



HENKILÖHAHMON LUOMINEN

Heini Kuitunen

Opinnäytetyö
Joulukuu 2013
Viestinnän koulutusohjelma
Käsikirjoittamisen ja kuvallisen ilmaisun suuntautumisvaihtoehto

TIIVISTELMÄ

Tampereen ammattikorkeakoulu
Viestinnän koulutusohjelma
Käsikirjoittamisen ja kuvallisen ilmaisun suuntautumisvaihtoehto

KUITUNEN, HEINI:
Henkilöhahmon luominen

Opinnäytetyö 55 sivua, joista liitteitä 8 sivua
Joulukuu 2013

Elokuvan tärkeimpiä osia ovat henkilöhahmot. Henkilöhahmojen avulla kerrotaan tarina ja he ilmaisevat sanojensa ja pelkän olemassa olonsa avulla minkälainen teema tarinalla on. Kirjallinen opinnäytetyön tarkoitus oli tuoda ilmi erilaisia näkemyksiä ja tapoja luoda ja kehittää henkilöhahmo. Myös erilaisia ominaisuuksia, jotka voivat korostaa henkilöhahmon erikoisuutta, käytiin läpi. Opinnäytetyössä käytettiin erinäisiä esimerkkejä elokuvista ja erilaisista kirjoista. Tarkoitus oli oppia itse sekä ohjeistaa työssä, minkälaista on aloittaa koko henkilöhahmon luomisprosessi.

Henkilöhahmot eivät pelkästään synny maailmaan vaan he myös kehittyvät tarinan kanssa tai perässä. Ihmiset oppivat elämästä ja virheistään. Oppiminen kehittää luonnetta ja tapa nähdä maailmaa saattaa muuttua vuosien mittaan. Hahmojen kirjoittaminen on yksi tärkeimmistä prosesseista ja mitä enemmän kirjoittaja tietää hahmojen luomisesta sekä kehittymisestä, sen parempi käsikirjoitus. On olemassa eri tapoja kehittää tarinaa, mutta mitkä ovat parhaimpia tapoja? Tarkoitus oli pohtia miten tarina kehittää hahmoa ja päinvastoin.

Kukaan ei kulje yksin tässä maailmassa vaan meillä voi olla sukulaisia tai ystäviä, joiden kanssa olemme enemmän tai vähemmän tekemisissä. Myös henkilöhahmot eivät ole yksin. Useimmiten tarinan konfliktit voivat syntyä henkilöhahmojen välisistä kitkoista tai ristiriidoista. Tarkoitus oli pohtia erinäisiä roolifunktioita sekä vetovoiman ja konfliktin toimivuutta.

ABSTRACT

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

KUITUNEN, HEINI:
Creating a Character

Bachelor's thesis 55 pages, appendices 8 pages
December 2013

The best part of a movie are the characters. Characters are the way to tell the story and, with their words and their actual existence, they express what the theme of the story is. The purpose of this written thesis was to bring up different views and ways to create and develop a character. Different attributes that can be used to emphasize the character's traits were also discussed. The thesis included examples from movies and different kind of books. The intention was to learn and to teach via this thesis, how to start with the whole process of creating a character.

Characters were not only born to this world but they also change and develop when the story goes on. People learn from life and their mistakes. Learning improves personality and the way to see the world may change over the years. Writing characters is one of the most important processes and the more the writer knows about creating and developing characters, the better the script. There are various ways to develop a story, but which are the best ones? The intention was to study if the story improves the character or vice versa.

No one is alone in this world, we all have someone, e.g. relatives or friends, who we are more or less connected to. Characters are not alone either. Most of the conflicts in a story arise from interpersonal frictions or arguments. The objective of the thesis was to ponder the various kinds of roles that different characters have in a movie, and also how attractions and conflicts work.

Keywords: character, creation, development, script

SISÄLLYS

1	JOHDANTO.....	5
2	HENKILÖHAHMON LUOMINEN	6
2.1	MISTÄ KAIKKI ALKAA	6
2.1.1	Nimi	7
2.1.2	Ikä.....	9
2.1.3	Ulkoiset seikat.....	10
2.1.4	Taustatarina.....	10
2.1.5	Luonne ja virheet.....	13
2.1.6	Tarkoitus ja päämäärä	14
2.1.7	Samaistuttaminen	16
2.1.8	Stereotypiat	18
2.1.9	Kaari	20
2.1.10	Eleet ja ilmeet.....	22
2.1.11	Koti	23
2.1.12	Pukeutuminen.....	24
2.1.13	Dialogi	25
2.1.14	Sisäinen dialogi	27
2.1.15	Mies- ja naishahmojen erot	28
2.2	HENKILÖHAHMOJEN VÄLISET SUHTEET	29
2.2.1	Henkilöhahmojen väliset suhteet toisiinsa.....	30
2.2.2	Roolifunktiot	31
2.2.3	Konfliktit ja vetovoima	34
3	HENKILÖHAHMOJEN KEHITYS	36
3.1	Hahmojen mukaan tapahtuva kehitys	36
3.2	Juonen mukaan tapahtuva kehitys	37
4	POHDINTA.....	39
	LÄHTEET.....	40
	LIITTEET	45
	Liite 1. Nimi	45
	Liite 2. Ulkoiset seikat.....	48
	Liite 3. Taustatarina.....	51

1 JOHDANTO

Henkilöhahmot ovat elokuvan sydän. He edesauttavat elokuvan eteenpäin menemistä ja ilman henkilöhahmoja tarinaa on vaikeampi kertoa. Henkilöhahmot poikkeavat kaikki toisistaan ja jokainen heistä kätkee sisäänsä oman tarinansa. Kun kirjoitan käsikirjoituksia, huomaan panevani paljon aikaa henkilöhahmojen luomiseen, taustaan sekä kehitykseen. Käytän tunteja miettien ja selvittäen erilaisia nimiä, jotka voisivat olla kytköksissä tarinaan tai niillä on jonkinlainen syvempi merkitys. Vasta kun olen tyytyväinen nimeen ja pieniin faktoihin, aloitan kirjoittamisen.

Haluan yleensä tarinan valmiiksi mahdollisimman pian ja turhaudun, kun kirjoittaminen pysähtyy yhtäkkisesti. En tiennyt aluksi mistä se johtui. Ja se tapahtui monta kertaa. Ammattikorkeakoulussa minua eniten kiinnosti kirjoittaa käsikirjoituksia ja niihin halusin luoda mahdollisimman samaistuttavan ja mielenkiintoisen hahmon. Usein samaistin hahmon itseeni. Silti hahmot jäivät jotenkin yksipuolisiksi ja tylsiksi. Päätin alkaa tutkia henkilöhahmoista kertoviin kirjallisuuksia. Tarkoitus oli selvittää itseäni sekä muita samassa tilanteessa olevia, että minkälaisia erilaisia tapoja, piirteitä sekä asioita on olemassa, jotka edesauttavat luomaan kolmiulotteisen hahmon. Tajusin, etten tiedäkään henkilöhahmoista niin paljoa kuin luulin.

Opinnäytetyöni tarkoitus on avata mitkä eri työkalut auttavat henkilöhahmon luomisessa ja mitä erilaisia ominaisuuksia ja asioita pitää selvittää, jotta henkilöhahmosta saadaan mahdollisimman kolmiulotteinen. Henkilöhahmoa työstäessä välillä miettii erilaisia kysymyksiä. Minkälaisen nimen valitsemme? Onko dialogi tärkeämpää kuin kehonkieli? Onko hahmon pakko olla samaistuttava? Kyseinen prosessi voi olla niin pitkä kuin lyhytkin riippuen miten paljon haluaa paneutua hahmoon. Tarkoitus on kuitenkin avata tietämättömille ja ehkä tietävillekin joitain faktoja, jotka voivat auttaa oman hahmonsa työstämisessä eteenpäin.

2 HENKILÖHAHMON LUOMINEN

Henkilöhahmon luominen on kuin hankkisi oman koiranpennun, joka on täysin sinun koulutuksessasi ja vastuullasi. Sinun pitää oppia tuntemaan koira, tarkkailla miten se käyttäytyy ja kuinka se reagoi uusissa tilanteissa sekä mihin suuntaan se on kehittymässä.

2.1 MISTÄ KAIKKI ALKAA?

Yleensä koko käsikirjoitusvaihe alkaa henkilöhahmojen kehittämisestä. Tarinalle luodaan päähahmoja ja sivuhahmoja. Niitä aletaan työstämään enemmän tai vähemmän riippuen tarinan laadusta ja siitä, että tarvitseeko tarina montakin hyvin kehitettyä henkilöhahmoa. Henkilöhahmon voi joko ”tiputtaa” valmiiseen ideaan tai sitten henkilöhahmon ympärille kirjoitetaan tarina. Kaikki lähtee kirjoittajasta ja myös riippuen, minkälainen hahmo on kyseessä. Jos henkilöhahmon ympärille kehitetään maailma, se saattaa tehdä tarinasta paljon mielenkiintoisemman. (Field 1994, 44.)

J.K. Rowling kertoo myös Internet-sivuillaan, kuinka Harry Potter-idea syntyi. ”Minulla ei ollut toimivaa kynää mukani, mutta ehkä se oli vain hyvä asia. Minä vain istuin ja ajattelin neljä tuntia, kun kaikki yksityiskohdat pulpahtivat päähäni, ja tästä luisevasta, mustatukkaisesta, silmälasipäisestä pojasta, joka ei tiennyt olevansa velho, tuli todellisempi minulle.” (Rowling)¹

Rowling itse aloitti työstämään ensin henkilöhahmoa eikä kirjoittanut tarinaa. Muu maailma ja muu tarina alkoivat kehittyä itsestään, kun Rowling tiesi minkälainen päähenkilö on. Tällainen tapa vahvistaa kirjoittajan ja henkilöhahmon välistä suhdetta ja päähenkilö kasvaa kirjoittajaan kiinni. Ensimmäiseksi henkilöhahmoihin paneutuminen mahdollistaa myös sen, että tarinasta tulee syvällisempi.

¹ “I did not have a functioning pen with me, but I do think that this was probably a good thing. I simply sat and thought, for four (delayed train) hours, while all the details bubbled up in my brain, and this scrawny, black-haired, bespectacled boy who didn’t know he was a wizard became more and more real to me.”

Henkilöhahmoa katsellaan kaukaa, läheltä, häneltä kysytään erilaisia kysymyksiä, hänet opitaan tuntemaan. Häntä tarkastellaan ulkonäöllisesti ja hänen sielunelämänsä tutkailaan. Hänen taustatarinansa käydään läpi, ulkoiset puitteet ja se, kuinka syvälinen hahmo lopulta on.

Hahmon osat jaetaan kahteen tavalliseen kategoriaan: sisäinen ja ulkoinen. Hahmon sisäinen elämä alkaa sen syntymästä siihen asti, kun itse elokuva alkaa. Se on prosessi, joka muovaa hahmon sellaiseksi, kun hänet elokuvassa esitellään. Ulkoinen elämä taas kätkee sisäänsä elokuvan alusta loppuun. Se on prosessi, joka paljastaa hahmon. (Field 1994, 27.)

Kirjoittajan on syytä miettiä mistä tässä tarinassa oikein on kysymys. Onko tärkeämpi kehittää ensin hahmoa vai tarinaa?

2.1.1 Nimi

Joskus hahmon luominen lähtee nimestä. Nimi on siinä mielessä tärkeä ominaisuus hahmolle, koska se ei pelkästään anna jotain joksi kutsuisi henkilöhahmoa, mutta myös nimen taakse voi kätkeytyä enemmänkin taustatarinaa. Voiko ns. ”tavallisilla” nimillä vedota katsojiin? Ovatko ne muistettavia niistä?

Kun kirjoittajalle tulee mieleen jokin nimi, sillä nimellä voi olla tarinan kirjoittajalle jokin merkitys. Se voi liittyä johonkin mytologiseen hahmoon tai se saattaa pohjautua jonkun mielenkiintoisen henkilön nimestä (WOW! Women On Writing 2008). Nimen valitseminen on melkein yhtä helppoa kuin se on vaikeakin. On helppo keksiä päästään normaaleja suomalaisia nimiä aloittaessa luomisprosessia, mutta nimen muistettavuus ja originaalisuus voivat olla eri asia.

Nimellä voi olla paljonkin merkitystä, kun lähdetään tarinaa kertomaan. Nimi voi olla sidoksissa tarinaan, se voi tuoda tarinassa esiin taustatarinaa tai nimi voi kertoa henkilöhahmon luonteesta jotakin. Jos kirjoittaja haluaa hahmosta muistettavan, on ehkä aloitettava nimestä. Erikoinen nimi on helposti muistettava. Jos katsoja muistaa henkilöhahmon nimen perusteella, on hahmo helposti samaistuttava tai erikoinen.

Esimerkiksi sarjassa *Life Unexpected* (Tigerlaar 2010) kertoo 16-vuotiaasta tytöstä, joka haluaa emansipaation ja saakin tilalle biologiset vanhempansa. Päähenkilö sai sairaanhoitajalta nimeksi Lux. Lux, jonka latinankielinen merkitys tarkoittaa ”valoa”. Sairaanhoitajan perustelu nimelle oli se, että Lux-tyttö syntyi vaaleahiuksisena, vaikka hänen vanhempansa ovat molemmat ruskeatukkaisia. Kyseinen piirre tekee nimestä syvällisemmän ja erikoisemmän kuin tavallisessa elämässä.

Nimen takana oleva tarina on kiinnostava (liite 1). On siis selvää, ettei hahmo nimeltä Pekka tai Liisa ole yhtä muistettava kuin esimerkiksi nimet Ada tai Nuutti. Joskus katsoja on samaistuttanut nimen toiseen piirteeseen ja siksi ei aina omaksu hahmoa tämännimiseksi, joten on tärkeää hahmosta tehdä erikoinen, jotta nimikin saa syvyyttä (Vacklin 2008, 19). Usein myös elokuvan tarina ja sen tapahtumariittoisuus määrittelee sen, että tarvitseeko henkilöhahmo erikoista nimeä. Tuoko tarinan erikoinen nimi kertomukseen mitään ylimääräistä tarkoitusta?

Elokuvassa *Wristcutters: A Love Story* (Dukic 2006) tähdittää päähenkilö nimeltä Zia, jonka nimi jo paistaa itsessään esiin tarinan keskeltä. Zia tekee itsemurhan ja päätyy ikään kuin kuoleman ja elämän rajatilaan. Maailmassa ihmiset ovat persoonattomia, kukaan ei hymyile eikä taivaalla näy tähtiä. Maailma on tyhjä, ankea ja useimmat, jotka sinne päätyvät, katoavat ratkaisuaan. Zia kuulee silloisen tyttöystävänsä tehneen itsemurhan ja lähtee ystävänsä Eugenien kanssa etsimään tätä. Matkan aikana he tapaavat Mikal-nimisen tytön. Mikal nimenä myös pomppaa esiin tyhjän maailman keskellä. Mikal ja Zia ovat kaksi omanlaatuista persoonaa persoonattoman maailman keskellä. Nimet ennustavat, etteivät nämä etsijät kuulu sinne ja he kuuluvat yhteen.

