperilla, jossa hahmon teot ja niiden seuraukset tulevat näkyviksi. Näyttelijä muovaa omaa hahmoaan yhä enemmän eteenpäin. Hän perehtyy hahmoonsa ja luo hänet eläväksi, tarjoten uusia näkökulmia ja ajatuksia, joita kirjoittaja itse ei ehkä ole tullut edes ajatelleeksi. Kuvaessa hahmo on jo elossa ja muovautunut loppuun, hahmo ei ole enää pelkästään sanoja paperilla tai mielikuva päässä. Hahmo on lihaa ja verta, joka on vuorovaikutuksissa muiden hahmojen kanssa. Viimeiset muutokset hahmo kokee leikkauspöydällä. Hahmon tarina muuttuu kohtausten lyhetessä tai lähtiessä pois kokonaan. Hahmojen tietyt piirteet saattavat tämän prosessin myötä poistua kokonaan lopullisesta teoksesta. On tapauskohtausta, toisivatko nämä poistetut piirteet hahmoon jotain lisää vai ei.

Menetys-lyhytelokuvassa Otto koki muutoksia vielä leikkauspöydällä. Käsikirjoituksessa mukana ollut kohtaus sisälsi Oton syömässä grillillä, jossa hänen ruokailunsa keskeytyy kahden muun asiakkaan keskusteluun. Asiakkaiden viaton keskustelu ja vitseille nauraminen sai Oton kiinnittämään heidän huomionsa ja Oton ja toisen asiakkaan välinen pikainen katseenvaihto sai Oton kuvittelemaan, että asiakkaat puhuivat hänestä ja tapahtuneesta kolarista. Paperilla tämä kohtaus toi esiin Oton vainoharhaa ja sitä, miten hänen tuntemansa syyllisyys saa hänet kuvittelemaan, että kaikki muut syyttävät häntä myös. Kun elokuvaa leikattiin, kohtausta kokeiltiin tarinan eri kohdissa, mutta se ei koskaan istunut muun tarinan tyyliin. Kun kohtaus jätettiin pois, tarina kulki sujuvammin, eikä kukaan edes jäänyt kaipaamaan kohtausta. Tämä leikkaus ehkä poisti yhden osan Oton persoonasta ja sisäisistä ongelmista, mutta tarinan kannalta sillä ei ollut merkitystä ja Oton tuntema syyllisyys tuli tarinassa muutenkin esiin.

Henkilöhahmoa ei voi luoda pelkkien teoriakirjojen avulla. Ne voivat tarjota kirjoittajalle hyvän lähtökohdan, jota käyttää apuna, mutta seuraamalla ihmisiä, kuuntelemalla heitä ja yrittämällä ymmärtää heidän tekojaan ja sanojaan on tärkeämmässä roolissa henkilöhahmon luonnissa. Kirjoittaja tuo aina omia kokemuksiaan mukanaan henkilöhahmoihin. Kirjoittaja lisää hahmoihin aina jotain itsestään, mutta myös ihmisistä jotka hän tuntee. Jo ymmärtämällä itseäsi, sitä mitkä asiat omassa menneisyydessäsi ovat vaikuttaneet omaan elämääsi, auttaa sinua oman henkilöhahmosi määrittelyssä. Kun

tiedät kuka henkilöahmosi on ja mitä hän haluaa, miten hän reagoi erinäisiin moraaliin kysymyksiin, tulee tarinan luomisesta paljon helpompaa.

Tarina ei toimi ilman toimivia hahmoja. Tarinan konflikti syntyy kahden vastustavan voiman kohdatessa. Konflikti on seurausta hahmojen teoista. Kun kaksi henkilöä, joilla molemmilla on oma näkökulmansa, näkökulma joka on molemmilla yhtä oikea kuin vääräkin kohtaa on katsojalle tarjolla mielenkiintoista draamaa. Kannattaakin muistaa, että ”pahiksillakin” on omat syynsä toimia ja hahmoon tutustuessa huomataan että hahmo ei ehkä olekaan puhdas ”pahis”, vaan hänen syynsä toimia ovat täysin oikeutettuja. Tämä on toki myös genერიiippuvaista, mutta usein ne pahikset, joilla on selkeä ja ymmärrettävä motiivi tekojensa takana osoittautuu muistettavaksi.

On käytettävä aikaa hahmojen luontiin. On kuunneltava hahmoja ja antaa heidän kasvaa rauhassa. Mitä tutummaksi tullaan hahmojen kanssa, sitä helpompaa heidän kirjoittamisensa on. Tiedetään heidän reaktionsa tapahtumiin ja heidän mielipiteensä on asioihin. Hahmon menneisyys on tärkeä ja erityisen tärkeitä ovat juuri ne tapahtumat menneisyydessä, jotka muovaavat hahmoa eniten tiettyyn suuntaan. Hahmon teoilla täytyy olla tarkoitus, joku syy miksi hän käyttäytyy tietyllä tavalla. Ja ennen kaikkea hahmolla pitää olla vikansa. Meillä jokaisella on joku vika, joka saa läheisemme raivon partaalle, tai joka muuten vain hankaloittaa elämäämme. Epätäydellisyys tekee meistä mielenkiintoisia.

LÄHTEET

- Aaltonen, Jouko 2002. Käsikirjoittajan työkalut. Audiovisuaalisen käsikirjoituksen tekijän opas. Tampere: Tammer-Paino Oy.
- Archetype. Literary Devices. Hakupäivä 30.9.2014.
<<http://literarydevices.net/archetype/>>
- Arkkityyppi. Wikipedia. Hakupäivä 30.9.2014.
<<http://fi.wikipedia.org/wiki/Arkkityyppi>>
- Chinatown: Filming 2007. Tuotanto: Paramount Pictures Corporation.
- Cowgill, Linda 1997. Writing Short Films. Structure and Content for Screenwriters. Los Angeles: Lone Eagle Publishing Co.
- Lehtinen, Vesa 1996. Stereotyytit ja arkkityypit. Hakupäivä 30.9.2014.
<<http://kosmoskyna.net/Arkisto/1996/1996-02/a-Arkki.html>>
- Sinisalo, Johanna. Haastattelu 25.9.2014
- Vacklin, Anders & Rosenvall, Janne & Nikkinen, Are 2007. Elokuvan runousoppia. Käsikirjoittamisen syventävät tiedot. Keuruu: Otavan kirjapaino Oy.

LIITTEET

LIITE 1. Johanna Sinisalon haastattelu.

LIITE 2. 6 Tuntia. Käsikirjoitus versio 1. Ari Karhunen

LIITE 3. 6 Tuntia. Käsikirjoitus versio 6. Ari Karhunen

LIITE 4. Menetys. Käsikirjoitus. Ari Karhunen

LIITE 1 1(11)

Haastattelu: Johanna Sinisalo.

Yleisesti miten lähdet luomaan henkilöhahmoja?

No, tää riippuu mun mielestä aika paljon nyt sit siitä, että minkä tyyppisestä tuotteesta on kysymys. Näissä tv-sarjoissa on ihan omat lainalaisuutensa, eli siis jos puhutaan vaikka sit-comista tai jatkuvajuonisesta saippuaopperasta. Niin silloinhan on ihan hirveen tärkeätä, että henkilöt pysyy samanlaisina. Nehän ei saa kasvaa eikä kehittyä, niissä voi tulla muutoksia, mutta niiden pitää palata siihen perusluonteeseen, mihin ne on kirjoitettu, koska siihen perustuu sarjojen suosio ja jatkuvuus. Että tiedetään aina, kuinka ihminen reagoi tietyssä tilanteessa. Ja sit se komiikka tai jännite syntyy siitä.

Mutta sitten jos puhutaan elokuvasta, tai sitten vaikka tv-elokuvasta tai vastaavasta, niin sitten tosiaan varmaan ensimmäinen lähtökohta on se, että yleensä hyvässä juonessa päähenkilössä tapahtuu joku prosessi ja silloin tietysti voidaan lähteä rakentamaan henkilöä sen prosessin kautta, et mikä on ikäänkuin ollut hänen lähtötilanteensa, ja miten hän ikäänkuin päätyy siihen tilaan tai minkälaisen esteitten, käännteiden tällöisten vastaavien kautta hän päätyy siihen lopputulokseen. Hänessä tapahtuu joku prosessi taikka muutos. Mutta tässäkin elokuvan suhteen on tietysti myöskin lajityyppi poikkeuksia, että esimerkiks vaikkapa joku ihan tällöinen actionpainotteinen, hyvin juonivetoinen käsikirjotus. Silloinhan se tarkoittaa sitä, että ei sen tarvitse sen meidän Bruce Williksen muuttua siinä sen prosessin kuluessa, että ehkä hän oppii jotakin, tai kyllähän monissa actionjutuissa on esimerkiks tällasia, että joku kylmäverinen tappaja esimerkiks oppii säälin tai armon merkityksen tai säästää jonkun hengen. Ja nimenomaan säästää jonkun hengen tämääntäkiä tai esimerkiksi huomaa, että hänellä annettu toimeksianto ei olekaan järkevä, kun hän on tutustunut siihen tarkemmin, tai tutustunut uhreihinsa tai muuta tällöista.

