



Roope Paananen

Kurjuuden kierre

Miten rakentaa henkilöahamo, joka parhaiten herättää empatian tunteen?

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Medianomi

Elokuvan ja television tutkinto-ohjelma

Opinnäytetyö

13.5.2025

Tiivistelmä

Tekijä(t): Roope Paananen
Otsikko: Kurjuuden kierre
Sivumäärä: 36 sivua + 0 liitettä
Aika: 13.5.2025

Tutkinto: Medianomi
Tutkinto-ohjelma: Elokuvan ja television tutkinto-ohjelma
Pääaine: Käsikirjoitus
Ohjaaja(t): Lehtori Vilja Roihu

Työssä tarkastellaan henkilöhahmoja kohtaan muodostuvaa empatian tunnetta. Tämä toteutetaan perehtymällä kolmen elokuvan päähenkilöihin. Elokuvia avattaessa keskitytään selvittämään, miten empatian tunnetta on yritetty luoda ja mitä taktiikoita sitä varten on hyödynnetty. Tutkimuksen päällimmäinen tutkimuskysymys on, miten rakennetaan henkilöhahmo, joka parhaiten herättää empatian tunteen.

Teoria osuudessa hyödynnetään laajalti Karl Iglesiasin kirjaa *Writing for Emotional Impact* (2011). Sieltä löytyvät yleisimmät empatian tunnetta kerryttävät tekniikat, joiden toimivuutta tarkastellaan tutkimusosuudessa. Teoriaosuudessa tehdään myös käy ilmi, millainen on elävä hahmo ja miten empatia herää elokuvan hahmoja kohtaan.

Tutkimuksen kautta tulee selväksi, kuinka empatian herättämisen tekniikoiden huolimaton soveltaminen luo hahmoja, jotka eivät herätä katsojassa muuta kuin myötätuntoa ja sääliä. Empatian tunne muodostuu, kun tekniikoita sovelletaan hahmolle sopivaan tapaan ja ne ovat henkilöhahmon kehityksen kannalta merkityksellisiä. Tapahtumat ovat tällöin katsojalle tunnistettavia ja samaistuttavia, jolloin hän pystyy tuntemaan hahmon puolesta, eli tuntemaan empatiaa. Taktiikkaa, jonka toimivuus parhaiten korostuu hyvin rakennetuissa empatiaa herättävissä hahmoissa, kutsutaan epäoikeudenmukaiseksi kohteluksi.

Asiasanat: Käsikirjoittaminen, henkilöhahmo, empatia, protagonist, antagonist

Opinnäytetyön alkuperä on tarkastettu Turnitin Originality Check -ohjelmalla.

Abstract

Author(s): Roope Paananen
Title: The Spiral of Misery
Number of Pages: 36 pages + 0 appendices
Date: 13 May 2025

Degree: Bachelor of Culture and Arts
Degree Programme: Film and Television Degree Program
Major: Screenwriting
Instructor(s): Vilja Roihu, Senior lecturer

This work examines the feeling of empathy that arises toward characters. It is carried out by studying the protagonists of three films. In analyzing the films, the focus is on understanding how the feeling of empathy has been attempted to be created and what tactics have been used to achieve this. The main research question is: how to build a character that best evokes empathy?

The theoretical section draws extensively on Karl Iglesias's book *Writing for Emotional Impact* (2011). It presents the most common techniques for generating empathy, the effectiveness of which are examined in the research section. The theoretical part also outlines what constitutes a 'lively' character and how exactly empathy arises toward film characters.

The research makes it clear that careless application of empathy-inducing techniques results in characters that elicit nothing more than sympathy or pity from the viewer. The feeling of empathy emerges when the techniques are applied in a way that suits the character and are meaningful for the character's development. In such cases, the events become recognizable and relatable to the viewer, allowing them to feel on behalf of the character—that is, to feel empathy. The tactic that proves most effective in well-constructed, empathy-evoking characters is referred to as *unjust treatment*.

Keywords: Screenwriting, character, empathy, protagonist, antagonist

This thesis has been checked using Turnitin Originality Check service.

Sisällys

1	Johdanto	1
2	Elävät hahmot ja empatian tunne heitä kohtaan	3
2.1	”Elävät” hahmot	3
2.2	Empatian tunne elokuvissa	6
3	Tapoja herättää empatiaa ja vetoa hahmoja kohtaan	9
3.1	Kurjuus ja uhrin	9
3.2	Inhimilliset hyveet	14
3.3	Haluttavat piirteet	18
4	Tekniikoiden kerrostamisen vaikutus empatian heräämiseen	21
4.1	Käytännössä	21
4.2	Irreversible – Syntiset	22
4.3	Jälkeemme vedenpaisumus	26
4.4	The Act of Killing – He tappoivat öisin	29
5	Yhteenveto	33
	Lähteet	36

1 Johdanto

Elokuvien hahmot ravisuttavat minua. Lähdin tutkimaan heitä kohtaan muodostuvaa empatiaa, koska minua kiinnostaa mahdollisimman elävien hahmojen rakentaminen. Tutkimuksessa pyrin selvittämään, miten parhaiten rakennetaan empatiaa herättävä henkilöahmo, mitä erilaisia tapoja empatian herättämiseen on ja kuinka ne toimivat, sekä haluan selvittää, miten voidaan välttää hyvien hahmojen pilaaminen.

Pitäisi olla päivän selvää, että hahmo on elokuvan tärkein elementti. Katsoja menee katsomaan elokuvan hahmon vuoksi. Nähdäkseen, mitä hahmolle tapahtuu ja miten. Hän odottaa näkevänsä ihmisyyttä hahmossa – palan itseään. Ilman hahmoa, elokuvassa ei ole matkaa, jota kokea.

Henkilöahmo eroaa ihmisestä käsitteenä seuraavasti: ihminen on aina kehittyvä ja ikuisesti työn alla, kun taas hahmo on paperille valmiiksi kirjoitettu. Ihmisen vaikutus toiseen on suoraa ja selkeää, mutta hahmo puolestaan sukeltaa mielen syövereihin ja koskettaa epäsuorasti. Ihmisillä on sosiaalinen elämä ja hahmolla on käsikirjoittajan keksimä piiri. Hahmo on metafora ihmisyydelle. (McKee 2021, 12.) Hahmo on täten fiktiivinen ja elää valkokankaan sisällä, mutta hänellä on silti mahdollisuus koskettaa katsojaa teoillaan ja tunteillaan.

Tutkimusosuudessa käsitellään empatian tunteen herättämisen tekniikoita, niiden toimivuutta ja myös sudenkuoppia, jotka ilmenevät tunteen rakennuksessa. Erityisen kiinnostunut olen henkilöahmoille asetetuista paineista ja niiden merkityksestä heitä kohtaan tunnetun empatian kannalta.

Ilman empatiaa hahmoa kohtaan puuttuu elokuvasta merkitys. Tämä merkitys ilmenee parhaiten katsojassa heräävän jännityksen kautta kohtauksissa, joissa hahmo joutuu tavalla tai toisella paineistavaan tilanteeseen – oli se sitten rakauden etsimistä tai oman henkensä puolesta taistelemista. Mitä suuremmin

samaistumme hahmoon ja tunnemme hänen puolestaan, sitä suurempi reaktiomme on hänen vastoinkäymisiinsä ja voittoihinsa. Hahmoa kohtaan tunnettu empatia + onnettomuuden todennäköisyys + lopputuloksen epävarmuus = jännitys. (Iglesias 2011, 94.) Tämä on yksi tapa mitata elokuvan kiinnostusta, ja se osoittaa, että elokuvan hahmoa kohtaan on tunnettava empatiaa, jotta teos voisi olla kiinnostava.

2 Elävät hahmot ja empatian tunne heitä kohtaan

2.1 ”Elävät” hahmot

Suuren romaanin henkilöt jäävät elämään lukijan mielessä vielä kauan lukemisen jälkeen. He ovat eläviä ihmisiä, jotka elävät todellista elämää, ero on vain se, että lukija tavoittaa heidän kohtalonsa ja elämänsä *kehityksen kokonaisuudessaan*, mitä ei todellisessa elämässä voi nähdä. (Waltari 1935, 151.)

Mitä elävällä hahmolla oikeastaan tarkoitetaan? Kysymykseen on etsitty vastauksia yhtä pitkään kuin itse tarinoita on kirjoitettu. Suosituimmat teoriat liittyvät hahmojen kolmiulotteisuuteen. Siinä henkilöahmot erotellaan litteisiin ja pyöreisiin. Litteillä hahmoilla on nimensä perässä vain yhden sanan määritelmä, esimerkiksi kiusaaja. Ne eivät täytä tarinassa muuta sisältöä kuin tämän tietyn roolin. (Forster 1927, 103.) Heidän motiiveilleen tai taustalleen ei tehdä tarinassa tilaa. Litteille hahmoille ominaista on heidän yllättävyyden puutteensa. Mikäli he tekevät tarinassa jotain, heidän toimintansa ei yllätä. Tämän yllätyksettömyyden vuoksi päähenkilöt eivät koskaan saa olla litteitä, sillä muuten tarina ei ole kiinnostava. (Mckee 1997, 122.)

Pyöreällä hahmolla viitataan hahmoon, joka on huomattavasti moniulotteisempi. Hänelle ominaista on rikas taustatarina, halujen ja tarpeiden ristiriidat sekä laaja ja vahva arvomaailma. Paras tapa ottaa selvää, onko hahmo pyöreä vai litteä, on asettaa hänet paineen alle. Tällaisissa tilanteissa voidaan syventää hahmoa parhaiten. Paineen alla myös ihminen toimii odottamattomin tavoin. Kuvitellaan esimerkin vuoksi tilanne, jossa päähenkilö todistaa omakotitalon tulipaloa. Hänen täytyy päättää, uhraako hän oman henkensä yrittäessään pelastaa lasta palavasta talosta. Tilanteessa voi valita paikalta poistumisen, palokunnalle soittamisen tai liekkeihin säntäämisen. Minkä ikinä näistä hahmo valitseekaan, katsoja oppii hänen luonteestaan paljon enemmän kuin dialogilla. Hahmo herää eloon, kun katsoja näkee hänet selviytymässä. Eloisuuden herättämiseksi on olennaista, että hahmo kokee asioita, joita ihmiset kokevat. Hahmon täytyy myös käydä nämä asiat läpi uskottavasti. Täten hänen täytyy reagoida, kuinka

ihmisen voisi olettaa reagoivan samankaltaisessa tilanteessa. Mikäli hahmo epäonnistuu täyttämästä nämä kriteerit, tulee hänestä litteä ja eloton. (McKee 1997, 122–126.)

Jotta hahmo voisi herättää empatian tunnetta, sen täytyy ensiksi olla katsojalle tarpeeksi kiinnostava, jotta samaistumista voidaan edes alkaa muodostaa. (Iglesias 2011, 55.) Täten empatiaa herättävien hahmojen rakennuksessa erityisen tärkeää onkin rakentaa ensin elävä hahmo, joka eloisuudellaan tempaisee katsojan mukaansa ja on täten valmiina vaikuttamaan pintaraapaisua syvemmin. Tätä eloisuutta Iglesias (2011, 61) kuvailee helpoiten rakennettavaksi *sitoutumisen* (vapaa suomennos sanasta *Connecting*) kautta. Sen luomiseen hän ehdottaa seuraavia ratkaisuja:

Tunnistaminen: katsoja näkee hahmon halut, tarpeet, virheet, hyvät ja huonot ominaisuudet sekä motiivit ja peilaa niitä oman elämänsä linssin lävitse. Hän ymmärtää hahmoa, minkä vuoksi katsoja myös tunnistaa hahmon. Täten katsoja näkee hahmon oman inhimillisyytensä kautta. Samalla hän tunnistaa tapahtumien vakavuuden ja laajuuden omien arvojensa, näkemystensä sekä tunteidensa kautta. Kun hahmolle tapahtuu kauheita asioita, katsoja osaa empatoida tälle aiheutunutta tuskan tunnetta. (Mt. 62.)