Henkilöhahmoilla on täysi oikeus muuttaa nimeään sekä käyttää erinäisiä lempinimiä silloin, kun heistä siltä tuntuu. Nimenvaihto yleensä merkitsee uuden identiteetin omaksuntaa. Henkilöhahmo ei ehkä koe itseään omaksi itsekseen vanhan nimensä takia, ja siksi haluaa käydä läpi nimenvaihtoprosessin. Henkilöhahmoilla voi myös olla lempinimiä, jotka voivat vaihdella eri henkilöiden keskuudessa. Lempinimi kertoo ihmisten välisistä suhteista ja mitä hellittelevämpi lempinimi on, sitä läheisempi suhde henkilöillä on toisiinsa. (Vacklin 2008, 21.)

Nimi voi joko kertoa henkilöhahmosta jotain tai sitten se on vain yksi väline, jolla ei ole merkitystä tarinaan. Esimerkiksi nimi Sirene olisi helposti rinnastettavissa sireeneihin,

kukkiin tai Kreikan mytologiassa esiintyviin seireeneihin, jotka houkuttelivat merimiehiä kuolemaan. Olisiko Sirene-niminen hahmo miestennielijä vai viaton ja puhdas? Henkilöhahmon nimi on kuin koodi, jota jokainen ihminen kantaa. Monesti assosioimme nimiä ehkä tuntemiimme henkilöihin ja ne nimet merkitsevät jotain. Ehkä Minna-niminen ihminen koulukiusasi sinua tai paras ystäväsi oli Jemina. Eri nimet voidaan assosoida sekä hyviin että pahoihin.

Koska henkilöhahmon pitää olla kolmiulotteinen ja uskottava, täytyy myös nimien totella samoja sääntöjä. Ei ole tarpeeksi uskottavaa se, että 1900-luvun alkupuolella sijoittuvassa elokuvassa seikkailee Demi-niminen nuori tyttö (The Script Lab 2011.) Uskottavampaa olisi, että hahmo niin ulkoisesti kuin sisäisestikin eläisi oikealla aikakaudella. Vaikka nimi olisi kuinka suosittu tänä vuonna, internetistä löytyy ohjeita miten löytää oikealle aikakaudelle oikea nimi. Esimerkiksi vuonna 1920 Yhdysvalloissa suosituimpina niminä olivat John ja Mary (Social Security 2012).

Nimeä voi pitää niin ikään vähennettävänä ominaisuutena eikä niin tärkeänä asiana, kun kyse on henkilöhahmosta, mutta nimi tuo henkilöhahmoon syvällisyyttä ja nimi muokkaa hahmon eräänlaiseksi persoonaksi sen avulla.

2.1.2 Ikä

Ikä määrittelee ja muovaa henkilöhahmon luonnetta paljon. Tietty ikä tuo henkilöhahmoon uskottavia ominaisuuksia. Esimerkiksi henkilöhahmon tapa juoda kallista viskiä vai limonadia viestii jo henkilöhahmon iästä. Ehkä hän on liian nuori juomaan viskiä tai on jo ns. aikuistunut, ettei hän pidä limonadista enää. Myös erilaiset tilanteet tarinassa saavat eri-ikäiset henkilöhahmot käyttäytymään eri lailla.

Kirjoittajan tulee miettiä katsojan näkökulmasta kirjoittamaansa tarinaa. Minkälainen kohdeyleisö on, sekä minkä ikäinen kohdeyleisö tulisi olemaan? Katsoja hakee tarinasta omaa itseään ja siihen samaistuttavaa henkilöhahmoa, jotta hänen mielenkiintonsa pysyy yllä.

Monesti elokuvasta ja kirjasta Twilight on ollut puhetta, kuinka päähenkilö Bella Swan ihastuu Edward Cullen -nimiseen vampyyriin. Bella on 17-vuotias ja Edward on 107-

vuotias vampyrisminsa ansiota. Asiasta on kohistu, sillä Bella on alaikäinen (Science Fiction & Fantasy Stack Exchange 2012). Kuitenkin kirjoittaja Stephenie Meyer on kirjoittanut tarinan kohderyhmää eli lukioikäisiä ajatellen.

2.1.3 Ulkoiset seikat

Jotta kirjoittaja oppii tuntemaan hahmon, tulisi hänen ”nähdä” tämä myös. Ulkoiset seikat auttavat kirjoittajaa ymmärtämään, jos henkilöhahmossa on joitakin erityisiä piirteitä ja ominaisuuksia, joiden mukaan tämä hahmo käyttäytyy miten käyttäytyy.

Joskus kirjoittaminen on vaikeaa aloittaa, kun ei tiedä, miltä oma luomansa hahmo näyttää ulkonaisesti. Siksipä niiden kirjoittaminen ylös auttaa myös ulkopuolista lukijaa havainnoimaan tätä seikkaa (liite 2). Käsikirjoitukseen on kuitenkin vaikea alkaa kirjoittaa liikaa informaatiota henkilöhahmon ulkonäöstä, sillä se kuormittaa liikaa. Jos kirjoittaja haluaa painottaa jotain erityistä ulkonäköseikkaa, sen voi mainita käsikirjoituksessa.

Kun henkilöhahmon ulkoista muotoa mietitään tarkkaan, on sillä yleensä jonkinlainen kytkös tarinaan. Kuten esimerkiksi jos tarinassa viitataan henkilöhahmolla oleviin arpiin, halutaan niiden taustatarina tuoda selville ja ne ovat jotenkin liitoksissa tarinaan. Ehkä henkilöhahmo haluaa kostaa arkkiviholliselleen, joka aiheutti päähenkilön arvet tämän jalkaan. Arvet ovat ehkä istutus johonkin tulevaan sekä menneeseen, ja ne lunastetaan myöhemmin tarinassa kertoen niiden taustan.

2.1.4 Taustatarina

Kun halutaan selittää henkilöhahmon käytöstä, se voi olla kytköksissä tämän taustatarinaan. Tausta voi tuoda esille outoja tapoja tai piirteitä, jotka voivat tapahtua esimerkiksi vain kerran elokuvassa. Esimerkiksi rikas nainen päätyy varastamaan jotain, mihin hänellä olisi varaa. Nämä piirteet tuovat henkilöön erikoisen piirteen ja kysymyksen, mistä kaikki tämä tulee. Liittyykö tämä jotenkin henkilön taustaan vai miksi hän päätyy varastamaan?

Hahmo on käytös, johon liittyy toimintaa. Käytös kertoo hahmosta jotain, miten hän

käyttäytyä tietyissä tilanteissa. Kun hän näkee jonkun joutuvaan uhkailun kohteeksi, meneekö hahmo väliin vai pakeneeko hän paikalta. Käytös kertoo katsojalle hahmosta, hänen persoonastaan, hänen tavoistaan sekä ajattelutavoistaan. Hahmon käytös avaa katsojalle hahmosta jotakin.

Sigmund Freudin kuuluisassa psykoanalyysissaan Freud tutkii ihmisen psykologiaa. Usein lapsuudessamme tapahtuneet asiat vaikuttavat siihen, mitä olemme juuri nyt. Tapahtumat ja traumat muovaavat persoonaamme sekä ne voivat vaikuttaa nykyiseen asenteeseemme, tekoihimme ja jopa pelkoihin. (Juutilainen & Takalo 2009, 86.)

Kuten meidän ihmistenkin, henkilöhahmojen taustatarinat poikkeavat toinen toisistaan. Lapsuutemme ja teini-ikäme olemme kokeneet eri lailla. Yhdellä henkilöhahmolla on ollut rakastava ja tasapainoinen lapsuus, kun taas toisella on ollut epäonninen ja köyhä lapsuudenkoti. Nämä piirteet useimmiten vaikuttavat siihen, minkälaiseksi henkilöhahmo on kasvanut. Kun henkilöhahmo on saanut paljon kritiikkiä kannustuksen sijaan lapsuudessaan, ymmärrämme, että hänestä kasvaa helposti ujo ja kritiikkiä pelkäävä. Hän ehkä haluaa miellyttää vanhempiaan, vaikkei enää asuisikaan kotona.

Taustat ja historia kasvattavat ja kehittävät ihmistä. Hän oppii virheistään ja kasvaa niiden kautta paremmaksi ja vahvemmaksi. Henkilöhahmo usein oppii tämän elokuvan aikana. (Juutilainen & Takatalo 2009, 65.) Elokuviissa muutos on väistämätön ja sitä odotetaan miltei jokaiselta elokuvalta, jossa hahmo kehittää tarinaa.

Teineille suunnatuissa elokuvissa usein tyypillisiä ovat identiteetikriisit. Nuori ihminen pyrkii löytämään itsensä jollain keinolla, vaikka tämä onkin vastoin vanhempien tai yhteiskunnan arvoja (Seeger 1990, 68). Joskus tällaisissa tarinoissa on mukana trauma tai pyrkimys shokeerata vanhempiaan, eikä se aina välttämättä ole sidoksissa henkilöhahmon taustatarinaan, mutta on osana sitä henkilön kasvaessa aikuiseksi.

Taustatarina on välttämätön perhesuhteisiin liittyvissä elokuvissa. Henkilöhahmojen historia auttaa myös näyttelijöitä ”sitoutumaan” toisiinsa ja uskottelemaan katsojalle heidän olevan oikeasti perhe. Taustatarina mahdollistaa kaiken, sillä se avartaa katsojalle ihmis-suhteiden huonoista puolista ja kertoo, minkälaisesta taustasta henkilöhahmo on tullut.

Kun tunnemme hahmon, osaamme sanoa, onko hän introvertti vai ekstrovertti. Kun ensimmäistä kertaa tapaamme ihmisen, osaamme ehkä niillä ensisekunneilla sanoa, onko henkilö introvertti vai ekstrovertti. Introvertti tarkoittaa sisäänpäin suuntautunutta, ehkä ujoa henkilöä ja taas ekstrovertti on sosiaalinen henkilö, joka ei pelkää puhua tai tutustua ihmisiin. Kun henkilö on sosiaalinen, hän viihtyy ihmisjoukoissa, puhuu helposti muille sekä pitää juhlista. Introvertit vetäytyvät sisäänpäin, kun taas ekstrovertit keskittyvät ulkoisiin asioihin. (Flokka 2012.) Ekstrovertit henkilöahmot kuljettavat helpommin dialogia sekä tekojen avulla juonta sekä voivat joutua sosiaalisuutensa takia ongelmiin. Introvertin näkökulma usein rajautuu sisäiseen todellisuuteen. Hän ei viihdy joukoissa eikä harrasta yksin ja on muutenkin yksinäinen. On olemassa elokuvia, joissa ujo henkilö ja hänen yksinäinen persoonallisuutensa ajaa hahmon ongelmiin. Toisaalta samainen henkilö saattaa voittaa ujoutensa, ja hänestä tulee sosiaalinen.

Vaikka kirjoittaja päätyykin kertomaan tänä päivänä tapahtuvasta tarinasta elokuvassa, taustatarina voi vahvistaa hahmon tarinaa entisestään. Hahmo tekee nykypäivänä päätöksensä ja käyttäytyy juuri tällä tavalla, koska hän on oppinut taustastaan jotain (Seger 1990, 48). Tausta voi tulla ilmi monella eri tavalla kuten dialogissa, käyttäytymisessä tai jopa jossain vaatetuksessa. Esimerkiksi hahmo pitää kuolleen äitinsä antamaa korua kaulassaan. Tämä voi antaa paljon ilmi henkilöahmon ja tämän äidin väleistä.

Henkilöhahmoon taustatarina tuo syvyyttä ja kiinnostavuutta. Taustatarina käy läpi henkilön koko historian aina ennen hänen syntymäänsä. Ymmärtääksemme henkilöahmoa voimme kysyä itseltämme kysymyksiä liittyen häneen. Kysymyksinä voivat olla mm. kuka hänen äitinsä on. Missä henkilöahmo laitettiin alulle? Missä hän syntyi? Millaisia synnytyskomplikaatioita henkilöahmon äidillä oli? Minkälainen henkilön lapsuus oli?

Lajos Egri on kehittänyt tarinoiden taustatarinaa varten kysymyksiä, jotka edesauttavat henkilöahmojen kehityksessä (liite 3). Kysymykset kattavat henkilön psykologiset, fyysiset ja sosiaaliset piirteet. (Vacklin 2008, 374.) Jotta hahmomme tulee tutuksi, nämäkin piirteet auttavat hahmon kartoittamisessa. Fyysisiä piirteitä ovat esimerkiksi henkilön sukupuoli, ulkonäkö ja vajaavaisuus tai vajavaisuudet. Henkilöhahmot eivät ole täydellisiä unimaailman olentoja, vaan heilläkin on oltava virheensä. Poikkeavuudet voivat olla mitä tahansa pieniäkin poikkeamia, jotka tekevät hahmoista juuri semmoisia mitä he ovat. Persoonia on erilaisia, erikokoisia, erivärisiä ja erilaisine hius- ym. tyyleineen.

Sosiaalisia piirteitä ovat mm. henkilöhahmon taustaan liittyvät asiat. Perhe-elämä, elämäntavat, koulutus, sosiaaliluokka, asema yhteiskunnassa ja uskonnot kuuluvat tähän. Kerrotaan minkälaiseen perheeseen henkilöhahmo on syntynyt sekä minkälaiseksi hän kouluttautunut. Psykologisia piirteitä ovat mm. sisäiset asiat, arvot, asenteet. Syvennytään enemmän henkilöhahmon henkisiin ominaisuuksiin ja tutkitaan tämän ajatusmaailmaa. Psykologiset piirteet kasvattavat henkilöhahmoa eniten. Kokemukset jättävät jälkensä ja ihminen oppii niistä jopa huomaamattaankin. (Writing Character Using Conflict, 2011.)

Hahmojen taustatarinan luomiseen voi laittaa paljon aikaa, oppia voi ottaa itsestään tai läheisistään tai muuten vain inspiroitua historiallisten henkilöiden taustatarinoista. Kun ymmärtää hahmon kolmiulotteisuuden, hyvän hahmon luominen onnistuu varmasti. (Writing Characters Using Conflict, 2011.)

2.1.5 Luonne ja virheet

Kuten tämän opinnäytetyön kirjoittaja henkilöhahmotkaan eivät ole täydellisiä. Liian täydellinen henkilöhahmo ei toisi syvyyttä tarinaan ja samaistuminen hahmoon olisi liian vaikeaa. Täydellisyys tekee hahmosta tylsän ja yksipuolisen. Henkilöhahmot tarvitsevat ne virheet sekä ne omituiset tavat, jotta heistä tulisi uskottavampia hahmoja. Jotta hahmoista saa realistisia ja hyviä, on osattava tehdä niistä kannustettavia sekä realistisia ominaisuuksiltaan. Heillä täytyy olla virheitä, sillä kukaan ei ole täydellinen ja virheet saavat ihmiset vaikuttamaan oikeanlaisilta sekä inhimillisiltä. Heidän ominaisuutensa on oltava pysyviä eivätkä ne saa muuttua radikaalisti elokuvan aikana. (Tierno 2002, 123—124.) Erikoiset piirteet taikka virheet muistaa helposti siitä, että ne monesti ovat viihdyttäviäkin. Hahmosta tulee tylsä, ellei hän kamppaile omia virheitään vastaan.