Mutta sanotaan, että jos ihan puhutaan tästä rymistelystä, niin silloin ehkä se henkilöhahmo rakennetaan enemmän, niinkuin juuri semmosen kompetenssipatterin kautta. Että mitä kaikkia kykyjä sillä on, miten hän niitä kykyjään pystyy uhkatilanteissa ja käännekohdissa käyttämään ja sit vielä mahdollisesti rakennetaan joku tällöinen, mulle tulee mieleen joku Arnold Schwarzenegger Kommandossa, että sitten niiden lähes

LIITE 1 2(11)

ylimaallisten kykyjen lisäksi sillä on tällainen kuiva huumori, mitä se ripottelee siihen hahmoon. Ja ei sillä oikeestaan mitään muita luonteenpiirteitä olekaan, ei siinä oikeestaan mitään prosessia tapahdu.

Tuossa oikeestaan päästiinkin siihen, että mikä merkitys elokuvan genrellä, tai ylipäänsä missä mediassa hyvänsä on henkilöhahmon luontiin?

No tuota, kirjallisuudessa mä en näkis sitä genreä nyt niin kauheen tärkeänä, että mun mielestä hahmon pitää olla syvä ja moniulotteinen ja samastuttava, oli se genre mikä tahansa, mut elokuvissa on mun mielestä selkeesti havaittavissa sellasia tiettyjä odotuksia hahmoilta. Mä just kuvailin noita, et just oikeen puhtaaksviljellyn actionhahmon ei tarvitse olla kovin syvällinen. Ja sitten taas toisaalta, jos mennään johonkin romantiiseen komediaan, niin silloin esimerkiksi lähtökohtana on hyvin, aika pitkälle pitkälti se, että näillä päähenkilöillä on suhteellisen perinteiset käsitykset ihmissuhteista, avioliitosta, romantiikasta tai jos heillä ei ole, he tulevat muuttumaan prosessin aikana niin, että he ikäänkuin tunnustavat näiden arvojen merkityksen. Koska romanttisen komedian tarkoituksena on päätyä onnellisesti ja sen on tarkoitus olla hauska ja positiivinen, niin silloin näihin henkilöihin ei välttämättä, varsinkaan päähenkilöihin, haluta liittää mitään kauheen suuria traagisia traumoja tai muuta, vaan nimenomaan heistä tehdään aika konventionaalisia siinä mielessä, että heidän prosessinsa ei ole myöskään kaikkein tärkein, vaan kaikkein tärkeintä on se, että miten he kuljettavat sitä juonta joustavasti sinne happy endingiin. Romanttisen komedian prosessihan on melkein, vois sanoa tämmösistä alatyypeistä on se, että jompikumpi päähenkilöistä vastustaa jopa sitoutumista, ei usko romantiikkaan, ei usko avioliittoon, ei usko uskollisuuteen jne. Hän joutuu sitten näin ikään kuin kouluun, jossa hän huomaa näiden arvojen merkityksen.

Miten hahmon luonti ja hahmon kehittyminen eroaa kirjoissa, tv-sarjoissa ja sitten elokuvissa?

Joo, tota erot, jos lähtisin nyt yhteispiirteistä, se on helpompaa. Tuota yleensä aina on mun mielestä tärkeää luoda hahmolle taustatarinaa, oli se sit missä tahansa, kirjassa, tv-sarjassa tai elokuvassa. Ja vaikka sitä taustatarinaa ei välttämättä koskaan edes kovin paljoa käytettäis siinä. Sitä hahmoa on helpompi ymmärtää ja helpompi lähteä kirjotta-

LIITE 1 3(11)

maan, jos kirjoittaja itse tietää vähän esimerkiksi sen koulutustaustasta ja tietää sen perhesuhteista, tietää mahdollisesti jotakin ja sen semmosista vaikkapa aikaisemmista ihmissuhteista. Ja hirveen tärkeätä on se, et jos sillä ihmisellä on joku sellanen, menneisyydessään joku tapahtuma, joka on vienyt häntä ratkaisevasti johonkin suuntaan joko persoonana taikka sitten ihan yhteiskunnallisesti tai muuta, että tää käännekohta on ikään kuin kirjoittajalle selvä. Ja hyvin useinhan käytetään nimenomaan juonen materiaalina sitä, että joku ikään kuin ennen tarinan alkua tapahtunut juttu muodostuu sellaiseks käyttövoimaks. Me aletaan ymmärtämään että tämä henkilö ei usko rakkauteen, koska hän on pettynyt aikaisemmin, tai tämä henkilö on varakas mutta ei viihdy siinä varakkuudessaan, koska hän on saanut sen jotakin sellasta kautta, mitä hän ei koe, että se on oikeudenmukaista. Ja silloin ikään kuin se monta kertaa se juoni rakentuu juuri sen kautta, että katsoja saa pikkuhiljaa tietää, että miksi tämä henkilö käyttäytyy näin, koska hänellä on tämä tausta. Ja silloin nimenomaan, mä en oikeestaan tiedä kovinkaan montaa elokuvaa, jossa ei jollakin lailla ikään kuin kaiveltas sitä, että miksi tästä ihmisestä tuli tällainen kuin hän on. Niin se on aika iso osa sitä henkilön rakentamista just nimenomaan hänen reagoititavoissaan, et silloin kun katsoja ei vielä edes tiedä, että mikä trauma siellä, mikä pipi siellä taustalla hämöttää, niin silloin me nähdään jo, että hän käyttäytyy jollakin tietyllä tavalla ja hän reagoi tiettyihin tilanteisiin just aina samantyyppisesti. Ja monta kertaa se saattaa olla jopa niin, että hän reagoi niin, että se herättää katsojassa ihmetystä, miksi toi tekee noin, toi ei oo ihan niinku normaali käyttöstä. Ja sit pikkuhiljaa alkaa käydä ilmi, että hän esimerkiksi pelkää hysteerisesti ihan pieniäkin koiria, koska hänellä on paha kokemus niistä.

Mut sitten, jos aatellaan miten ne eroo toisistaan se hahmojen kirjoittaminen, niin kaukokirjallisuudessaan meillä on mahdollista mennä sen hahmon pään sisään, me voidaan antaa lukijalle luettavaksi sitä, mitä se päähenkilö ajattelee, mitä hän mieltii kun hän vaikkapa keskustele jonkun toisen henkilön kanssa, me voidaan samaan aikaan kirjasta lukea, mitä hän mieltii siitä toisesta henkilöstä. Näinhän me ei voida tehdä elokuvassa tai televisiossa. On tietysti kaikkea poikkeuksia säännöstä, näitä tällaisia monologeja kameralle ja ajatusääntä ja kaikkea sellaista ja nehan on poikkeuksia, että normaalisti elokuvassa pitää pystyä ne henkilöt tulkitsemaan ja lukemaan vain sen perusteella miten he käyttäytyy ja mitä he sanoo.

LIITE 1 4(11)

Mites tuo hahmon tunteminen. Paljon olen lukenut siitä, että hahmoa pitää kuunnella ja antaa sen elää siellä pään sisällä. Onko se miten tärkeä prosessin osa ja miten kauan sinulla esimerkiksi se päähenkilö elää siellä pään sisällä, ikään kuin lähdet kirjoittamaan siitä mitään?

Mulle se henkilö tulee eläväksi oikeastaan vasta siinä kirjoittaessa. Vaikka mulla olis kuinka hyvät taustatarinat rakennettuna ja ikään kuin semmonen, esimerkiksi jos hänellä on joku tietty ammatti jota mä en tunne, mä teen yleensä hyvin tarkan taustatutkimuksen siitä, että mitä siihen ammattiin kuuluu henkisesti ja fyysisesti, ja mikälaista kieltä se puhuu sen ammattinsa kautta ja näin.

Mutta tuota siitä huolimatta aina yleensä pääsee käymään sillä lailla, että sitten vasta, kun mä asetan sen henkilön ikään kuin toiminnan eteen, mä olen saattanu suunnitella toimintaa ja sitten mä huomaankin, että kun se henkilö on ikään kuin jo vaikkapa kirjan ensimmäisen kolmanneksen mitalta tai käsikirjotuksen ensimmäisen kolmanneksen mitalta se on käyttäytynyt tietyllä tavalla ja tehny tämmösiä, reagoinu tietyllä tavalla, luonu tällasia tällasia ihmissuhteita, niin yhtäkkiä saattaa tulla sellanen piste, että nyt tätä seuraavaa asiaa se ei tekiskään enää tolleen. Tai joko mun pitää muuttaa alusta saakka sen käyttäytymistä, jos mä haluan saada sen tekemään noin. Ei se tää myytti että se rupee elää omaa elämäänsä ole, se ei ole ihan perätön. Mutta toisaalta mä en myöskään kauhean usein niinkun tietosesti jätä sitä silleen kasvamaan. Mä kirjoitan aika insinööri-mäisesti, että jos mä haluan että meillä loppukäänte pysyy tämmösenä, ku mä sen alunperin kaavailin ja näyttää sille, että hahmo ei enää oliskiaan sellainen tyyppi, joka tekisi tällasen loppukäänteen, niin se saattaa olla, että mä rupeen muutamaan sitä henkilöö, ja jätän loppukäänteen. Se on tietysti tilannekohtaista.

Onko sinulla henkilöahmo päässyt yllättämään ratkaisullaan?