Mielenkiinto: koska viehätyimme asioista, jotka ovat erilaisia kuin me itse, suuntaamme kiinnostuksemme vääjäämättä meistä eroaviin asioihin. On aina mielenkiintoa kohottavaa ottaa selvää asioista, jotka ovat meille uusia, ja tähän samaan mielenkiintoon lisää voimakkuutta asioiden uniikkisuus. (Iglesias 2011, 63.) Tällaisia asioita voivat olla hahmoille ainutlaatuiset piirteet. Näihin lukeutuvat esim. erilaiset fiksaatiot. Nämä piirteet tekevät hahmosta uniikin lisäksi monimutkaisen, mikä lisää hänen mielenkiintoisuuteensa. Tähän samaan voidaan lisätä kertoimia luomalla hahmoille paradokseja eli hahmojen sisäisiä ristiriitoja. Näihin lukeutuvat ristiriitaiset halut ja tarpeet. Niiden kiinnostavuus piilee juuri valinnan vaikeudessa ja ihmisyyden monimutkaisuudessa. (Iglesias 2011, 64.) Kiinnostavuutta lisäävät myös hahmojen ongelmat sekä viat. Täydellinen

hahmo ei ole kiinnostava. Hahmolla täytyy olla monia tasoja, jotta se voisi olla pyöreä eli eloisa (Foster 1927, 113). Ongelmille olennaisia ovatkin hahmojen pelot. Mitä päähenkilö pelkää, ja miten se estää häntä toteuttamasta ne asiat, joita hänen täytyy tehdä? Tällä tavalla myös voidaan tuoda hahmo inhimillisempään valoon ja lähemmäs katsojaa. Pahoista protagonisteista tehdään puolestaan kiinnostavia lisäämällä heidän persoonaansa puoleensa vetäviä sekä kiinnostavia piirteitä. Hannibal Lecter on kannibalisminsa lisäksi erittäin älykäs, karismaattinen sekä avulias hahmo. Kaikki nämä piirteet vetoavat katsojaan, ja hänelle muodostuu tunnesidos juuri näihin inhimillisiin piirteisiin, vaikka itse hahmo onkin paha. (Iglesias 2011, 64.)

Lisäksi mielenkiintoa herättävänä keinona voidaan pitää hahmon menneisyyttä. Esimerkiksi traumaattinen menneisyys auttaa katsojaa näkemään pahan hahmon täysin eri valossa. Tekijä ei olekaan enää läpeensä paha, vaan hänen teoilleen on syy. Tällaista traumaattista kokemusta, joka edelleen vainooa hahmoa, kutsutaan usein myös haamuksi. Tällaisia kokemuksia voivat olla esim. petos, hylkääminen sekä kuolema. Käytännössä siis mikä tahansa kokemus, joka aiheuttaa hahmossa pysyvän psykologisen haavan. (Iglesias 2011, 65.)

Mysteerisyys (uteliaisuus ja odotus): kiinnostusta hahmoa kohtaan voi lisätä vielä yhdellä voimakkaalla tekniikalla, jota Iglesias kirjassaan kutsuu mysteerisyysdeksi. Tätä tekniikkaa voidaan hyödyntää hahmon menneisyydessä, nykyhetkessä sekä tulevaisuudessa. Mysteerinen menneisyys tulee näkyviin, kun hahmosta ja hänen menneisyydestään ei anneta tarpeeksi tietoa. Nykyhetken mysteerisyys puolestaan näkyy esimerkiksi salailussa. Hahmo saattaa peitellä jotain tärkeää tietoa tai vältellä tiettyjä puheenaiheita. Tulevaisuuden mysteerisyys taas viittaa katsojassa heräviin kysymyksiin siitä, miten hahmo tulee käyttäytymään tulevissa tilanteissa. Tässä vaiheessa katsojalla on luultavasti jo taustatietoa ja jonkinlainen käsitys hahmosta, joten kiinnostusta voikin herättää yllättämällä katsojan tavalla tai toisella, esimerkiksi hahmon dialogissa tai tämän reaktioilla. Mitä kompleksisempi hahmo on, sitä enemmän keinoja on yllättää katsoja. (Iglesias 2011, 65–66.) Yksi parhaista tavoista yllättää katsoja on viedä

hahmo jonkin suuren pulman eteen. Aristoteles pohtii Runousoppi-teoksessaan, kuinka parhaissa draamateoksissa on jokin suuri pulma tai kriisi, joka vaatii hahmolta toimia ja ratkaisun kyseiseen pulmaan. Yleisesti tähän pulmaan on olemassa kaksi vastausta, jotka ovat ristiriidassa hahmon omien arvojen kanssa. Mitä suurempi pulma, sitä kiinnostavampi kokemus. (Aristoteles 335 eaa/1895 eaa., 13.)

2.2 Empatian tunne elokuvissa

Empatia elokuvia tarkasteltaessa tarkoittaa, että katsojassa herää tunteita hahmon puolesta. Hän jakaa tai ymmärtää tämän tilanteen, tunteet sekä motiivit. Jotta empatian tunne voidaan herättää kuvitteellista hahmoa kohtaan, on katsojalle tärkeää pystyä, vanhan sanonnan mukaisesti, ”laittamaan itsensä toisen kenkiin”. Katsoja tuntee empatiaa, kun hän tunnistaa oman ihmisyytensä hahmossa ja pystyy aidosti tuntemaan ja välittämään hahmon tunteista ja kokemuksesta. (Iglesias 2011, 61.) Näiden ei tarvitse olla aina hyviä asioita. Useat kirjoittajat sekoittavat empatian ja sympatian tunteet täysin. Sympatialla tarkoitetaan, että ihminen pitää jostain hahmosta ja kannustaa tätä. Monet luulevat, että hahmon täytyy olla pidettävä, jotta se voisi onnistua viihdyttämään, mutta tämä ei ole asian laita. Hahmo voi myös olla paha, mutta katsoja tuntee empatiaa häntä kohtaan, sillä hänen motiivinsa ovat aidot ja ne käyvät järkeen hahmon piirteiden ja aikaisempien tekojen kanssa. Katsoja saattaakin miettiä itsekseen, että toimisi samalla tavoin samankaltaisessa tilanteessa. (Iglesias 2011, 62.) Oteetaan esimerkiksi mikä tahansa onnistuneesti käsikirjoitettu antagonisti, kuten Hannibal Lecter, ja voidaan todeta, että hahmo on erittäin kiinnostusta herättävä, vaikka hänen tekojaan ei moraalisesti kannattaisi.

Tunteet hahmoja kohtaan muodostuvat myös animoiduissa hahmoissa. Katsoja löytää palan itseään heissä, koska hän tunnistaa heidän toivonsa, tekonsa ja motiivinsa. Tunteet ovat universaaleja. Katsoja tunnistaa ne, vaikka eroaisikin

joillain tavoin hahmosta. Täten yhteyden löytämiseksi tärkeää onkin, että elokuvaan luodaan tapahtumia, jotka herättävät katsojassa tuttuja tunteita myös ihmiskunnasta eroavia hahmoja kirjoitettaessa. (Iglesias 2011, 62.)

Minä en kuitenkaan tuntenut miestä henkilökohtaisesti, eikä hänkään tuntenut minua. Se, mitä koin, ei siis ollut henkilökohtaista myötätuntoa juuri häntä kohtaan. Se oli pelkkää yleistä yhtäkkisen, väkivaltaisen kuoleman ajatuksen herättämää sääliä. (Murakami 1994, 820.)

Henkilöhahmojen empatian herättämisen kyvystä sekä tunteiden herättämisen tavoista on paljon erimielisyyksiä elokuvateoreetikkojen ja filosofien keskuudessa. Berys Gaut (2010) väittää, että henkilöhahmoja kohtaan tunnettu empatia herää samalla tavoin kuin kadulla tapaamaamme tuntematonta ihmistä kohtaan. Me asetamme itsemme samalla tavalla heidän kenkiinsä kuin henkilöhahmojenkin. Gaut kutsuu tätä tunnistamiseksi – samalla tavoin kuin Iglesias (2011, 62). Tällaista tunnistamista Gaut nimittää affektiiviseksi (tunnepitoiseksi) tunnistamiseksi. Tässä on olennaista huomata, että katsojan mielikuvitusta ohjaavat hänen uskomuksensa siitä, miltä hahmosta tuntuu. Tämä perustuu elokuvan aiempiin tapahtumiin, jotka ovat tehneet hahmosta elävän. (Gaut 2010, 136–138.)

Toinen tapa tunnistaa on empaattinen tunnistaminen. Erottelu on tärkeä, sillä mielikuviteltu tunne ei ole oikeaa tuntemista. Usein oikeassa elämässä surua tunteva henkilö haluaa, että hänen keskustelukumppaninsa empatisoi hänen kanssaan tuntemalla sitä tunnetta, jota hän tuntee. Tällainen toisen tunteiden hyväksyminen omikseen ja niiden tunteminen on empatiaa. Täten affektiivinen tunnistaminen eroaa empaattisesta tunnistamisesta sen toiminnallisuudessa. Ei riitä, että katsoja kuvittelee, miltä henkilöhahmosta tuntuu. Katsojan täytyy aidosti hyväksyä hahmon vaikeat ja positiiviset tunteet ja tuntea niitä, jotta hän voi olla mukana hahmon matkassa tavalla, jota voisi kutsua empaattiseksi. Affektiivinen ja empaattinen tunnistaminen kuitenkin kulkevat käsi kädessä, sillä katsojan täytyy tavalla tai toisella kuvitella itsensä toisen tilanteeseen, jotta voisi tuntea kohteen tunnetta ja täten empatisoida eli tuntea hänen kanssaan. Ensin

on kuviteltava, miltä hahmosta tuntuu, jotta voi aloittaa hänen puolestaan tuntemisen. (Gaut 2010, 138–139.)

3 Tapoja herättää empatiaa ja vetoa hahmoja kohtaan

3.1 Kurjuus ja uhrit

Katsojat tuntevat vääjäämättä myötätuntoa ja sääliä uhreja kohtaan. Täten hahmon uhrillistaminen luo välitöntä empatian tunnetta katsojassa tilanteiden ja niiden aiheuttamien tunteellisten seuraamusten kautta. (Iglesias 2011, 67.) Tällaisia uhrillistavia keinoja on monia. Iglesias (2011) luettelee kirjassaan kaikista tehokkaimmat. Merkitsen keinojen perään esimerkkielokuvia, joissa tekniikoita hyödynnetään. Keinoihin kuuluvat:

Epäoikeudenmukainen kohtelu

Päähenkilö voi kokea tällaista kaltoin kohtelua vain toisten hahmojen toimesta. Tällaisiin tekoihin kuuluvat nöyryytys, pilkkaaminen (Dumbo, Yhdysvallat, 1941), nolaaminen, mikä tahansa epäoikeudenmukainen ennakkoluuloista kohoava kohtelu, kuten seksismi (Hidden Figures, Yhdysvallat, 2016) tai rasismi (Get Out, Yhdysvallat, 2017) ja syyttömänä syyllistäminen (Shawshank Redemption, Yhdysvallat, 1994). Iglesias lisää, että brutaaliuden lisäämisellä epäoikeudenmukaiseen kohteluun voidaan empatian tunne tuplata. Myötätunto uhria kohtaan kasvaa ja samoin myös halveksunta väärinkäyttäjää kohtaan. (Iglesias 2011, 67.) Otetaan esimerkiksi elokuvan Syntiset (Irreversible, Ranska, 2002) Alex, joka raiskataan ja pahoinpidellään Ranskassa. Empatian tunne on suuri epäoikeudenmukaisesti kohdeltua Alexia kohtaan kuin myös halveksunnan tunne pahoinpitelijä Teniaa kohtaan. Valkokankaalla näytetyt tapahtumat ovat jäätäviä ja ohjaaja Noé pakottaa katsojan istumaan kymmenenminuuttisen kohtauksen läpi. Kehon valtaa avuttomuuden ontous, kun asialle ei voi tehdä mitään, vaikka kuinka haluaisi.