Henkilöhahmolla voi olla kaksi erilaista heikkoutta. Ensimmäkin psykologinen heikkous, joka estää henkilöhahmoa tekemästä mitään. Tämä heikkous vaikuttaa vain häneen itseensä. Toinen on moraalinen heikkous, joka satuttaa muita ihmisiä. Henkilöhahmo ehkä tekee epämoraalisia tekoja satuttaakseen toisia ihmisiä. (Grove 2009, 60.)

Mikä saa meidät hyväksymään hahmot ja heidän virheensä? Useimmiten hahmot, joilla on virheitä, peilaavat meitä itseämme tai jotain tuttuamme. Ylimielinen hahmo muistuttaa

kenties esimiestämme tai huvittava näsäviisastelija muistuttaa isäämme, jonka vitseille aina pyörittelimme silmiä ja hymähtelimme turhautuneena. (Yahoo Voices 2007.)

Jotta henkilöhahmojen erikoiset piirteet, virheet sekä tavat tulisivat paremmin näkyviin, on hyvä ympäröidä henkilöhahmo henkilöillä, jotka ovat erilaisia verrattuna henkilöhahmoon, esimerkiksi henkilöhahmo Cinna elokuvassa *Nälkäpeli* (Ross 2012). Capitolissa muut stylistit olivat pinnallisia ja mahtailevia, mutta Cinnassa oli syvällisyyttä ja hienovaraisuutta. Hän piti Katniss-nimisestä päähenkilöstä. (Write to Done 2012.)

Tarinan edetessä virheet voivat näyttäytyä henkilön heikkoutena. Hän voi ehkä vihata itseään esimerkiksi änkytyksen tai jonkin pienen omituisen tavan takia. Hän pitää niitä heikkouksinaan, ja se edistää elokuvaa. Jos virheet saavat elokuvaa edistymään eteenpäin, niitä heikkouksia voisi näyttää elokuvassa enemmän kuin kerran muistutuksena katsojalle. Elokuvan ei kuitenkaan tulisi pelkästään kertoa näistä virheistä, mutta ne ovat muistutuksena siitä, että henkilöhahmo on inhimillinen ja tekee virheitä kuin mekin. Jos elokuva sen sallii, henkilöhahmo voi ehkä voittaa epävarmuutensa ja alkaa pitää itsestään sen takia, sillä hän omaksuu virheet vahvuutenaan. Kun henkilössä näkyy epätoivo, se saa hänet näyttämään ihmiseltä, hänellä on ihmisen tunteet. (Tierno 2002, 114.) Koska me jokainen käymme läpi epätoivon, me jokainen tunnetta jotain. On ymmärrettävää, että henkilöhahmoilla on oikeus tuntea muutakin kuin onnea ja hyvää.

Mitä ovat omituiset tavat? Henkilöllä on tapana tehdä asioita, joita kaikki eivät ehkä tee tai joita ulkopuoliset pitävät oudoksuttavina. Henkilö on kuitenkin tottunut tekemään niitä ja kokenut ne omakseen ja turvalliseksi. Omituiset tavat sekä virheet voivat olla kytköksissä henkilöhahmon taustaan. Omituisia tapoja voivat olla esimerkiksi se, että henkilöhahmo pyrkii olemaan ilman kenkiä aina kun on mahdollista tai hän puree kynsiään hermostuksissaan. Lähteinä omituisiin tapoihin henkilöhahmo voi käyttää itseään, perheenjäseniään, ystäviään tai jopa puolittuttujaan. (Fanpop 2013.)

2.1.6 Tarkoitus ja päämäärä

Tarinan sisältö ja kertoma on yleensä henkilöihahmon päämääriin heijastettavissa. Henkilöihahmolla täytyy olla päämäärä, jonka hänen tulisi saavuttaa viimeistään tarinan lopussa. Päämäärään mennessä hahmo olisi jollain tavalla muuttunut ja ymmärtäisi, miksi asiat menivät aluksi eri lailla. Siten on kehittynyt hyvä ja syvällinen henkilöihahmo.

Jokaisella henkilöihahmolla on päämäärä, sillä myös me katsojatkin tahdomme jotain. Esimerkiksi haluamme pientä kuten ruokaa tai suurta työpaikan, joka turvaa tulevaisuutemme. Hahmojen tahdot ovat usein samankaltaisia, mutta paisutettuja tarinaa varten. Kuitenkin tahdon suuruus sekä pienuus riippuvat siitä miten paljon hahmo on valmis riskeeraamaan asian eteen (Lisle 2006, 13)

Jos katsoja ymmärtää henkilöihahmon päämäärän, motivaation ja tunnemaailman, katsoja usein sisäistää hahmon ja elää elokuvan mukana (Cowgill 2005, 11). Katsojalle pitää olla selvää, mitä henkilöihahmo haluaa ja mikä hänen päämääränsä on. Kun henkilöihahmo ei välttämättä itse tiedä, mitä hän tarvitsee, tätä kutsutaan tiedostomattomaksi motivaatioksi eli tarpeeksi (Seeger 1990, 73).

Henkisen maailman ymmärtäminen ei väistämättä tarkoita kiinnostavuutta eikä se ole ainoa tapa luoda sitä. Hahmoon tulee enemmän syvyyttä tarkoituksen ja päämäärän kautta, mutta kiinnostavuus voi syntyä myös ominaisuuksista tai erikoisista harrastuksista tai miksei myös erikoisesta tatuoinnista. Tarina kaiken sen takana voi kietoa mukaansa. (Seeger 1990, 47.)

Päämäärän saavuttamiseksi päähenkilön pitää olla jokseenkin motivoitunut. Esimerkiksi motivaatio voi liittyä siihen, että henkilöihahmo haluaa pysyä elossa tai taata itselleen rakkauden tai muutoin hyvän elämän. (Vacklin 2008, 37)

Kirjoittaessa kaikki lähtee siitä, että meidän pitää ymmärtää henkilöihahmojen motiiveja ja syitä, miksi he tekevät niin kuin tekevät. On tärkeää ymmärtää henkilöihahmoa yhtä paljon sekä ulkoisesti että sisäisesti, koska henkilöihahmosta muodostuu tärkeä ihmissuhde kirjoittajalle. Kuten kirjoittaja Barry Morrow sanoo ”puolet kirjoittamisesta on psykologiaa. Siinä on yhtenäinen ydin tai yksimielisyys tai käytös. Ihmiset eivät käyttäydy

tahtoen tai tahtomattaan. Jotta voi olla yksimielinen ihmisten käyttäytymisessä, on tiedettävä mitä ihmiset tekevät tilanteissa. Ihmiset eivät toimi ilman syytä. Jokaisella teolla on motivaatio tai tarkoitus” (Seger 1990, 63.)²

Henkilöhahmojen teoilla on motiivi, joka liikuttaa tarinassakin eteenpäin. Me tiedämme, mitä haluamme ja elokuvissa se on päällepäin näkyvä asia, esine tai ihminen. Jokaisella meillä on myös sisäinen tarve, jonka me haluamme huomaamattamme saavuttaa. Joskus sisäinen tarve on tiedostamatonta, mutta se silti ohjaa henkilöhahmoa eteenpäin, vaikkei hän sitä itse käsitäkään. Tiedostamaton tarve käsittää tunteet, muistot, kokemukset ja vaikutelmat. (Seger 1990, 73.) Elokuvissa tiedostamaton tarve ajaa hahmon seikkailuun sekä tekoihin, jotka voivat olla vastoin omia arvoja tai muuten vain kapinoivat vastaan jotakuta.

Henkilöhahmojen ymmärtäminen on aivan sama asia kuin ihmisten ymmärtäminen. Me ihmiset käyttäydymme eri lailla, olemme täysin erilaisia toisistamme sekä koemme elämän ja maailman aivan eri tavalla. Mutta silti suurinta osaa on helppo lukea. Tavattamme uuden ihmisen näemme heti, kuinka hänen käsityksensä ja näkemyksensä itsestään ovat täysin erilaisia kuin meidän näkemyksemme hänestä. Tämä on usein henkilölle itselleen tiedostamatonta. Me ymmärrämme henkilön eri lailla ja saatamme myös lukea henkilöä kuin avointa kirjaa, vaikkei hän sitä haluaisikaan tai tajuaisikaan. Se yleensä johtuu siitä, ettei hän sisäistä, kuinka paljon tiedostamaton tarve näkyy heistä ulospäin. Tämä taas johtuu siitä, ettei hän halua sen näkyvän, sillä hän kokee sen negatiivisena. (Seger 1990, 74.) Tämä voi olla esimerkiksi seksuaalinen suuntaus tai jopa erikoinen seksuaalinen fetissi.

Tarinoissa hahmon yrittäessä tukahduttaa sisäistä tarvettaan tämä usein tulee esiin voimakkaammin. Se ajaa ihmisen tekemään tekoja tahtomattaan. Tiedostamaton tarve näkyy yleensä käytöksessä, puheissa sekä eleissä. Henkilöhahmo voi olla vaikka rakastunut parhaan kaverinsa kihlattuun. Hän pyrkii tukahduttamaan tunteensa, mutta ne tulevat vielä voimakkaammin esille, ja henkilöhahmo päätyy suutelemaan kihlattua. Tällöin sisäinen

² Half of writing is psychology. There’s a consistent core, or a consistent unity to behavior. People don’t act willy-nilly. To be consistent with human behavior you have to know what people will do in most situations. People don’t act without a reason. Every action has motivation and intention.

tarve ajaa henkilöhahmon ongelmiin joko sisäiseen tai ulkopuoliseen konfliktiin, esimerkiksi paras ystävä saa tietää asian ja he ajautuvat riitoihin. Tämä tekee kiinnostavan tarinan ja siihen kirjoittajat pyrkivät usein tarinoissaan keskittymään. Vaikka tiedostamaton tarve nähdäänkin ”varjopuolena”, se ei välttämättä johda tarinan huonoon loppuun. (Seeger 1990, 74.) Monissa elokuvissa tarina päättyy siihen, että henkilöhahmo ymmärtää, mitä oikeasti tarvitsee ja hän tajuaa olevansa paljon onnellisempi saavutettuaan ja hyväksytyään sisäisen tarpeensa.

Hahmoa ymmärtäessä opimme ehkä sen väittämän, että me jokainen muutimme elämämme aikana ja muutos on usein väistämätön ja hyväksi.

2.1.7 Samaistuttaminen

Henkilöhahmon on oltava kuin me. Hän on realistinen ja kolmiulotteinen. Virheetön ja täydellinen henkilöhahmo ei ole realistinen eikä samaistuttavissa. Samaistuminen tarkoittaa sitä, että voimme tuntea yhteenkuuluvuutta henkilöhahmoa kohtaan, joka ei välttämättä aina ole samanlainen luonteenpiirteiltään kuin me. Henkilöhahmossa on jotain, mikä saa meidät tuntemaan samaistumista. Samaistuminen usein assosioidaan positiivisiin tunteisiin.

Mikä saa meidät samaistumaan hahmoon? Tunneimme yhdenmukaisuutta henkilöhahmon kanssa. Ehkä samat tuntemukset ja kokemukset ovat tuttuja meille. Usein uutisoitu ihmisten kärsimys saa meidät tuntemaan sympatiaa ja samaistumme jollain tasolla henkilön kärsimykseen. Samaistumista helpottaa se, että näemme, mitä muut tuntevat. (Elokuvantaju 2002.)

Voimme samaistua kolmella eri tavalla henkilöhahmoon:

1. Samaistumme hahmon tilanteeseen, jolloin olemme ikään kuin hahmo itse sen tilanteen aikana. Koemme, mitä hahmo kokee, elämme, mitä hahmo elää.
2. Samaistumme henkilöhahmoon, joka haluamme olla. Ihannoimme jostain piirrettä tai ulkonäöllistä seikkaa. Haluamme kehittyä ja ottaa mallia jostain henkilöhahmosta.

3. Samaistumme henkilöön, joka on kuin me. Hän on samankaltainen, hänellä voi olla samanlaisia piirteitä kuin meissä tai lähtökohta tai taustatarina muistuttaa omaamme. Tiedämme, mitä hahmo tuntee.

Hahmo kanavoi tarinan tunteet (Elokuvantaju 2002). Kun henkilöhahmon kautta katsomme elokuvassa kerrottavaa tarinaa, pystymme näkemään ja tuntemaan, mitä hahmo tuntee. Kun elokuvassa perhe kärsii nälästä, tunnemme samaistumisen lisäksi myös sympatiaa.

Elokuvallinen samaistuminen pitää sisällään kahta eri taipumusta. Ensiksi se, että uneksiminen ja fantasia käsittävät moninkertaisia ja ristiriitaisia taipumuksia henkilöön. Toiseksi kokemus liittyy ihmisen henkilökuvaa ja siihen samaistumista. Siten katsoja ei samaistu sankariin, vaan samaistuminen sisältää sosiaalisesti rakennettuja miehiä, jotka samaistuvat miespuolisiin sankareihin, tai sosiaalisesti rakennettuihin naisiin, jotka samaistuvat naissankareihin. (Ellis 1982, 43.)

Kirjoittajan samaistumista kirjoittamiseen auttaa se, kun hän tietää kohdeyleisönsä. Jos kyseessä on teini-ikäinen yleisö, silloin päähahmo on teini-ikäinen, jolle seikkailu tapahtuu. Tarinan päähenkilön ongelmat tulevat yhtä realistisiksi kuin oikeassakin elämässä. Mutta jos kirjoittaja onnistuu tekemään oudotkin ongelmat syvällisiksi ja heijastettaviksi ”realistisiin” ongelmiin, voi samaistuminen olla tässä tapauksessa helppoa, esimerkiksi mitättömiksi väitetyt parisuhdeongelmat on elokuvassa paisutettu suuriksi.

2.1.8 Stereotypiat

Hahmo, joka on stereotyyppinen, yleensä on useimmissa tarinoissa näkyvä tietynlainen hahmo, joka toistaa tiettyä ”määrättyä” kaavaa. Esimerkiksi useissa elokuvissa stereotyyppinä toimivat mm. italialaiset, jotka luokitellaan mafiosoiksi tai ilkeä isokokoinen ja ”pelottavan oloinen” poika voi olla koulukiusaaja, joka yleensä varastaa nörtiltä lounasrahat (Tania Hutley: Stereotypical Characters 2011).

Elokuvassa *Wild Child* (Moore 2008) päähenkilö Poppy on stereotyyppinen malibulainen lukioikäinen teini, joka elää yllälistä elämää. Poppyn isä kyllästyy poikansa nikotteluun

isän uudesta tyttöystävästä ja lähettää Poppyn englantilaiseen sisäoppilaitokseen. Eloku-
van stereotyyppit tyypistyvät juurikin amerikkalaiseen Poppyyn sekä sisäoppilaitoksen hah-
moihin. Poppy kuvastaa hemmoteltuja amerikkalaisia teinejä, joita usein samankaltai-
sissa Hollywood-elokuvissa nähdään. Poppyn tapaiset henkilöahmot ovat yleensä lukio-
ikäisiä, vaaleahiuksisia, materialisteja, aluksi aina nyrpeitä, nirsoja ja töykeitä, jotka eivät
suostu tottelemaan sääntöjä ja jotka liikkuvat kaduilla kalliit merkkivaatteet asusteinaan.