Joo sitä sattuu joskus, se ei oo mikään sääntö, että se lähtee todella siellä elelemään. Elokvakäsikirjottamisessa ja tv-sarja käsikirjottamisessa on vielä yks erittäin suuri ero tämmöseen novelli taikka romaanikirjallisuuteen, kaunistettuun kaunokirjallisuuteen ja se on se, että hyvin usein se elokuva tai tv-sarja konsepti perusidea juonineen pitää myydä jollekulle tuottajalle tai tuotantoyhtiölle tai tv-kanavalle ikään kuin siitä on vält-

LIITE 1 5(11)

tämättä kirjoitettu edes kauheen montaa riviä. Ehkä joku näyte, ensimmäinen jakso näytees tai muuta. Joten silloin ne ostajat olettavat, että jos on tehty joku synopsis sarjasta, niin silloin se myöskin tullaan kirjoittamaan, jos ne ovat hyväksyneet tietyn sapluunan, niin silloin myöskin ne edellyttävät ja olettavat, että siinä pysytään.

Mut kun mä kirjotan romaania, mähän saan tietysti tehdä ihan mitä mä haluan, että tota tietenkin joku kustannustoimittaja voi vähän vänistä, jos mä muutan jo painoon menevän olevan kirjan, niinkun pistän ylösalasin. Mut noin periaatteessa, että jos mä olen puoleenväliin saakka miettiny, että mä lopetan tämän kirjan nyt, ja huomaan ettei se toimikaan, niin kukaan ei huutele perään. Että siinä mielessä tää leffan ja tv-sarjan käsärytyössä on se asia, mitä hirveän monet eivät ota huomioon, ku he katselee sitä alan ulkopuolelta ja se on nimenomaan se, että se on monta kertaa todella tarkkaan säädeltyä ja ohjattua, juuri niitten ostajien, levittäjien, tuottajien mieltymysten kautta. Että se kuinka paljon siinä loppujen lopuks on enää sitä käsikirjoittajan omaa panosta lopputuloksessa, niin se voi olla hyvinkin vaihtelevaa.

Mainitsitkin tuossa aiemmin, että jos on joku tuntemattomampi ammatti tai näin, niin teet taustatyötä sitä varten. Miten ylipäättänsä lähestyt niitä henkilöihahmoja, jotka ovat vieraampia, esim. eri kulttuuriin kuuluvia, eri ikä ryhmää jne.? Miten heidän toiminnoista saa tehtyä aitoja?

Joo, toi on erittäin hyvä kysymys. Koska aika usein näkee sellaista, että niitä läksyjä ei oo tehty. No siis ammatti on mun mielestä hirveen keskeinen, se on semmonen valinta, mikä kannattaa tehdä huolellisesti, vaikka sillä ei olis kauheesti tekemistä itse tarinan kanssa. Vaikka jostain lääkärisarjasta kysymys, niin joku lääkäri henkilönä saattaa olla hirveen mielenkiintonen. Tietynlaiset ihmisethän hakeutuu lääkäreiks ja niitä määrittää joku tietty koulusivistys, tietty tulotaso, siis tällasia. Että ikään kuin se ammatti tuottaa jo aika paljon sellasia demografisia ominaisuuksia, millä voi pelata.

Mut sitten jos me otetaan lääkäri tai poliisi tai huippu-urheilija tai ihan mikä tahansa niin, silloin on hirveän hyvä niinkun kaivaa esille kaikkee semmosta tietoo, mitä esim. minkätyyppisiä sen henkilön työpäivät on, työrytmit on, onko se työ stressaavaa vai ei? Siis myöskin minkä ikänen ihminen on yleensä missäkin asemassa jossakin hierarkias-

LIITE 1 6(11)

sa. Se on ihan, jos meillä on 40-vuotias mieshenkilö, ja hän on lääkäri tai poliisi, niin hänellä varmasti on jo joku sellanen määrite onko hän jo ylikonstaapeli vai peräti komisario. Tai jos hän on vielä nyt ihan tavallinen rivikonstaapeli niin me tiedämme, että hän ei ehkä ole ammatissaan kauheen hyvä, niin siis tän tyyppisii juttuja. Eli ne taustat on tutkittava tosi tarkkaan, ja sit on kuunneltava esimerkiksi puheenpartta, ja ammatti- ja ikäryhmät on kans todella tärkeitä. Ja se pitäs mennä tekemään ihan kentällä, siis korva pitkällä kuunnella eri ikäsiä ihmisiä, et miten se dialogi tehdään. Esimerkiksi niinku nuorisodialogia kirjoitetaan hyvin usein vähän semmosesta setä tai tätikulmasta, et ei todella oikeesti ole käsitystä siitä, miten nuoret keskenään puhuu.

Sitten tuo vieraat kulttuurit, vieras tausta, se on äärimmäisen tärkeä, mut se on myöskin äärimmäisen tärkeä sitä kautta, että onko se henkilö, joka on vieraasta taustasta meille tutussa ympäristössä vai menemmekö me sinne hänen ympäristöönsä. Jos mennään sinne hänen ympäristöönsä, silloin täytyy tietenkin ottaa vielä enemmän selvää kaikista käytänteistä, että vaikkapa mitä tuohon uskonnon harjottamiseen liittyy tai tällasta. Muistan lukeneeni romaanin, mikä oli aika suosittukin, ja siinä päähenkilönä tämmönen mormonilähetysaarnaaja. Sitten hänestä kerrottiin vaan, että hän meni ja ihastu johonkin käännytettävään tyttöön ja kävi sit sen kanssa kahvilla. Mun tietoihini taas mormoneista kuuluu se, että he eivät juo teetä eivätkä kahvia. Että siis, jos kirjailija tekee tällaisen poikkeuksen siihen uskonnolliseen koodeksiin, se pitäis sitten selittää, vaikka että tyttö oli niin viehättävä, että hän ensimmäistä kertaa elämässään joi sitä kahvia ja ikäänkuin petti uskontonsa siinä sitten. Tällaisia yksityiskohtia huomaa, ne huomaa aina joku. Ihan mahdotonta ajatella, että kukaan ei koskaan huomais näitä.

Tästä myös mennään sitten Iron Skyhyn, siinä kun on natseilla iso osa, miten niitä lähestyttiin? Menikö se suht puhtaan mielikuvan perusteella, vai oliko siinä miten paljon muutakin mukana?

No tuota, siis mähän en ole periaatteessa, tai mun nimeni ei ole siellä krediiteissä käsikirjoittajana vaan se on krediiteissä muodossa based on original story by Johanna Sinisalo, mut mä olen kyllä ollut erittäin paljon sen käsikirjoittamisessa mukana. Ja se minkä takia mun nimi ei ole siellä on se, että aivan niinku viimeisessä vaiheessa, taikka se seikkaili se käsikirjoitus jopa aivan tunnistamattomissa muodoissa jossakin vaiheessa, koska

LIITE 1 7(11)

siellä kansainväliset tuottajat, kansainväliset levittäjät, kaikki halusivat viedä sitä omaan suuntaansa, ja silloin se ei enää ollu ees lähimainkaan sitä tarinaa, mitä mä olin ollu kirjottamassa. Mut sitten se tota, loppujenlopuks palas yllättävänkin paljon sitten lähemmäs juuriaan, mut poikkeee kuitenkin edelleen vielä sen verran paljon niistä mun, siitä käsikirjotuksesta, mitä pidin niinkun kuvattavana kuvausversiona niin paljon, että mä en halunnu sit kuitenkaan laittaa nimeeni sinne alle. Ei sen takia, et mä oisin pitäny sitä mitenkään äärettömän huonona, vaan sen takia, että se ois mun mielestä vieny kun- nian niiltä, jotka sitä oikeesti kehittivät vielä omaan suuntaansa.

Mutta okei, natseihin. Me tehtiin 45otta kai45sa ihan hirveesti työtä ja mun täytyy mai- nita myöskin tässä, että käsikirjotushan kehitty työryhmässä, mä en suinkaan yksin ollu sitä tekemässä, vaan meitä oli tosiaan Vuorensolan Timon kanssa siinä, Puskalan Jarmo ja Samuli Torssonen ja Hukkasen Antti. Me tällasella tiimillä kehitettiin sitä. Me tehtiin ihan valtavasti taustatyötä, me nimenomaan haluttiin kaivaa kaikkee näitten, esimerkiksi eihän tämä natsit kuussa ole edes mikään meidän keksimä juttu, sehän on tämmösiä salaliittoteorioitahan on siis pyöriny ympäri internetiäkin. Me kaivettiin nimenomaan natseihin liittyviä salaliittoteorioita, natseihin liittyviä kaikkee tällästä, mm. meillähän oli esim. paljon isompi osuus sillä miten ne oikein pärjää siellä kuussa. Niillä on an- tigravitaatiotekniikkaa ja sellaista natsien salaista, et niille annettiin ehkä isompi osa. Ja meillä ei oikeestaan ollu, me ei haluttu lähtee siltä perusnatsipohjalta, muuta kuin että ne on erittäin hyviä konnia. Koska ne ovat demonisoituja aivan kaikissa tiedotusväli- neissä ja näinpäin pois, ja me haluttiin nimenomaan lähtee sitä kautta liikkeelle, että miltä siis tämmönen suljettu yhteisö, missä ei olla koskaan oltu minkään muun ideolo- gian kanssa tekemisessä, missä todella se aivopesu on niin sataprosenttista, kuin ikinä vaan missään voi olla. Niin miten tällaisen yhteisön henkilö, törmätessään siihen toisen kulttuurin reagoi ja myöskin se, että kuinka, siis 45otta kai tällasiessa ympäristössä ko- ko ikänsä elänyt ihminen pitää sitä normina ja pitää sitä oikeana tapana ajatella. Ja se oli meidän mielestä se kaikkein kiinnostavin lähtökohta, mistä me haluttiin lähtee tekemään sitä komediaa. Ja se ei ehkä näy siinä lopullisessa käsikirjoituksessa enää niin paljoa, mutta kyllä se siellä on. Et nimenomaan sellasena, että jos sä halusit tiivistää sen tee- man, se tavallaan on se, että jos pahis ei tiedä olevansa pahis, onko hän pahis.