Ansaitsematon onnettomuus

Tällä kuvaillaan huono-onnisuutta. Kun se ei ole ansaittua, empatian tunne herää katsojassa. Hahmo saattaa kokea surullisia asioita, kuten läheisen kuoleman (Spider-Man, Yhdysvallat, 2002), jonkin tärkeän asian tai henkilön katoamisen (Nemoa etsimässä, Yhdysvallat, 2003, ja Evil Does Not Exist, Japani,

2023), onnettomuuteen joutumisen tai ihan silkkaa epäonnisuutta (Uncut Gems, Yhdysvallat, 2019). (Iglesias 2011, 68.) Jotta voidaan paremmin ymmärtää ansaitsematonta onnettomuutta empatian herättämisen keinona, on otettava esille esimerkki, jossa empatian tunne ei herää. Jälkeemme vedenpaisumus -eloku-
vassa (2024) Henrikin (Tuomas Nilsson) vaimo Julia (Linnea Leino) tappaa itsensä pariskunnan olohuoneeseen. Tämä selkeästi järkyttävä tapahtuma loisi empatian tunnetta Henrikiä kohtaan, mutta katsoja tietää, kuinka hirveä henkilö hän on. Julia tappaa itsensä, sillä ei kestä elää Henrikin painostuksen kanssa. Tilanne on järkyttävä, mutta Henrikin hirveyden vuoksi tapahtumat eivät herätä empatian tunnetta häntä kohtaan. Puolestaan Julian hahmoa kohtaan katsoja tuntee myötätuntoa, sillä hän on käynyt läpi pidemmän aikaa hyvin **epäoikeudenmukaista kohtelua**.

Fyysiset, henkiset tai taloudelliset rajoitteet

Nämä ominaisuudet voidaan kaikki kategorisoida altavastaaaja-käsitteen alle. Fyysisiin rajoitteisiin lukeutuu esimerkiksi kuulon menettäminen ammattirumpalina (Sound of Metal, Yhdysvallat, 2019) ja muutkin intohimoa tai perustarpeiden toteuttamista estävät fyysiset puutteet. Rajoite saattaa olla läsnä jo syntymästä (Notredamen Kellonsoittaja, Yhdysvallat, 1996, ja Saksikäsi Edward, Yhdysvallat, 1990), mikä luo empatian tunnetta hahmoa kohtaan välittömästi. Henkisiin rajoitteisiin kuuluvat niin tahattomat (Forrest Gump, Yhdysvallat, 1994) kuin itse aiheutetut rajoitteet (Requiem for a dream, Yhdysvallat, 2000). Tahattomat henkiset rajoitteet ovat itsessään hyvin empatiaa herättäviä, sillä katsojan on helppoa kuvitella, kuinka vaikeaa on syntyä yhteiskuntaan altavastaaajana. Itse aiheutetut rajoitteet usein linkittyvät taloudellisiin rajoitteisiin. Taloudellisten rajoitteiden vuoksi usein alkavat myös muut rajoitteet, kuten alkoholismi ja muut addiktioit. (Iglesias 2011, 68.) Näiden kahden rajoitteen yhteispeli herättää hyvin eläviä mielikuvia siitä, miten huono-onnisuuden vuoksi voi joutua hyvinkin epämu-
kavaan tilanteeseen ja kuinka sen välttäminen ei ole aina ihmisen omista valinnoista kiinni.

Synkkä menneisyys

Hahmojen taustat ovat erityisen tärkeitä empatian rakentamisen vuoksi. Usein vaikeaa menneisyyttä kuvataan eräänlaisena haamuna, joka vaivaa hahmoa. Mikäli tämä haamu tuottaa kipua nykyhetkessä, se luo empatiaa. Tätä haamua käytetäänkin usein luomaan myötätuntoa teoksen antagonistia kohtaan. Hänen pahoja tekojaan selitetään synkällä ja vaikealla menneisyydellä. (Mt. 68.) Onnistuneesti tätä metodia käytetään Harry Potter -elokuvissa Draco Malfoyn hahmoon. Draco on kasvanut Harryn lailla vanhempien kanssa, jotka epäkunnioittavat ja väheksyvät häntä. Toisin kuin Harrylla, Dracon vanhemmat haluavat, että hänestä tulee paha. Hänellä ei ole mielestään muuta vaihtoehtoa kuin kasvaa pahaksi ihmiseksi. Hetket, joissa Draco kokee eräänlaista konfliktia pahojen tekojensa kanssa, ovat hyvin läsnä ja kuvastavat juuri tätä menneisyyden haamua, josta on vaikeaa päästää irti ja edetä eteenpäin elämässä haluamallaan tavalla.

Heikkouden tai haavoittuvaisuuden hetket

Empatiaa voidaan rakentaa myös tilanteissa, joissa hahmo kokee heikkouden hetken vaikeassa tilanteessa. Tällaisissa hetkissä painottuvat tuskan, surun, omien kykyjensä epäilyn, epävarmuuden sekä pelon tunteet. (Iglesias 2011, 69.) Aftersun -elokuvan (Yhdistynyt kuningaskunta, 2022) päähenkilö Calum kokeekin näitä tunteita roppakaupalla taistellessaan **menneisyyden haamujaan** vastaan.

Petos

Tämän välineen vaikutus on kaksipuolinen. Kun pidettävä päähenkilö ansaitsemattomasti joutuu petoksen uhriksi (The Hunt, Tanska, 2012), tunnemme häntä kohtaan empatiaa. Toisaalta kun se tapahtuu antagonistia kohtaan (Training day, Yhdysvallat, 2001), tunnemme päinvastoin. Päähenkilön onkin oltava pidettävä, että tämä tekniikka toimii. (Mt. 69.) Sama esimerkki pätee kuin **ansaitsemattomassa onnettomuudessa**.

Hylkääminen

Hylätyksi tuleminen luo sääliä hahmoa kohtaan (Iglesias 2011, 69). Esimerkiksi Broker -elokuvassa (Etelä-Korea, 2022) tunnemme hylättyä vauvaa kohtaan sääliä. Hänen ei edes tarvitse sanoa tai tehdä mitään, ja katsoja tuntee empatiaa häntä kohtaan, sillä hänen kohtalonsa on karmea.

Poissulkeminen

Joukkoon kuulumisen tunne on yksi ihmisen sosiaalisista perustarpeista ja keskeinen osa ihmisen hyvinvointia (YTHS 2023). Poissuljetuksi tuleminen on toimiva tapa herättää empatiaa katsojassa hahmoa kohtaan. Sen voi tuoda esiin yksipuolisena rakkautena (The Great Gatsby, Yhdysvallat, 2013) tai mistä tahansa joukosta poissuljetuksi tulemisen kautta, mistä tahansa perusteettomasta syystä (The Outsiders, Yhdysvallat, 1983). (Iglesias 2011, 69). Elokuvassa Tár (Yhdysvallat, 2022) päähenkilö Lydia Tár (Cate Blanchett) suljetaan pois orkesteripiireistään suurimmilta osin hänen oman vihaisuutensa vuoksi. Elokuvan lopussa hänet kuitenkin suljetaan pois täysin hänen epäonnistumisensa vuoksi. Kohtalo tuntuu hyvin rankalta jopa pahaksi tuomittua hahmoa kohtaan.

Yksinäisyys ja laiminlyönti

Kun hahmo tuntee olevansa yksinäinen tai tulee laiminlyödyksi toisen hahmon toisesta, tunnemme sääliä ja empatiaa häntä kohtaan (mt. 69). Yksinäisyys elokuva-aiheena on ollut pitkään esillä, ja luultavasti yksi näyttävimpiä esimerkkejä sen mahdollistamasta tavasta luoda empatiaa hahmoa kohtaan on Chunking Express -elokuvassa (Hong Kong, 1994). 1990-luvulla miesten yksinäisyys oli vielä kasvava ilmiö, mutta nykyään se on arkipäiväistä. Erityisesti miespuoliset ihmiset ajautuvat yhä useammin yksinäisyyteen, ja tämä elokuva rakentaa ilmiölle selkeät raamit. Hahmojen yksinäisyys on käsinkosketeltavaa, ja se herättää niin katsojassa kuin hahmossa surun tunnetta.

Virheiden tekeminen ja niiden katuminen

Ihmiset tekevät virheitä. Tämän vuoksi, kun tarinan sankari tekee virheen, katsoja ei vihaa häntä, vaan tuntee myötätuntoa häntä kohtaan. Tämä on selkeä

samaistumista rakentava tekijä hahmon ja katsojan välillä, joka hänkin on ihminen ja tekee myös virheitä. Tämä vaikutus voidaan tuplata, kun hahmo katu virheen tekemistä. (Mt. 70.) Elokuvassa Paris, Texas (Yhdysvallat, 1984) Travis (Harry Dean Stanton) lähtee etsimään ex-vaimoaan Janea (Natassja Kinski). Löytäessään tämän aikuisten puhelinpalvelusta hän päättää olla näyttämättä kasvojaan Janelle. Sen sijaan hän kertoo virheensä ja kuinka katu niitä. Hän tunnistaa virheensä niin isoiksi, ettei halua tuoda edes omaa naamaansa enää naisen näytille. Hän katu virheitään, pyytää anteeksi ja poistuu.

Vammasta kärsiminen

Tämä väline on yhteydessä ansaitsemattomien onnettomuuksien ja fyysisten rajoitteiden kanssa. Kun hahmo kokee jonkinlaisen onnettomuuden, joka aiheuttaa vamman, ja täten hän tarvitsee sairaanhoitoa, katsoja on pahoillaan hahmon puolesta (Iglesias 2011, 70). 127 Hours -elokuva (Yhdysvallat, 2010) on kiinnostava esimerkki tästä, sillä katsoja seuraa loukkaantunutta ja loukussa olevaa Aronia (James Franco) koko elokuvan ajan. Katsoja saattaa todella tuntea tarvetta työntää lohkar pois hahmon päältä, jotta tämä pääsisi tuskistaan. Panoksia jo vaikeaan tilanteeseen lisäävät **yksinäisyys**, **huono-onnisuus** ja seuraavaksi käsiteltävä **vaarassa oleminen**.

