

Opinnäytetyö (AMK)

Elokuvan ja television koulutusohjelma

Elokuva

2016

Amanda Talka

METAFORIA IHMISYYDESTÄ

– henkilöhahmon luominen ja kasvu



TURUN AMMATTIKORKEAKOULU
TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

OPINNÄYTETYÖ (AMK) | TIIVISTELMÄ

TURUN AMMATTIKORKEAKOULU

Elokuvan ja Television koulutusohjelma | Elokuva

2016 | Sivumäärä

Ohjaaja(t)

Amanda Talka

METAFORIA IHMISYYDESTÄ

Käsikirjoituksen peruspilarina toimivat kolmiulotteiset henkilöahmot. Ne herättävät teoksen eloon saaden katsojat rakastumaan, suuttumaan tai nauramaan. Käsikirjoittajien on siis tärkeää hallita toimivan ja elävän henkilöahmon luomisprosessi ja hahmojen kehitys tarinan matkassa. Kun päähenkilöstä on tullut kirjoittajan hyvä ystävä, se tavoittaa varmasti katsojatkin.

Opinnäytetyöni pureutuu henkilöahmojen luomiseen ja kasvuun. Se valottaa kolmiulotteisen henkilöahmon rakentamista ja luomisprosessissa huomioitavia seikkoja. Käsittelen erilaisia tapoja ja näkökulmia henkilöahmojen syntyyn käyttäen havainnollistavia elokuvia esimerkkeinä.

Käsittelen opinnäytetyössäni eritoten keskushenkilöiden luomista. Lähden liikkeelle henkilöahmon nimeämisen merkityksestä, perehdyn siihen miltä henkilöahmo näyttää ja miltä hän kuulostaa. Lisäksi korostan taustatarinan merkitystä ja samaistumisen kokemuksen tärkeyttä. Huomioin myös päämäärän vaikutuksen henkilöahmoon kolmiulotteisena kokonaisuutena.

ASIASANAT:

henkilöahmo, henkilöahmojen luominen, käsikirjoitus, käsikirjoittaminen

BACHELOR'S THESIS | ABSTRACT

TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Film and television programme | Film

2016 | Total number of pages

Instructor(s)

Amanda Talka

METAPHORS OF HUMANITY

The basics of a script are three-dimensional characters. They bring a piece of art to life. They get the viewers fall in love, angry or laugh. That's why it's important for scriptwriters to know how to create a lively and functional character and how the character grow during the story. When you have made best friends with the character as a writer the character will surely capture the viewer.

My thesis goes deep into characters; how they are created and how they are grown. It explains different ways to create the three-dimensional character and thing to consider while doing that. Thesis deals with movie examples that demonstrate the theory.

My thesis focuses on the main characters. At first it highlights the meaning of characters name, look and sound. After that it emphasizes the significance of backstory and the experience of identification. In the end the thesis pay attention to characters destination and how it effects to characters behavior.

KEYWORDS:

character, creating characters, script, screenwriting

SISÄLTÖ

| | |
|--|-----------|
| 1 JOHDANTO | 5 |
| 2 HENKILÖHAHMON LUOMINEN | 7 |
| 2.1 Nimeäminen | 9 |
| 2.2 Taustatarina | 13 |
| 2.3 Ulkoinen olemus | 15 |
| 2.4 Henkilöhahmon liikkuminen | 16 |
| 2.5 Miltä henkilöhahmo kuulostaa? | 17 |
| 2.6 Näkökulma | 18 |
| 2.6.1 Suodattimet | 19 |
| 2.6.2 Hallitseva näkökulma | 20 |
| 2.7 Koodaus | 22 |
| 2.7.1 Pukeutumiskoodi | 22 |
| 2.7.2 Värikoodaus | 24 |
| 2.7.3 Äänen avulla koodaaminen | 25 |
| 2.7.4 Metaforilla koodaaminen | 26 |
| 2.8 Samaistuminen | 26 |
| 2.8.1 Henkilöhahmon monitasoisuus | 27 |
| 2.8.2 Kerrostaminen | 27 |
| 2.8.3 Paha henkilöhahmo | 27 |
| 2.9 Pää- ja sivuhenkilöiden väliset erot | 29 |
| 2.10 Orkestrointi | 30 |
| 3 HENKILÖHAHMON KAARI | 31 |
| 3.1 Päämäärä | 32 |
| 3.2 Pinoaminen | 34 |
| 4 YHTEENVETO | 36 |
| LÄHTEET | 38 |

1 JOHDANTO

Henkilöhahmot ovat elokuvateoksen ydin, johon tarina fokalisoituu. Ne ovat kokonaisuuden eloon herättävä voima, joiden kanssa katsojat myötäelävät niin onnistumisen kuin epäonnistumisenkin elämyksiä. Heistä tulee katsojien parhaita ystäviä, pahimpia vihollisia tai turvallisia äitihahmoja.

Kaikkialla missä kerrotaan tarinoita on myös henkilöahmoja. Ne ovat käsikirjoitukselle elintärkeä osatekijä, joka synnyttää teoksen eloon. Kuinka paljon henkilöahmojen luomiseen tulisi kiinnittää huomiota?

Usein tuoreille kirjoittajille henkilöahmon luominen on kompastuskivi. Aiemmin koin, että käsikirjoituksistani puuttui syvyyttä, ja mietin kuumeisesti, mistä se johtui. Tajutessani antaa aikaa henkilöahmojen luomisprosessille koin myös kehittyväni kirjoittajana. Vaikka toisille kirjoittajille tarinan luominen on käsikirjoituksen lähtökohta, opin itselleni hedelmällisemmäksi keinoksi henkilöahmoihin tutustumisen ennen, kun asetin heidät kohtaamaan esteitä. Tällöin draaman kaari muodostui kuin itsestään.

Henkilöahmojen luomista voi lähestyä mekaanisella tavalla, jonka valossa luomisprosessi on pienistä harkituista palasista koostuva palapeli. Kuten aiemmin mainitsin, itse kuulun hieman romanttisempaan koulukuntaan, joka uskoo henkilöahmon kehittävän itse itseään ja kertovan omaa tarinaansa. Opinnäytetyössäni syvennyn molempiin tapoihin ja kyseenalaistan henkilöahmon kasvun kuin itsestään; onko se vain kirjoittamisen virtauskokemuksen synnyttämä harkakuva?

Opinnäytetyössäni kartoitan tapoja luoda kokonainen henkilöahmo. Käytän elokuvaesimerkkejä havainnollistamaan erilaisia ratkaisuja, jolloin lukija hahmottaa teorian käytännössä. Elokuvaesimerkkien on myös tarkoitus herättää kysymyksiä; oliko kyseinen valinta toimiva juuri tässä elokuvassa, vai olisiko tilanteen voinut ratkaista eri tavoin?

Opinnäytetyöni perehtyy henkilöahmojen luomiseen ja kasvuun. Se käsittelee ensimmäisten ideoiden kehittymistä toimivaksi kokonaisuudeksi vaihe vaiheelta. Kuinka luodaan kolmiulotteinen henkilöahmo? Miten henkilöahmo säilyttää katsojan mielenkiinnon? Miltä henkilöahmo kuulostaa ja näyttää? Mitä kaikkea henkilöahmojen luomisessa tulee ottaa huomioon?