LIITE 1 8(11)

Natsit onkin suosittu pahis, niin miten paljon se vaikutti, että natsit ovat yhä aiheena suhteellisen tabu, etenkin Saksassa?

Joo, me keskusteltiin kyllä siitä oikein urakallakin ja todettiin että, jos sen tekee nimenomaan komedian kautta niin onhan se siinä mielessä sallittua, että onhan näitä Kevät koittaa Hitlerille tyyppisiä komedioita tehty ennenkin. Ja jotakin sellasia pieniä rajoja me vedettiin ittellemme, että esimerkiksi me ei tehdä mitään keskitysleirikomiikkaa tai siis tämmösii, eikä me käytetä kauheesti niitä esimerkiksi juutalaiskysymykseen, että haluttiin pitää vielä se sellasena, ehkä ottaa siitä enemmän nää tämmöset herrakansa elkeet ja rotupuhtauden ja nää.

Se ei ilmeisesti kuitenkaan vaikuttanut niin, että mukana olisi ollut jotain mitä olisitte haluneet tehdä sinne, mutta oli kuitenkin aiheena liian arka?

Ei varsinaisesti, en ainakaan törmännyt siinä vaiheessa, kun näitä testejä esiteltiin sellaiseen.

Yleisesti Iron Skystä. Miten paljon oli nykypolitiikalla ja valtionjohtajilla vaikutusta eri hahmoihin?

No tätä Sarah Palin hahmoa ei voinut olla varmaan tunnistamatta. Meillähän oli, mehän tehtiin kässäriä neljä vuotta ja meillähän oli siinä Jenna Bush ensin, eli Georgen alkoholisoitunut tytär, joka siis tavallaan vanheni vitsinä siinä vaiheessa, kun rupes amerikan politiikka menemään muuhun suuntaan, ja todettiin että se oli vähän tämmönen one-trick pony-hahmo kuitenkin tämä Jenna, sinänsä herkullinen hahmo kyllä. Mutta tuota, hän tietysti vaikutti siinä erittäin paljon, et löyty siis hahmo joka, anteeksi nyt vain, ajattelee hyvin samalla tavalla, 46otta kai46sa yllättävästi, kuin tämä vastapuoli ainakin joissakin asioissa.

Ja, tuota mä muistan kun joskus keskusteltiin siitä, et onks joku sellanen, jotain avainsanoja, mitä voitais tiivistää, että mikä ois joku sellanen mikä luonnehtis tätä, koko tätä tämmöstä tematiikkaa, niin keksittiin tämmönen ku ihmiskunnan loputon tyhmyys. Et meistä oli niin kauheen hauska kirjoittaa kerrankin sellasta scifikomediaa, jossa ei ole

LIITE 1 9(11)

oikeasti hahmotettavissa, ketkä on hyviksiä ketkä on pahiksia, vaan ihmiskunta on vaan yksinkertaisesti oli sitten tuolta puolelta tai tuolta puolelta aittaa, niin ne on kaikki siis samanlaisia itsekkäitä kusipäitä. Että yksittäisestä ihmisessä voi olla jotain hyvyttä, mutta heti kun joku ideologia ottaa vallan niin muututaan mulkeroiks. Ja musta, esimerkiksi yhdysvaltalaiset katselijat oli olleet aivan raivoissaan siitä, että ne ei ollu pysty hahmottamaan sitä että, kuka tässä nyt on se konna.

Ja mitä olen itsekin keskustelupalstoilta lukenut, niin on noussu kommenteissa aika paljon esiin, miten amerikkalaiset eivät osaa nauraa itselleen.

Ja siinä on myöskin se, että mä ymmärän hirveen hyvin, koska se rikkoo myöskin tiettyjä lajityypin konventioita ihan hirveän rajusti siis tämmönen että, pistetään ne ihmiset ajattelemaan. Että mä oon siis saanu niin monta kommenttia siitä, että ihmiset nauraa ihan katketakseen siinä loppukohtauksessa, kun ne ohjukset alkaa lennellä maapallolla ja sitten yht'äkkiä nauru kuolee niiden kurkkuun, että mille mä muuten nauran tässä.

Suomalaisista elokuvista on olemassa tällanen aika stereotyyppinen mielikuva, että täällä on hirmu juroja ja alkoholisoituneita kaikki henkilöt ja kirosanoilla ja seksillä on iso merkitys. Mistä tämä sinun mielestä johtuu?

Jaa-a, no siis kyllähän kirjallisuudessa on ollu kans, ihan nyt voidaan sanoo tuonne 90-luvun puolelle asti tää realismin vaatimus. Eli realismi oli ainoota oikeeta kirjallisuutta ja sitten kaikki muu tämmöset sanotaan vaikka scifi taikka fantasia oli jotain sellasta vähän semmosta, se oli lapsille tai nuorille tai sitten se oli vähän ku joku James Bond tai dekkarit tai akkainviihde, se ei ollu oikein tällasta kunnollista kirjallisuutta. Ja sitten jostain kummallisesta syystä, Suomessa on arvostettu aina sitä kurjuuden kuvausta, että jotenkin se semmonen, et se ei ole oikeeta eikä vakavaa taidetta, jos se jotenkin suhtautuu aiheeseensa kepeästi tai siinä kuvataan onnellisia ihmisiä. Että ikään kuin se kurjuuden kuvaaminen on nähty jonain sellasena taiteen kriteerinä. Ja onhan se totta, että konfliktistahan syntyy draama, eihän siis kukaan jaksais kattoo sellasta, että kaks tuntia ihmiset on onnellisia ja käy kahvilla ja piknikillä. Siis 47otta kai täytyy tapahtua negatiivissävyytteisiä asioita, jotta saadaan, komedioissakin tapahtuu ihan kauheita asioita ihmisille, mut se saa meidät nauramaan.

LIITE 1 10(11)

Ja toi on ihan totta elokuvanpuolella myöskin, että joko se leffa ihan täysin siis, ihan pelkkää pelleilyä. Siis Suomessa ei kauheen paljon oo pystytty tekemään ees vakavasti otettavia romanttisia komedioita, että komediat on sit käytännössä katsoen kaikki sitä Kummelia ja Uunoa ja tän tyyppistä, mitä Väapeli Körmyä. Mutta sitten, mulle oli todella silmiä avaava kokemus myöskin se, että esimerkiks Rare Exports, mikä mun mielestä oli aivan loistavasti käsikirjotettu ja ohjattu ja kaikkee, se oli sellanen että, se edusti mulle henkilökohtaisesti sellasta, että toi on semmonen päänavaus, että jos tohon suuntaan lähdetään, meillä olis, Suomessa olis todella särmää, siinä oli niin hienosti punottu yhteen ikään kuin tämmönen, vähän ikään kuin toimintaleffa, vähän ikään kuin scifileffa, ja sit kuitenkin tämmönen myytti, pura ja kokoa, siis joka taas vetoaa muhun ihan mielettömästi tämmösenä. Että siinä oli paljon älyä taustalla, vaikka se loppujenlopuks olikin kuitenkin vähän tämmönen, ikään kuin vauhdikas elokuva.

Mä en oikeestaan osaa sanoo mitään muuta kuin, siis syyks tälle kurjuuden ihannoinnille ja tämmöselle, että se on oikeeta taidetta muuta ku sen, että meidän kulttuuri on vielä niin nuori. Siis mä tein jotain esittelyä Frankfurtin kirjamesuille, jossa mun piti puhua suomalaisesta kirjallisuudesta ja mä tajusin, että suomalainen kirjakieli on ollu olemassa 150 vuotta. Ja siis mä aattelin, et jos vertaa melkein mihin tahansa muuhun maahan maailmassa, niin aika vähän aikaa täällä ollaan tehty mitään omaa omalla kielellä. Ja sehän tarkoittaa silloin sitä, että ensin otetaan aiheet siitä läheltä ja otetaan semmoset, mitkä on meille tuttuja ja otetaan, siis sota ja luontoaiheet on semmosia, koska ne on niin lähellä meitä kansakuntana, niin ne jyllää kirjallisuudessa, ne jyllää leffassa. Ja sit nää tämmöset kaupungistuminen, maalais, kaupunki – maalais akseli siis, sen tyyppiset. Niin musta tuntuu, että nyt vasta alkaa tulla, nyt ollaan ikään kuin käyty tää tämmönen itseruoskinta läpi ja nyt voidaan lähtee jotenkin ajattelemaan laajemmin ja globaalimmin, ja miten voidaan käyttää tätä meidän, sitä että suomalaiset on oikeesti vähän outoja ja vähän hulluja, niinku käyttää sitä lyömäaseena. Että mä oon koittanu lanseerata tämmöstä käsitettä kuin Finnishweird, siis joka oli nimenomaan Rare Exports oli Finnishweirdiä ihan siis, paremmin ei vois kuvata.