Vaarassa oleminen

Katsojat rakastavat, kun hahmo, josta he välittävät, joutuu vaaraan. Mitä suurempi vaara on, sitä enemmän katsoja siitä innostuu. Empatia muodostuu uhasta toisen hyvinvointia kohtaan. Uhkana voi esimerkiksi olla elämän menettäminen, rakkaan menettäminen tai muiden kunnioitus. Mikä tahansa uhka on mahdollinen väline empatian rakentamiselle. (Iglesias 2011, 70.) Elokuvassa Mickey 17 (Yhdysvallat, 2025) päähenkilö Mickey toimii ihmiskoekaniinina, joka pystyy syntymään aina uudelleen. Yhtiö, joka hyödyntää tätä ominaisuutta, on valmis päästämään Mickeyn menemään ja haluaa tappaa hänet lopullisesti. Vaara herää hänen elämäänsä kohtaan, mutta myös hänen merkitystään ihmisenä. Hän on niin pitkän aikaa toiminut ihmiskoekaniinina, että tuntee **tulleensa hylätyksi**. Katsojassa herää siis pelko fyysisten ja henkisten vaarojen kautta.

3.2 Inhimilliset hyveet

Hyveet ovat piirteitä, jotka muodostavat inhimillisyytemme. Ne ovat yksilöllisiä voimanlähteitä, jotka vaikuttavat muihin ihmisiin positiivisella tavalla. Kirjassaan Iglesias lukee hyveiksi rakkauden, kohteliaisuuden, oikeudenmukaisuuden, armollisuuden, anteliaisuuden, myötätunnollisuuden ja suvaitsevaisuuden. Kun katsoja tunnistaa näitä hyveitä hahmossa, hän välittää tästä. Hyveellisten hahmojen luominen täten on tapa tuoda hahmo lähemmäs katsojaa ja edesauttaa empatian tunteen muodostumista ja samalla ehkäistä hahmon uhriutumisen. (Mt. 70.) Iglesiasin mukaan näitä piirteitä voidaan tuoda esiin seuraavin tavoin:

Toisten auttaminen (erityisesti huono-onnisten)

Avun antaminen on universaalisti tunnistettu hyväntahtoisuuden ilmentymä. Ihmisten on tarkoitus auttaa toisiaan vaikeina aikoina, ja kun he tekevät niin, heistä pidetään. Tämän vuoksi avun antaminen on keskeinen tapa luoda empatiaa hahmoa kohtaan. (Iglesias 2011, 71.) Kurosawan Seitsemän samuraita (Japani, 1954) kääntää tämän keinon pääläelleen. Jokainen samurai ei ole auttamassa kyläläisiä hyväntahtoisuudestaan, vaan osa tekee sen ruoan ja oman selviytymisensä vuoksi. Samurait, jotka tekevät työnsä aidosti auttaakseen muita ihmisiä, ovat katsojan silmissä sankareita ja näyttäytyvät hyvässä valossa, kun taas omahyväiset taistelijat näyttäytyvät epäinhimillisinä. Elokuvasa Darjeeling Limited (Yhdysvallat, 2007) puolestaan veljekset Jack, Peter ja Francis kohtaavat kävelyllään kolme hukkuvaa poikaa, joita he säntäävät auttamaan mieltämättä asiaa hetkeäkään. Tähän asti veljekset ovat olleet kiireisiä riidellessään toistensa kanssa, mutta nyt heidät näkee täysin uuden linssin läpi. Linssin, joka viestii heidän arvoistaan ja välityksestään muita kohtaan. Tämän jälkeen heidän väliset taistelunsa on katsojalle helpompi ottaa vastaan ja ne voi käsitellä lämmöllä.

Lapsiin myönteisesti suhtautuminen ja vastaavasti lasten myönteinen suhtautuminen hahmoon

Lapset edustavat viattomuutta. Kuka tahansa hahmo, joka pystyy samaistumaan lapsiin, leikkimään heidän kanssaan tai josta lapset pitävät, on välittömästi pidettävämpi. (Mt. 71.) Katsojassa herää lämpö tämän hahmoa kohtaan. Perfect days -elokuvassa (Japani, 2023) vähäeleinen ja hiljainen Hirayama (Koji Yakusho) on alusta lähtien pidettävä hahmo **kohteliaisuutensa** ja **rakkautensa** vuoksi, mutta aito empatian tunne muodostuu, kun hänen sisikon tyttärensä tulee kylään. Hänen huolenpitonsa ja mielenkiintonsa tätä kohtaan syventää sidettä hahmon ja katsojan välillä.

”Patting the dog”

Samalla tavoin kuin lapsiin myönteisesti suhtautuminen, myös eläimiin myönteisesti suhtautuminen tekee hahmosta pidettävän. ”Patting the dog” on käsikirjoittajille tuttu termi. Sillä viitataan kohtauksiin, joissa hahmo kohtelee eläintä hoivavalla tavalla, kuten paijaamalla, rapsuttamalla tai ruokkimalla. Tällä tuodaan esiin hahmon **anteliaisuus**, mikä korostaa hänen altruistisia ja epäitsekkäitä piirteitään. (Iglesias 2011, 71.) Elokuvassa Léon (Ranska 1994) palkkamurhaaja Léonin (Jean Reno) paras ystävä on hänen omien sanojensa mukaan hänen liljansa, sillä se on onnellinen eikä kysy häneltä typeriä kysymyksiä. Hän hoivaa sitä kastelemalla, kään telemällä sitä suuntiin, joihin se ei ole saanut kunnon aurinkoa, ja jopa pelastaa sen vaarallisesta tilanteesta. Näin palkkamurhaaja hahmosta tehdään inhimillinen ja hyveellinen. Kukka on myös hahmon fiksaatio, mikä puolestaan syventää hahmoa ja lisää katsojan kiinnostusta häntä kohtaan.

Mielensä muuttaminen tai anteeksiantaminen

Katsojat pitävät hahmoista, jotka ovat valmiita antamaan anteeksi ja ovat **armeliaita** toisia kohtaan (mt. 71). Challengers -elokuvassa (Yhdysvallat, 2024) tämä anteeksianto on toteutettu nerokkaasti. Entiset parhaat ystävät ja nykyiset tennisvastustajat Art (Mike Faist) ja Patrick (Josh O’Connor) jahtaavat samaa naista, Tashia (Zendaya). Art on tämän kanssa naimisissa, mutta suhde tuntuu kuihtuvan pois. Tashi pettää Artia Patrickin kanssa, mistä Patrick kertoo Artille

tennisottelun aikana. Art räjähtää kuullessaan uutiset. Hänellä on muutenkin pautunut vihaa Patrickia kohtaan. He jatkavat ottelua kiivaasti, ja samalla Art näyttää löytäneensä intohimonsa tennistä kohtaan uudelleen. Hän pelaa paremmin kuin koskaan. Hän ei pelaa enää vaimonsa (joka on myös hänen valmentajansa) vuoksi, vaan pelaa itsensä vuoksi. Iskiessään raivokkaan lyönnin ottelupallossa Patrickin kenttään, Art syöksyy vastustajansa syliin. Miehet nauravat yhdessä. Art ei ainoastaan anna anteeksi, vaan näkee myös omat loukkaavat tekonsa Patrickia kohtaan. Elokuva loppuu kliimaksiin, jossa molemmat antavat toisilleen anteeksi. Lopetus on katsojalle tyydyttävä sen tuoman katharsiksen vuoksi.

Henkensä uhkaaminen toisten vuoksi

Tämä on amerikkalaisille elokuville tyypillinen väline. Mikäli hahmo on valmis uhraamaan oman henkensä hänelle tärkeän ihmisen vuoksi, herättää se katsojassa empatian tunnetta. Sama pätee hahmoon, joka on valmis **taistelemaan jonkin asian puolesta**, mikä on osana suurempaa yhtälöä. Oikean asian puolesta taisteleminen on **rohkeaa** sekä **epäitsekästä**. (Mt. 71.) Elokuvassa The Armageddon (Yhdysvallat, 1998) Harry Stamper (Bruce Willis) matkaa tiiminsä kanssa avaruuteen räjäyttääkseen asteroidin, joka on suuntaamassa maapalloa kohti. Päästessään asteroidille heille selviää, että jonkun täytyy jäädä asteroidille ja räjäyttää se sieltä käsin. Harry ilmoittautuu vapaaehtoiseksi, uhraten itsensä maan asukkaiden vuoksi.

Eettisyys, moraalisuus, luotettava, lojaali ja vastuullinen

Nämä ovat eniten puoleensa vetävät inhimilliset hyveet. Hahmo, joka toimii näiden piirteiden mukaan, erityisesti kun se tapahtuu epäitsekäistä syistä, tulee nähdyksi hyvässä valossa katsojan silmissä. (Iglesias 2011, 71.) Tässä Iglesias unohtaa huomauttaa, että antagonistia kohtaan nämä teot saattavat herättää inhoa. Esimerkiksi elokuvasarjassa Saw tappaja toimii omien näkemystensä mukaan eettisesti. Hän murhaa ihmisiä, jotka ovat tehneet syntiä. Teot eivät ole puoleensa vetäviä, sillä synnit eivät ole hyväksytyt syy murhaan. Tappajan teot

herättävät inhoa, vaikka hän toimii omasta mielestään moraalisesti oikein ja jopa pyrkii suojelemaan muita ihmisiä synnintekijöiltä.

Muiden ihmisten rakastaminen (perhe, ystävät ja läheiset)

Hahmo, joka rakastaa jotakuta tai jotakin syvästi, on puoleensa vetävä erityisesti, jos kohde on hahmon perheen jäsen tai ystävä. Tämä on yksi keskeisimmistä välineistä luoda empatiaa antagonistia kohtaan. (Mt. 71.) Erityisesti suuret mafiapomot, kuten Vito Corleone (Marlon Brando) ja Tony Soprano (James Gandolfini), ovat hyvä esimerkki tästä.

Hahmo on muille tärkeä

Mikäli elokuvan muut hahmot ihannoivat ja arvostavat päähenkilöä, tulee hänestä myös pidettävämpi katsojan silmissä (mt. 71). Tässä pätee edellinen esimerkki. Kyseiset mafiapomot ovat muille hahmoille hyvin tärkeitä henkilöitä, mikä luo arvostusta myös katsojan näkökulmasta.

Inhimillisyyden näyttäminen yksityisissä hetkissä

Tällaiset hetket toimivat parhaiten, kun hahmo luulee, että kukaan ei katso. Se herättää myötätuntoa hahmoa kohtaan, koska hänestä saa epäitsekään vaikutelman. Tämän haavoittuvuuden voi yhdistää **epäoikeudenmukaiseen kohteluun**. Toinen hahmo voi esimerkiksi halveksua haavoittuvaa päähenkilöä, mikä puolestaan herättää empatian tunteen häntä kohtaan ja vastaavasti paheksuntaa halveksujaa kohtaan. (Iglesias 2011, 72.) Elokuvassa *The Break-up* (Yhdysvallat, 2006) Brooke (Jennifer Aniston) on haavoittuvainen kertoessaan tunteistaan aviomiehelleen Garylle (Vince Vaughn). Gary ei ota tunteita vastaan vaan heittäytyy passiiviseksi ja puolustelee omia loukkaavia tekojaan. Empatian tunne Brookea kohtaan kasvaa, kun taas halveksunta kasvaa Garyn hahmoa kohtaan.