2 HENKILÖHAHMON LUOMINEN

Henkilöhahmojen luomisessa avaintekijänä on *havainnointi*. Kirjoittajan tulee havainnoida ympäristöään alinomaa huomatakseen olemassa olevia malleja, joiden pohjalta on luontevaa kehitellä elokuvakäsikirjoitukseen sopivia henkilö- hahmoja. Yhdistelemällä mainostenjakajan järjestelmällisen työtteen ja aamu- kahvilla huomion kiinnittäneen puhetyylin luodaan lähtökohdat onnistuneeseen henkilö- hahmoon. Vuosia sitten kohtaamasi remonttimies saattaa antaa miltei valmiille henkilö- hahmolle sen ominaisuuden, mikä hänestä puuttui muodos- taakseen täyden kokonaisuuden. Kati Kaartinen on todennut, että henkilö- hahmot syntyvät monesta eri ihmisestä tehdyistä havainnoista, jotka vähitellen su- lautuvat yhdeksi henkilöksi. (YLE1, 2010.)

Useat kirjoittajat muodostavat ensin toimivan *draaman kaaren*, jonka pohjalta tarinalle uskollisia ominaisuuksia kantavat henkilö- hahmot syntyvät. Toiset lä- hestyvät kirjoitusprojektia luomalla mielenkiintoisen ja elävän henkilö- hahmon, jonka ympärille kehittävät tapahtumia. Jotkut syventyvät luomansa henkilö- hahmon *taustatarinaan* perinpohjaisesti, mikä synnyttää heille katsojalle näkyvän ajanjakson. Tapoja henkilö- hahmojen luomiseen on monia, ja kirjoittajan tulee jokaista käsikirjoitustaan työstäessä valita juuri sille teokselle optimaalisin tapa. Usein kirjoittaminen tökkii, jos lähestymistapa on väärä.

Elävät ja kiinnostavat henkilö- hahmot ovat käsikirjoituksen peruspilari. Mitä ta- pahtumarikkain draaman kaari jää päälle liimatun tuntuiseksi ilman sitä eloon herättäviä aitoja henkilö- hahmoja. Vaikeivät henkilö- hahmot olekaan ihmisiä oikeasta elämästä, vaan eräänlaisia ihmisyyden metaforia, heistä tulee luoda samaistuttavia.

Kirjoittajan tulee elää henkilöhahmojensa kanssa. Hänen tulee tuntea heidät kuin parhaat ystävänsä, kysyä heiltä kuinka he juovat kahvinsa ja muistaa se seuraavana aamuna. Heidän tulee kysyä uteliaina kysymyksiä aiheesta kuin aiheesta. Tämä on oiva tapa päästä henkilöhahmon iholle ja selvittää hänen erilaisia ominaisuuksiaan. Aloittavalle kirjoittajalle voi olla erittäin hankalaa luoda jotain kokonaista ja uskottavaa, mutta ottaessaan henkilöhahmot mukaansa lenkille, kauppaan ja joululounaalle, oppii heidät tuntemaan kokonaisvaltaisesti.

Monet kirjoittajat ovat todenneet henkilöhahmojen alkaneen kertoa itse itsensä, jolloin kirjoittajat yksinkertaisesti vain raportoivat heille tapahtuneista asioista. Elävä henkilöhahmo ei välttämättä käyttäydy *dramaturgian perusoppien* mukaisesti, mutta onnistuneet henkilöhahmot antavat tämän käsikirjoituksessa anteeksi. Tämä asia tulee kuitenkin kyseenalaistaa. Onko kirjoittaminen virtausta siksi, että pohjatyö on tehty erittäin perusteellisesti?

Johanna Vuoksenmaa on todennut, että Viikossa Aikuiseksi –elokuvan henkilöhahmot saivat jokainen palan käsikirjoittajasta. (Film-O-Holic, 2015). Hän myöntää, että kirjoittajan on uskallettava laskea suojauksensa ja näytettävä itsensä heikkouksia henkilöhahmojen kautta, jolloin hahmoista saadaan koskettavia.

Se, kuinka paljon henkilöhahmostaan tulee tietää, on jakanut käsikirjoittajat kahteen koulukuntaan. (Bacon, 2000). Toisen koulukunnan mukaan henkilöhahmoistaan tulee tietää kaikki, myös sellaiset asiat, jotka eivät ole elokuvan kannalta oleellisia. Tämä ajattelutapa juontaa juurensa siitä, että tarinan kannalta täysin irrelevantti lapsuusmuisto voi vaikuttaa siihen, hierooko henkilöhahmo hermostuneena korvalehteään vai ei. Toinen koulukunta keskittyy henkilöhahmon tarinan kannalta oleellisiin ominaisuuksiin. Lapsuusmuistoja ei tarvitse kartuttaa, jos ne eivät vaikuta henkilöhahmon kasvuun tarinassa.

Katsoja näkee henkilöahmosta sen, minkä elokuva heille näyttää. Pitkin elokuvaa ripotellut palaset henkilön identiteetistä muodostavat lopussa katsojalle ehyen kokonaiskuvan. Myös kirjoittajalle henkilöahmo voi kirjoitusprojektin edetessä kertoa jotain, mitä hän ei ollut aiemmin tiedostanut. Vaikean valinnan eteen joutuessa itsevarma ja järjestelmällinen henkilöahmo voikin päästää suustaan huonosti toimivan vitsin. Tätä voi verrata oikeaan elämään. Vuosikymmenet vierellä kulkenut puoliso omaa aina jotain, mitä hän pitää sinulta tahottomattaankin piilossa.

2.1 Nimeäminen

Henkilöahmon *nimeäminen* voi toimia lähtökohtana henkilöahmon luomiselle, sillä se kertoo henkilöahmon olemassaolosta. (Vacklin, 2007). Vaikka henkilöahmon nimeä saatetaan pitää sivuseikkana elokuvassa, se voi kätkeä taakseen moninaisia merkityksiä joko itse henkilöstä tai tarinan kulusta. Ei siis ole yhdentekevää, nimeääkö päähenkilönsä Johannekseksi vai Alexanderiksi; näistä ensimmäinen on heprealaisperäinen, ja jälkimmäinen on Kreikan mytologiassa suojelija. Tällaiset nimen taustalla olevat merkitykset tulee ottaa huomioon, sillä ne luovat katsojalle mielikuvia henkilöahmosta. Toisaalta katsojilla on myös henkilökohtaisia suhteita erilaisiin nimiin.

Katsojalle henkilöahmon nimi toimii kehyksenä, jonka sisälle hän voi kasata elokuvan muodostaman kuvan henkilöstä. Vaikka nimi sisältäisi vähemmän ilmeisiä merkityksiä, se toimii katsojalle apuvälineenä hänen seuratessaan ahmon kaarta läpi elokuvan. Draaman pyrkiessä eheyteen ja merkityksellisyyteen myös henkilöahmojen nimet viittaavat siihen, minkälaisessa roolissa he toimivat. Nimi siis paljastaa henkilöahmojen funktioita. Disneyn klassikkoelokuvis-

sa antagonisteina toimivat Pahatar, Cruella De Vil ja Hades, joidenka nimet viestivät heidän asemastaan elokuvassa.

Nimen valinnassa tulee ottaa huomioon niiden samankaltaisuus. Samalta kuulostavat nimet aiheuttavat katsojalle hämmennystä ja väärinymmärryksiä. Käsikirjoittajan tulee välttää samalla kirjaimella ja samalla tavulla alkavia nimiä. Esimerkiksi Lari ja Kari menevät helposti sekaisin.

Samankuuloiset nimet voivat olla myös harkittu valinta. Esimerkiksi Lari ja Kari voivat olla sisaruksia toisilleen, jolloin nimillä nidotaan kaksikko yhteen. Jos heidän kolmas veljensä on nimetty Niiloksi, katsojalle herää automaattisesti kysymys siitä, miten Niilo eroaa kahdesta veljestään.

Samankuuloiset tai jopa samat nimet voivat aiheuttaa sekaannuksia, jotka harkittuina valintoina toimivat etenkin komedian luomisessa. Mikko-nimiselle poikaystäväälle tarkoitettu tekstiviesti voi vahingossa lähteä Mikko-nimiselle esimiehelle. Nimillä leikittely voi olla hauskaa ja innovatiivista, mutta kliseisiä ratkaisuja tulee välttää.