Toinen elokuvassa näkyvä stereotypia on englantilainen kulttuuri. Sisäoppilaitoksessa
oppilaat pakotetaan käyttämään koulupukuja sekä pelaamaan rugbya sadekelillä. Eloku-
van koomisuus tuodaan esille sillä tavalla, että kaksi toisistaan poikkeavaa, täysin eri ää-
ripäässä kulttuuria olevat oppilaat yhdistetään ja sitä kautta elokuvaan sekä henkilöah-
mojen välille tuodaan ristiriitaisuuksia.

Usein kirjoittajat haluavat katsojan huomaavan jonkin erityisen piirteen stereotyyppiosta.
Kirjoittaja voi haluta rikkoa stereotypiaa kertomalla, etteivät kaikki äidit ole kodinhenkiä
tai jalkapalloa pelaavat pojat saa kaikkia haluamiaan naisia.

INT. KEITTIÖ - ILTAPÄIVÄ

EVE istuu keittiön pöydän ääressä kahvikuppi edessä ja
lukee kirjaa. Yhtäkkiä REIJA ryntää keittiöön paiskaten
laukkunsa kovaa lattialle. Hän ärähtää ja istuu Rei-
jaa vastapäätä.

EVE

Terve vaan sinullekin...

REIJA

Miks miehet on niin ääliöitä?!

EVE

Miten niin? Ethän sä...

REIJA

Ne ei tajua, et mä tykkään naisista! Mä oon
lesbo, lepakko, homoseksuaali! Kuinka vaikee
se on tajuta?!

Eve juo kupista ja katsoo ikkunasta ulos. Sitten kääntyy
katsomaan Reijaa.

EVE

Ehkä ne ei huomaa sun maastureita, löysiä farkkuja ja kulunutta ruutupaitaa. Ja sit sun huivi ei korostu tarpeeks.

REIJA

Hekoheko.

EVE

(jatkaen)

Puhumattakaan sun miesvihaa! Sä et vihaa näköjään niit tarpeeks selvästi! Sulla pitäis olla kyltti, jossa lukee "Vihaan miehiä" isolla.

Reija katsoo Eveä hieman hymyillen sekä nostaen kulmiinsa.

EVE

(jatkaen)

Ja kaks naista kainaloon. Joo!
Niin sen pitää mennä.

REIJA

Oliko muuta?

Edellisessä kohtauksessa oli esimerkki tyypillisestä homoseksuaalisesta naisesta, joka luokitellaan useimmissa tarinoissa miesvihaajaksi, ”miesten” vaatteisiin pukeutuvaksi, naistennielijämäiseksi naiseksi. (Kuitunen 2013.) Tämä on yksi stereotyyppi, johon elokuvamaailmassa voi törmätä.

Stereotyyppien noudattaminen voi yleensä tehdä elokuvasta tylsän ja hahmosta yksiulotteisen. Yleensä stereotyyppien välttäminen onnistuu kehittämällä hahmolle taustatarinan, tekemällä hahmosta yllätyksellisen (esimerkiksi nörtillä ei olisikaan laseja tai ei olisi muuten vain ”yhdyskunnan silmin ruma”) tai liittämällä erikoisia piirteitä hahmoon. Esimerkiksi ylipainoinen henkilö ei ahmisikaan herkkuja, mutta lihoisi silti. Henkilöhahmon lähtökohta tulisi olla erittäin itsestään selvä, mutta erinäisen piirteen ansiota loppuratkaisu olisikin yllätyksellinen. Esimerkiksi koko elämänsä metsässä asunut nuori poika on opetellut itsekseen lukemaan. (Grove 2009, 53, 58.)

Joskus stereotyyppien kirjoittaminen voi olla myös ”oikeutettua” tarinan kannalta. Erilaiset hahmot tuovat omanlaista särmikkyyttä tarinoihin. Stereotyyppit auttavat myös tarinan

seuraajaa ymmärtämään hahmojen lähtökohdan sekä ehkä tuomaan jonkinlaista samais-
tumisen mahdollisuutta. (Yahoo 2008.) Mutta tuomalla liikaa taustatarinaa stereotyyppi-
siin hahmoihin voi myös olla liian ”uuvuttavaa” tarinan lukijalle/katsojalle, varsinkin jos
hahmoja on paljon. On kuitenkin tarinan kannalta merkittävää miettiä, kuinka paljon hah-
moja siihen sopii laittaa ja mitä ne tuovat tarinalle, ovatko ne vain välineitä, perushahmoja
vai halutaanko niillä tuoda syvyyttä.

2.1.9 **Kaari**

Kaari tarkoittaa henkilöahmon kehityskaarta elokuvassa. Henkilöhahmolla ja elokuvalla
on molemmilla omat kaarensa, jonka aikana tarina ja hahmo kehittyvät joko eri suuntiin
tai samaan suuntaan. Koska elokuva ja hahmo noudattavat ns. ”elokuvan kaarta”, heillä
molemmilla on alku, keskiosa ja loppu. Henkilöhahmon kaarta voi katsoa ikään kuin kart-
tana hahmon kehitykselle (Screenplay 2011).

Henkilöhahmo esitellään luonnollisesti kaaren alkuvaiheessa. Hänen ominaiset piirteensä
ellei jopa kaikki, esitellään alussa ja henkilöahmon päämäärä tulee myös esille. Keski-
kohtaa lähetessä henkilöahmo on päätenyt omaan seikkailuunsa sekä olemme oppineet
hänenä jotain uutta. Lopussa näemme kaikki, kuinka henkilöahmo on päässyt esteidensä
yli ja on voittanut ongelmansa/vihollisensa.

Jokaisessa kaaren kohdassa opimme hahmosta jotain uutta ja hahmo on kehittynyt jolla-
kin tavalla tarinasta riippuen, onko henkilöahmo kehittynyt huonompaan vai parempaan.
Hahmon on kuitenkin oltava kykeneväinen muutokseen alusta alkaen, muuten muutos ei
toteudu, esimerkiksi päähenkilömme haluaa salaa tai avoimestikin parantua masennuk-
sestaan.

Elokuvan tulee näyttää henkilöahmon kehityksen eri osat, jotta katsoja kasvaa tunte-
maan hahmon ja samaistumaan tähän. Opimme kehittymään hahmon mukana ja ehkä
opimme samat asiat, mitä hahmokin oppii. Haluamme nähdä sankarimme kehittyvän,
koska haluamme saada toivoa omaan elämäämme (Screenplay Tips 2013).

Henkilöhahmolla on olemassa kolme eri muutosta ja kasvua. Ensimmäinen muutostarina

yleensä käsittää henkilöahmon täysinäisen muutoksen. Esimerkiksi kiltti tyttö muuttuukin sääntöjä kapinoivaksi ja tämän kapinoinnin kautta hän on onnellinen elämäänsä. Toinen muutostarina vie henkilöahmot uuteen maailmaan, jossa heidän on opittava uudet säännöt ja heidän on käyttäydyttävä sen mukaisesti. Esimerkiksi elokuvassa *The Host* (Niccol 2013) päähenkilö Melanie joutuu avaruusolentojen vangiksi. Häneen istutetaan ”sielu”, joka alkaa kontrolloida Melanien ruumista. Melanie ei kuitenkaan ole täysin kontrollin alla ja hän kamppailee vastaan päästäkseen sielusta eroon. Hänen on kuitenkin esitettävä olevansa sielun vallassa, sillä hän haluaa suojella läheisimpiään. Kolmas muutostarina keskittyy lähinnä elokuvan tarinan kehittämiseen ja jättää henkilöahmojen kehityksen sikseen. Usein tällaisia tarinoita ovat komediaelokuvat, joissa harvoin henkilöahmo kehittyy ja muuttuu täysin erilaiseksi, mitä hän oli elokuvan alussa.

Kun kirjoittajalle on selvää elokuvan tarina ja sen sisällä tapahtuvat muutokset, on tärkeää pohtia hahmojen kannalta, miten tarina päättyy ja kehittyykö siinä muu kuin itse tarina. Usein pääosassa kehitystä ovat henkilöahmot. (Vacklin 2008, 35 - 36.)

2.1.10 Eleet ja ilmeet

Eleet ja ilmeet ovat asioita, joita ihmiset saattavat tehdä puhuessaan tutulle tai tuntemattomalle. Ihmisen kehonkieli saattaa muuttua riippuen henkilöstä. Kehonkieliksi luokitellaan muun muassa eleiden ja ilmeiden lisäksi ryhti ja äänensävy. (Scripts & Scribes 2012.)

Käsikirjoitukseen itsessään henkilöahmojen eleitä ja ilmeitä on vaikea kirjoittaa kuin muutamilla sanoilla. Kirjoittajan mukaan usein henkilöahmon ajatuksien ja olotilojen terminaalina toimi dialogi. Käsikirjoituksissa dialogi toimii henkilöahmojen yhtenä tärkeimpänä porttina. Henkilöahmo voi kommunikoida sanoin olevansa vihainen, mutta hyvissä elokuvissa viha myös näkyy henkilöahmon kasvoilta. Ohjaajan tehtävä on saada näyttelijän ilmeet ja eleet oikein eri kohtauksissa, ja ohjaajan sekä käsikirjoittajan tulee olla selvillä molempien pääsisäisistä ajatuksista käsikirjoitukseen liittyen. Jotta heidän yhteissävelensä toimivat, on helpompaa näyttelijälle kommunikoida henkilöahmon eleistä. Mutta hyvin kirjoitettu käsikirjoitus kuitenkin tekee selväksi näyttelijällekin, mitä kohtauksella haetaan takaa sekä miten henkilöahmo reagoi eri asioihin ja tapahtumiin.

Henkilöahmojen eleet voivat kertoa enemmän kuin itse dialogi. Usein olemme tietoisia

mitä kehomme tekee puhuessamme jollekin, varsinkin jos olemme juuri silloin jännittyneitä (yingle yangle 2010). Eleet kertovat henkilöhahmojen luonteenpiirteistä myös. Henkilöhahmo voi muuttua uusissa tilanteissa jännittyneeksi Jos henkilöhahmo on ujo tavatessaan uusia ihmisiä, voi käsikirjoituksessa olla kirjoitettu seuraavasti (Kuitunen 2013.):

ELENAN katse seuraa ANSSIN kävelyä. Anssi pysähtyy pian Elenan eteen muutaman metrin päähän ja kääntyy katsomaan Elenaa. Elena huomaa tämän ja äkkiä kääntää katseensa alas. Anssi hymyilee Elenalle ja kävelee tämän eteen. Elena nostaa katsettaan hieman mutta laskee sen taas, ja katsoo Anssin jalkoihin.

ANSSI

Moi.

ELENA

(hiljaa)

M-moi.

ANSSI

Mä oon Anssi.

ELENA

E-Elena.

Elenan katse pysyy Anssin kengissä, kun Elena kiemurtelee. Elenan kädet uppoavat taskuihin ja Elenan kasvot ovat punaiset. Hän nielaisee muutamaan kertaan ja yskäisee hermostuneesti.

Kehonkieli kertoo paljon henkilöhahmosta. Henkilöhahmo voi sanoa jotain, mutta kehonkieli tarkoittaa muuta. Sen kirjoittaminen käsikirjoitukseen on rajallista. Päänsisäisiä ajatuksia käsikirjoitukseen harvoin kirjoitetaan, joten käsikirjoittajan on

usein tyydyttävä dialogiin tai niukkaan tapahtumakirjoittamiseen. Joskus eleet voivat olla voimakkaampia kuin itse dialogi, ja se tekee elokuvasta mielenkiintoisen. Kehonkielen kirjoittaminen käsikirjoitukseen auttaa avaamaan kohtausta sekä henkilöahmoa kirjoittajalle ja katsojalle (yingle yangle 2010).

2.1.11 **Koti**

Ihmisillä on erilaisia koteja ja sisustuksia, ja ne voivat avata paljonkin henkilön ominaisuuksista ja persoonasta. Heti ovesta astuttua sisälle huomaamme, kuinka henkilön koti on siisti, järjestyksessä ja avara. Päällimmäisin ajatus on, että henkilö on siisti ja järjestelmällinen. Onko henkilö, jonka koti on sekava ja täynnä roskia, masentunut ja välinpitämätön? Ei jaksa siivota, kun ei kiinnosta. (Designer Chairs24 2013.)

Myös taustatarina voi ilmetä henkilön kodista. Iso koti täynnä tavaraa voi olla rikkaan perheen koti, kun taas pieni homeinen mökki voi kertoa henkilön köyhyydestä. Hahmon iästä riippuen sisustus voi tuoda ilmi henkilöahmon työpaikasta. Jos henkilöahmolla on hyvin ansaitseva työpaikka, hänen sisustuksensa voi olla täynnä kallista designkalustoa. Kodin sisustus kertoo asujien kulttuurisesta taustasta, eri kulttuureissa sisustus on erilainen. Skandinaavinen sisustus on avaraa ja vähäkalusteista, kun taas venäläiset pitävät kalusteilla täyteen tupatuista sisustuksista.

Elokuviissa sisustus on usein asetettu luomaan tunnelmaa. Riippuu täysin genrestä, mitä ympäristöllä halutaan sanoa. Kauhuelokuviissa ränsistyneet ja pimeät talot tuovat elokuvan skenaarioon lisää ilmettä.

2.1.12 **Pukeutuminen**

Jokaisella meillä on erilainen tyylimme ja muotimme emmekä kaikki pukeudu samanlaisiin vaateuksiin. Henkilöahmojen pukeutuminen kertoo henkilöstä asioita, jotka voivat olla päällepäin nähtävissä. Pukeminen on yksi tapa ns. merkata henkilöahmoa. Henkilöahmo on helposti assosioitavissa vaateuksen, värien, äänen tai metaforien avulla. (Vacklin 2008, 16.)

Kirjoittaessa voi miettiä etukäteen, minkälaisia vaatteita henkilöahmo käyttää. Tietyt värit, kuosit ja tyyli kertovat henkilöahmoista yhtä paljon kuin sanatkin. Henkilöahmon pukeutumisesta näkee, että hän on ehkä rikkaasta perheestä tai ei ehkä välitä niinkään muodista. Mahdollista on, että yhteiskunnan arvot sekä kulttuuri ovat voineet olla vaatetuksen innoittajina.

Pukeutumisella henkilöahmo muokkaa ruumistaan. Hänen luonteensa otetaan vakavammin, jos hänellä on silmälasit eikä hän ole esimerkiksi meikkaava blonditukkainen tyttö. (Vacklin 2008, 16.)

On mietittävä kuitenkin, että onko tarinan kannalta merkittävää minkälaisissa vaatteissa henkilöahmo viettää vapaapäivänsä tai minkälaisissa vaatteissa hän on koulussa. Välillä kirjoittaja haluaa painottaa erinäisiä asioita tai aikomuksia henkilöahmon vaatetuksella (The Write Practice 2013.)

1. Kohtaus alkaa sillä, että henkilöahmo pukee päällensä mustan hunnun. Henkilöahmo ei hymyile ja hänen vaatetuksensa on kokonaan musta.

Onko henkilöahmo menossa hautajaisiin vai pitääkö hän goottityylistä?

2. Henkilöahmo makaa sohvalla ja hänellä on päällään pyjama.

Onko henkilöahmolla vapaapäivä? Onko hän poistunut ollenkaan kotoa? Vai onko hän kipeä?