Käyttäytyminen hoivaavalla tavalla

Kaikki ystävällisyyden, välittämisen ja anteliaisuuden osoitukset lukeutuvat tähän kategoriaan. Hahmo voi esimerkiksi auttaa köyhiä (*The Holdovers*, Yhdys-

vallat, 2023) tai laittaa peiton töistä uupuneen läheisen ylle (The Bear Yhdysvallat, 2024). (Mt. 73.) Jotta tällainen käyttäytyminen olisi myötätuntoa herättävää, täytyy hahmon toimia aidosti epäitsekästi. The Square -elokuvassa (Ruotsi, 2017) päähenkilö Christian (Claes Bang) tapaa huoltoasemalle mennessään kerjäläisen, joka pyytää häneltä rahaa leipään. Christian ei pysty tarjoamaan rahaa, mutta suostuu **anteliaasti** maksamaan tälle leivän. Kerjäläinen kertoo hänelle, että leivässä ei voi olla sipulia. Christian unohtaa toiveen mennessään tilaamaan leipää. Antaessaan leivän kerjäläiselle tämä kertoo hänelle, että leivässä on sipulia, vaikka tämä toivoikin, että ne jätettäisiin pois. Christian leimaa kerjäläisen kiittämättömäksi ja kehottaa tämän noukkimaan sipulit pois itse. Empatian muodostuminen Christiania kohtaan ei toteudu, sillä teko ei ole aidosti **antelias** ja hänen myötätuntonsa kerjäläistä kohtaan on rajallinen.

3.3 Haluttavat piirteet

Hahmon inhimilliset hyveet vaikuttavat toisiin hahmoihin jalojen ja antelioiden tekojen kautta. Seuraavaksi käsiteltävät *haluttavat piirteet* liittyvät hahmon persoonallisiin piirteisiin. Piirteiden haluttavuus tekee hahmosta kiinnostavan katsojan silmissä, sillä tämä haluaa, mitä hahmolla on. (Iglesias 2011, 73.)

Vaikka nämä piirteet eivät suoraan vaikuta myötätunnon ja empatian muodostumiseen, niiden lisääminen on pidettävä mielessä. Kuten luvussa 2.1 todettiin, mikäli hahmo ei ole kiinnostava ja puoleensa vetävä, ei katsoja voi myöskään muodostaa häneen syvempää yhteyttä. Hahmon on ensin vedettävä katsoja puoleensa, jotta empatian tunne voi muodostua. (Iglesias 2011, 55.) Kun kiinnostus hahmoa kohtaan puuttuu, puuttuu myös kiinnostus tarinaa kohtaan (mt. 61). Seuraavaksi käyn lävitse Iglesiasin listaamat haluttavat piirteet.

Voima, karisma, johtajuus, viisaus

Nämä piirteet omaavalla hahmolla on useimmiten vaikutusvaltaa muita hahmoja kohtaan, hän kertoo omat mietteensä muiden mielipiteistä huolimatta ja on valmis tekemään itselleen oikeat ratkaisut (mt. 74). Tällaiset henkisen vahvuuden

piirteet näyttäytyvät katsojalle hyvin ihanteellisina, sillä katsoja itsekin haluaa toimia tilanteissa omien arvojensa mukaisesti. Malcolm X (1992) on erinomainen esimerkki periksiantamattomuudesta ja henkisestä voimakkuudesta suurinkin vastavoiman edessä.

Haluttava työ

Tähän lukeutuu mikä tahansa työ tai harrastus, joka on universaalisti haluttu tai arvostettu. Esimerkiksi poliisi, pilotti, taiteilija, seikkailija jne. Lähes jokaisessa elokuvassa hahmon ammatti on osana tarinaa ja sen tapahtumia, sillä sen avulla hahmosta oppii nopeasti paljon. (Mt. 73.) Huomaan itsessäni heräävän ihannointia taitelijoita kohtaan. A Complete Unknown (2024) herätti minussa suuren määrän ihannointia Bob Dylania ja hänen työmoraaliaan kohtaan.

Rohkeus

Ihannoimme hahmoa, jolla on rohkeutta selvittää ongelmatilanteita. Oli se sitten rohkeutta pelastaa maailma (The Armageddon, Yhdysvallat, 1998) tai rohkeutta antaa anteeksi (Levoton Tuhkimo, Suomi, 2024). (Iglesias 2011, 75.) Myös katsoja haluaa tehdä rohkeita päätöksiä elämässään ja ilahtuu ja inspiroituu, kun hahmo pystyy siihen.

Intohimo

Kun mietitään tunteellista kapasiteettia, intohimo on yksi parhaista välineistä välittää katsojalle hahmon rakkautta ja tunnetta jotain kohtaan. Intohimon korostaminen hahmossa asettaa katsojan samojen tunteiden pariin, jotka resonoivat tämän omien intohimojen kanssa. (Mt. 73.) The Wrestlerin (Yhdysvallat, 2008) päähenkilö Randy (Mickey Rourke) on intohimoinen showpainija. Hän on ollut alansa huipulla vuosikymmenet, ja nyt hänen täytyy siirtyä sivuun **fyysisten rajoitteiden** vuoksi. Hän yrittää saada tuloja ja selvitä yhteiskunnassa muilla tavoilla, mutta tajuaa nopeasti, että hän aidosti kuuluu painirinkiin. Hän **laittaa liikon oman henkensä** viimeisessä ottelussaan. Katsoja näkee, kuinka mies kuoli tehden, mitä rakasti.

Vetovoima

Kauniin hahmon matkaa on helppo seurata (Iglesias 2011, 74.) Tätä käsitystä on kuitenkin etenkin 2000-luvun elokuvissa haastettu. Yhä useammin elokuvan päähenkilöt eivät ole tavanomaisen kauniita. Tämän sijaan katse kiinnitetään rooliin sopivuuteen ja kiinnostaviin piirteisiin. Myös isossa nenässä on paljon vetovoimaa ja usein suurempi viesti elokuvan kannalta.

Huumorintaju ja leikkisyys

Elokvassa voi olla historian ilkein ja hirvein hahmo, mutta jos hän on hauska, häntä haluaa seurata. Hauskat hahmot ovat myös puoleensa vetäviä, sillä heidän vaikutuksensa muihin hahmoihin on usein positiivinen. (Mt. 74.) Tästä muistuttaa Austin Powers -elokuvien Dr. Evil (Mike Myers), joka peittää useat hirveät tekonsa naurujen taakse.

Sinnikkyys

Tämä on yksi ainoista piirteistä, joka olemassaolollaan herättää myötätuntoa katsojassa hahmoa kohtaan. Kun hahmo on sinnikkäästi ja luovuttamatta ylittänyt itsensä jonkin itselleen tärkeän asian tai toisen hahmon vuoksi, katsoja palkitsee hänet myötätunnolla. Aktiivinen hahmo, joka kaikista esteistä huolimatta pyrkii aina vain suorittamaan tehtävänsä, on moninkertaisesti kiinnostavampi kuin passiivinen hahmo. (Iglesias 2011, 74.) Rocky Balboa (Sylvester Stallone) tulee varmasti monella mieleen, kun mietitään henkilöahmoja, jotka ovat hyvin sinnikkäitä.

4 Tekniikoiden kerrostamisen vaikutus empatian heräämiseen

4.1 Käytännössä

Monissa edellisen luvun kohdissa on huomattavissa, kuinka empatian rakentamisen tavoissa yksi väline tukee toista. Esimerkiksi ansaitsematon onnettomuus usein hyötty epäoikeudenmukaisesta kohtelusta. Niiden vaikutukset kerrostuvat. Hahmo, joka herättää suuren empatian tunteen katsojassa, on kerrostettu niin hyvillä kuin huonoilla puolilla. Hän on moniulotteinen ja pyöreä.

Tässä tutkimuksessa haluan keskittyä elokuvaan, jotka pyrkivät kasaamaan kurjuutta korostavia elementtejä henkilöhahmoille. Kutsun tätä tekniikkaa *kurjuuden kierteeksi*.

Kurjuutta AV-teoksissa voidaan hyvin selittää sen englanninkielisen käännökseen ja 90-luvulla julkaistun elokuvan *Misery* (Piina) kautta. Teoksessa hittikirjailija Paul Sheldon (James Caan) joutuu auto-onnettomuuden uhriksi suistuesaan tieltä keskellä hyytävää talvea. Romuttuneesta autosta hänet pelastaa Kathy Bates (Annie Wilkes), joka sattumoisin on kirjailijan superfani. Kathy ottaa Paulin kotiinsa ja hoitaakseen tämän kuntoon. Kathyille myöhemmin selviää, että Paul on tappamassa hänen lempihahmonsa seuraavassa kirjassaan. Hänen reaktionsa uutisiin kirjaimellisesti särkee Paulin jalat.

Tästä alkaa Piinassa erinomaisesti kuvattu kurjuuden kierre. Paul Sheldon teoksen alussa on mitä tavallisin miespäähenkilö – karismaattinen, hyväntahtoinen ja menestyksekkäs. Kaikki tämä kuitenkin käännetään päälaelleen, kun Paulille alkaa tapahtumaan naurettavan paljon pahaa. Hän erityisesti **kärsii monta vammaa**. Katsojalla ei ennen näitä kurjuuden käännteitä ollut mitään samaistumisen mahdollisuuksia. Täten empatian tunnetta on ollut vaikeaa saavuttaa. Kasaantuvien huono-onnisten tapahtumien jälkeen katsoja alkaa hiljalleen tuntemaan empatiaa Paulia, kohtaan ja pakottava tarve päästä auttamaan häntä herää.

Ensimmäisenä vaarana on, että Paulin hahmosta muodostuu katsojan silmissä uhri. Tämä vältetään sillä, että Paul ei uhriudu tilanteessa vaan hän voimaantuu. Hän on keskittynyt saman kirjasarjan julkaisuun koko uransa ajan ja on valmis muutokseen. Kathy Bates on näiden kirjojen ykkösfani ja on raivoissaan Paulille siitä, että tämä pyrkii lopettamaan sarjan. Täten hän alkaa piinaamaan kirjailijaa. Paul voimistuu entisestään ja pitää kiinni **arvoistaan** ja vakaumukseltaan luoda jotain uutta ja itselleen arvokasta. Katsoja kääntyy Paulin puolelle hänen taistelussaan pahaa vastaan. Paul on myös hyvin pidettävä hahmo, sillä **hänestä välitetään**. Ihmiset ovat huolissaan hänestä. Paul on itsekin **vastuuntuntoinen** ja **käyttäytyy hoivaavalla tavalla** jopa Kathya kohtaan. Hän on myös **viisas, intohimoinen, sinnikäs** sekä **hauska**. Katsoja nauttii hänen seuraamisestaan ja haluaa, että hän onnistuu tekemisissään. Hänen ollessaan vaarassa myös katsoja on huolissaan. Katsoja välittää hänestä ja jopa pelkää hänen puolestaan.

Empatian tunne Paulia kohtaan muodostuu elokuvan alkumetreillä. Hänen jouduttuaan **onnettomuuteen**, joka puolestaan eskaloituu **huono-onnisuudeksi, epäoikeudenmukaiseksi kohteluksi** ja usean **vamman kärsimiseksi**, katsoja näkee kärsimyksen ja pystyy asettamaan itsensä protagonistin kenkiin. Katsoja tuntee hänen puolestaan. Paulin kipu on fyysistä, mutta myös henkistä. Henkinen taistelu tuodaan esille koti-ikävän kautta. Auto-onnettomuus laittaa aluilleen kurjuuden kerrostamisen, jota jatketaan koko loppuelokuvan ajan. Jokaisen kurjuuden jälkeen katsoja tuntee aina vain kovemmin Paulin puolesta.

4.2 Irreversible – Syntiset

Gaspar Noén ohjaama ja käsikirjoittama elokuva on aito taidonnäyte kurjuuden kerrostamisessa.