Nimen valinnassa kannattaa kiinnittää huomiota sen tavanomaisuuteen tai erityisyyteen. Esimerkiksi vuoden 2015 almanakoihin nimipäivänsä saanut Tiitus jää varmasti katsojan mieliin turvallisista Annia paremmin.

Etu- ja sukunimen käyttöön tulee kiinnittää huomiota, sillä se kertoo elokuvan luonteesta ja sävystä. (Sundstedt, 2009). Etunimi luo tuttavallisuutta ja kertoo käsikirjoittajan haluavan katsojan syventyvän hahmoon. Sukunimi viestittää elokuvan toiminnallisuutta, virallisuutta, henkilön asemaa, kulttuuria, henkilön siviili-

lisäätyä, sukupuolta, etnisyyttä sekä perhe- ja sukulaisuussuhteita. Clint Eastwoodin elokuvassa *American Sniper* päähenkilöä Chris Kyleä kutsutaan kotona Chrisiksi, mutta hän on ansainnut myös nimen legenda palveluksesta isänmaataan kohtaan. (Eastwood, 2014) Käsikirjoittaja voi jaotella henkilöitä nimeämällä. Esimerkiksi päähenkilö voi olla ainoa, jota kutsutaan etunimellä, ja muita henkilöitä sukunimellä.

Henkilöillä voi olla *kutsumanimi*, joka avaa hahmosta uusia ulottuvuuksia. Kain kutsuminen Kaisaksi voi kertoa henkilöiden välisestä tuttavallisuudesta. Lempinimi voi myös paljastaa jotain henkilön ammatista tai harrastuksista. Statusta viestivät nimet, kuten äiti, ovat yleisiä elokuvakerronnassa, ja viestivät selkeästi sukulaissuhteista.

Lempinimien luomisessa tulee kiinnittää huomiota siihen, mistä ne ovat syntyneet; Jukka-Pekkaa kutsutaan usein JP:ksi, mutta kun Villeä kutsutaan Stoneksi, herää kysymys siitä, kuka on antanut lempinimen ja mistä syystä. Pariskunnat kutsuvat itseään usein hellittelynimillä, kuten pupu, hani tai mielitetty, mikä kertoo heidän välisestä suhteestaan. Edward Albeenin näytelmässä *Kuka Pelkää Virginia Woolfia* Martha ja George kutsuvat Nickiä aina lempinimillä, kuten 'kotiapulainen' tai 'komea'. (Albeeni, 1962). Tällöin katsojan mielenkiinto herää seuraamaan, kenelle dialogi on osoitettu.

Nimi voi viestittää aikaa, jossa henkilö elää. On epäuskottavaa, jos 1800-luvulle sijoituvassa tarinassa seikkailee uudisnimiä. Myös fantasiaelokuvassa seikkaileva ihmissusi nimeltään Marja-Leena voi herättää katsojassa hämmennystä. Toisaalta nykypäivän teinikomediaan sijoitettu Tauno voi kertoa henkilöhahmosta sen, että hänen vanhempansa kunnioittavat pojan sukujuuria haluten nimetä tämän isoisänsä mukaan.

Nimi kertoo myös henkilön kansalaisuudesta. Esimerkiksi nimet Dimitri, Muhammad tai Yuan luovat vähintäänkin pohjoismaiselle katsojalle selkeän mielikuvan henkilön kansalaisuudesta. Visuaalisen ja verbaalisen informaation ristiriita herättää kuitenkin mielenkiintoa. Jos supisuomalaisen näköisen miehen nimi on Muhammad, katsojan pää täyttyy kysymyksistä.

Käsikirjoittajan tulee miettiä, mitä nimet kuulostavat lausuttuina sekä mitä niiden äänneasua viestittää. Taru Sormusten Herrasta –trilogian Sauron kuulostaa saatanalta, mikä kuvastaa hahmon funktiota elokuvassa. (Jackson, 2001-2003). Niin nimien väärin lausuminen kuin kuuleminenkin voi liittyä henkilöhahmojen väliseen valtapeliin. Esimerkiksi Lisan vihamies voi kutsua tätä kiusoittelevasti Liisaksi. Nimen äänneasua tulee miettiä myös genren kannalta. Komediahahmon nimi saa kuulostaa hauskalta.

Henkilöhahmon suhtautuminen nimeensä kertoo henkilöhahmosta. Henkilöhahmo voi nauttia kavereidensa antamasta lempinimestä, mutta korjata äitiään hänen käyttäessään hahmon koko nimeä. Kuten oikeassakin elämässä myös käsikirjoituksessa henkilöhahmon nimi voi vaikuttaa hahmon elämään suunnattomasti tai vastakohtaisesti ei juuri lainkaan. Nimestään kiusattu kuulee päivittäin muistutuksia solvauksista jonkun kutsuessa tätä nimeltä. Joillekin sukunimen vaihto esimerkiksi naimisiin mennessä on itsestäänselvyys, ja toiset pitävät omasta nimestään tiukasti kiinni.

Myös nimettömyys kertoo henkilöstä. Eikö henkilöhahmo halua nimeään käytettävän, vai korostaako käsikirjoittaja nimettömyydellä henkilön rikkonaisuutta ja epävarmaa identiteettiä? Sergio Leonen lännenelokuvan Huuliharppukostajan päähenkilöllä ei ole nimeä, vaan häntä kutsutaan nimellä Harmonica mukanaan kulkevan huuliharpun mukaan. (Leone, 1968).

Olemassa olevien yritysten ja julkisuuden henkilöiden nimet on parasta jättää käsikirjoituksista pois. Vaikka nimiä olisi käytetty luvan kanssa ja positiivisessa sävyssä, asia voi aiheuttaa jälkikäteen ongelmia. Lisäksi tunnetut nimet luovat katsojalle vahvoja mielleyhtymiä, jotka voivat vaikuttaa kuvaan henkilöahmosta.

Nimen vaihto kesken henkilöahmon kehityksen symboloi yleensä uutta identiteettiä. Petri Kotwican elokuvassa *Musta Jää* päähenkilölle Saara Laaksolle paljastuu, että hänen miehellään on suhde opiskelijaansa Tuuliin. Saara tutustuu Tuuliin valeidentiteetin kautta kostaakseen miehensä vikittelyn. Saaran, 40-vuotiaan kirurgin, muuttuminen eronneeksi psykologiksi Crista Ericssoniksi muuttaa häntä myös henkilöahmona. (Kotwica, 2007).

Samaa hahmoa voidaan kutsua eri nimellä eri kohdissa elokuvaa, mikä voi viestittää roolin vaihdosta. Kotona vaimon käyttämillä hellittelynimillä pehmitetty henkilöahmo käyttäytyy eri tavalla työyhteisössä, jossa hänet tunnetaan sukunimellään.

2.2 Taustatarina

Taustatarinaan lukeutuvat ne tapahtumat, jotka henkilöahmo on läpikäynyt ennen elokuvan alkua syntymästään lähtien. (Vacklin, 2007). Draamallisesti toimivamman selityksen mukaan taustatarinaa käsittää ne menneisyyden tapahtumat, joilla on vaikutusta nykyhetkeen. Taustatarina on siis joukko niitä tapahtumia, joita katsojalle ei ole näytetty, mutta jotka ovat muovanneet henkilöahmosta sellaisen, jollaisena hän vaikuttaa. Taustatarina määrittää henkilöahmon käyttäytymistä hänen kohdatessaan haasteita ja ohjaa hänen toimiaan.