Myös ominaisuudet voivat käydä ilmi henkilöahmon vaatetuksesta. Henkilö A säästää kuukausia, jotta voi ostaa merkkilaukun, mutta henkilö B ostaa vaatteensa kirpputorilta. Henkilö A haluaa olla muotitietoinen, ehkä haluaa miellyttää sillä kavereitaan, mutta henkilö B ei välitä muodista niinkään paljon tai hän säästää rahaa.

Vaatteet voivat enteillä tulevaa kuten esimerkiksi henkilöahmon uudella jakkupuvulla halutaan kertoa miten tärkeä esimerkiksi tuleva työhaastattelu on hänelle. Vaatteet eivät kerro pelkästään tulevaa, vaan myös menneisyys on osana joidenkin hahmojen vaatetusta. Taustatarinaa voidaan elokuvassa tuoda esiin myös esimerkiksi ex-poikaystävä vanhallalla, ylisuurella T-paidalla, että ehkä henkilö velloo menneisyydessä, ikävöi ex-

poikaystävää nukkuessaan tämän T-paita päällä joka yö tai toinen henkilöahmo, joka käyttää vanhaa ystävyyskorua, jonka sai edesmenneeltä ystävaltään.

Vaatetus ja korut voivat tuoda ilmi paljonkin. Ei pelkästään henkilöahmon varallisuuden vain myös sen, miten paljon henkilöahmo velloo menneisyydessä tai miten paljon hänen ystävänsä, perheensä, kumppaninsa merkitsevät hänelle.

2.1.13 Dialogi

Dialogi on kahden henkilön välinen vuoropuhelu. Henkilöt keskustelevat toistensa kanssa verbaalisesti. Dialogi yleensä sisältää tarvittavan tiedon, ja se kuljettaa tarinaa siinä missä toimintakin. Dialogi antaa katsojalle tietoa ehkä henkilöiden menneestä tai tulevasta tapahtumasta. (Vacklin 2008, 130). Dialogi on ehkä parhain tapa kertoa tapahtumista, sillä ne välittyvät puheen avulla parhaiten.

Dialogi kuitenkin voi olla haastavaa, koska sillä on osattava kertoa asia lyhyesti, mutta antaen kuitenkin paljon tietoa asioista ja tapahtumista. Kirjoittaja voi hyvin helposti vahingossa erehtyä kirjoittamaan tylsää tekstiä.

Dialogi on väistämättä yhteydessä konfliktiin. Dialogi viestii henkilöahmon sisäisen ja ulkoisen konfliktin (Vaclin 2008, 131). Kun henkilöahmo kertoo voivansa hyvin, mutta hänen eleensä kertovat toista, välittää se paljon informaatiota asioiden oikeasta laidasta. Asiat eivät selvästikään ole hyvin henkilöahmolla. Henkilöahmojen valeet omasta olotilastaan aistivat siitä, että sen avulla halutaan luoda juoneen jännitettä (Terribleminds 2013.) Myös äänensävy viestii henkilöahmon oikeasta olotilasta.

Dialogi ei ole elokuvissa välttämätön asia. Elokuvassa tarina voidaan kertoa myös ilman sanoja, jos näyttelijän eleet, ilmeet ja toiminta ovat kunnossa. Joskus tunnetta tuetaan dialogin avulla. Dialogi on myös toimintaa, kuten esimerkiksi sanallinen riitely on toimintaa. Dialogi ei ole vain paikallaan pysymistä vaan se ohjaa tarinaa eteenpäin.

Henkilöahmon dialogi kertoo henkilöstä itsestään. Dialogi on henkilöahmon ns. allekirjoitus. Dialogi on hahmon ääni. Henkilön aksentti, murteet, sanavarasto tai

aikakausi määrittelevät, miten henkilö puhuu. Myös elokuvan tyyli ja teema auttavat määrittelemään henkilöhahmojen puhetyylin. Maalaisjärkeä käyttämällä kirjoittaja pääättelee, että sopiiko vanhan aikakauden murre teinielokuvaan.

Mikä tekee dialogista hyvän? Realistinen dialogi edesauttaa katsojan koukuttamista. Kuten kirjoitetussakin tekstissä on puhetekstissäkin pilkutusta. Henkilö voi puhua takellellen tilanteesta riippuen eikä suoraa lainausta virheettömästi. Se tekee epärealistisen vaikutelman, jos henkilö vain ikään kuin lukee vuorosanansa.

Kertaus dialogissa on opintojen äiti. Kertaamalla jotain dialogissa halutaan ehkä alleviivata jokin asia. Esimerkiksi ”Me pystymme siihen. Tajuatko? Me. Pystymme. Siihen.” Joskus sanojen ja lauseiden kertaamiseen liittyy tunnetiloihin kuten rakkaus, pelko, hämmennys, halukkuus tai jopa vaativuus. (For Dummies 2013.)

Hyvä dialogi on kuin musiikkia, siinä on tahti ja se on rytmikästä. Toimiva keskustelu myös jatkuu kahden henkilön kesken soljuvana, eikä se lopu kesken kaiken. Dialogi ei ole vain sanoja sanojen perään. Sillä on suuri vaikutus tarinan etenemiseen, mutta niin on myös hiljaisuudella. Hiljaisuus puheiden välillä viestii yhtä paljon kuin sanatkin. Joskus hiljaisuus on arvokkaampaa ja tärkeämpää kuin pelkkä puheensorina.

Dialogissa on hyvä olla jokapäiväisen keskustelun tuntua, mutta aiheen ei pidä olla jokapäiväistä. Vaikka oikeassa elämässä ihmiset jaarittelevat ja puhuvat omiaan, elokuvan dialogin pitää olla selvää ja niukkaa. Jokaisen sanan pitää merkitä jotain. Dialogi avaa henkilöä katsojalle sekä syventää katsojalle kokemusta tarinasta. Jotta kohtaaminen olisi voimakkaampi, henkilöiden tulisi dialogien aikana tehdä myös jotain. Pelkät ”puhuvat päät” tekevät elokuvasta tylsän. Toiminta tekee dialogistakin vahvempaa ja katsoja ottaa sen enemmän tosissaan.

Mikä tekee dialogista huonon? Jos puhe on liian vaikeasti puhuttavaa tai kankeaa, sitä on vaikea seurata ja kuunnella. Hahmojen ei pidä kuulostaa samalta puhuessaan keskenään, vaan jotain erilaisuutta hahmojen puhetyyleissä ja sanavarastoissa pitää olla. Kun henkilöhahmot puhuvat, heidän ei pidä antaa kertoa elokuvassa liikaa asioita esimerkiksi ajatuksiaan tai tunteitaan. Liika puhuminen voi paljastaa liikaa, ja katsojan kiinnostus lopahattaa nopeammin. Henkilöhahmojen kaikkia salaisuuksia ei saisi dialogin avulla paljastaa. (Seger 1990, 151.) Henkilöiden salaperäisyys ja salaisuuksien piilossa pitäminen tekee

elokuvasta kiinnostavan ja katsoja jaksaa seurata odottaen mitä seuraavaksi tapahtuu. Dialogin tehtävä ei ole paljastaa kaikkea, mutta jonkin verran juuri siitä hetkestä ja kohtauksesta.

Kirjoittaja helpottaakseen dialogin kirjoitusta voi antaa henkilöhahmojen puhua yksinään ja kommunikoida keskenään. Kun kirjoittaja tuntee hahmonsa, kirjoitus helpottuu. Ja mitä enemmän kirjoittaa turhaa ja lopulta karsii turhat pois, sitä sujuvammaksi tekstikin muuttuu.

2.1.14 Sisäinen dialogi

Vaikka hahmon sisäistä ajattelua on vaikea käsikirjoitukseen itsessään purkaa, on sille tapoja näkyä. Kun halutaan kertoa enemmän hahmon ajattelumaailmasta, apuna voidaan käyttää pelkän dialogin lisäksi voice-overia, joka on helppo käsikirjoitukseen laittaa. Voice-over tarkoittaa elokuvassa kuuluvaa kerrontääntä, joka kertoo päähenkilöstä jotain tai hänen ajatuksistaan. Joskus se voi ehkä viitata johonkin tapahtumaan, joka on kytköksissä päähenkilön tunteisiin tai tulevaan (Partial Objects 2011).

Sisäisellä dialogilla usein halutaan nostattaa kohtauksen emotionaalisuutta (The Editor's Blog 2012). Vaikka kohtauksessa ei tapahdu paljoa, voice-over voi syventää kohtausta kertomalla siihen tai siinä olevan henkilöhahmon ajatuksia, tunteita tai taustaa. Esimerkiksi elokuvassa *The Lovely Bones* (Jackson 2009), katsoja pääsee päähenkilön päähän sisälle ja hänen voice-overinsa ansiota erinäiset kohtaukset muuttuvat voimakkaimmiksi. Sisäisellä dialogilla korostetaan hahmon motivaatiota ja se antaa hahmolle äänen. Mutta huono puoli sisäisellä dialogilla on se, että se hidastaa kohtauksen nopeutta.

2.1.15 Mies- ja naishahmojen välinen ero

Miesten ja naisten ero ei välttämättä ole aina niin selvää. Niille on monta eri teoriaa, miksi he ovat erilaisia psykologisesti, mutta mikään ei ole varmaa. Vaikka mies ja nainen ulkoisesti ovatkin täysin erilaisia. Kuten tavallisesti ihmiset ovat keskenään erilaisia. Olemme kaikki kasvaneet eri paikoissa, eri perheissä ja meillä on erilaiset

ajatusmaailmat. Ihmiset ovat psyko-fyysis-sosiaalisia olentoja, joihin vaikuttavat ympäristön ja perimätekijöiden keskinäinen vuorovaikutus. (Dunderfelt 1996, 101.)

Kun alkaa miettiä, minkälaiseksi kirjottaisi mieshahmon, tulee väistämättä ehkä mieleen stereotyyppinen machomies, joka puhkuu hormoneja ja kovistelua. Hänellä on pystyyn kammattu tukka, sekä hän urheilee paljon. Häntä ei kiinnosta romantiikka ja hän haluaa vain pelata videopelejä ja vaihtaa naisia useammin kuin alushousujaan. Naiset taas puolestaan nähdään romanttisina helposti itkevinä sekä kauneutta ja muotia rakastavina olentoina. Mutta elokuvassa naiset ja miehet voivat olla minkälaisia tahansa, kunhan ovat vain uskottavia.

Ei ole välttämättä tärkeää henkilön sukupuolella, vaikkakin se voi nostaa elokuvan tarinaa ja teemaa esille, kun kyseessä on jompikumpi. Muslimivanhemmat joutuvat konfliktin keskelle, kun perheen tytär sotii heidän periaatteitaan vastaan eikä haluakaan pukeutua kulttuurin mukaisesti niqabiin. Ja miten muuttuu kiinalaisperheen arki, kun äiti odottaakin tyärtä, vaikka kiinalaisessa kulttuurissa poika on odotettu sukupuoli.

Kirjoittaminen tapahtuu jostakin näkökulmasta. Kirjoittajan pitää tietää, mihin vetää rajat, kun kirjoittaa hahmoista. Mieshahmot eivät voi olla ylifeminiinisiä, koska sen korostaminen voi menettää hahmon uskottavuuden. Joissakin tapauksissa se tuo pääasiallisesti komediaelokuvaan särmikkyyttä ja humoristisia puolia.

2.2 Henkilöhahmojen väliset suhteet

Elokuvassa harvoin on yhtä henkilöhahmoa. Elokuvassa voi olla yksikin päähenkilö ja lukuisia sivu- ja taustahahmoja. Mitä enemmän hahmoja syntyy tarinaan, sitä enemmän se kasvattaa tarinan luonnetta, tuo väriä ja syvyyttä sekä sen kokonaisuus muotoutuu paremmaksi. Kuitenkaan liikaa hahmoja ei ikinä kannata kirjoittaa. Liian monta taustatarinaa elokuvassa voi harhauttaa katsojaa ja sitten tämä alkaa seurata sivuhenkilöä, joka ei ole tarinan kannalta niinkään tärkeä. Tarinasta tulee siten epätasapainoinen ja täyteen sätty.

Hahmot tuovat tarinaan pysyvyyttä, mutta heidän olisi silti onnistuttava yllättämään meidät jotenkin. Sivuhenkilöt ovat kuin päähenkilö; heillä on asenteita, arvoja, tunteita ja usein he ovat paradokseja henkilöahmoille. Eli tuovat ristiriitaisuutta.

Sivuhenkilöiden luomiselle on oma prosessinsa, joka on kytköksissä päähenkilöön ja tarinaan. On kysyttävä kirjoittajan itseltään, että mitä toimintaa sivuhenkilö tukee. Sivuhenkilön tulisi olla kontrastissa toisiin henkilöahmoihin. On mietittävä, että onko luotava sivuhenkilö välttämätön tarinan kertomisen kannalta päähenkilölle sekä miksi päähenkilö tarvitsisi tämän sivuhenkilön. Hahmojen välillä tulisi olla balanssi eikä se toimi niin, että tarina täytettäisi liiallisilla hahmoilla.

Sivuhenkilöllä voi olla erilaisia toimintoja ja tarkoituksia tarinassa, mutta yksi näistä on määritellä ja tukea päähenkilön roolia. Esimerkiksi kuninkaalla täytyy olla paljon alamaisia, jotka ovat selvästi alemmassa kastissa kuin itse kuningas, jotta tiedämme, että hän on päähenkilö. Tämä ei ole aina selvää ilman sivuhenkilöiden roolia. (Seger 1990, 122.)

Toinen tarkoitus sivuhenkilöillä on se, että sivuhenkilöt auttavat kuljettamaan tarinaa ja teemaa eteenpäin. Teemat ovat tärkeitä rooleja elokuvissa ja kirjoittaja haluaa usein tuoda tietyn teeman tarinan ja henkilöahmojen kautta. (Seger 1990, 125.) Teema voi olla mikä tahansa, mistä kirjoittaja haluaa kirjoittaa, esimerkiksi rakkaus, julkisuus tai ihmisen identiteetti. Kun teema on tiedossa, jokainen hahmo voi ilmaista sitä, ja siten on tärkeää tuoda sivuhahmoja tukemaan teemaa ja päähenkilöä.

2.2.1 Henkilöahmojen väliset suhteet toisiinsa

Toimiva tarina tarvitsee sisäänsä monta eri henkilöahmoa. Harvoin elokuvassa nähdään yhtä henkilöahmoa, mutta päähenkilöitä voi ollakin vain yksi. Kun tietää, minkälaisen tarinan tekee, henkilöahmojen väliset suhteet syntyvät kuin itsestään.

Harvoin me ihmiset olemme yksinään. Me jokainen omaamme jonkinlaisen suhteen toiseen henkilöön. Me jokainen käymme läpi päivittäin erilaisia ihmissuhdeasioita. Oli kyseessä sitten seurustelusuhde, perheen välinen sidos tai sitten ystävyysuhteet, me jokainen olemme liitoksissa eli läheisiä jonkun kanssa.

Kuten oikeassakin elämässä tarinassa pienikin ihmisten välinen draama tuo samaistuttavuutta katsojiin. Jokainen käy läpi jonkinlaisen riidan tai jonkinlaisen sydänsurun, joka on toisen ihmisen aiheuttamaa. Ihmissuhteita tulee ja menee, mutta jokainen niistä on merkittävä omalla tavallaan. Konfliktit ja kemia kasvattavat ja kehittävät hahmoa.