Jotta tätä teosta voidaan alkaa analysoimaan, on ensiksi tuotava esille kronologisesti käänteinen kerronnan tyyli. Noé sai sen avulla suuremman rahoituksen elokuvaansa. Kaksi vuotta aiemmin julkaistun Christopher Nolanin Memento-

elokuvan tyyli houkutteli rahoittajia. (IndieWire 2016.) Aikajanan kääntämisellä kuitenkin on selkeä vaikutus draamankaareen. Mikäli Irreversible kerrottaisiin tapahtumien kronologisessa järjestyksessä, olisi se elokuva pariskunnasta, jonka toinen osapuoli (Alex) raiskataan ja toinen (Marcus) lähtee kostamaan tapahtumia. Täten elokuva olisi klassinen ”raiskaus–kosto” -elokuva, joka jää pinta-puoleiseksi ja vihan täyteiseksi maskuliinisuuden osoitukseksi. Kun järjestys kuitenkin käännetään, voidaan elokuva nähdä täysin uuden linssin lävitse. Sen sijaan, että keskitytään raiskaukseen ja sen kostamiseen, keskittyminen kiinnittyy Alexiin ja hänen kokemaansa suruun ja niihin asioihin, jotka ovat johtaneet tähän hetkeen. Katsoja pystyy kiinnittämään paremmin huomiota Alexiin hahmona ja täten myös samaistumaan hänen kokemaansa tuskaan. Täten itse empatian rakentamisen vaiheet on myös käännetty. Käsittelin aiemmin, kuinka Iglesias korostaa, että hahmon on ensin herätettävä kiinnostusta katsojassa, että empatian tunne voidaan muodostaa. Tällöin vaikeiden tilanteiden vaikutus on näkyvämpi. Noé ohittaa tämän suosituksen ja sen sijaan laittaa vielä mysteerisen päähenkilönsä kauheaan tilanteeseen.

Kuten luvun kolme alussa todettiin, katsoja tuntee vääjäämättä sääliä ja myötätuntoa uhreja kohtaan. Tämän elokuvan uhri on päähenkilö Alex, joka joutuu noin kymmenen minuuttia kestävänsä raiskauksen kohteeksi. Tämä siis on **ansaitsematon onnettomuus**. Teko on **brutaali** (brutaaliuden lisääminen kaksinkertaistaa empatian tunteen), eikä se katso, kuka on uhrina. Hän on aito **huonon onnen uhri**. Elokuvan käännteiskronologisen tyylin vuoksi raiskaus rikoksena pysyy kuvottavana huolimatta siitä, kuka uhri on. Ennen onnettomuutta katsoja ei tiedä Alexista juuri mitään, muuta kuin että hänen poikaystävänsä ei kohtele häntä (ainakaan aina) hyvin. Tämä antaa hänen lähteä juhlista, joihin he tulivat yhdessä, yksin (**petos ja hylkääminen**) sillä hän haluaa jatkaa hauskanpitoa.

Alex kokee myös paljon **epäoikeudenmukaista kohtelua**. Hänen poikaystävänsä Marcus on tästä näkyvin tekijä. Tämä lainaa häneltä rahaa eikä maksa takaisin (**petos**), **hylkää** hänet yhteisen ajan vietossa (jättäen hänet **yksin**),

hylkää hänen avoimuuden osoituksensa yrittäessään kertoa hänen tunteistaan, **pettää** häntä muiden naisten kanssa sekä rikkoo lupauksensa. Kaikki tämä tapahtuu yhden henkilön toimesta. Alexin ex-poikaystävä on mukavampi tapaus. Häneltä Alex saa huomiota, huolenpitoa sekä hyväksyntää. Ainoa huolenpito, jota Alex saa Marcukselta, on tämän yritykseksi jäävä kosto hänelle sattuneen raiskauksen puolesta, mikä sekin on vain itsekäs tapa korjata jotain ei auttamalla Alexia, vaan satuttamalla ihmistä, joka vahingoitti Marcuksen *omaisuutta*.

Vaarassa oleminen: Alex tuntuu olevan myös raiskauksen ulkopuolella vaarassa. Hänen poikaystävänsä ei välitä hänen tulevaisuudestaan tai hänen tunteistaan eikä tue heidän yhteistä elämäänsä. Alexin elämä ei näytä olevan täysin hänen omassa hallinnassaan, mikä aiheuttaa vaaran kovaa vaaran tunnetta.

Alex **välittää muista, on tärkeä muille ja käyttäytyy muita tukien sekä hoi-vaavasti**. Nämä ovat hänen positiiviset puolensa, jotka tulevat esille pitkin elokuvaa. On hyvin kiinnostavaa, että suuri osa näistä positiivisista piirteistä tuodaan esille raiskauskohtauksen jälkeen. Tämän vuoksi hahmon ympärille rakentuu hirveän tapahtuman jälkeen edelleen uusia kerroksia. Hän oli tilanteen tapahtumahetkellä **epäoikeudenmukaisuuden** ja **huonon onnen uhri**, ja seuraavat kohtaukset pyrkivätkin korostamaan tätä epäoikeudenmukaisuutta osoittamalla, kuinka ihana ihminen Alex on. Katsoja tuntee häntä kohtaan kohtauskohtaukselta aina vain enemmän ja isommin myötätuntoa. Mitä ihanammaksi hahmo maalataan, sitä pahemmalta tapahtumat tuntuvat ja sitä suuremmaksi empatian tunne kasvaa. Tässä myös huomataan, kuinka vahvasti kurjuuden kierre on mukana elokuvassa. Kerros kerrokselta kurjuutta lisätään, jonka jälkeen on vaikeaa erottaa, mitä hyvää Alexin elämässä missään vaiheessa edes oli.

Alexilla on myös kourallinen haluttavia piirteitä. Hän on **kaunis ja leikkisä**. Hänellä on **vahvat arvot**. Hän ei anna miehen määrittää hänen arvoaan. Hän on **hyväsydäminen** ja **näkee hyvän toisissa ihmisissä** myös silloin, kun he eivät käyttäydy parhaimpansa mukaan. Myös **lapset pitävät hänestä**, ja elokuvan

loppupuolella paljastuukin, että Alex on raskaana. Mikäli elokuva näytettäisiin kronologisessa järjestyksessä, uutiset Alexin raskaudesta olisivat onnellisia. Käänteiskronologisen järjestyksen vuoksi katoja kuitenkin tietää, mitä Alexille tulee tapahtumaan tulevaisuudessa ja millaista hänen elämänsä on hänen nykyisen poikaystävänsä kanssa. Täten uutiset raskaudesta ovat hyvin raskaat ja melankoliset sekä herättävät suuren määrän myötätuntoa ja sääliä hahmoa kohtaan.

Elokuvan toinen päähenkilö on Marcus. Häntä ei voi kutsua elokuvan antagonistiksi, sillä se on selkeästi raiskaaja *Le Tenia*. Marcuksen toiminta tosin saa hänet vaikuttamaan tarinassa antagonistilta Alexia kohtaan. Hän on monimutkainen hahmo, jonka aikeet vaikuttaisivat olevan hyvät, mutta hänen tekonsa kertovat täysin erilaisen tarinan omahyväisestä miehestä.

Alexin joutuessa raiskauksen uhriksi Marcuksen tavoittaa kaksi suurikokoista miestä, jotka suosittelevat kosta Alexin puolesta. Marcus ei kaipaa suurempaa suostuttelua, vaan lähtee miesten matkaan Alexin ex-poikaystävän Pierren kanssa (joka on suunnitelmaa kohtaan hyvin vastahakoinen). Marcus **toimii** omasta mielestään **jalosti ja oikean asian vuoksi** kostaessaan Alexin puolesta. Itse teko on pyyteetön, mutta se ei tee siitä jaloa. Mitä Alex oikeasti tarvitsee, on tukea vierelleen. Kostaminen ei tule peruuttamaan tapahtumia, vaikka Marcus kuinka kovaa kostaisi. Teot täten näyttäytyvät katsojalle itsepäisinä ja vihaisina. Hän jopa **oman henkensä uhalla** löytää *Le Tenian* olinpaikan, mutta erehdyksissään tappaa väärän miehen verikostokseen. Matkallaan hän osoittaa haluttavia piirteitä, kuten **rohkeus, voima, karisma ja johtajuus**. Alexin kanssa näyttäytyessään hänessä herää **leikkisyys, hauskuus ja lapsenomainen viattomuus**. Hänen omahyväiset tekonsa peittoavat nämä ihannoitavat piirteet. Uskon, että Noé ei edes täysin halua, että hahmoa kohtaan koetaan suurta empatian tunnetta. Elokuvan aito uhri ja empatian kohde on Alex. Ohjaajana Noé halusi korostaa tätä muovaamalla Alexin poikaystävästä vihattavan ihmisen.

Käänteiskronologinen tyyli tukee myös Marcuksen hahmoa. Elokuvan alkupuolella olemme hänen ”sankarin matkallaan” ja tarinan edetessä saamme tietää kaiken sen pahan, miten hän kohtelee omaa tyttöystäväänsä.

Elokuva nostaa esiin myös yhden mooralisen dilemman, joka liittyy Iglesiasin (2011, 67) ohjeisiin brutaaliuden hyödyntämisestä empatian rakentamiseksi. **Brutaalius**, jota tässä elokuvassa riittää, toimii Iglesiasin mukaan empatian kertoimena. On kuitenkin hyvin vastuuntunnotonta väittää, että brutaalisuutta elokuvissa voitaisiin käyttää vain, jotta katsoja voisi empatisoida hahmon kanssa paremmin. Onko kymmenen minuutin raiskauskohtaus todella tarpeellinen, jotta katsoja voisi tuntea mahdollisimman suurta empatian tunnetta hahmoa kohtaan? Hänen tarinansa on jo hyvin ikävä, samaistuttava sekä täynnä tuskaa. Uskon, että tämän brutaaliuden lisääminen ei tuo elokuvalla muuta lisäarvoa kuin shokkiarvon. Noén valinta näyttää kohtaus oli varmasti tietoinen. Hänen halunsa oli esittää tapahtuma mahdollisimman totuudenmukaisesti. En kuitenkaan usko, että tällä nimenomaisella brutaaliudella saavutettiin mitään lisäpisteitä empatian tunteen muodostumisen kannalta. Kohtaus herättää katsojassa kammoa ja turvattomuuden tunnetta. Empatia hahmoa kohtaan väistyy ja itsesuojeluvaisto herää.

4.3 Jälkeemme vedenpaisumus

Vuonna 2024 julkaistu scifi-draama, joka kertoo tarinan kolmesta opiskelijasta, jotka yhdessä keksivät fuusioreaktorin. Sen avulla he voisivat pelastaa maailman, mutta Henrik on ahne ja myy koneen kaupalliseen käyttöön. Seuraavaksi tehdään aikahyppy vuoteen 2064, jolloin ilmastokatastrofi on tapahtunut ja Henrik elää mukavasti rikkauksineen köyhien kärsiessä. YK ottaa Henrikiin yhteyttä ja ehdottaa häntä palaamaan menneisyyteen, jotta hän voi korjata tekonsa. Henrik suostuu ehdotukseen ja matkustaa taaksepäin ajassa opiskelijatoverinsa Sakarin kanssa.