Käsikirjoittajan tehtävänä on valottaa henkilöhahmon taustatarinaa draamallisesti juuri oikeilla hetkillä. Kaikkea ei kannata paljastaa kerralla, vaan katsojalle tulee ojentaa pieniä palapelin palasia matkalla kohti valmista kuvaa. Taustatarina on se tekijä, mikä tekee henkilöhahmosta inhimillisen ja uskottavan. Taustatarinan käyttö on siis kahtalainen metodi. Toisaalta se avaa ja syventää henkilöahmoa, mutta samalla myös ohjaa hänen käytöstään.

Taustatarina koostuu tapahtumista, kertomuksista ja historioista. Se rakentuu muistojen, myyttien, fantasioiden ja anekdoottien varaan. Henkilöhahmoilla voi olla myös vääristynyt kuva menneisyydestään, sillä on inhimillistä, että mieli muokkaa kipeitä muistoja pehmeämmiksi tai kieltää jotkut tapahtumat täysin. 'Oikealla' taustatarinalla tarkoitetaan jotain menneisyyden tapahtumaa, jonka henkilöahmo yrittää tietoisesti unohtaa tai jättää taakseen.

Trauma, eli henkinen tai ruumiillinen haava, jonka uhri kokee erittäin vaaralliseksi tai tuskalliseksi, on hyvä lähtökohta taustatarinan luomiselle. Trauma on henkilöahmoa haurastuttava emotionaalinen painolasti, joka luo hahmosta uskottavan.

Käsikirjoittajan tulee kysyä henkilöahmoltaan hänen suurimpia pelkojaan. Vastaukset laajentavat kirjoittajan näkemystä asioista, jotka saavat hahmon kärsimään ja poistumaan mukavuusalueeltaan. Kärsimys kehittää henkilöahmon sisäistä stressiä ja emotionaalista energiaa, mikä luo henkilöahmoon moniulotteisuutta ja mielenkiintoisuutta. Tragediassa epäoikeudenmukainen kärsimys toimii peruspilarina.

Geneettisiin tekijöihin pohjautuvat traumat liittyvät henkilöahmon ulkoisiin ominaisuuksiin. Eric Bressin ja J. Mackye Gruberin luomassa tieteissarjassa Kyle

XY:ssä päähenkilö Kyle joutuu pompoteltavaksi yliluonnollisten kykyjensä vuoksi kunnes oppii hallitsemaan voimiaan. (Bress, Gruber, 2006-2009).

Olosuhteiden vaikutuksesta syntyneet traumat kumpuavat perhesuhteisiin, varallisuuteen tai sosiaalisuuteen liittyvistä tekijöistä. Danny Boylen ohjaaman Slummien Miljonäärin päähenkilö Jamal Malik on orpo slummien kasvatti, jonka pärjäämistä tietokilpailuvisassa luullaan huijaukseksi perustuen vain tämän rajuun menneisyyteen. (Boyle, 2008).

Traumat voidaan myös jaotella *lyhyt- ja pitkäaikaisiin traumoihin*. Lyhytaikaisella traumalla tarkoitetaan onnettomuutta tai traumaattista kokemusta, joka on kertaluontoinen. Pitkäaikaisella traumalla tarkoitetaan toistuvaa kokemusta. Esimerkiksi Alfred Hitchcockin elokuvassa Takaikkuna uutisvalokuvaaja L. B. Jefferies on onnettomuuden vuoksi katkaissut jalkansa ja joutunut jäämään viikoiksi kotiinsa. (Hitchcock, 1954). Dan Yingin elokuvassa Hem Ljuva Hem työttömän miehen vaimo ja poika kärsivät rajusta ja toistuvasta kotiväkivallasta, mikä toimii esimerkkinä pitkäaikaisesta traumasta. (Ying, 2001).

Vaihtoehtona on myös jättää taustatarina kokonaan paljastamatta. Usein kuitenkin kultainen keskitie on tässäkin asiassa paras vaihtoehto. Varjot ovat usein kokonaista henkilöä kiinnostavampia, ja jättävät kysymyksiä ilmaan.

2.3 Ulkoinen olemus

Henkilöhahmon luomisprosessissa kirjoittajan on tärkeää nähdä luomansa hahmo fyysisesti. Lyhyys, sirous tai epäsiistiys voivat vaikuttaa henkilöhahmon luonteeseen sekä käyttäytymiseen, joten kirjoittajan tulee ottaa huomioon ulkoisten piirteiden vaikutus henkilöhahmon kokonaisuuteen. (Leino, 2003).

Käsikirjoittajan on hyvä muodostaa ulkoinen kuva henkilöahmosta itselleen, vaikkei siirtäisikään kaikkea informaatiota lopulliseen teokseen. Ne seikat, joita käsikirjoittaja haluaa syystä tai toisesta painottaa, tulee kuitenkin teoksessa näkyä. Iän tummentavat silmäpussit voivat olla henkilöahmolle asia, jota hän happeää, ja tästä seurauksena ei esimerkiksi katso toisia ihmisiä silmiin.

Ulkoinen olemus on usein myös kytköksissä draaman kaareen. Henkilöahmo saattaa pitää päivästä toiseen samaa verkaista hupputakkia, koska se on hänen kuolleen äitinsä vanha. Toisaalta yhden sormen puuttuminen voi kertoa menneestä taistelusta arkkivihollisen kanssa, tai toimia istutuksena johonkin tulevaan tapahtumaan.

2.4 Henkilöahmon liikkuminen

Henkilöahmon liikekieli kertoo henkilöahmosta paljon. Liikkumistapaan voi sisältyä jokin fyysinen vamma, kuten jalkaproteesi, mikä kertoo henkilöahmon taustatarinasta. Elämäniloinen henkilöahmo liikkuu energisesti kun taas laiskan henkilöahmon liikeradat viestivät verkkaisemmasta elämäntyylisestä.

Charles Chaplin toimii hyvänä esimerkkinä liikkeen merkityksestä henkilöahmoon kokonaisuutena. Chaplinin ohjaama mykkäelokuva Kultakuume ei välittäisi katsojalle samaa kokemusta, jos Chaplinin liikkuminen olisi esimerkiksi unenomaisen rauhallista. (Chaplin, 1925).

Henkilöahmon liikekielessä voi tapahtua muutos elokuvan kaaren aikana. Esimerkiksi joku onnettomuus voi muokata henkilöahmon tapaa toimia samal-

la, kun se muokkaa henkilöhahmon persoonallisuutta ja puhetta. Näin liikekielen avulla voidaan korostaa henkilöhahmon muuttumista henkilönä.

2.5 Miltä henkilöhahmo kuulostaa?

Käsikirjoittajan tulee havainnoida puhetta ja hänen ympärillään esiintyviä ääniä jatkuvasti. (Vacklin, 2007). Miltä Suomeen muutama vuosi sitten muuttanut maahanmuuttaja kuulostaa puhuessaan suomea? Minkälaista ääntä hänen hermostuksissaan pyörittelevä kaulakorunsa pitää? Miten hänen puheensa muuttuu lumisateen alkaessa? On tärkeää havainnoida mitä puhutaan, miten puhutaan, kenelle puhutaan, mitä sanotaan rivien välissä ja kuka johtaa keskustelua.

Henkilöhahmon *puhetyyli* kertoo hänestä paljon. Korkeat äänet mielletään feminiinisiksi ja matalat maskuliinisiksi. Nopeatempoisen puhe voi ilmaista kiihtymystä tai innokkuutta ja hidas tahti vastaavasti uneliaisuutta tai kyllästyneisyyttä. Myös se, kuinka henkilöhahmo ryhmittää puheensa, voi kuvastaa hänen persoonaansa.