Henkilöhahmot jaetaan yleensä kolmeen eri luokkaan. Nämä ovat päähenkilöt, sivuhenkilöt ja taustahenkilöt. Jokaisen henkilöhahmon, joka tarinassa esiintyy enemmän kuin muutamalla sanalla tai lauseella, on jonkinlainen merkitys. Myös ruotsalainen dramaturgi Ola Olssonin mukaan elokuvan keskeisimmät hahmot jaetaan kolmeen pääluokkaan. Nämä ovat riivaaja (antagonisti), sankari sekä päähenkilö. Hänen mielestä päähenkilön ja sankarin välillä on eroja eivätkä ne siten aina ole sama henkilö, varsinkaan ”kaverielokuvissa”. Sankari voi kuitenkin esiintyä päähenkilönä tai tämän varjona. (Vacklin 2008, 59.)

2.2.2 Roolifunktiot

Harvoin elokuvassa on vain yhtä päähenkilöä eikä ollenkaan sivuhenkilöitä. Monelle päähenkilö on tuttu ja ehkä se tärkein henkilö elokuvan kerronnan kannalta. Mutta tarinan toimiakseen päähenkilökin tarvitsee sivu- ja taustahenkilöitä, jotka auttavat tarinan kantamisessa ja jakamisessa.

Päähenkilö on kaikille tutuin hahmo, mitä elokuvassa voi olla. Elokuvassa voi olla enemmänkin kuin yksi päähenkilö, mutta tavanomaisinta on yksi ainoa päähenkilö. Päähenkilö on henkilö, joka esitellään alussa. Päähenkilön päämäärä selviää alussa esittelyn lomassa, mutta joskus se voi tapahtua keskikohdassakin. Päähenkilö sysätään alkupuolella seikkailuun ja päähenkilön motivaatio ja tarkoitus kuljettaa tarinaa eteenpäin. Päähenkilö harvoin jää muuttumatta ja kehittymättä elokuvan loppuessa.

Päähenkilöltä vaaditaan aika paljon, jotta kirjoittaja saa katsojat kannustamaan päähenkilöä. Päähenkilön pitäisi olla aktiivinen ja konfliktin pitää kuljettaa päähenkilöä eteenpäin. Jos päähenkilö on passiivinen, polkisi elokuva paikallaan. Päähenkilön tavoite ja päämäärä pitää olla selkeä, eikä hänen pidä luovuttaa sen tavoittelemista. Jotta elokuvasta tulisi mielenkiintoinen, päähenkilöllä täytyy olla edessään esteitä, jotka yrittävät pysäyt-

tää häntä saavuttamasta haluamaansa. Jotta katsoja oppisi pitämään päähenkilöstä ja alkaisi kannustaa tätä, päähenkilössä pitäisi olla jotain erikoista ja uniikkia sekä omata inhimillisiä ominaisuuksia.

Elokuvassa *The Uninvited* (Guard 2009) päähenkilönä toimii Emily Browningin esittämä Anna Rydell. Anna on elokuvan alussa mielisairaalassa, johon joutui äidin kuoleman jälkeen yrittäessään itsemurhaa. Anna pääsee kotiin, jossa häntä odottavat Annan isä, isän uusi naisystävä Rachel sekä Annan sisko Alex. Anna ja Alex vihaavat Rachelia ja ajattelevat Rachelilla olevan jotain tekemistä heidän äitinsä kuoleman kanssa. Lopussa Anna saa selville, että myös Alex kuoli räjähdyksessä äidin lisäksi ja Anna on kuvitellut kaiken. Anna joutuu takaisin mielisairaalaan. Annan kehitys elokuvassa on pienehkö mutta selvä. Anna haluaa aluksi antaa mahdollisuuden isänsä uudelle naisystävälle, mutta hän yrittääkin pilata isänsä ja Rachelin suhteen.

Riivaaja eli antagonistiksi on päähenkilön vastustaja, vihollinen, joka ei halua päähenkilön saavuttavan päämääräänsä. Vastustajan tarkoitus elokuvassa on rakentaa päähenkilölle esteitä tielle. Draama elokuvaan syntyy vastustajan ja päähenkilön välisestä interaktiosta, koska he ovat jonkinlaisessa suhteessa toisiinsa. (Grove 2009, 63.)

Antagonisti ei kuitenkaan ole sen vertaa vähempää ihminen kuin päähenkilökään. Mitä enemmän antagonistilla on virheitä ja inhimillisiä tunteita, sitä parempi se on. *The Uninvited* -elokuvassa antagonistina toimii Rachel, Annan äitipuoli. Vaikka Rachel osoittautuukin olevan viaton osapuoli elokuvan lopussa, hän on herkälle Annalle suuri antagonistiksi. Anna uskoo Rachelin olevan hoitaja Mildred Kemp, joka murhasi kolme hoitolasta. Mildred Kemp paljastuu elokuvan lopussa henkilökseksi, joka asui mielisairaalassa Annan huonetta vastapäätä. Rachelin uhkaava asenne joissakin kohtauksissa saa hänet näyttämään pahalta, kun Anna taas näyttää viattomalta yrittäessään suojella perhettään. Mutta loppupeleissä Anna on itse itsensä antagonistiksi, sillä hän yritti, ja onnistuikin, tuhota isänsä uuden suhteen.

Annan siskon voi nähdä niin ikään auttajan roolissa. Alex on elänyt isän ja Rachelin kanssa sen ajan kun Anna oli mielisairaalassa, joten Alexilla on enemmän kokemusta Rachelin ”pahuudesta”. Auttajan rooli on antaa neuvoja ja avustaa päähenkilöä. Auttaja on myös kokeneempi tai tietää enemmän jostain asiasta kuin päähenkilö. (Aaltonen 2002,

58) Tässä tapauksessa Alex tietää enemmän Rachelista kuin Anna, mutta loppujen lopuksi kummatkin olivat väärässä, koska elokuvan lopussa Anna eikä Alex tieneet Alexin kuolleen räjähdyksessä äitinsä kanssa.

Toinen mitä Alexin rooli elokuvassa edustaa on sankari. Sankari on päähenkilön apuri ja yhtä lailla riivaajan vihollinen kuin päähenkilökin. Sankari ei kuitenkaan kehity niinkään kuin päähenkilö (Vacklin 2008, 60.)

Sivuhenkilöinä toimivat muun muassa varjo, peili, lähin sekä uskottu. Varjo pyrkii usein samaan kuin päähenkilökin, mutta hän kehittyy päähenkilöä nopeammin ja hänen tarinansa päättyy aiemmin kuin päähenkilön (Vacklin 2008, 60.)

Peili on usein päähenkilön vastakohta. Peili heijastaa päinvastaisen kehityskaaren mitä henkilöhahmo voisi käydä läpi. Lähin voi olla läheisessä suhteessa päähenkilön kanssa. Lähin antaa katsojalle informaatiota päähenkilön ajatuksista. Uskottu auttaa päähenkilöä jotenkin, esimerkiksi välittää informaatiota. Uskotulla on myös mahdollisuus välittää päähenkilön tunteita. Uskottu ei kuitenkaan toimi läheisenä, sillä uskottu ei ole läheisessä tekemisissä päähenkilön kanssa.

Aluksi The Uninvited-elokuvassa uhriksi voidaan kokea Annan isä, joka on menossa naimisiin Rachelin kanssa. Anna huomaa, ettei isä näe Rachelin pintaa syvemmälle ja yrittää pelastaa isänsä. Uhri usein joutuu antagonistin uhriksi jollain lailla. Hänen tarinansa on tärkeä tarinan etenemisen kannalta. Matt, joka on Annan mielitietty ja lähin, joutuu myös Annan uhriksi. Matt tietää että räjähdys oli periaatteessa Annan aiheuttama ja yrittää vain auttaa Annaa, mutta päätyykin lopulta Annan uhriksi.

Todistaja on elokuvassa henkilö, joka todistaa jonkun tarinalle tärkeän tapahtuman ja välittää katsojalle informaatiota, josta päähenkilö tai riivaaja eivät tiedä mitään. Elokuvassa Sheriffi Emery tietää, että Alex on kuollut äitinsä mukana räjähdyksessä. Anna pakenee Rachelia autolla Sheriffin luokse ja kertoo Rachelin olevan uhka tälle ja Alexille. Sheriffin ilme kertoo paljon, muttei se välttämättä kerrokaan heti katsojalle että Alex on Annan mielikuvituksen tuotetta.

Sivuhenkilöiden rooli on tukea ja toimia katsojien kanssa sivusta seuraajina. Muutamia näitä ovat muun muassa edustaja. Edustaja niin sanotusti edustaa katsojaa elokuvassa.

Hän sivusta seuraa juonta, eikä osallistu millään lailla juonen kuljettamiseen. Väline taas avustaa juonen kuljettamisessa, muttei muuten vaikuta muutoin juoneen millään tavalla. (Vacklin 2008, 61.)

Sivuhenkilöitä on useampia, jotka jollain tavalla edustavat jotain asiaa, henkilöä tai tapahtumaa. Normi-nimikkeellä kulkeva henkilöahmo voi olla vain joku ohikulkija, joka palauttaa näkökulman tapahtumiin (Vacklin 2008, 61). Viiden minuutin vierailija on myös yksi ohikulkija, joka voi tehdä kohtauksesta humoristisen. Viiden minuutin vierailija antaa katsojalle pienen tauon elokuvasta keskeyttäen elokuvan kulun vähäksi aikaan. (Vacklin 2008, 61.)

2.2.3 Konfliktit ja vetovoima

Jokaisessa elokuvassa on konflikteja niin isoja kuin pieniäkin. Hahmojen väliset konfliktit ovat niin elokuvassa kuin arkipäivässämmekin, ja ne ovat tapahtumia, joista ihminen oppii ja kasvaa. Jotta tarinoihin saadaan konflikteja, henkilöahmojen määrä olisi parempi olla enemmän kuin yksi. Ja mitä erilaisempia henkilöt ja heidän aatteensa ovat, sitä suuremmaksi syntyy konflikti (Vacklin 2008, 77).

Konfliktit eivät pelkästään ole ihmissuhteista syntyviä, vaan ne voivat elokuvassa tulla ihan mistä tahansa. Elokuvan päähenkilöllä on edessään seikkailu, jonka päädyssä häntä odottaa onni ja se mitä hän tavoittelee. Seikkailun edetessä hänellä on vastassaan esteitä, olivat ne sitten ihmisiä, esimerkiksi antagonistit tai konkreettisia esteitä kuten elokuvassa *The Grey* (Carnahan 2011) suuri rotko, joka henkilöahmojen pitää ylittää päästäkseen pelastukseen.

Pariskunnat muodostavat jo oman tarinansa. Heidän tarinansa koostuu kemiasta, uuden identiteetin luomisesta. Parisuhdepainotteisissa elokuvissa konflikteja tuovat ihmissuhteet ja ne aiheuttavat elokuvaankin jännitystä. Myös se, kuinka ihmiset käyttäytyvät eri ihmisten kanssa, tuo pientä konfliktia. Kaikki eivät uskalla olla omia itsejään kaikkien ihmisten seurassa tai pariskunta haluaa eri asioita. (Seger 1990, 101.)

Kahden tunnin elokuvissa näytetään pariskunnan kamppailu saadakseen toisensa ja romanttisissa komedioissa pariskunta päättyy yhteen elokuvan lopussa. Sarjoissa asia on eri,

sillä henkilöhahmojen suhteita voidaan puida monta tuotantokauttakkin. Tässä on kyse katsojien koukuttamisesta. Jos henkilöhahmot saavat toisensa nopeammin, hahmot voivat muuttua täysin ja katsojien kiinnostus lopahtaa siihen.

Usein näissä sarjoissa ja elokuvissa koetaan näiden tuntien aikana konflikteja, jotka johtuvat juurikin kyseisistä parisuhteista. Konfliktit voivat johtua mm. pariskuntien eroavaisuuksista tai heidän taustoistaan tai perheenjäsenistään, jotka eivät välttämättä hyväksy suhdetta. Usein myös kolmiodraama on osana draamaa. Kun kaksi ihmistä haluavat saman henkilön, syntyy heidän edelleen esteitä ja lopulta päädyimme katsomaan näiden kahden ”kamppailua” tästä yhdestä henkilöstä.

On pohdittava, että haluaako tehdä hahmoista täysin vastaisia ja saavuttaa sillä suuren katsojamäärän, jotka voivat samaistua ”toisestaan poikkeavaan” pariskuntaan. Mutta heidän vetovoimansa tuo kiinnostusta elokuvaan, rakkauselokuvissa varsinkin.

Toinen kankaalta näkyvä asia on ihmisten välinen kemia, vetovoima. Vetovoima ei ole tunne, mutta se on lähempänä haluamista. Ihminen haluaa jotain tai jonkun. Tämä johtuu siitä, että ihminen kokee, ettei saa jostain tai jostakusta tarpeeksi (Dunderfelt 2010, 18—19.)

Henkilöhahmojen vetovoima usein koostuu yhteisistä kiinnostuksen kohteista, siksi he ovat pariskunta tai ystäviä. He ovat kokeneet paljon, joutuneet kokemaan eron ja draamaa. Myös vastakkaisuudet vetoavat henkilöihin ja vaikka he käyvät läpi konfliktia vastakkaisuuksistaan, heidän suhteensa palautuu jopa voimakkaammaksi.

Henkilöillä on mahdollisuus muuttaa toisiaan. Henkilöiden kemia ja vaikutus voi olla voimakaskin toiseen henkilöön. Esimerkiksi elokuvassa *Imagine Me and You* (Parker 2005) päähenkilö Rachel tapaa Lucen, johon ihastuu. Ollessaan enemmän Lucen kanssa Rachel ”löytää itsensä”. Lucen vaikutus Racheliin on voimakas, sillä Rachel tajuaa myös sisäisen tarpeensa. Hän on homoseksuaali eikä halua häpeillä asiaa. Elokuvassa käydään paljon konfliktia, koska Rachelin vanhemmat eivät hyväksy tätä ja Rachel on menossa naimisiin kihlattunsa Heckin kanssa.

3 KEHITYS

Jokainen elokuvan tarina ja juoni muuttuvat elokuvan edetessä. Henkilöhahmot kehittyvät miltei kaikissa elokuvissa jotenkin. Kehitys on odotettavaa, sillä niin suuri kuin pienikin tapahtuma vaikuttaa muutokseemme. Elokuvissa, joissa supersankarit seikkailevat, harvoin nähdään muutoksia ja kehityksiä. (Aronson 2010, 80.) Mutta onko elokuva painottunut lähinnä henkilöhahmoihin vai itse juoneen? Onko niillä jonkinlaista eroa?

On täysin kirjoittajasta riippuvaa, että miten hän haluaa kertoa tarinansa ja sanomansa, haluaako hän kertoa sen henkilöhahmon kautta vai juonellisten käänteiden ja tapahtumien kautta, ellei sitten halua sekoittaa hahmoja ja tarinaa toisiinsa luodakseen hyvän draaman. (Lumet 1995, 43.)

3.1 Hahmon mukaan tapahtuva kehitys

Kun hahmolla on tärkeä sisäinen palo, jonka haluaa saavuttaa, yleensä se kuljettaa tarinan alusta loppuun. Tarina on täysin painottunut hahmon sisäiseen kamppailuun ja sen syvämmisiin merkityksiin. Kun tietää elokuvan tyylin, katsojakin hyväksyy sen ja pitää henkilöhahmon kehitystä tärkeämpänä kuin lukuisia tapahtumia ja juonenkäänteitä.