Henrik (Tuomas Nilsson) on samanaikaisesti elokuvan protagonisti sekä antagonist. Ennen ekokatastrofin tapahtumista hänestä maalataan aito hirviö, joka liiskaa äitinsä naaman pöytää vasten, ajaa vaimonsa Julian niin huonoon kuntoon, että tämä tappaa itsensä, ja asettaa oman elämänsä koko ihmiskunnan edelle. Hänen pahaa käytöstään pyritään pitkälti selittämään **vaikean menneisyyden** avulla. Hankala isäsuhde ja tämän kuolema luetaan **ansaitsemattoman epäonnen** kategoriaan, mutta menneisyyden tapahtumat jätetään täysin auki. Henrikin tunteisiin on vaikea saada yhteyttä, sillä katsojalle näytetään vain hänen katkeruutensa äitiään kohtaan. Empatiaa Henrikiä kohtaan on mahdollista tuntea, sillä hänen narsisminsa peittoaa hänen muut tunteensa täysin. Henrik ei sure vaan pysyy vihaisena maailmalle ja käyttää nerouttaan muita vastaan.

Aikamatkustuksen tapahtuessa jotain menee pieleen, eikä Henrik ei matkustakaan takaisin ajassa omana itsenään, vaan syntyy uuteen perheeseen toisena ihmisenä – Markkuna (Elias Westerberg). Hän muistaa edelleen Henrikille annetun tehtävän ja pyrkii täten suorittamaan sen täysin voimin ns. taistelemalla omaa itseään vastaan. Henrikin katumusta omia tekojaan kohtaan ei pedata ennen aikamatkustuksen tapahtumista, minkä vuoksi on vaikea uskoa, että hän tekisi aikamatkustuksen jälkeen mitään toisin. Matkatessaan ajassa taaksepäin ja muuttuessaan Markuksi hänen koko hyveellinen karttansa on laitettu uusiksi. Hänen **mielensä muuttuu** parempaan suuntaan. Markku **välittää muista ihmisistä ja eläimistä, auttaa muita, taistelee oikeudenmukaisen asian puolesta, osoittaa inhimillisyyttä itsenäisissä hetkissä ja rakastaa muita ihmisiä**. Isälleen hän ei ole antanut anteeksi, ja Markku käykin potkimassa Henrikin auton renkaita samalla herjaten tätä päin naamaa. Herääkin kysymys, miksi viha kohdistuu nyt isää kohtaan, kun elokuvan alussa vihaa pedattiin äitiä kohtaan. Tarinan aukot estävät tunteellisen siteen muodostumista aiheuttaen vain hämmennystä ja kiinnostuksen katoamista.

Yksi mielenkiintoinen tekijä, joka herää Henrikin hahmon aikamatkaamisesta on hänen kiusaaja-kiusattusuhde oman itsensä kanssa. Markku joutuu kiusatuksi

menneisyyden Henrikin toimesta. Hänet täten laitetaan kiusatun kenkiin pohtimaan omien tekojensa vaikutuksia. Hänet pakotetaan tuntemaan empatiaa kiusattua kohtaan. Tässä hetkessä katsoja näkee, kuinka hahmo **tekee virheitä ja katuu niitä**. Tämä empatian tunnetta kasvattava hetki jää Henrikin hahmon kannalta ainoaksi laatuaan. Harmillisesti hahmon kaari ei toteudu tavalla, joka kasvattaisi empatian tunnetta häntä kohtaan, sillä lukuun ottamatta tätä kiusaaja-kiusattusuhdetta, hänen sisäiset ristiriitansa jätetään täysin käsittelemättä. Esimerkiksi Julian itsemurhaan sekä traumaattiseen isäsuhteeseen ei palata elokuvan aikana. Elokuva lupaa alussa paljon ja petaa päähenkilöilleen suuria kasvun mahdollisuuksia, mutta lakaisee lopulta nämä lupaukset maton alle, jättäen hänen tarinansa vain pintaraapaisuksi.

Elokuvan toisesta päähenkilöstä **Juliasta** (Linnea Leino) yritetään alusta lähtien luoda hahmoa, joka tulee olemaan ratkaiseva tekijä juonessa ja aktiivinen toimija. Hänen roolinsa kuitenkin vajoaa naisihastuksen tasolle. Hahmolla on **vii-sautta** ja **älykkyyttä**, mutta käsikirjoitus ei anna hänelle toimijuutta. Hänen arvomaailmansa on puhdas ja hän **auttaa muita ihmisiä**. Katsojan on helppo pitää Juliasta.

Julia on **mysterinen**. Hänen menneisyydestään ei tiedetä muuta kuin hänen huono suhteensa vanhempiin, mikä toimii myös hänen ja Henrikin romanssin laukaisijana. He kiinnostuvat toisistaan jaetun trauman kautta. Julian mysteerisyydellä pyritään selittämään hänen ajoittain vaikeaa elekieltään ja poissulkeutuneisuutta ns. opiskelijoiden normaalista ajanvietosta.

Traagisin asia, joka Julian hahmolle tehdään, on hänen tappamisensa itsemurhalla ennen aikamatkustuksen tapahtumista. Tämän tapahtuman funktiona elokuvassa on ainoastaan asettaa Henrik katumuksen eteen. Sen suuremmat vaikutukset hahmokohtaisen tarinan kannalta jäävät käsittelemättä. On sanomattakin selvää, että Henrikin **henkinen** ja **fyysinen pahoinpitely** ovat ajaneet Julian tähän pisteeseen, mutta asioiden kululle ja niiden avaamiselle ei tehdä yh-

tään tilaa. Teko herättää hahmoa kohtaan myötätuntoa sekä sääliä, mutta empatia ei pääse muodostumaan, sillä matkustaessamme takaisin ajassa Julian hahmo ei edelleenkään saa ansaitsemaansa ruutuaikaa ja tilaa hahmonsa kasvulle sekä hänen sisäisen kipunsa käsittelylle. Juoni etenee tavalla, joka tekee Juliasta vain Markun sekä Henrikin ihastuksen kohteen. Katsojan silmissä hän on vain uhri, jota kohtaan ei herää muuta kuin sääliä. Mikäli Julian menneisyyden haavoille ja kasvulle annettaisiin enemmän tilaa, voisi katsoja muodostaa syvemmän siteen hänen kanssaan. Täten **epäoikeudenmukainen kohtelu** häntä kohtaan, tuntuu tyhjältä ja tarkoituksettomalta pahoinpitelyltä draaman vuoksi.

4.4 The Act of Killing – He tappoivat öisin

Vuonna 2012 julkaistu sotadokumentti kertoo Indonesiassa vuosina 1965–1966 tehdyistä massamurhista. Tapahtumat käydään läpi pyöveli Anwar Congon ja hänen tuttaviansa näkökulmasta. Elokuvan ohjaaja Joshua Oppenheimer pyysi miehiä esittämään tapahtumat uudelleen niin kuin ne tapahtuivat elokuvaa varten. Hänen tarkoituksenaan oli kuvata historiikki tapahtumista. Itse massamurhista vastuussa olevat indonesialaiset halusivat esittää tapahtumat oikeudellisinä ja juhlistettavina.

Tuloksena on järisyttävä elokuva, joka kertoo ihmisten tuottamasta tuskasta ja kammosta toisiaan kohtaan.

Dokumenttielokuvan valinta henkilöahmoja tarkastelemaan tutkimukseen saattaa tuntua oudolta valinnalta, mutta mielestäni kyseisen elokuvan kautta voidaan ammentaa empatian tutkimuksesta lähes enemmän, kuin mistään fikti elokuvasta. The Act of Killing -elokuvan tarkoitus on herättää empatian tunnetta ihmishirviötä kohtaan. Se pakottaa katsojan asettumaan massamurhaajan kenkiin ja tuntemaan hänet läpikotaisin. Henkilöhahmot eivät koskaan ole ihmisiä, mutta he jakavat ihmisten kanssa samankaltaisuuksia – persoonallisuuden piirteitä, moraalit jne. Täten dokumenttielokuvan tarkastelu on kuin tekisi tutkimusta

henkilöhahmojen rakennusta varten peilaamalla sitä oikeiden ihmisten käyttäytymiseen.

Jo elokuvan alussa katsoja tietää, että Anwar Congo on hirveä mies. Hänet esitellään massamurhaajana. Hän on Indonesian ylemmän portaan silmissä **kun-
nioitettu** mies ja vapaustaistelija. Hän on lähtenyt Oppenheimerin ehdottamaan projektiin mukaan mielellään, ja hän haluaa tuoda menneisyytensä tapahtumat esiin mahdollisimman tarkasti. Kohtauksissa hän vaikuttaa ylpeältä teoistaan. Hän esittelee tapoja, joilla he nuorina tappoivat kommunisteja, jotka olivat presidentti Suharton valtaan nousua vastaan. Congo arvioi, että hän on tappanut noin tuhat ihmistä. Hän, muiden osallisten tapaisesti, kutsuu itseään gangsteriksi, mutta hän mieltää sanan tarkoittavan *vapaata miestä*. He uskovat tekojensa olleen jaloja ja valtiolle hyväksi.

Noin elokuvan puolivälissä Congo avautuu painajaisista, joita hän alkoi näkemään massamurhien jälkeen. Hän kertoo, kuinka vainajien haamut tulevat edelleen hänen uniinsa kummittelemaan häntä. Hän kärsii edelleen unen puutteesta. Tähän pisteeseen asti Congoa kohtaan on ollut vaikea tuntea mitään muuta kuin vihaa. Huomaan itse tuntevani suurta katkeruutta, inhoa, turhautumista ja raivostusta hänen esiintyessään elokuvassa. Hänen kertoessaan univaikeuksistaan ja haamuista, joita hän kohtaa unissaan, tunnen pienen määrän sääliä häntä kohtaan, vaikka en haluaisikaan.

Seuraavat kohtaukset näyttävät hänet epäonnistumassa kuvauksissa. Hän ei enää pysty näyttelemään sitä miestä, joka oli valmis tappamaan tuhat ihmistä rahan vuoksi. Hän ei enää voi uskoa tekojaan todeksi. Film noir -tyylisessä kohtauksessa Congo ja hänen kumppaninsa demonstroivat metallilangan käyttöä. Hän esittää kohtauksessa teloituksen uhria. Kun hänen kumppaninsa asettavat metallilangan hänen kaulalleen, hän panikoituu. Congo käskee heidät ottamaan langan pois hänen kurkultaan. He kysyvät, voisivatko he vain kuristaa häntä hellemin. He kokeilevat, mutta Congon paniikki jatkuu. Hän kysyy pelonsekai-

sin tuntein ”Olenko tehnyt syntiä?”. Kumppanit vaikuttavat pikemminkin ärsyyntyneiltä. He haluavat saada kohtauksen valmiiksi. Congo kuitenkin pysähtyy kuuntelemaan itseään. Hän ottaa vastaan vaikeat tunteet ja kohtaa omat demoinensa. **Hän näyttää inhimillisyytensä heikkouden hetkellä.** Hän myös **teki virheitä ja nyt hän katuu niitä.**

Elokuvan loppupuolella Congo matkaa kuvausryhmän kanssa autiolle talolle, jossa he teloittivat massamurhien aikaan lukuisia ihmisiä. He ovat pitkällä kuvausprosessi. Jokin on selkeästi muuttunut Congon käyttäytymisessä. Hän vaikuttaa apaattiselta ja surulliselta. Hymyn sijaa hänen kasvonsa ovat eleettömät. Yön hämärässä hän kertoo lisää kauheista teoistaan, ja katsoessani mietin, että kuinka paljon jää kertomatta. Tuska, jota mies on aiheuttanut, vaikuttaa saaneen hänet vihdoon kiinni. Hän kiertää talon katolla ympyrää, kuin etsien vastauksia omiin kauheisiin tekoihinsa. Kuin tyhjästä, hän alkaa oksentamaan. Sitä jatkuu pitkään. Kyyneleet silmillään hän vuodattaa kaiken pahan ulos. Hän tajuaa vihdoin tekojensa kauheuden.