Puhe viestittää tavoista. Esimerkiksi henkilö, jonka olemme juuri nähneet ahmivan pakastepitsaa, herättää katsojalle kysymyksiä hänen ylistäessään terveellisiä elämäntapojaan seuraavassa kohtauksessa. Henkilöhahmo voi siis olla sanoa toista kuin tekee tai lupaila tyhjiä. Lisäksi tapa, jolla henkilöhahmo kertoo jostain asiasta, avaa meille hänen suhtautumistaan siihen. Teini-ikäinen poika voi kertoa ystävilleen vähät välittävänsä vanhempiensa mielipiteistä, vaikka todellisuudessa hän nauttii lauantaista saunailloista enemmän kuin mopoajeluita kavereidensa kanssa.

Änkytys ja erilaiset puheviat kertovat henkilöahmosta paljon. Tom Hooperin elokuvassa *Kuninkaan Puhe* koko draaman kaari on rakennettu Yorkin herttuan prinssi Albertin puhevian ympärille. (Hooper, 2015). Lähes aina puhevian taustalle kätkeytyy joitain traumaattisia kokemuksia.

Joskus nähdään myös henkilöahmoja, jotka eivät puhu mitään. Puhumattomuus herättää aina mielenkiintoa. Taustatarina valottaa usein puhumattomuuden syitä. Hetki, jolloin aiemmin puhumaton henkilöahmo sanoo jotain, on olta-
tava merkittävä. *Orange Is The New Black* –sarjan kolmen tuotantokauden aikana Norma, mykkä ja harmiton vanki, päästää suustaan ainoastaan sanat 'saatanan paskiainen' kun katsojalle paljastetaan hänen joutuneen vankilaan tapettuaan miehen. (Kohan, 2013-2016).

Henkilöahmot voivat myös toistaa tiettyjä sanoja. Kuten oikeillakin ihmisillä, myös henkilöahmoilla on täytesanoja, joilla he antavat itselleen miettimisaikaa. Lisäksi kiroilu on dialogissa usein esillä. Kiroilu voi kertoa henkilöahmon lähi-
piiristä pinttyneestä tavasta, tai se voi olla henkilöahmon tapa kuulostaa välinpitämättömältä.

Sanavalinnoilla on yllättävän suuri vaikutus. Käsikirjoittajille on opettavaista ko-
keilla jonkin kohtauksen toimivuutta toisenlaisella dialogilla. Jos puheella ei ole mitään draamallista merkitystä, on se aina henkäyksen liikaa.

2.6 Näkökulma

Henkilöahmon *näkökulmalla* tarkoitetaan mentaalista linssiä, jonka kautta hän tarkastelee muita henkilöitä, asioita tapahtumia tai yleisesti maailmaa. (Vacklin, 2007). Kuten meillä ihmisilläkin, myös jokaisella henkilöahmolla on omaleimai-

nen tapa nähdä ympärillään vaikuttava maailma. Draama sitä vahvempaa, mitä vahvempi maailmankatsomus henkilöahmolla on. Myös erittäin rajoittunut maailmankatsomus tuottaa toimivaa draamaa.

Käsikirjoittajan on näytettävä katsojalle maailma ja siihen sijoittuva tarina henkilöahmon näkökulmasta. Usein henkilöahmon näkökulmaan sekoittuu myös kirjoittajan tapa nähdä maailma. Henkilöahmon näkökulma asioihin avautuu katsojalle täysin vasta koko teoksen lopussa.

Näkökulman valitseminen edellyttää kirjoittajalta laaja-alaista uskomusten, mielipiteiden, tunteiden, koulutuksien, ideologioiden, uskontojen, sukupuolien sekä filosofisten suuntauksien sisäistämistä. Lahkossa kasvaneen ja siitä eronneen henkilöahmon maailmankuvasta tulee vääristynyt, jollei kirjoittajalla ole syvää tietämystä uskonnosta ja siihen sitoutuneista ideologioista.

Henkilöahmon maailmankatsomus voi olla niin laaja- kuin suppeakin. Henkilöahmosta tulee kiinnostava, kun hänen maailmankatsomuksensa muuttuu radikaalisti. Tony Kayen ohjaamassa *American History X*:ssä päähenkilön Derek Vinyardin maailmankatsomus muuttuu rajusti, kun hän vankilassa viettämässään aikana tajuaa uusnatsien petturuuden ja ihonvärin merkityksettömyyden. (Kaye, 1998). Muuttunut Derek pyrkii nyt pelastamaan omia jalanjälkiään seuraavan veljensä Dannyn.

2.6.1 Suodattimet

Suodattimilla käsitetään näkökulmat maailmaan, joiden avulla henkilö käsittelee tietoa. Ne perustuvat johonkin adjektiiviin. Henkilöahmon suodatin voi olla esimerkiksi naiivi tai sinisilmäinen. John Vorhaus on esitellyt teoksessaan *The*

Comic Toolbox kolme pääsuodatinta; *kontrolloivan idean, pääasiallisen suuntautuneisuuden sekä perimmäiset kysymykset*. (Vorhaus, 1994). Vorhausin mukaan nämä pääsuodattimet muodostavat yhdessä kokonaisen henkilöhahmon.

Kontrolloivalla idealla Vorhaus käsittää vallitsevan näkökulman toimintaan ja ajatteluun. Tällainen päänäkökulma on voimakas ja taipumaton. Sen vuoksi henkilöhahmo tekisi mitä vain. Kontrolloiva idea käsittää tarinan opetuksen.

Pääasiallinen suuntautuneisuus on suodatin, joka rakentaa henkilölle voimakkaan ainutlaatuisen identiteetin. Henkilöhahmo voi olla esimerkiksi äiti, sihteeri tai murhaaja. Pääasiallinen suuntautuneisuus ennustaa henkilön käyttäytymistä hänen kohdatessaan erilaisia tilanteita ja haasteita. Draaman teho syntyy pääasiallisen suuntautumisen ja kontrolloivan idean välisestä kontrastista. Esimerkiksi petturi voi rakastua petettävään tai kiusaaja kiusattuun.

Perimmäiset kysymykset ovat Vorhausin mukaan se tekijä, joka herättää henkilöhahmon eloon. Perimmäiset kysymykset, kuten 'Hyväksyvätkö muut minut tällaisena?' , ovat dramaturgian keskeisiä tekijöitä. Kysymykset liittyvät usein peiteltyyn pelkoon, jota henkilöhahmo ei haluaisi kohdata. Perimmäisistä kysymyksistä voi tulla henkilöhahmolle pakkomielle. Esimerkiksi henkilöhahmo, joka pelkää ettei häntä hyväksytä, voi pakonomaisesti haluta miellyttää muita.

2.6.2 Hallitseva näkökulma

Henkilöhahmojen näkökulmat rakennetaan elokuvan teeman ympärille. Jos elokuvan pääteemana on oikeudenmukaisuus, liittyy jokaisen henkilön näkökulmaan hänen suhtautumisensa oikeudenmukaisuuteen. Käsikirjoittajan on tärkeää luoda jokaiselle henkilöhahmolle näkökulma, sillä se saa henkilöhahmoista

kirkkaita, yhtenäisiä ja toimivia. Päähenkilön näkökulma avaa katsojalle antagonistin näkökulman, sillä nämä kaksi ovat ristiriidassa keskenään.

Koska katsoja katsoo elokuvaa päähenkilön näkökulman kautta, sitä kutsutaan *hallitsevaksi näkökulmaksi*. (Vaclin, 2007). *Kertojaääni* on tehokas, joskin käsikirjoittajapiireissä kyseenalainen, tapa väittää näkökulmaa, sillä se lähentää katsojaa päähenkilön kanssa. Kertojaääni luo katsojalle yhteyden päähenkilön ajatustenkulkuun. Kertojaäänessä voi olla eri sävyjä, mikä välittää tunnetta. Kertojaääni voi olla niin päähenkilön, kuin sivullisen tarkkailijankin ääni. Aku Louhimiehen ohjaamassa ja Aleksis Bardyn käsikirjoittamassa elokuvassa *Levottomat* kertojaääni avaa yhden illan juttuja harrastavan päähenkilön Arin ajatusmaailmaa. (Louhimies, 2000). Kertojaääni luo Arin ja katsojan välille läheisemmän suhteen kuin mitä se olisi kertojaäänien puuttuessa.