Tällaisissa tarinoissa on tyypillistä, että elokuvien juoni rakennetaan hahmon ympärille. Ja kun hahmo kehittyy, niin kehittyy juonikin. Juoni ei pakota hahmoa valitsemaan vaihtoehtoa A tai B, vaan yleensä asiat tapahtuvat päinvastoin. Henkilöhahmon kehittyessä juonenkäänteetkin hyötyvät kehityksestä.

Henkilöhahmon kehityspainotteisessa tarinassa tärkeintä katsojalle on löytää samaistuttava henkilö. Katsoja haluaa löytää oman itsensä, jotta voi tarkastella elokuvaa oman näkökulmansa kautta. Ehkä hänellekin on tapahtunut kaikenlaista ja ehkä hänkin on kokenut, että minkälaista on menettää perheenjäsen ja niin edelleen.

Kun hahmon mukaan tapahtuva kehitys on elokuvassa päällimmäisenä, usein syvällisyys ja epäloogisuus paistavat näissä elokuvissa. Syvällisissä elokuvissa ei välttämättä tarvitse

olla loogisia tapahtumia tai asiat eivät mene rakenteen mukaisesti. Kun taas action-painotteisissa elokuvissa kirjoittajat haluavat rationaalisesti ajatella rakenteen elokuvaa varten. (Writers Store 2013.)

Poikkeuksia kuitenkin on. Esimerkiksi elokuvassa *The Dark Knight* (Nolan 2008) mennään täysin hahmon mukaan. Batman-niminen supersankari on elokuvan päähenkilö ja hänen mukaansa mennään elokuvassa. Jos Batmanille sattuisi mitään, tarina muuttuisi. On Batmanista kiinni, että Gotham-kaupunki pelastuu. (Indie Tips 2013.)

3.2 Juonen mukaan tapahtuva kehitys

Useimmissa elokuvissa genret määräävät sen tahdin, millä tarina kulkee. Useimmissa action-elokuvissa hahmot tempautuvat tapahtumien ja käänteiden mukaan. Tapahtumilla on vaikutusta hahmoihin. Usein päätapahtuma on voittoa arkkivihollinen tai kuten esimerkiksi *Taru Sormusten Herrasta* päähenkilön tavoite on tuhota sormus heittämällä se tuli-vuoreen (Indie Tips 2013).

Actionissa päähenkilöjen tavoite on pysyä hengissä ja päästä vaarasta eroon ja takaisin turvalliseen, sekä saavuttaa jotain kaikella. Usein actioneissa henkilöahmoilla ei ole sen syvempää tarkoitusta miksi he päättävät tehdä jotain, usein teon aiheuttama seuraus on pääsy henkilöahmoille toimia, eikä tapahtuma ole kytköksissä henkilöahmon sisäiseen maailmaan. Action-tyyliset elokuvat eivät anna tilaa eivätkä aikaa henkilöahmoille näyttää tai kertoa tuntemuksiaan liittyen tapahtumiin. Henkilöahmot kuitenkin oppivat ja kehittyvät tapahtumista jonkun verran, mutta kehitys ei ole huomattavaa (Fiction-writers-mentor 2008). Action-tyyppiset elokuvat kuitenkin saavat anteeksi sen, ettei hahmoihin enempää paneuduta, sillä tapahtumat pitävät katsojan kiireisenä ja tämän mielenkiinnon koholla.

Aristoteles uskoi, että tapahtumat olivat käsikirjoituksessa tärkeämpiä kuin henkilöahmot. Hänen mukaansa kirjoittajan pitäisi kirjoittaa tapahtumakulkuinen kohtaus, johon päähenkilö/sankari menee ottamaan ohjat. Aristoteles kuvailee, kun katsomme patsasta, niin näemme vain yhden asian: patsaan. Patsas ei liiku, mutta sen tarina jatkuu (Tierno 2002, 20.) Tämä tarkoittaa sitä, että henkilöahmon ensiksi luominen Aristoteleen mielestä on omalla tavallaan vaikeampi prosessi kuin toiminnan keksiminen. Henkilöahmon

luotua on hitaampi prosessi seurata mitä henkilöhahmo tekee ja miten se kehittyy. Nopeampaa on aloittaa toiminnan keksimisellä ja pudottaa hahmo toiminnan keskelle, ja sen jälkeen antaa hänen ottaa ohjat. Ongelma tässä voi olla se, ettei henkilöhahmo välttämättä suostu tekemään kohtausten päättämisen tarvitsemalla tavalla.

4 POHDINTA

Elokuvan tärkeimpiä osia ovat henkilöhahmot. Henkilöhahmot ovat tapa kertoa elokuvan tarina ja teema. Henkilöhahmot elävät elämää, omaavat nimen ja erilaisia piirteitä, kehittyvät jonkun asian tapahtuessa sekä ovat vuorovaikutuksessa joidenkin toisten henkilöiden kanssa.

Kun pohditaan henkilöhahmon luontia aina kehittymiseen saakka, on pistettävä mieleen monta eri asiaa. Koko luomisprosessi on valtavan suuri. Sanonta ”Ei Roomaakaan rakennettu yhdessä päivässä” pätee myös tässä. Henkilöhahmojen luominen, niiden tutkiminen ja niiden luonteeseen tutustuminen vie aikansa. Henkilöhahmo ei ole vain yksi pintakuva. Hän on syvälinen henkilö, jolta löytyy tausta, perhe, tyyli ja oma persoona. Hän on ihminen. Hänen tarinansa on erilainen kuin kenen tahansa muun. Hän kehittyy ja hän oppii virheistään.

Kun lähtee luomaan henkilöhahmoa, on suoraan sanoen pakko nähdä vaivaa työstäessä. Mitä enemmän henkilöhahmoon panee aikaa ja tutkii erilaisia kirjallisuuksia ja artikkeleita, voi oppia uusia puolia ja niiden avulla luoda eri puolia hahmoille. Kuten tässä opinäytetyössäkin, varauduin suurella kirjamäärällä sekä tutkin internetin artikkeleita kymmeniä oppiakseni jotain uutta.

Kirjoittaja ei kirjoita henkilöhahmoa pelkästään itselleen. Jotta hahmo toimisi elokuvassa, hahmon tulisi olla syvälinen, kolmiulotteinen, ja ennen kaikkea realistinen ja samaistuttava. Hänen tulee tietää tuleva kohderyhmä ja miten samaistuttavaksi hahmonsa aikoo tehdä. Samaistuttavuus tuo kiinnostavuutta ja tarinan sisältö välittyy paremmin katsojalle. Vaikka tarina olisikin hieno ja elokuvan sanoma vaikuttava, pitää elokuvan hahmojenkin toimia elokuvassa. Surkeasti tehdyt hahmot voivat pilata elokuvan.

Henkilöhahmoa tukevat muut henkilöt. Henkilöt voivat olla tarinan edesauttajina ja aiheuttaa päähenkilölle joko konflikteja tai sitten toimia konfliktien ratkojina. Jokainen tarvitsee ihmissuhteita ja ihmissuhteet tekevät tarinoista mielenkiintoisia. Sivuhenkilöjä voi olla matkan esteenä, tiellä tai sitten tukemassa päähenkilöä.

Kirjoittajana itsekin osaan tulevaisuudessa varautua minkäläinen henkilöhahmon luomisprosessi tulisi olemaan. On otettava monta asiaa huomioon sekä mietittävä ovatko kaikki ratkaisut sekä valinnat toimivia elokuvan toimivuuden suhteen.

LÄHTEET

KIRJALÄHTEET

Aaltonen, J. 2002. Käsikirjoittajan työkalut. 1. painos. Tampere: Tammer-Paino Oy.

Aronson, L. 2010. The 21st Century Screenplay. 1st edition. Crows Nest: Allen & Unwin.

Cowgill, L. 2010. Writing Short Films: Structure and content for screenwriters. 2nd edition. New York: Crown Publishing Group.

Dunderfelt, T. 1996. Naisen ja miehen maailma. Miten opin ymmärtämään toista sukupuolta. 2. painos. Vantaa: Tummavuoren Kirjapaino Oy.

Dunderfelt, T. 2010. Vetovoima ja rakkaus. Miten intohimo elää parisuhteessa. 1. painos. Helsinki: Dialogia Oy.

Ellis, J. 1982. Visible Fictions: Cinema, Television, Video. 2nd edition. London: Routledge & Kegan Paul

Field, S. 1984. Screenplay the Foundations of Screenwriting. 3rd edition. New York: Dell Publishing Group, inc.

Grove, E. 2009. Raindance Writer's Lab, write + sell the hot screenplay. 2nd edition. Oxford: Elsevier Ltd.

Juutilainen, M. & Takatalo, A. 2009. Freudin jalanjäljillä. 2. painos. Helsinki: Teos.

Kuitunen, H. 2013. Käsikirjoitushahmotelmia. Ei julkaistu.

Lisle, H. 2006. Create A Character Clinic. 1st edition.

Lumet, S. 1995. Elokuvan tekemisestä. 1. painos. Helsinki: Like.

Seger, L. 1990. *Creating Unforgettable Characters*. New York: Henry Holt and Company LLC.

Tierno, M. 2002, *Aristotle's Poetics for Screenwriting. Storytelling Secrets from the Greatest Mind in Western Civilization*. 1st edition. New York: Hyperion.

Vacklin, A., Rosenvall, J. & Nikkinen, A. 2008. *Elokuvan runousoppia*. 2. painos. Helsinki: Like.

ELOKUVAT JA TELEVISIO

Yön ritari (*The Dark Knight*). 2008. Ohjaus: Christopher Nolan. Tuotanto: Warner Bros. Pictures. Tuotantomaat: Yhdysvallat, Iso-Britannia.

The Dark Knight. 2008. Ohjaus: Christopher Nolan. Internet Movie Database. <http://www.imdb.com/title/tt0468569/>. Katsottu 27.11.2013.

Suden hetki (*The Grey*). 2011. Ohjaus: Joe Carnahan. Tuotanto: Open Road Films, Universal Studios. Tuotantomaat: Yhdysvallat.

The Grey. 2011. Ohjaus: Joe Carnahan. Internet Movie Database. <http://www.imdb.com/title/tt1601913/>. Katsottu 27.11.2013.

Vieras (*The Host*). 2013. Ohjaus: Andrew Niccol. Tuotanto: Open Road Films, Universal Pictures, ChockStone Pictures, ShowMaker Works. Tuotantomaat: Yhdysvallat.

The Host. 2013. Ohjaus: Andrew Niccol. Internet Movie Database. <http://www.imdb.com/title/tt1517260/>. Katsottu 04.12.2013

Amor yllättää (*Imagine Me & You*). 2005. Ohjaus: Ol Parker. Tuotanto: Fox Searchlight Pictures, Focus Features, BBC Films. Tuotantomaat: Yhdysvallat, Iso-Britannia.

Imagine Me & You. 2005. Ohjaus: Ol Parker. Internet Movie Database. <http://www.imdb.com/title/tt0421994/>. Katsottu 27.11.2013.

Outo, uusi elämä (Life Unexpected), kausi 1 jakso 2 "Home Inspected". USA 2010, The CW Television Network. Esitetty Suomessa 15.01.2012, Nelonen. Katsottu 24.09.2013.

Outo, uusi elämä. 2010. Liz Tigelaar. Internet Movie Database. <http://www.imdb.com/> Katsottu 24.9.2013.

Oma Taivas (The Lovely Bones). 2009. Ohjaus: Peter Jackson. Tuotanto: Paramount Pictures. Tuotantomaat: Yhdysvallat, Iso-Britannia, Uusi-Seelanti.

The Lovely Bones. 2009. Ohjaus: Peter Jackson. Internet Movie Database. <http://www.imdb.com/title/tt0380510/>. Katsottu 27.11.2013.

The Uninvited. 2009. Ohjaus: Charles & Thomas Guard. Tuotanto: DreamWorks SKG, Cold Spring Pictures, MacDonald/Parkes Productions, Vertigo Entertainment, Medien 5 Filmproduktion, DWBC Productions, Goldcrest Pictures. Tuotantomaat: Yhdysvallat, Kanada, Saksa.

The Uninvited. 2009. Ohjaus: Charles & Thomas Guard. Internet Movie Database. www.imdb.com/title/tt0815245/. Katsottu 27.11.2013.

Wild Child. 2008. Ohjaus: Nick Moore. Tuotanto: Universal Pictures. Tuotantomaat: Yhdysvallat, Iso-Britannia, Ranska.

Wild Child. 2008. Ohjaus: Nick Moore. Internet Movie Database. <http://www.imdb.com/title/tt1024255/>. Katsottu 23.09.2013.

Wristcutters: A Love Story. 2006. Ohjaus: Goran Dukic. Tuotanto: Autonomous Films. Tuotantomaat: Yhdysvallat.

Wristcutters: A Love Story. 2006. Ohjaus: Goran Dukic. Internet Movie Database. <http://www.imdb.com/title/tt0477139/>. Katsottu 27.11.2013.

VERKKOLÄHTEET

Designerchairs24. 2013. Käyty 15.11.2013.

<http://www.designerchairs24.com/blog/en/lifestyle-living-what-does-your-interior-say-about-your-personality/>

Elokuvantaju. Pekko Pesonen Toisen housuissa. Käyty 18.11.2013.

http://elokuvantaju.uiah.fi/oppimateriaali/kasikirjoitus/artikkelit/pesonen_toisen_housuissa_2.jsp

Fanpop! 2013. Käyty 20.11.2013.

<http://www.fanpop.com/clubs/a-book-comes-to-life/articles/201094/title/characterization-50-random-character-quirk-ideas>

Fiction Writers' Mentor. 2008. Käyty 24.11.2013.

<http://www.fiction-writers-mentor.com/character-and-plot-development.html>

Flokka. 2008. Käyty 05.10.2013.

<http://flokka.com/you/understanding-personality-types-extrovert-or-introvert/>

Gamasutra. 2011. Käyty 17.11.2013.

http://www.gamasutra.com/blogs/GuyHasson/20111207/90754/Story_Design_Tips_Identifying_with_Characters.php

Indie Tips. 2013. Käyty 26.11.2013.

<http://www.indietips.com/writingcharacter-driven-vs-plot-driven-do-you-know-the-difference/>

J.K. Rowling. 2012. Käyty 13.11.2013.

<http://www.jkrowling.com/>

NWOS Screenwriters. 2013. Käyty 17.11.2013.

<http://www.nwoscreenwriters.com/1/post/2013/06/lajos-egri-and-the-three-dimensional->

character.html

Partial objects. 2011. Käyty 28.11.2013

<http://partialobjects.com/2011/12/what-do-voice-overs-in-movies-really-tell-you/>

Science Fiction & Fantasy. 2012. Käyty 23.11.2013.

<http://scifi.stackexchange.com/questions/26773/is-edward-cullen-a-pedophile>

Screenplay. Lifetips. 2011. Käyty 28.11.2013

<http://screenplay.lifetips.com/tip/132578/characters-dialogue/screenplay-tips/character-arc.html>

The Script Lab. 2011. Käyty 09.09.2013

<http://thescriptlab.com/screenwriting/character/creating-characters/684-name-that-character-top-ten-tips>

Script and Scribes. 2012. Käyty 15.11.2013.