Loppuun vielä kysymys, että millainen on sinusta elävä ja mielenkiintoinen henkilö?

LIITE 1 11(11)

Semmonen, jossa heti alkupuolella mä nään jonkun roson taikka särmän tai niinkun anomalian, mistä mä kiinnostun, että miks tuo henkilö käyttäytyy tässä tilanteessa juuri näin kuin se käyttäytyy. Ja sitten ikään kuin lähdetään sen henkilön kanssa matkalle siihen selvittämään, että miks tää tyyppi on sellanen ku se on. Eli siinä pitäis heti mun mielestä, jos se on todella kiinnostava niin heti alussa on joku koukku, nimenomaan siihen persoonaan ja psyykkeeseen, sen ajatusrakenteisiin. Sit tietysti toinenhan on ihan vanha kunnan Aristoteleen oppi, että henkilöhahmot kiinnostuu automaattisesti, jos se joutuu kaltoin kohdelluksi heti elokuvan alussa. Ja se pitää kyllä paikkansa, että kyllä sitä heti, kun alkaa kokemaan empatiaa jotain hahmoa kohtaan, niin kyllä sen edesottamuksia seuraa ihan eri tavalla kuin sen, mitähän toi tommonen rikas kusipää nyt tossa, niin mitähän sille seuraavaks tapahtuu, jäispä auton alle.

LIITE 2 1(9)

6 Tuntia
Versio 1.0

Kirjoittanut:
Ari Karhunen

Ylipäänkatu 2 C20
95400 Tornio
050 4632120
ari.karhunen@gmail.com

LIITE 2 2(9)

EXT. KUJA. YÖ

LK. Verta rannekellon päällä. Kellon viisarit osoittavat 12:ta.

Nyrkki osuu MIEHEN kasvoihin. Miehen suupielestä ja nenästä valuu verta, silmäkulmassa on ruhje. Nyrkki osuu Miehen kasvoihin uudestaan. Mies makaa maassa ja sylkee verta. Toinen mies, OTTO, seisoo miehen yllä ja iskee vielä kerran Miestä naamaan.

OTTO

Pysyt kaukana Riikasta! Kuulitko!
Se on varattu!

Otto lyö jälleen Miestä turpaan. Mies sylkee lisää verta maahan ja kääntää katseensa Ottoon.

MIES

Mutta enhän...emmehän me edes...

Otto potkaisee miestä vatsaan. Mieheltä lähtee ilmat pihalle ja hän jää haukkomaan happea maahan.

OTTO

Saatanan...

Otto on lyömässä miestä vielä kerran, mutta Mies nostaa vaivoin kätensä päänsä suojaksi. Otto huomaa eleen ja jättää lyömättä. Otto katsoo Miestä ja nostaa sitten katseensa taivaalle. Otto huokaisee syvään ja sivelee hiuksiaan. Hän vilkaisee Miestä vielä kerran ja juoksee sitten pois paikalta.

EXT. PARKKIPAIKKA. YÖ

Otto kävelee parkkipaikan ohi. Otto katsoo parkkipaikalla olevia autoja ja pysähtyy. Otto tuijottaa vierellään olevaa autoa. Hän kävelee auton vierelle. Hermostuneena Otto katselee ympärilleen.

Otto iskee kyynänpäänsä auton sivuikkunan läpi. Hän työntää kätensä sisään ja avaa auton oven.

INT. AUTO. YÖ

Otto istuu kuskinpenkillä ja hengittää raskaasti. Hän katselee vielä hermostuneesti ympärilleen ja siirtää sitten kätensä ratin alle. Hän kaivaa esiin nipun johtoja. Hän kytkee johdot ja auto hyrähtää käyntiin. Auto peruuttaa ja kaasuttaa nopeasti pois parkkipaikalta.

LIITE 2 3(9)

2.

INT. AUTO. YÖ

Auto kaahaa moottoritiellä. Otto hengittää raskaasti ja vilkuilee vainoharhaisesti auton peileihin. Otto kiroaa hiljaa itsekseen. Hän verryttelee oikean käden sormiaan, sekä ravistelee kättään. Oikean käden rystyset ovat ruhjeilla. Otto katsoo kätensä ruhjeita ja hänen ilmeensä muuttuu vakavaksi.

Auto nousee ylös seuraavasta rampista ja kaartaa meren rannalle. Auto pysähtyy. Otto jää tuijottamaan hetkeksi ja tasaa hengitystään.

EXT. RANTA. YÖ

Otto nojaa reunakaiteeseen ja katsoo mielteliäänä horisonttiin. Puhelin soi. Otto kaivaa puhelimen taskustaan ja tuijottaa hetken soittajan nimeä. Ruudulla lukee nimi RIIKKA. Otto tuijottaa puhelinta ja sulkee sen.

Otto huokaisee syvään ja painaa päänsä alas. Hän katselee ympärilleen mielteliäänä ja kävelee sitten autolle. Auto kaahaa pois.

INT. ASUNTO. YÖ

LK. Seinäkellon viisarit osoittavat 1:tä.

Avara huoneisto. Nainen, HANNA, maalaa taulua huoneen keskellä. Huoneen nurkissa on näkyvillä useampi taulu, osa valmiita osa keskeneräisiä. Jokaisessa niistä on samankaltainen kuolemaan liittyvä teema. Näemme maalauksen, joka sekin käsittelee kuolemaa ja surua. Hanna maalaa taustoja vahvoilla vedoilla. Hän on kuin transsissa. Hanna tekee vielä nopean vedon ja kävelee sitten kauemmas tarkistelemaan maalaustaan.

Hanna tuijottaa maalausta hetken. Hän kävelee päättäväisenä maalauksen eteen ja sotkee sen turhautuneena. Hän istuutuu lattialle ja menee makaamaan selälleen. Hanna tuijottaa kattoa. Hän kääntää katseensa seinustalla olevalle hyllylle ja sen päällä oleviin valokuviin. Useissa valokuvissa on miehen kuva, joko yksin tai Hannan kanssa.

Hanna nousee seisomaan ja kävelee kuvien luo. Hän nostaa yhden valokuvista ylös ja katsoo sitä haikeana. Hanna asettaa kuvan takaisin hyllyn päälle ja katsoo sotkemaansa maalausta. Hän nostaa katseensa kattoon ja huokaisee. Hanna kääntää katseensa vielä valokuvaan ja kävelee sitten kohti eteistä.

LIITE 2 4(9)

3.

EXT. KAUPUNKI. YÖ

Hanna kävelee kaupungilla kuunnellen musiikkia. Hänellä on tyhjä katse, eikä hän kiinnitä huomiota muihin ihmisiin. Hänen kuuntelemansa musiikki sopii yhteen hänen alakuloisen olonsa kanssa.

Hanna vaeltelee kaupungilla kävelen elokuvateatterin ohi, puiston läpi, kahvilan ohi, pitkin syrjäistä polkua ja päätyen pizzeriaan. Hanna katsoo pizzerian kylttiä ja tuhahtaa vaisusti.

INT. AUTO. YÖ

LK. Auton kello vaihtuu näyttämään ajaksi 02:00. Nuori mies, JANNE, ajaa autolla, sivuikkunasta näkyy hiljaista kaupunkia, sekä katuvaloja, jotka valaisevat Jannen kasvot tasaisin väliajoin. Jannen vieressä istuu nuori nainen, LEENA, joka katselee innoissaan ympärilleen.

Molemmat vilkuilevat vaivihkaa toisiaan. Lopulta katseet kohtaavat ja molemmat kääntävät katseensa nopeasti pois. Leena hymyilee ujosti. Janne hymyilee myös hetken ja vakavoituu sitten hieman.

LK. Janne vaihtaa vaihteen isommalle.

Janne kääntää katseensa Leenaan. Leena huomaa sivusilmällä Jannen katseen. Janne painaa reippaasti kaasua. Auto kiihtyy nopeasti pidemmällä suoralla.

Leena kirkaisee säikähdyksestä. Janne virnuilee ja naurahtaa.

LEENA

Ei tuo ollu hauskaa!

Janne katsoo Leenaa ja virnistää. Leena tuijottaa takaisin vakavana. Auto hiljentää ja pysähtyy Pizzerian eteen. Kaksikko nousee ulos autosta ja kävelee Pizzeriaan.

INT. PIZZERIA. YÖ

Janne ja Leena istuvat pöydässä syömässä pitsaa. Heidän lisäksi pizzeriassa on vain Hanna, joka istuu yksin ikkunan edessä kahvikupin kanssa. Janne ja Leena ovat hiljaa. Janne vilkuilee kulmien alta Leenaa, joka välttelee katsekontaktia. Hiljainen hetki venyy tuskallisen pitkäksi.

LIITE 2 5(9)

JATKUU:

4.

JANNE

Mikä on muuten sun lempileffa? Tai siis, millasista leffoista sä pidät?

Leena jää tuijottamaan Jannea miettien vastausta.

LEENA

No sellasista romanttisista draamoista, niinku tuo Tahraton mieli. Miks?

Janne katselee vaivaantuneesti ympärilleen ja yskäisee.

JANNE

Eiku muuten vaan...

Leena hymyilee ja naurahtaa.

LEENA

Okei...

Vaivaantunut hiljaisuus jatkuu. Molemmat katselevat seiniä, välillä vilkuillen toisiaan.

LEENA

No entä sinun...?

Janne tuijottaa Leenaa hetken hiljaa.