Hallitseva näkökulma saattaa myös vaihdella. Yleisin esimerkki tästä on hallitsevan näkökulman vaihtelu protagonistin ja antagonistin välillä. Ensemble-elokuvissa näkökulmaa vaihdellaan henkilöahmolta toiselle. Jokainen kohtaus on kuitenkin nähtävä jonkin henkilöahmon näkökulmasta, sillä muuten elokuvasta tulee keinotekoisien oloista. Näkökulma myös luo kohtaukselle tunnelmaa. Yleiskuvat jäävät päälle liimatuiksi, ellei niihin ole otettu jonkun henkilöahmon näkökulmaa mukaan. Joskus kohtaukset on kirjoitettu myös katsojan näkökulmasta.

Henkilöahmo paljastaa näkökulmaansa katsojalle toimintansa ja dialogin kautta. Käsikirjoittajan onkin osattava muuntautua kaikkiin rooleihin kameleontin lailla. Henkilöahmon mentaalinen sekoaminen on jännittävää katsottavaa valkokankaalta. Tällöin henkilöahmo näkee tilan ja maailman täysin erilaisena. Kauhuelokuvien äiti Alfred Hitchcockin *Psyko* kuvaa mielen tempuilua erittäin mielenkiintoisesti. (Hitchcock, 1960).

Point of view –kohtaukset ovat tapa näyttää henkilöahmon näkökulmaa. Tällöin katsoja katsoo elokuvan maailmaa henkilöahmon silmillä. POV-kuvat korostavat kohtaukset tunnelmaa.

2.7 Koodaus

Koodaaminen tarkoittaa henkilöahmojen merkkäämistä. (Vacklin, 2007). Koodata voi niin väreillä, vaatteilla, äänillä, metaforilla kuin käytökselläkin.

2.7.1 Pukeutumiskoodi

Pukeutumiskoodi ilmaisee henkilöahmon suhtautumista pukeutumiseensa. Se kertoo miten henkilöahmo haluaa muokata kehoaan vaatetuksen avulla ja kuinka hän ilmaisee itseään vaatteidensa kautta. Esimerkiksi käytännöllinen ihminen käyttää reppua ja konservatiivinen välttää paljastavia vaatteita.

Pukeutuminen kertoo henkilöahmon tulotasosta, yhteiskuntaluokasta, työstä, etnisyydestä, uskonnosta, sukupuolesta ja sen kokemisesta, seksuaalisesta suuntautumisesta, yhteiskunnan arvoista sekä muotitietoisuudesta. Pukeutumiseen vaikuttavat myös vallitseva kulttuuri ja se, mihin aikaan elokuva sijoittuu.

Pukeutuminen voi viestittää myös jonkun ryhmän yhteenkuuluvuudesta tai henkilöahmon halusta sopeutua joukkoon. Esimerkiksi urheiluseurat käyttävät yhtenäistä asustusta. Yhdenmukainen pukeutuminen henkilöahmojen välillä kasvattaa yhteisöllisyyttä ja samaistumista. Se voi kertoa turvallisuuden tunteesta

ryhmässä tai tarkasta kurista. Tapauksessa, jossa henkilöhahmot ovat esimerkiksi vankeja, ei heillä ole mahdollista ilmaista itseään pukeutumisella.

Henkilöhahmot pukeutuvat eri tilanteissa eri tavoin. On sanomattakin selvää, että serkun hautajaisiin pukeudutaan eri tavoin kuin seuraavan päivän juoksu- lenkille. Toisaalta voimme nähdä seuraavana päivänä henkilöhahmon samassa puvustuksessa kuin hautajaisissa, mutta vaatteet ovat nyt ryppyiset itketyн yön jäljiltä. Agatha Christien luoma Hercule Poirot ei läpi kymmenien elokuvien koskaan luovu pukeutumisetiketistään. (ITV, 1989).

Henkilöhahmot ilmaisevat vahvasti sukupuoltaan ja siihen suhtautumistaan pukeutumisella. Nyky-yhteiskunnassa esimerkiksi hameeseen sonnustautunut mies herättää usein niin hilpeyttä kuin kysymyksiäkin. Toisaalta skotlantilaiseen miesten kansallispukuun kuuluu hamemainen kiltti. Nainen voi käyttää miesmäisiä vaatteita, mikä voi kertoa mukavuudenhalusta tai käytännöllisyydestä. Miesmäiset tai ylisuuret vaatteet naisella voivat kertoa myös kehon piilottelusta ja huonosta itsetunnosta.

Pukeutumisen lisäksi asusteet kuvaavat henkilöhahmoa. Silmälasit voivat olla näkemisen lisäksi suoja henkilöhahmon ja muun maailman välissä. Lävistyksen herättävät yhä useissa katsojissa miellelyhtymiä kapinallisuuteen ja teini-ikään. Meikkaaminen voi olla miltei huomaamatonta tai jopa silmäänpistävää. Henkilöhahmolle meikkaaminen voi olla tapa ilmaista itseään tai vastaavasti itsetunnon vaatima kohotus. Henkilöhahmo voi piiloutua vahvan meikin taakse tai leimata tavaramerkikseen tummanpunaisen huulipunan.

Henkilöhahmon suhtautuminen alastomuuteen kertoo henkilöhahmosta paljon. Henkilöhahmon käytös voi muuttua itsevarmasta salamannopeasti epävarmak-

si, kun joku yllättää hänet alasti tai pyyhkeeseen kietoutuneena. Toisaalta työympäristössä epävarma voi rentoutua päästessään kotona vaatteistaan eroon. Suhtautuminen alastomuuteen voi kertoa menneisyyden kokemuksista tai oman vartalon arvostamisesta.

Henkilöhahmon pukeutumisen muutos kuvaa henkilöhahmoa. Carter Baysin ja Craig Thomasin luomassa tilannekomediassa Ensisilmäyksellä Barney Stinson käyttää tilanteesta riippumatta aina pukua, mutta hänen taustatarinaansa valottaessa selviää, että mies oli ennen rento hippi, jonka vastoinkäymiset rakkaudessa saivat itsevarmaksi ja huolitelluksi. (Bays, Thomas, 2005-2014).

Etenkin fantasiaelokuvissa pukeutuminen voi olla hyvinkin teatraalista. Ihmeeseen Oz ei olisi yhtä taianomainen, elleivät maiskikset, ihmemaan outo pikkuväki, olisi puvustettu upeaan värikirjoon. (Fleming, 1939).

Jokainen katsoja on yksilö, joten he kokevat pukeutumisen viestittämät signaalit omiin kokemuksiinsa heijastaen. Toiselle kaupassakäynti verryttelyhousuissa on arkipäivää, kun taas toinen ei koskaan lähtisi ostamaan unohtunutta maitoa ilman korkokenkiään.

2.7.2 Värikoodaus

Värikoodauksessa käytetään värejä kuvastamaan henkilöhahmojen välisiä yhteyksiä tai samankaltaisuuksia. Sisarukset voidaan puvustaa samoin värein, jolloin värit kuvastavat heidän keskinäistä yhteyttään. Jos sisarusten välille syntyy erimielisyyksiä, voidaan värien avulla kuvastaa myös tapahtuvaa muutosta.