Congon kärsiessä syntiensä vuoksi, en voinut olla tuntematta sääliä häntä kohtaan. Olin täysin jähmettynyt hänen kieriessään maassa tuskissaan ja kakoessaan omien tekojensa kuvotuksen vuoksi. Congo todella koki syvän syyllisyyden hetken. En halunnut tuntea hänen puolestaan mitään – en myötätuntoa, saatikka sääliä. Halusin hänelle kaikkea pahaa, mutta tämä inhimillisyyden hetki laittoi minut hetkeksi hänen asemaansa.

Kirjoittaessani tätä osaa tutkimuksesta tunnen jotain syyllisyyden kaltaista siitä, että tunsin empatiaa Congoa kohtaan. Hänen tekonsa ovat anteeksiantamattomat. Mikään ei tule poistamaan niitä hänen elämästään, ja hän joutuu kantamaan niiden mammuttimaista taakkaa loppuelämänsä ajan. Tämän tutkimuksen kannalta on erityisen tärkeää huomioida tämä hetki, jolloin empatian side alkoi muodostumaan. Uskon tämän olevan selkeämpi esimerkki empatian muodostumisesta kuin mikään muu, sillä empatian tunteen kohteena on elokuvan antago-

nisti. Hän ei ole pidettävä, mieluisa, ystävällinen tai mitään muutakaan positiivista. Kameran edessä hän on kauhea, mutta inhimillisen käyttäytymisen vuoksi, hänet saattaa aika ajoin ottaa vastaan muunakin kuin hirviönä. Hänet saattaa nähdä ihmisenä, joka katu tekojaan ja potee syntejään.

Anwar Congo edustaa elokuvassa toivoa ja rehellisyyttä. Hän ei kiellä tekojaan toisten gangstereiden tapaan, jotka ovat huolissaan maineensa menettämisestä. Hän ei aluksi näe tekojensa kauheutta, mutta hän pysyy kameran edessä rehellisenä. Congo on avoin tunteilleen sekä muutokseen. Tajuttuaan tekojensa hirveyden hän on valmis kasvamaan ihmisenä ja olemaan haavoittuvainen.

Congo kuoli vuonna 2019. Joshua Oppenheimer kommentoi tapahtumia haikein mielin: ”kuinka kauhean elämän hän eli, kuinka hirvittäviä valintoja hän teki, kuinka monia perheitä hän tuhosi ja, kuinka syyllisyys hänet tuhosi. Itkin myös, koska hän olisi voinut olla hyvä mies – mitä haaskausta” (Kauppinen 2019). Kommentti tuo ilmi sen hellyyden, jolla Oppenheimer kohteli dokumentin kohteita. Tällä hellyydellä myös elokuvan henkilöahmoja tulisi käsitellä. Mikäli kirjoittaja ei pysty tuntemaan lämpöä teoksensa hirveimpiäkin hahmoja kohtaan, ei myöskään katsoja tule koskaan pystymään siihen. Antagonisti, joka herättää ristiriitaisia tunteita katsojassa on äärettömästi kiinnostavampi kuin antagonistin, joka herättää ainoastaan vihaa.

5 Yhteenveto

On selkeästi huomattavissa, kuinka kurjuutta kasaamalla herätetään katsojassa empatian tunnetta. Voidaan jopa sanoa, että Iglesiasin väite brutaaliuden lisäämisestä empatian tuplaamiseksi on ainakin osin totta. Tämä ei tarkoita, että väliettä tulisi käyttää sokeasti, esimerkiksi shokeeraamaan katsojia.

Missä kohtaa siis empatian tunne muodostuu? Iglesias ei kirjassaan ota kantaa kyseiseen kysymykseen, joka itse asiassa on tämän tutkimuksen kannalta perustavanlaatuisen. Minä uskon tämän tutkimuksen perusteella empatian muodostuvan henkilöhaamoa kohtaan seuraavasti: katsojalle on näytettävä sekä hahmon kärsimys että hänen yrityksensä jatkaa eteenpäin näistä kärsimyksistä huolimatta. Täten katsoja palkitsee hahmon hänen yrityksistään. Näihin yrityksiin kuuluvat ihmisten perusarvojen noudattaminen – eli inhimillisuus. Tämä tarkoittaa sitä, että hahmo voi esimerkiksi kokea **epäoikeudenmukaista kohtelua**. Hetki, jossa empatiaan johtava side muodostuu, löytyy mielestäni, kun hahmo saavuttaa **Inhimillisyyden näyttämisen yksityisissä hetkissä**. Se on eräänlainen retriбутion hetki, jossa hahmo rangaistustensa jälkeen osoittaa itselleen ja muulle maailmalle, että hän on edelleen valmis taistelemaan. Hän osoittaa periksiantamattomuutta. Antagonisteissa puolestaan sama retriбутio tapahtuu, kun he kohtaavat omat pahat tekonsa. He tajuavat sen tuskan, mitä ovat aiheuttaneet, ja ovat täten valmiita etenemään elämässään ja korjaamaan virheensä.

Tutkimusosuudessa käsitelty kurjuuden kerrostaminen ei aina toimi, etenkin, jos asioita, joita elokuvassa pedataan, ei koskaan lunasteta (kuten Jälkeemme vedenpaisumuksessa). Tarinan uskottavuuden ja empatian herättämisen kannalta on keskeistä, että asiat ovat uskottavia. Mikäli elokuva ei ole uskottava, se ei luo sidettä katsojaan, eikä täten ole myöskään kiinnostava. Kurjuuden kerrostaminen onkin huono metodi, jos sitä käytetään sokeasti. Tällöin hahmosta joko tulee uhri, jota katsoja vain säälii, mutta ei tunne hänen puolestaan, tai hahmon matka ei ole uskottava.

Erityisesti **ansaitsematon onnettomuus** ja **epäoikeudenmukainen kohtelu** korostuvat empatian tunteen rakentamisessa. Välineinä niiden merkitys tuntuu olevan monien muiden yllä. Uskon tämän johtuvan ihmisille olennaisista pe-loista. Tilanne, jossa joutuu onnettomuuden tai epäoikeudenmukaisen kohtelun uhriksi, on samaistuttava, sillä se voi tapahtua kelle tahansa, koska tahansa. Ihminen ei voi itse päättää, tapahtuvatko nämä asiat hänelle. Pelko siitä, että jotain tapahtuu itselle, on suuri, ja täten toisen kivun vuoksi empatisoiminen on tämän keinon kautta varsin helppoa.

Henkilöhahmo, joka parhaiten herättää empatian tunteen, kärsii jollain tavalla. Hänen täytyy käydä lävitse asioita, jotka ovat tunnistettavia katsojan näkökulmasta.

Elokuvia ja sarjoja kirjoittaessa on erityisen tärkeää kiinnittää huomiota henkilö-hahmojen elävyyteen ja autenttisuuteen, sillä hahmoissa lepää elokuvien sielu. Kuten jo johdannossa mainittiin, ilman hahmoja, elokuvalla ei ole tarinaa. Hah-moihin samaistuminen on kriittinen osa elokuvan kiinnostusta, ja sen avulla voi-daan taata, että katsoja keskittyy ja ylläpitää kiinnostuksensa elokuvaa kohtaan sen koko keston ajan. Jälkeemme vedenpaisumus on mainio esimerkki siitä, kuinka sekavasta scifi-draamasta olisi saatu eheä paketti, mikäli henkilö-hahmo- jen tarinaan ja toimivuuteen olisi keskitytty kunnolla. Jos Julian ja Markuksen hahmoja kerrostettaisiin heidän tarinoilleen merkittävillä kurjuuksilla ja ne myös aidosti lunastettaisiin elokuvassa, olisi kyseessä kiinnostava kokonaisuus, joka ei petä katsojaa antamalla turhia odotuksia. Viime vuosien suomalaiset eloku- vat, jotka puolestaan onnistuvat tässä tavoitteessa varsin hyvin, ovat esimer- kiksi *Kuolleet lehdet* (Suomi, 2023) ja *Myrskyluodon Maija* (Suomi, 2024). Näissä elokuvissa kurjuus ei ole vain näyttöä kurjuudesta, vaan sillä on merkitys hahmojen tarinan ja kasvun kannalta. Mielestäni *Kuolleet lehdet* -elokuvan, jopa usein puuduttavan puinen Holappa (Jussi Vatanen) on erityinen näyttö siitä, kuinka pitkälle mietityn hahmon tarina on kaikessa yksinkertaisuudessaan kiin- nostava jopa maailman näennäisesti ilmeettömimmän näyttelijänsuorituksen kautta. Hänen tarinansa ja kipunsa on niin käsinkosketeltava ja samaistuttava,

että väitän jokaisen suomalaisen näkevän hänessä palan itseämme. Elokuvan kiinnostuksen ja onnistumisen kannalta hahmo on keskeinen osa reseptiä. Tarina kietoutuu hänen ympärilleen. Ilman häntä elokuvaa ei olisi. Jälkeemme vedenpaisumus puolestaan keskittyy niin kovaa juoneensa, että itse kirjoittajankin kiinnostus hahmoja kohtaan tuntuu huipentuneen jo alkumetreillä.

Oman kehitykseni kannalta kirjoittajana opit empatian herättämisestä ovat keskeisiä. Huomaan, kuinka yksinkertaisetkin tarinat herättävät katsojassa suuria tunteita ja kiinnostusta elävien hahmojen kautta. Huomaan, kuinka syvästi empatian tutkimus kietoutuu oikeaan elämään. Maailma ei ole koskettava ilman henkilöitä, joihin voi samaistua, eikä tarina ole koskettava, ilman henkilöahmoa, johon voi samaistua.

Lähteet

Aristoteles 1895 (335 eaa.). Poetics. Käännös: S.H. Butcher 1895. London: MacMillan and Co.

Forster, Edward Morgan 1927. Aspects of the Novel. London: HARCOURT, BRACE AND COMPANY, INC.

Gaut, Berys 2010. Midwest studies in philosophy, Volume 34, Issue 1. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.

Iglesias, Karl 2011. Writing for Emotional Impact. Livermore, California: Wing-Span Press.

Kauppinen, Ina 2019. Anwar surmasi satoja ja näytteli verityöt uudelleen dokumentissa – kuoli joutumatta koskaan vastuuseen teoistaan. Ilta Sanomien verkkolehti 3.11.2019. Artikkeil. <https://www.is.fi/ulkomaat/art-2000006295203.html> (viitattu 10.3.2025)

Kohn, Eric 2016. Gaspar Noé Says All Directors Are ‘Sucking D*cks For Financing’ And Women Enjoyed ‘Love’ More Than Men. Indiewire verkkolehti 6.8.2016. Haastattelu. <https://www.indiewire.com/features/general/gaspar-noe-all-directors-suck-dick-for-financing-locarno-film-festival-love-women-1201713990/> (viitattu 10.3.2025)

McKee, Robert 1997. Story: Style, Structure, Substance, and the Principles of Screenwriting. London: Methuen Publishing

McKee, Robert 2021. Character: The Art of Role and Cast Design for Page, Stage, and Screen. New York: Hachette Book Group

Murakami, Haruki 1994. Vieterilintukronikka. Käännös: Antti Valkama 2021. Helsinki, Tammi.

Waltari, Mika 1935. Aiotko kirjailijaksi? Helsinki, WSOY.

YTHS, 2023. Sosiaaliset suhteet. Artikkel. <https://www.yths.fi/terveystieto/mielenterveys/sosiaaliset-suhteet/> (viitattu 12.3.2025)