JANNE

Toimintaleffat.

Leena alkaa nauraa, Jannen tuijottaessa hölmistyneenä. Janne alkaa hymyillä ja lopulta nauraa Leenan nauramiselle.

EXT. KAUPUNKI. YÖ

Kaksikko vaeltelee hiljaisessa kaupungissa. He kulkevat pitkin kaupungin keskustaa. Leena osoittaa sormellaan elokuvateatterin seinällä olevaa julistetta. Janne matkii julisteessa olevan henkilön asentoa. He alkavat nauraa. Lopulta vaeltelu johdattaa heidät takaisin autolle.

INT. AUTO. YÖ

Auto ajaa hiljaa pitkin kaupungin katuja. Janne ja Leena vilkuilevat jälleen toisiaan. Lopulta katseet kohtaavat ja he jäävät tuijottamaan toisiaan. Leena hymyilee. Janne vastaa hymyllä ja kääntää sitten katseensa tiehen. Janne

Vaihtaa vaihteen. Leenan käsi ilmestyy Jannen oikean käden päälle. Janne katsoo kättä ja nostaa sitten katseensa Leenaan. Leena katselee ulos sivuikkunasta. Janne kääntää katseensa tiehen ja hymyilee. Janne vaihtaa vaihdetta.

Auto kääntyy pidemmälle suoralle. Auto kiihdyttää. Leena päästää pienen kirkaisun ja alkaa sitten kikattaa. Janne katsoo Leenaan, joka on sulkenut silmänsä. Janne virnistää ja kiihdyttää vauhtia. Leena nauraa ja kääntää katseensa Janneen. Auto lähestyy nopeasti risteystä.

LK. Valot osuvat Leenan kasvoille.

Leenan ilme muuttuu yllättyneeksi. Valot lähestyvät Leenan kasvoja. Aika hidastuu ja Leena sulkee silmänsä. Kuuluu kolarin ääni.

EXT. RISTEYS. YÖ

LK. Puhelimen näytössä näkyy kellon aika 03:00

Hanna juoksee puhelin kädessä kohti risteystä. Risteyksessä näkyy kaksi autoa, jotka ovat törmänneet. Hanna pysähtyy autojen lähelle. Epäuskoisena hän pyörittelee päätään ja kyöneleet alkavat valua hänen silmistään.

Hanna putoaa maahan polvilleen. Hän alkaa itkeä.

HANNA (ITSELLEEN)

Ei... ei taas...

Hysterisenä Hanna nostaa puhelimen ja näpyttelee siihen hätänumeron. Hanna soittaa hätänumeroon. Hän nousee hitaasti ylös ja kävelee kohti autonromuja.

INT. ASUNTO. YÖ

Hanna katsoo taas maalausta. Hän kääntyy katsomaan valokuvia ja kävelee niiden luokse. Hanna nostaa saman valokuvan jälleen ylös ja katsoo sitä. Hän hymyilee ja asettaa valokuvan takaisin. Hanna kävelee makuuhuoneeseen ja kaivaa vaatekomerosta esiin verhon.

Hanna kävelee maalauksen luo, katsoo sitä helpottuneena hetken ja heittää verhon maalauksen päälle. Hän menee kauemmas taulusta ja istuu seinää vasten. Hanna sulkee silmänsä ja nauttii hiljaisesta asunnosta.

LIITE 2 7(9)

6.

INT. SAIRAALAHUONE. AAMU

LK. Sairaalan kello näyttää ajaksi 04:00.

Otto makaa yksin pimeässä sairaalahuoneessa. Hän tuijottaa lasittuneena eteensä. Huoneen ovi aukeaa ja valo osuu Oton kasvoille. Otto katsoo oviaukkoon, jossa seisoo RIIKKA. Oton ilme muuttuu yllättyneeksi.

Riikka katsoo Ottoa pitkään oviaukosta. Otto tuijottaa takaisin, kunnes ei kestä enää.

OTTO

Se ansaitsi sen.

Riikka kävelee Oton luokse ja läpsäyttää tätä poskelle.

RIIKKA

Saatanan idiootti!

Riikka katsoo raivoissaan katonrajaan ja pidättelee kyyneliä.

RIIKKA

Mitä sinun päässä oikein liikku?

OTTO

No en minä sitä voinu päästää menemään teidän imuttelun jälkeen.

RIIKKA

Ei meillä mitään ollu! Se oli vaan vanha kaveri, jota en oo nähny vuosiin.

OTTO

Se näytti kyllä joltain ihan muulta!

RIIKKA

No oot kyllä nähny omias!

Otto tuhahtaa ja kääntää katseensa sivuun. Kumpikaan ei sano hetkeen mitään. Riikka turhautuu ja kääntää katseensa kohti peräseinää. Riikan silmistä valuu kyyneleitä.

RIIKKA

Vittu, sinä melkein kuolet ja me vaan huudetaan toisillemme...

Oton silmät laajenevat ja nopeasti hän kääntää katseensa

LIITE 2 8(9)

JATKUU:

7.

Riikkaan.

OTTO

Anteeks...

Riikka pyyhkii silmänsä. Hän kääntää katseen Ottoon.

RIIKKA

Pitikö sinun silti pölliä sen
autokin?

Hämmentyneenä Otto katsoo Riikkaa. Molemmat tuijottavat toisiaan. Lopulta Otto alkaa nauraa, samoin Riikka. Riikka ottaa Oton syleilyynsä ja pitää häntä siinä hetken.

Riikka sulkee silmänsä pyrkien pidättämään kyyneliään.

RIIKKA

Mitä minä teen sinun kanssas...?

Riikka jää pitelemään Ottoa sylissään.

INT. SAIRAALA. AAMU

LK. Tietokoneen kello muuttuu näyttämään ajaksi 06:00.

Lääkäri kääntyy kohti tuolilla istuvaa Leenaa. Leenan päässä on side ja oikea ranne on lastoitettu.

LÄÄKÄRI

Saat vielä respetin särkylääkkeitä
varten. Sitten voitkin poistua.
Olit onnekas, ettei sinulle
sattunut mitään vakavampaa.

Leena mutisee vastauksen, tuijottaen lattiaa. Lääkäri ojentaa Leenalle paperilapun. Tämä havahduttaa Leenan. Leena ottaa lapun ja nousee varovasti ylös.

LÄÄKÄRI

Ja jos tulee jotain kipuja tai
muita oireita, niin soita sitten.

Leena nyökkää ja kääntyy ovelle.

LEENA

Kiitos.

LÄÄKÄRI

Kiitos hei.

LIITE 2 9(9)

8.

INT. SAIRAALAHUONE. AAMU

Leena astuu sisään huoneeseen. Janne makaa sängyllä. Hänen pään ympärillään on side ja vasen käsi sekä jalka on paketissa. Janne on tajuton. Leena hiipii sängyn viereen ja jää tuijottamaan Jannea. Leena siirtää Jannen hiukset pois otsalta. Leena istuutuu ja ottaa kiinni Jannen oikeasta kädestä. Leena katsoo surullisena Jannea.

Hetken katseltuaan Leena nostaa Jannen käden suunsa eteen. Leena puristaa Jannen kättä ja nojautuu Jannen korvan juureen. Leena kuiskaa jotain Jannen korvaan. Leena katsoo vielä hetken Jannea ja päästää sitten irti hänen kädestä. Leena nousee ylös ja kävelee kohti ovea. Oviaukossa Leena katsoo vielä kerran Jannea.

LEENA

Hyvästi.

Itkien Leena poistuu huoneesta. Ovi sulkeutuu hitaasti ja Janne jää makaamaan yksin huoneeseen.

LIITE 3 1(9)

6 Tuntia
Versio 6.0

Kirjoittanut:
Ari Karhunen

Ylipäänkatu 2 C20
95400 Tornio
050 4632120
ari.karhunen@gmail.com

LIITE 3 2(9)

1 EXT. KERROSTALON EDUS. YÖ

Verta rannekellon päällä. Kellon viisarit osoittavat 12:ta.

Nyrkki osuu miehen, MARKUKSEN kasvoihin. Markuksen suupielestä ja nenästä valuu verta, silmäkulmassa on ruhje. Hän makaa maassa ja sylkee verta. Toinen mies, OTTO, seisoo Markuksen yllä ja iskee vielä kerran tätä naamaan. Markus sylkee lisää verta maahan ja kääntää katseensa Ottoon.

Otto on lyömässä Markusta vielä kerran, mutta hän nostaa vaivoin kätensä päänsä suojaksi. Otto huomaa eleen ja jättää lyömättä. Otto katsoo Markusta ja nostaa sitten katseensa taivaalle. Otto huokaisee syvään ja sivelee hiuksiin. Hän vilkaisee Markusta vielä kerran ja kävelee sitten pois paikalta.

2 EXT. PARKKIPAIKKA. YÖ

Otto kävelee parkkipaikan ohi. Otto katsoo parkkipaikalla olevia autoja ja pysähtyy. Otto tuijottaa vierellään olevaa autoa. Hän kävelee auton vierelle. Hermostuneena Otto katselee ympärilleen.

Otto nostaa maasta kiven ja lyö auton sivuikkunan rikki.

3 INT. AUTO. YÖ

Otto istuu kuskinpenkillä ja hengittää raskaasti. Hän katselee vielä hermostuneesti ympärilleen.