<http://www.scriptsandscribes.com/2012/08/body-language-in-dialogue-scenes/>

Social Security. 2013. Käyty 27.11.2013.

<http://www.ssa.gov/OACT/babynames/#ht=1>

Tania Hutley. 2011. Käyty 29.09.2013.

<http://taniahutley.blogspot.fi/2013/05/stereotypical-characters.html>

Write to Done. 2012. Käyty 20.11.2013.

<http://writetodone.com/how-to-create-characters/>

The Write Practice. 2013. Käyty 30.10.2013.

<http://thewritepractice.com/character-clothes/>

Writers Store. 2013. Käyty 26.11.2013.

<http://www.writersstore.com/character-driven-or-action-driven/>

Writing Characters Using Conflict and Backstory. 2011. Käyty 04.12.2013

<http://www.movieoutline.com/articles/writing-characters-using-conflict-and-backstory.html>

WOW! Women On Writing. 2008. Käyty 09.09.2013.

<http://www.wow-womenonwriting.com/25-How2-CharacterNames.html>

Yahoo answers. 2008. Käyty 29.09.2013.

<http://answers.yahoo.com/question/index?qid=20090311074830AANcNUG>

Yahoo! Voices. 2007. Käyty 20.11.2013.

<http://voices.yahoo.com/make-them-flawed-creating-interesting-characters-439826.html>

yingle yangle. 2010. Käyty 05.12.2013.

<http://www.yingleyangle.com/2010/04/how-film-can-help-expand-your.html>

LIITTEET

Liite 1. Nimi

INT. OLOHUONE - ALKUILTA

LUMI makaa äitinsä, SIRKAN kainalossa sohvalla ja katselee televisiota. Televisiosta tulee luontodokumentti. Sirkka neuloo villasukkia. Lumi kääntyy yhtäkkiä äitinsä puoleen.

LUMI

Äiti?

SIRKKA

(keskittyen kutomiseen)

Mm?

LUMI

Mistä mun nimi tulee?

SIRKKA

Ai että mitäkö?

LUMI

Mistä te keksitte mun nimen?

Pelkästään lumestako vain?

Sirkka laskee kudontansa ja katsoo Lumia hymyillen.

SIRKKA

Me keksittiin se isäsi kanssa silloin kun odotin sinua vielä.

LUMI

Oliko silloin talvi?

SIRKKA

(nyökäten)

Oli.

Sirkka kääntyy katsomaan jonnekin tyhjyyteen hymyillen onnellisesti.

SIRKKA

Me mentiin isäsi kanssa treffeille. Silloin ei oltu yhdessä, vaikka meille oli tulossa lapsi. Päätettiin koittaa yrittää olla yhdessä ja alottaa kaikki ihan alusta. Sinun takiasi. Isäsi vei minut eräänä perjantai-iltana treffeille. Oli suunnitellut kaiken valmiiksi. Isäsihän ei vielä silloin tiennyt, että kuinka paljon vihasin lunta ja kylmyyttä.

Sirkka naurahtaa ja laskee katseensa.

SIRKKA

(jatkaen)

No... Isäsi vei minut sitten pulkkamäkeen. Ja se oli varmaan kamalin ja ihanin kokemus ikinä. Me oltiin siellä tunteja. Laskettiin monta kymmentä kertaa semmoiseen suureen lumikasaan, joka jostain syystä aina ilmesty meidän eteen... Tai sitten se johtu siitä, ettei osattu ohjata sitä pulkkaa. Välillä me jäätiin siihen makaamaan ja katselemaan tähtiä. Isäsi kääntyi katsomaan minua silmiin ja sanoi, että haluaa nimetä sinut Lumeksi. Ja mä mietin silloin ihan samaa.

Sirkka hymyilee ja kääntyy katsomaan Lumia.

SIRKKA

(jatkaen)

Miks? Etkö pidäkään nimestäsi?

LUMI

Pidän. Ja siksi just kysyinkin.

Lumi hymyilee äidilleen ja sitten kääntyy katsomaan taas televisiota. Sirkka jatkaa kutomista.

Liite 2. Ulkoiset seikat

SILVIA oli pitkä ja hoikka tyttö. Hän on aina ollut hoikka johtuen hänen aineenvaihdunnastaan. Hän pystyi syömään mitä tahansa eikä lihoisi. Hän välillä inhosi sitä piirrettä sillä muut pilkkasivat häntä siitä. Pitkä hän on ollut lapsesta saakka, pisin luokaltaan ja melkein perheensä pisin. Pitämyksen hän peri isältään. Hän kokee sen kuitenkin enemmän hyödykseen kuin haitakseen, sillä hän yltää aina ottaa kaapin korkeimmalta hyllyltä ananaspurkkia.

Silvia on alastomana kaunis. Hänen vartalonsa ja ihonsa ovat puhtaat miltei virheettömät. Hänen ihonsa on kuin puhdasta, silkkimäistä maitoa, jossa kuka tahansa haluaisi uittaa kättään. Silviällä on kuitenkin vartalossaan parikin arpea. Hän on pienenä kaatunut pelatessaan isojen poikien kanssa jääkiekkoa ja yhden pohjan luistimen terä uppoutui Silvian jalkaan. Ei onneksi syväälle, mutta tikkejä Silvia sai. Toinen arpi on hänen poskessaan. Hänen äitinsä hoidettiin keisarileikkauksen avulla ja siinä samassa lääkärin terä viilsi Silvian poskea. Vanhemmat eivät valittaneet asiasta, mutta sairaalan johto antoi Silvian perheelle pienen korvauksen. Silvia kokee arven tuovan häneen lisää uniikkiutta.

Silvian hiukset ovat vaaleat, miltei valkoiset ja ne ovat aina olleet lyhyet. Pisimmillään hänen hiuksensa yltävät hänen olkapäilleen, mutta usein Silvia leikkaa ne tai pitää hiuksiaan kiinni ponnarilla. Silviällä on sivuotsatukka, jota siistii usein. Hiuksien valkoisuutta korostaen Silvian silmät ovat jäänsiniset. Ne ovat mantelin muotoiset ja

keskikokoista suuremmat. Häneltä kysytään usein onko hän muka oikeasti suomalainen, mutta Silvian vaalea ja kuulas iho vastaa kysyjille ennen kuin he ovat ehtineet kysyä kysymystään loppuun. Silvia on "skandinaavisen vaalea" ja hän pitää siitä. Välillä hän tietenkin toivoisi olevansa tummempi, ehkä ruskettuneempi, mutta hänen ihoonsa ei auringonvalo tartu. Auringonvalo tarttuu kuitenkin hänen mieleensä ja hänen suullaan on usein hymy. Hänen huulensa ovat vaaleanpunaiset entuudestaan, mutta hän käyttää samanväristä huulikiiltoa korostaakseen niiden kiiltäviä, pehmeitä sekä suuria muotoja.

Silvia usein käyttää huulikiillon lisäksi ripsiväriä ja välillä myös puuteria, jotta iho ei kiiltäisi liikaa. Mutta muuten hän tykkää olla "au naturel".

Vaatetus on kuitenkin poikamainen, mutta välillä hänen feminiinisyytensä paistaa esiin. Hänen lempivaatetuksensa ovat värikkäät hupparit, joita hän pitää kesälläkin vaikka olisi kuinka kuuma. Hänen vaatteensa kertovat hänen lempiväriksensä turkoosin ja valkoisen. Silvia pitää huppareiden kanssa vaaleita housuja, muttei koskaan farkkuja. Hän ei pidä niistä.

Silviaa ei koskaan voi nähdä ilman hänen mintun vihreää Kashmir huivia. Se on kuin yksi hänen piirteistään, josta hänet tunnistaa kaduilla.

Silvian lempi kenkäpari on Conversen turkoosin väriset kengät, ja ne ovat kuluneet jo kovassa käytössä. Silvia ei raaski silti luopua niistä. Hän myös pitää muista Conversen tyyllisistä kengistä ja niitä häneltä löytyy montaa eri väriä ja paria,

mutta turkoosin väriset usein sopivat hänen vaate-
tuksensa väriin ja hänen olotilaansa.

Usein Silvia pitää myös korvillan puhtaan valkoisia kuulokkeita, joista kuuntelee lempimusiikkiaan. Hänellä on suuri musiikkivalikoima iPhonessaan eikä hän koskaan unohda puhelintaan kotiin. Puhelin kulkee usein Silvian hupparin taskussa, vaikka Silvialta löytyy harmaanruskea olkalaukkukin. Olkalaukku on suoranaisesti kaoottisessa tilassa sillä se on täynnä kaikenlaista roskaa vanhoista hedelmistä rutattuihin kuitteihin asti, ja silti sinne mahtuu aina vain lisää. Silvialla kuitenkin on pää niin pilvissä kaikesta haaveilusta ja välinpitämättömyydestä ettei hän välitä siivota laukkuaan.

FYYSISET PIIRTEET

SUKUPUOLI Nainen

IKÄ 24

PITUUS JA PAINO 169cm ja 65kg

HIUSTEN, SILMIEN JA IHON VÄRI Kullanuskeat hiukset, harmaansiniset silmät ja vaalea, kaukasialainen iho

RYHTI Normaalin puolella, vähän kyyryssä ainakin istuessa

ULKONÄKÖ ”Normaalista” kaukasialaisesta naisesta ei poikkeava, mutta sopusuhtainen pituuteensa ja painoonsa nähden.

VIAT JA VAJAAVAISUUDET Kasvoissa ja käsissä pari lapsena tullutta arpea, erimuotoiset korvat, hieman ohukaiset ja katkeilevat kaksihaaraiset hiukset, luomia selässä.

PERIMÄ Hänellä on muiden mukaan äitinsä silmät ja nenä, muttei hän sitä itse näe. Hän sanoo perineensä isältään rumat luomet, jotka hänellä on selässään.

SOSIAALISET PIIRTEET

LUOKKA JA STATUS Kuuluu hyvään statukseen kotikaupungissa, eikä perhettä halveksita tai inhota minkään syyn takia.

AMMATTI JA TYÖ On ollut kesätöissä kaupungin hautausmaalla leikkaamassa nurmikkoa, muttei muunlaista ammattia tai työrekisteriä ole kertynyt.

KOULUTUS On tällä hetkellä lukiossa, mutta suorittanut peruskoulun OK-arvosanoin.

KOTIELÄMÄ JA PERHESUHTEET On läheinen isänsä kanssa, mutta halveksii äitiään. Sisaruksia on kolme; kaksi siskoa ja yksi veli. Siskot ovat keskenään läheisiä ja veljellä on oma kaveripiiriinsä. Kotona ei keskustella päivän tapahtumista ja kaikki sulkeutuvat huoneisiinsa syömään aina illallisenkin. Ruokapöydässä ei ole syöty aikoihin ”perheenä”. Kotielämä on kuitenkin neutraalia parempi ja perheellä on hiljainen sopimus, että

kotitöitä kaikki tekisivät saman verran.

USKONTO On kastettu, mutta teini-iän kynnyksellä menetti uskonsa täysin mihinkään jumalaan. Kutsuisi nyt itseään ateistiksi. Salaa hän kuitenkin haluaisi uskoa johonkin.

KANSALLISUUS JA ENTISYYS Suomalainen ja kaukasialainen. Ei ole ainakaan huomattavia eksoottisia piirteitä.

ASEMA YHTEISÖSSÄ Kuten aiemmin mainittu, perhe on hyvässä asemassa, ja henkilö itse on liian ”nuori” arvosteltavaksi yhteisössä.

POLIITTINEN SUUNTAUTUNEISUUS Vaikka vihaa politiikkaa, haluaisi silti ymmärtää sitä enemmän. Hänellä ei ole ”suosikkia”.

HARRASTUKSET Hän kokeilee erilaisia harrastuksia vain kerran ja lopettaa melkein heti. Haluaa kokeilla kaikkea kerran ja antaa kaikelle mahdollisuuden.

PSYKOLOGISET PIIRTEET

SEKSIELÄMÄ, ARVOT JA MORAALI On kokeillut seksiä pari kertaa vanhan kaverinsa kanssa, mutta muuten kokematon asian kanssa. Kokee seksin jotenkin yliarvostettuna, mutta haluaisi harrastaa sitä silloin kun tuntee olonsa erittäin arvottomaksi.

MOTTO, KUNNIANHIMO, TAVOITTEET ”Tartu hetkeen” on yksi suosikkimotto. Tavoitteita hänellä on päästä irti itseinhosta ja menestyä itsensä silmissä. Haluaisi myös salaa olla paremmissa väleissä äitiensä kanssa. Kunnianhimoa löytyy aiemmin mainituista harrastuksista. Haluaisi kuitenkin olla parempi kuin muut, jotka kehuskelevat olevansa parhaita.

TURHAUTUMISEN KOHTEET JA PETTYMYKSET Turhautuu itsensä kanssa ja äitiinsä, sillä he eivät tule toimeen eivätkä heidän luonteensa kohtaa ollenkaan. On siitä pettynyt ja surullinen, mutta yrittää mennä päivä kerrallaan eteenpäin. Vihaa myös kuinka hänen siskonsa viettävät enemmän aikaa vessassa meikaten kuin muualla talossa. (Vessoja/pesuhuoneita talossa on kaksi) Hän pettyy itseensä päivittäin.

TEMPERAMENTTI JA LUONNE Voi suuttua hetkessä, jos kaikki asiat tuntuvat kaatuvan päälle. Ja usein kaikki tuntuu kaatuvan päälle.

ASENNE ELÄMÄÄN Aika kyyninen. Haluaa kuitenkin opetella arvostamaan pieniä asioita, mutta välillä antaa omien ongelmiansa ja

vihansa tulla esille ja hän ei haluaisi elää, mutta silti haluaa jotenkin elää. **KOMPLEKSIT, FOBIAT JA PAKKOMIELTEET** Vihaa epäonnistua ja on jotenkin perfektionisti asioihin liittyen. Pakkomielteitä on yrittää ylittää itsensä jollain tavalla, mutta aina pettyy itseensä. Heijastaa itsensä tunteet jotenkin äitinsä tunteiksi ja siten ajattelee epäonnistuneensa myös äitinsä silmissä.

INTROVERTTI, EKSTROVERTTI VAI AMBIVERTTI Tiettyjen ihmisten kanssa hän on ekstrovertti, mutta usein introvertiksi kutsuu itseään.

KYVYT JA TAIDOT Hän ei sitä näe, mutta hän on nopea lukemaan sekä ihan hyvä kirjoittajakin. Koulussa hän on fiksu eikä niin tyhmä kuin itseään pitää. Kun aloittaa jotain niin hän oppii perustaidot asioihin. Hän tietää miten soittaa pianolla ja viululla, muttei vaivaudu harrastamaan kumpaakaan pidempään kuin kokeilun verran.

OMINAISUUDET Kuten on aiemmissa vastauksissakin tullut esille, hänellä on korkea itseinho, mutta muita kohtaan hän on ystävällinen. Fiksu ja ahkerakin.

ÄLYKKYYSOSAMÄÄRÄ On keskiarvon kohdilla eli 100:n luokkaa. Hän ei ole tosin tehnyt minkäänlaista testiä testatakseen älykkyyttään.