Selkeimmin värikoodaus toimii protagonistin ja antagonistin erottajana. Leijonakuninkaassa Mufasan johtamat hyvät leijonat omaavat vaalean karvapeitteen, kun taas Scarin johtamat pahat leijonat tumman turkin. (Allers, Minkoff, 1994.) Värikoodatuilla henkilöhahmoilla tai asioilla on siis jonkin yhteys, kuten sama tavoite. Randal Kleiserin ohjaamassa Grease-elokuvassa T-Birds-jengin erottaa heidän tummista nahkatakeistaan, kun taas Pink Ladies –jengin vaaleanpunaisista asuistaan. (Kleiser, 1978). Värikoodauksella voi yhdistää myös paikkoja, tunnetiloja tai asioita.

2.7.3 Äänen avulla koodaaminen

Äänen avulla koodaamisessa jokin musiikillinen teema toistuu aina jonkun henkilöhahmon astuessa valkokankaalle tai jonkun teon yhteydessä. Tätä äänen avulla koodaamista, joka kohdentuu tiettyyn henkilöön, paikkaan, tunnelmaan tai tilanteeseen, kutsutaan johtoaineeksi. (Vacklin, 2007). Katsoja assosioi tietyn äänikerronnan yhteyden henkilöön, ja tietyn äänen kuullessaan osaa ennakoida tulevaa.

Darth Vader omaa musiikillisen teemansa, joka toistuu aina hänen astuessaan valkokankaalle. (Lucas, 1977). Tämän teeman avulla istutetaan myös Anakin Skywalkerin muutos Darth Vaderiksi. Musiikillinen teema voidaan myös sitoa henkilöhahmon tunnetilaan. Esimerkiksi henkilöhahmon ollessa allapäin toistetaan aina samaa musiikkia.

Sergio Leonen elokuvassa Hyvät, Pahat ja Rumat sidotaan toiminnalliset kohtaukset yhteen surumielisellä musiikilla ja melankoliset kohtaukset iloisella musiikilla. (Leone, 1966). Tämä saa aikaan mielenkiintoisen kontrastin.

2.7.4 Metaforilla koodaaminen

Koodaaminen metaforien avulla luonnehtii henkilöahmoja esimerkiksi eläinten tai esineiden avulla. Katsojat katsovat valkokankaalta toimintaa, joten henkilö on vahvinta näyttää toiminnan avulla. Koska katsoja luottaa henkilöahmon käyttäytyvän tapojensa mukaisesti, hän osaa odottaa tietynlaista käytöstä. Elokuvaus onkin behaviorismista ammentava taiteenala, jonka katsoja tekee päätelmänsä havainnoimalla. Kontrasti on tässäkin asiassa se, mikä luo katsojaan mielenkiintoa. Esimerkiksi rohkean syöksyminen vaaroihin on ennalta arvattavaa, mutta jos rohkean motiivit ovat itsetuhoiset, tulee kohtauksesta mielenkiintoinen.

2.8 Samaistuminen

Ensivaikutelma, eli katsojan ensikosketus henkilöahmoon, on kriittisen tärkeä. (Vacklin, 2007). Ensivaikutelma luo katsojalle mielikuvan, jonka pohjalta hän suhtautuu hahmoon jatkossa. Hyvä ensivaikutelma herättää katsojalle tiedonjannon. Parhaimmassa tapauksessa katsoja odottaa kuumeisesti näkevänsä henkilöahmon uudelleen. Huumori on oiva tapa syventää henkilöahmoa ja tehdä hahmosta helposti lähestyttävä.

Ensivaikutelman tavoin myös poistumisiin on kiinnitettävä huomiota. Mitä henkilöahmo jättää jälkeensä? Miten hän lähtee? Poistumisissa voidaan törmätä konsessiiviseen efektiin. Tämä tarkoittaa henkilön olevan, vioistaan huolimatta, ihailemisen arvoinen.

2.8.1 Henkilöhahmon monitasoisuus

Henkilöhahmon *monitasoisuus* luodaan *kontrastisilla* piirteillä. Tällöin henkilö-
hahmo näytetään katsojalle esimerkiksi rentona ja lauhkeana, ja hetken päästä
jännittyneenä. Fantasiaelokuvissa sama henkilö-
hahmo voi esiintyä 'eri rooleis-
sa', joka luo kontrastia. J. K. Rowlingin luoma Harry Potter on aivan normaali
11-vuotias poika, kunnes saa tietää olevansa velho. (Rowling, 1997). Tämä
muutos muuttaa myös Harryn identiteettiä suuresti.

2.8.2 Kerrostaminen

Kerrostamisella tarkoitetaan tekniikkaa, jolla henkilö-
hahmosta paljastetaan uu-
sia piirteitä tarinan edetessä. Kerrostamisen onnistuminen on tärkeää kirjoitta-
jan vangitessa katsojaa henkilö-
hahmon lumoihin. Kirjoittaja rakentaa katsojan ja
henkilöhahmon välille luottamuksen, jonka turvin uskaltaa paljastaa yhä henki-
lökohtaisempia asioita henkilö-
hahmostaan.

Samaistumisen kokemuksessa on tärkeää henkilö-
hahmon epätäydellisyys. Li-
ian täydellinen henkilö-
hahmo jää yksiulotteiseksi. Jos henkilö-
hahmossa ei ole,
tai hänestä ei paljasteta, heikkouksia tai virheitä, on katsojan vaikeaa myötäelää
kokemuksia hänen kanssaan.

2.8.3 Paha henkilö- hahmo

Hyvään henkilö-
hahmoon on helppo rakastua. Tilanteesta tulee kuitenkin haas-
tavampi, kun henkilö-
hahmo on ensivaikutelmallaan juurtunut katsojan mieliin
pahana. Kaikki lähtee siitä, että kirjoittaja rakastuu pahoihin hahmoihinsa, ja
näkee heissä hyvyyttä. Kukaan ei ole läpeensä paha, joten käsikirjoittajan tulee

luoda pahoille henkilöhahmoille kontrastisia piirteitä, joihin katsoja pystyy samaistumaan. Usein pahuus kätkee alleen jonkinlaisen hyvän tavoitteen, jonka vuoksi henkilöhahmo tekee paha. Teini-ikäinen voi käyttäytyä alhaisesti vanhempiaan kohtaan ja varastaa heidän rahapussistaan saavuttaakseen ystäväpiirinsä hyväksynnän.

Ken Dancyger ja Jeff Rush ovat listanneet teoksessaan *Alternative Scriptwritin* piirteitä, jotka ovat tyypillisiä karismaattisille henkilöille. (Dancyger, Rush, 1995). Näitä ovat vieraantuneisuus, pieni epätäydellisyys, voimakas kutsumus, tehtävälle omistautuminen, polarisoitunut aggressio, äärimmäinen toiminnan intensiivisyys, voimakas seksuaalivietti sekä kyky vakuuttaa muut. Pahoilla henkilöhahmoilla on usein erittäin karismaattisia piirteitä. Esimerkiksi sosiopaatit ovat sympaattisia kuuntelijoita, jotka hurmaavat meitä matkalla helvettiin.

Katsoja samaistuu pahaan henkilöhahmoon nähdessään hänessä itsensä. Usein hetkellä, jolloin pahuus murretaan paha henkilöhahmo näyttää itsestään herkempää puolta. Nähtyämme henkilöhahmon tappavan raastasti miehen, ajatelimme hänen olevan paha. Kun meille myöhemmin selviää, että tuo mies oli tappanut henkilöhahmojemme läheisiä, saamme jonkunlaisen oikeutuksen teolle. Henkilöhahmon itkiessä menetystään me itkemme hänen mukanaan.