Otto kaivaa puhelimen taskustaan ja näpyttelee siihen numeron. Hän nostaa puhelimen korvalleen. Otto odottaa hetken ja heittää sitten puhelimen penkille. Hän huokaisee syvään ja lyö rattiin pari kertaa.

4 INT. ASUNTO. YÖ

Avara huoneisto. Nainen, HANNA, maalaa taulua huoneen keskellä. Huoneen nurkissa on näkyvillä useampi taulu, osa valmiita osa keskeneräisiä. Jokaisessa niistä on samankaltainen kuolemaan ja kolariin liittyvä teema. Näemme maalauksen, joka sekin käsittelee kuolemaa. Hanna maalaa taustoja vahvoilla vedoilla. Hän on kuin transsissa. Hanna tekee vielä nopean vedon ja kävelee sitten kauemmas tarkistelemaan maalaustaan.

Hanna tuijottaa maalausta hetken. Hän kävelee päättäväisenä maalauksen eteen ja sotkee sen turhautuneena. Hän istuutuu lattialle ja menee makaamaan selälleen. Hanna hieroo oikeaa käsivarttaan, jossa on näkyvillä leikkausarpi.

LIITE 3 3(9)

JATKUU:

2.

Puhelin soi lipaston päällä. Hanna kääntää katseensa puhelimeen. Puhelin jatkaa soimista. Turhautuneena Hanna nousee ylös.

Hanna katsoo puhelinta. Hän ahdistuu. Hanna hylkää puhelun ja laskee puhelimen lipaston päälle. Hanna tuijottaa puhelinta.

5 EXT. PIHA. YÖ

Nuori mies, JANNE, nojaa autoaan vasten ja tuijottaa kädessään olevaa puhelintaan. Jannen KAVERI seisoo hänen vieressään. Kaveri lyö auton kattoon.

KAVERI

Luuletko tosiaan et se vois toimia?
Siis sehän on mitä? Kuustoista?

Janne nostaa katseensa kaveriin

JANNE

Tiiän. Mut...mitä mun pitäs sanoo
sille?

KAVERI

No sano niinku asiat on. Turhaan
tuota pääs sisällä jauhat. Tuhlaat
vaan molempien aikaa.

Janne laskee katseensa kännykkäänsä.

JANNE

Niinpä kai...

KAVERI

No joo joo, usko pois.

Kaveri taputtaa Jannen olkapäätä.

KAVERI

Mut mä meen ny niin saat soittaa
sille ihan rauhassa.

Janne katsoo kaverin perään ja kääntää sitten katseen taas puhelimeen. Janne huokaisee syvään.

LIITE 3 4(9)

3.

6 INT. MAKUUHUONE. YÖ

Nuori nainen, LEENA, pakkaa vaatteita vauhdilla reppuun. Hän katselee ympärilleen ja kävelee nopein askelin sängyn toisella puolella olevan yöpöydän luo. Leena nostaa yöpöydältä kaulakorun ja katsoo sitä hetken. Hän laittaa kaulakorun kaulaansa ja ihailee sitä vielä hetken. Leena havahtuu sängyllä soivaan puhelimeen.

LEENA

Joko sä tuut?

LEENA

Etkö sä voi kertoo sitä sitten autossa? Vai etkai sä oo muuttanu mieltäs?

Rauhattomana Leena kävelee ympäri huonetta, keräten samalla vaatteita syliinsä.

LEENA

Oothan sä ny varma tästä?

Huoneen ulkopuolelta kuuluu askeleita ja Leena katsoo nopeasti oven suuntaan.

LEENA

Mut nyt on pakko lopettaa, nähään kohta.

7 EXT. KAUPUNKI. YÖ

Hanna vilkaisee ympärilleen ja kävelee tien yli. Takaa lähestyy auto. Hanna säpsähtää ja kääntää katseensa autoon. Hanna seuraa ohi ajavaa autoa katseellaan. Autoa ajaa Janne. Hanna katselee ympärilleen hermostuneena.

Hanna vaeltelee kaupungilla, puiston läpi, kahvilan ohi, pitkin syrjäistä polkua ja lopulta Hanna kävelee kohti hautausmaata.

8 INT. RAPPU. YÖ

Otto hakkaa asunnon ovea. Hän odottaa hetken, mutta kukaan ei avaa. Otto hakkaa vielä kiivaammin ja jää taas odottamaan. Otto potkaisee oveen. Hän nojaa ovea vasten turhautuneena.

LIITE 3 5(9)

4.

9 EXT. ASUNNON PIHA. YÖ

Markus istuu eteisen seinää vasten. Leena ojentaa Markukselle paperin. Markus katsoo Leenaa ja ottaa paperin.

MARKUS

Kiitti.

Markus painaa paperin vertavuotavaa nenäänsä vasten. Leena tuijottaa Markusta. Markus katsoo Leenaa.

LEENA

Kukas sut hakkas?

MARKUS

Yks... ystävän eksä.

LEENA

Miks?

MARKUS

Kai se vaan kuvitteli, et meillä on jotain.

LEENA

Eiks sitte oo?

Markus katsoo veristä paperia ja painaa sen takaisin nenäänsä vasten. Leena tuijottaa yhä Markusta.

Ulko-ovi avautuu. Leena kääntää katseensa ovelle. Janne astuu eteiseen ja huomaa Leenan ja Markuksen.

LEENA

Vihoinki!

JANNE

Mitäs täällä on tapahtunu?

LEENA

Sen muijan eksä kävi hakkaamassa.

Markus mulkaisee Leenaa. Janne kyyristyy Markuksen viereen.

JANNE

Onks sulla kaikki hyvin?

MARKUS

Joo, ei tässä mitään vakavampaa...
kyllä mä pärjään.

LIITE 3 6(9)
JATKUU:

5.

Janne vilkaisee Leenaa, joka kohauttaa olkiaan.

LEENA

Se pärjää kyllä. Lähetään me menee.

Leena kävelee kohti ulko-ovea. Janne tarttuu Leenan kädestä kiinni.

JANNE

Mut...

Nopeasti Leena kääntää katseensa Jannen käteen. Leena tuijottaa kättä silmät pyöreinä. Janne huomaa katseen ja päästää irti.

JANNE

Sori.

Leena kävelee ulos, Jannen katsoessa hänen peräänsä. Markus viittaa päällään Leenan suuntaan. Janne nousee ja lähtee Leenan perään.

Markus ottaa puhelimen esiin ja selaa numeroita. Näyttöön ilmestyy Hannan numero. Markus katsoo puhelinta. Hän laskee puhelimen maahan.

10 EXT. HAUTAUSMAA. YÖ

Hanna kävelee hautausmaalta kadulle. Hän huomaa auton odottamassa kadun vieressä.

HANNA

Markus.

Hanna ottaa pari juoksuaskelta ja avaa apukuskinpuoleisen oven. Hanna istuutuu autoon.

HANNA

En olis uskonu törmääväni suhun
täällä...

Hanna katsoo yllättyneenä kuskia samalla, kun sulkee oven.

HANNA

Otto?!

OTTO

Sä et oo näköjään vieläkkään päässy
tosta yli.

LIITE 3 7(9)

JATKUU:

6.

HANNA

Kenenköhän vika sekin on.

OTTO

Se oli onnettomuus.

HANNA

Olikohan...?

Otto pysyy hiljaa. Hanna tuhahtaa halveksivasti.

HANNA

Niinpä... Ja miks sulla on
Markuksen auto?Otto painaa vihaisena kaasua. Hanna panikoi ja painautuu
jännittyneenä penkkiin.

HANNA

Pysäytä.

Otto ei kiinnitä Hannan pyyntöön mitään huomiota vaan painaa
vaan enemmän kaasua. Hanna alkaa hengittää nopeaan tahtiin.

HANNA

Päästä mut pois...

OTTO

No, mikä on?

Hanna on paniikissa.

HANNA

Päästä mut pois!

Otto kiihdyttää vauhtia entisestään.

11 INT. AUTO. YÖ

Janne ajaa autoa mietteissään. Leena istuu hänen vieressään
pureskellen kynsiään. Janne katsoo Leenaa.

JANNE

Mulla oli se yks asia...
Leena katsoo Jannea ihmeissään.

LEENA

Ainii joo.

LIITE 3 8(9)

JATKUU:

7.

JANNE

Tämä meidän juttu...ei tämä tule toimimaan.

Leena kääntää katseensa eteenpäin.

LEENA

Ei nii.

JANNE

Oot siis samaa mieltä?

LEENA

Joo. Ohan tää ollu selvää alusta asti.

Janne katsoo Leenaa kysyvästi. Leena huomaa Jannen katseen.

LEENA

Eikö sulle sitte?

JANNE

No...ei varsinaisesti.

Leena kääntää taas katseensa pois Jannesta.

LEENA

Aijaa... sori jos sä kuvittelit jotain muuta.

Janne tuijottaa Leenaa suu auki. Leenan kasvoille ilmestyy valoa. Leena kääntää katseensa valojen suuntaan ja järkyttyy.

LEENA

Varo!

Valot lähestyvät. Leena nostaa kätensä päänsä suojaksi ja sulkee silmänsä. Kuuluu kolarin ääni.

12 EXT. RISTEYS. AAMU

Risteyksessä on kaksi savuavaa autoa. Toinen on osunut toisen auton oikeanpuoleiseen kylkeen. Janne avaa silmänsä ja irvistää kivusta. Hänen vasemmasta ohimostaan vuotaa verta. Jannen vasen käsi on jäänyt puristuksiin ratin ja oven väliin. Janne yrittää riuhtoa sitä irti. Janne kääntää katseensa Leenaan. Leena on lähes Jannessa kiinni. Oikeanpuoleinen ovi on painautunut sisään, rusementa Leenan

(JATKUU)

LIITE 3 9(9)

JATKUU:

8.

jalat oven ja penkin väliin. Leenan kasvot ovat veressä, eikä hän hengitä.

JANNE

Leena?

Janne tuuppaa Leenaa hellästi. Leena ei ragoi mitenkään. Janne tuuppaa vielä toisen kerran. Hätäntyneenä Janne kokeilee Leenan pulssia oikealla kädellään. Paniikissa Janne etsii Leenan kaulalta oikeaa kohtaa. Janne huomaa Oton, joka on toisen auton kuskina.

JANNE

Auttakaa...

Otto istuu tajuttomana. Hän on puristuksissa ratin ja penkin välissä. Otto köhii ja hengittää raskaasti. Hän kääntää katseensa Hannaan. Hanna on shokissa. Otto kohottaa kätensä hitaasti ja koskettaa Hannaa. Hanna säpsähtää ja tuijottaa Oton kättä. Hanna läpsäisee Oton käden pois. Hanna katsoo Ottoa. Otto sulkee silmänsä. Hanna tuijottaa Ottoa. Hän kääntää katseensa toiseen autoon ja huomaa Jannen.

JANNE

Auta...

Hanna katsoo apua anelevaa Jannea ja havahtuu. Hanna kaivaa puhelimen esiin ja näpyttää hätänumeron. Hanna nostaa puhelimen korvalleen, katsoen yhä Jannea.

ÄÄNI

Hätäkeskus, kuinka voin auttaa?

FADE TO BLACK

THE END

LIITE 4 1(5)

Menetys
Versio 1.2

Kirjoittanut:
Ari Karhunen

ari.karhunen@gmail.com
0504632120
Ylipäänkatu 2 C20
95400 Tornio

LIITE 4 2(5)

1 EXT. KAUPUNKI. ILTAPÄIVÄ

Noin 45-vuotias mies, OTTO, vilkaisee sivuilleen ja lähtee ylittämään tietä. Otto kuulee lähestyvän auton. Hän katsoo äänen suuntaan ja huomaa kohti kiihdyttävän auton. Pelosta Otto jää seisomaan paikoilleen. Auto tekee äkkijarrutuksen.

2 INT. GRILLI. PÄIVÄ

Otto on grillin takaosassa syömässä. Hän lukee lehteä syödessään. Grillin toisessa päässä on kaksi muuta asiakasta. He supisevat keskenään. Asiakkaat naurahtavat. Otto nostaa katseensa kuullessaan naurahduksen. Otto huomaa toisen asiakkaista katsovan häntä.

Otto laskee burgerin astiaan. Hän vilkaisee asiakkaita. Asiakkaat keskustelevat keskenään. Toinen asiakkaista vilkaisee nopeasti tuijottavaa Ottoa ja jatkaa sitten syöntiään. Otto kääntää katseensa burgeriinsa ja ottaa servetin käsiinsä.

Otto pyyhkii suunpielensä ja heittää sitten servetin kesken jääneen ruuan sekaan.

3 EXT. KAUPUNKI. PÄIVÄ

Otto kävelee ulos kaupasta ostoskassi kädessään.

Otto kävelee kaupungilla. Hän ohittaa kukkakaupan näyteikkunan. Otto jää katsomaan näyteikkunaa mielteliäänä.

4 INT. ASUNTO. YÖ

Hämärä olohuone. Otto istuu väsyneen näköisenä sohvalla. Hänellä on päällään kulahtanut t-paita ja kalsarit. Televisio on päällä. Otto ottaa likaisten astioiden täyttämältä sohvapöydältä vesilasin. Sohvapöydällä on myös kortti ja mustekynä. Otto katsoo korttia. Otto nojautuu sohvapöytää kohti ja kirjoittaa korttiin.

5 INT. ASUNTO. PÄIVÄ

Noin 40-vuotias nainen, HANNA, seisoo olohuoneessa ajatuksissaan. Asunnossa on muutamia vieraita, ystäviä ja vanhoja tuttuja. Huoneen nurkassa on muistopöytä. Pöydällä on valokuva nuoresta naisesta, Leenasta sekä pieni kasa muistoadresseja. Valokuvan edessä on kynttilä.

Hanna seuraa sivusta ihmisten jutustelua. Mies kävelee

LIITE 4 3(5)

JATKUU:

2.

Hannan viereen ja halaa häntä. Hanna vastaa halaukseen vaisusti. Ovikello soi. Hanna avaa oven ja yllättyy. Oven takana seisoo hermostunut Otto. Otto kääntyy Hannaa kohti. Hanna jää tuijottamaan Ottoa. Otto on sanomassa jotain, mutta pysyy hiljaa. Hän ojentaa kukkakimpun Hannalle. Hanna katsoo kukkakimppua.

6 INT. ASUNTO. PÄIVÄ

Hanna istuu yksin sohvalla. Pöydällä on vielä päivältä jäljelle jääneitä ruokia ja juomia, joihin ei ole koskettu. Hanna pyörittelee kädessään Otolta saamaansa kukkakimppua. Kukkakimpun mukana on kortti. Hanna ottaa kortin irti. Hän laittaa kukkakimpun pöydälle ja lukee kortin. Hanna alkaa itkeä. Päätäväisenä hän yrittää pidätellä kyyneleitään. Hanna repii kortin.

7 INT. AUTO. ILTAPÄIVÄ

Hanna istuu autossa hengittäen raskaasti ja puristaen rattia. Hän huomaa Oton, joka astuu ulos kerrostalosta.

Hanna käynnistää auton. Hitaasti Hanna lähtee liikkeelle. Otto vilkuilee sivuilleen ja lähtee ylittämään tietä. Hanna painaa kaasua. Otto pysähtyy keskelle tietä katsomaan Hannaa. Hanna yllättyy Oton jäädessä seisomaan tielle. Hanna tekee äkkijarrutuksen.

Otolla on silmät kiinni. Hän huokaisee pettyneenä. Hanna katsoo Ottoa. Turhautuneena Otto lyö auton konepeltiin. Hanna säikähtää ja purskahtaa itkuun. Hetken miettimisen jälkeen Otto kävelee autoon. Otto istuu Hannan viereen.

OTTO

Se tapahtu niin nopeesti. En ehtinyt väistää.

Itkuisena Hanna katsoo hetken Ottoa ja alkaa sitten hakata häntä raivoissaan. Otto nostaa kätensä suojaksi. Hannan iskut heikkenevät. Otto ottaa Hannan käsistä kiinni ja rauhoittaa häntä. Hanna lopettaa hakkaamisen. Otto päästää irti. Hanna katsoo Ottoa itkien.

8 INT. ASUNTO. ILTA

Noin 16-vuotias nainen, LEENA, riitelee Hannan kanssa. Suuttuneena Leena kävelee eteiseen. Hanna kävelee hänen perässään. Molemmat huutavat toisilleen. Leena kiskoo takkia päälleen. Hanna yrittää estää Leenan poistumisen. Leena paistaa oven kiinni.

LIITE 4 4(5)

3.

9 INT. AUTO. YÖ

Leena istuu pelkääjän paikalla. Hän katsoo suuttuneena ulos sivuikkunasta. Noin 20-vuotias mies, JANNE, ajaa autoa ja vilkaisee Leenaa.

LEENA

Siitä on tullu ihan sietämätön.
Mulla ei saa olla enää yhtään omaa elämää.

Jannen puhelin soi. Hän alkaa kaivaa sitä taskustaan.

LEENA

Siks mä en jaksanukaa sitä enää yhtään pidempään.

Janne katsoo puhelimen näyttöä ja vilkaisee Leenaa. Janne nostaa puhelimen korvalleen. Leena vilkaisee Jannea ja kääntää katseensa ulos.

JANNE

No terve.

Leena katsoo ajatuksissaan sivuikkunaan.

JANNE

On joo.

Janne vilkaisee Leenaa ja vaihtaa puhelimen vasemmalle korvalleen.

JANNE

Joo, kuulinki jotain sellasta.

Leena ottaa oman puhelimensa esiin. Hän alkaa selaillla puhelimellaan nettiä.

JANNE

Kerto kyllä. Eikä sinun nyt kannata sellasesta välittää. Kyllä mä sen verran kuitenkin ymmärrän.

Leena valpastuu ja kuuntelee puhelua tarkemmin.

JANNE

On turvassa.

Janne vilkaisee nopeasti Leenaa. Leena katsoo Jannea epäilevästi.

(JATKUU)

LIITE 4 5(5)

JATKUU:

4.

JANNE

Totta kai, heti ku se on saanu
vähän rauhottua.

Leena tajuaa, että Janne puhuu Hannan kanssa. Leena suuttuu ja yrittää ottaa puhelimen Jannelta. Janne yllättyy Leenan hyökkäyksestä ja suojaa itseään oikealla kädellään. Janne pudottaa puhelimen ja ottaa ratista kiinni. Auto ajautuu vastaantulevien kaistalle.

10 EXT. REKKA. YÖ

Otto ajaa rekalla. Hän huomaa vastaantulevan auton ajautuvan samalle kaistalle. Otto tekee äkkijarrutuksen.