Katsojan suhtautuminen pahaan henkilöhahmoon riippuu myös siitä, onko hahmo valmiiksi paha, vai kehittykö paha draaman kaaren mukana. Jos henkilöhahmo on lähtökohtaisesti hyvä, mutta saa sysäyksen pahalle tielle, ymmärrämme katsojina syyn ja seurauksen. Tulee kuitenkin muistaa, että myös hyvissä henkilöhahmoissa on aina ripaus paha. Vittorio De Sican klassikkoelokuvassa *Polkupyörävaras* päähenkilö Antonio Ricci joutuu polkupyörävarkauden uhriksi, ja tuloksettoman etsinnän jälkeen hän päättää itse varastaa polkupyö-

rän jääden rysän päältä kiinni. (Sica, 1948). Epätoivossa oleva hyväntahtoinen mies päättyy siis rikosten polulle.

2.9 Pää- ja sivuhenkilöiden väliset erot

Katsoja samaistuu elokuvassa päähenkilöön. (Leino, 2003). Tämän takia kirjoittajan tulee tuntee päähenkilönsä läpikotaisin; katsojan on luontevampi samaistua moniulotteiseen ja mielenkiintoiseen henkilöhaamoon. Sivuhahmojen luomisprosessissa kirjoittajan ei tule tehdä yhtä läpikotaista henkilöhaamojen tutkiskelua. Hänen tulee luoda eläviä hahmoja, jotka toimivat omassa roolissaan.

Koska sivuhahmot esiintyvät tarinassa taka-alalla, kirjoittajan ei tarvitse selvittää heidän syvimpiä olemuksiaan. Sivuhahmoja luodessa on kuitenkin varottava, ettei henkilöhaamoista tule yksiulotteisia, merkityksettömiä, liian yhdenkaltaisia tai päälle liimatun oloisia. Vaikka sivuhahmon funktio tarinassa olisi vain avittaa päähenkilö oikeille raiteille, ei se tarkoita, etteikö hahmo voisi omata mielenkiintoista taustatarinaansa.

Päähenkilön taustatarinan luominen on kriittisen tärkeää, mutta sivuhenkilöillä taustatarinaa ei välttämättä tarvita. Koskaan ei voi kuitenkaan tietää liikaa – jos taustatarinoiden luominen auttaa kirjoittajan työtä, on se hyvä tehdä. Usein sivuhahmot luodaan stereotyyppisiksi. Taustatarinan luominen voi antaa postin-kantajalle vivahduksen jotain yleisestä mielikuvasta poikkeavaa.

Keskushenkilöiden ja sivuhenkilöiden summasta tulee syntyä toimiva henkilögalleria. Sen tulee sisältää eläviä ja mielenkiintoisia, toisistaan poikkeavia henkilöhaamoja, jotka täydentävät toisiaan. Eri rooleissa toimivien henkilöiden välillä on erilaisia suhteita, kuten seksuaalista vetovoimaa, vihaa tai kateutta. Käsi-

kirjoittajalle on tärkeintä luoda kokonaisuus, joka kantaa läpi elokuvan jokaisen minuutin.

2.10 Orkestrointi

Orkestrointi on periaate, jonka mukaan käsikirjoituksen tulee sisältää erilaisia instrumentteja erilaisine sointeineen ja tehtävineen niin, että kokonaisuutena ne muodostavat yhtenäisen musiikkikappaleen. (Sundstedt, 2009). Henkilöhahmojen luomisessa tulee huomioida orkestrointi niin, ettei henkilögalleriasta tule liian yksinäistä. Käsikirjoittajan on pyrittävä luomaan vaikutelma henkilöhahmojen toimivasta kokoonpanosta.

Orkestrointi käsittelee henkilöhahmojen tehtävien määrittelyä. Usein yhdellä henkilöhahmolla on useita funktioita, ja raja tehtävien välillä voi olla häilyvä. Eri henkilöhahmojen tehtävät eivät kuitenkaan saa olla liian vastaavia keskenään, sillä silloin hahmoista tulee liian samanlaisia. Käsikirjoittajan huomatessa luoneen kaksi samaa funktiota ajavaa hahmoa, hän voi sulauttaa ne yhdeksi kokonaiseksi hahmoksi.

Tarkasti orkestroinnin periaatetta seuraavan tulisi poistaa kaikki hahmot, jotka eivät ole osa elokuvan ydinajatusta eli premissiä. Tähän periaatteeseen eivät kuitenkaan kaikki käsikirjoittajat yhdy. Heidän mielestään henkilöhahmo voi rikastuttaa elokuvaa, vaikkei se suoranaisesti olisikaan osa elokuvan kuningasajatusta.

3 HENKILÖHAHMON KAARI

Henkilöhahmon kaarella käsitetään henkilöhahmon kehitys elokuvan aikana. (Vacklin, 2007.) Tämä kehitys sijoittuu elokuvan kaaren sisälle. Se kuvastaa sitä, millaisena henkilöhahmo näyttäytyy eri vaiheissa elokuvaa. Yksinkertaisimmillaan henkilöhahmo esitellään hänen kaarensa alussa, seuraavaksi hän paljastaa olemuksestaan tarinan keskivaiheilla ja lopuksi poistuu valkokankaalta. Henkilöhahmon kaari tekee hänestä mielenkiintoisen ja elävän.

Henkilöhahmon kaaren laajuus riippuu siitä, kuinka merkittävää roolia henkilöhahmo ajaa elokuvassa. Päähenkilön kasvu on henkilöhahmoista yleensä suurin, sillä päähenkilö on mukana tarinan käännekohdissa. Päähenkilön kasvua korostetaan jättämällä hänet yksin tarinan dramaattisissa käännteissä, sillä silloin ilman apureita toimiva päähenkilö tekee valintansa täysin itsenäisesti usein ylittäen niin itsensä kuin katsojatkin. Esimerkiksi J. K. Rowlingin luoma Harry Potter kohtaa pahimmat vastustajansa yksin. (Rowling, 1997). Tällöin nuoren pojan kasvu velhoksi korostuu.

Henkilöhahmon kaaren ei tarvitse rajoittua vain yhteen juonipolkuun - elokuvat sisältävät monta rinnakkain kulkevaa juonta, henkilöhahmon kaari jatkuu elokuvasta sen jatko-osaan ja televisiosarjoissa henkilöhahmot kehittyvät tuotantokaudesta toiseen.

Henkilöhahmon kaarta ja kasvua käsitellessä käsikirjoittajat jakautuvat kolmeen koulukuntaan. (Sundstedt, 2009). Ensimmäinen käsittelee henkilöhahmon kasvua niin, että se muuttuu oikean ihmisen tavoin. Muodonmuutostarinat ovat tästä selkeä esimerkki. Niissä rumasta tulee kaunis, syrjitystä suosittu tai hyvästä paha. Katsojan tulee nähdä henkilöhahmon muutoksen kaikki vaiheet, jotta hän

pystyy kasvamaan henkilöahmon mukana. Usein tällainen rakenne on helpointa muodostaa lopputuloksesta alkupistettä kohti.

Toinen koulukunta käsittelee henkilöahmon kaarta niin, että henkilöahmot ajautuvat uusiin olosuhteisiin, mikä sysää muutoksen heidän käyttäytymiseensä. Tarinoissa, joissa maailma muovautuu henkilöahmon ympärillä, henkilöahmon tulee muovautua erilaiseen ympärillä vaikuttavaan todellisuuteen. Joe Johnstonin ohjaamassa Jumanjissa lasten pelaama lautapeli herää henkiin, jolloin henkilöahmojen on sopeuduttava uudenlaiseen todellisuuteen. (Johnston, 1995).

Kolmannen koulukunnan mukaan henkilöahmot ovat staattisia eli niiden perusluonne pysyy kaikesta huolimatta samana. Tästä hyvänä esimerkkinä toimivat tilannekomediat, joissa henkilöahmojen luonne ei koskaan muutu pysyvästi. New Girlissä päähenkilö Jessica Day pysyy kaikista vastoinkäymisistä huolimatta positiivisena ja sinisilmäisenä. (Meriwether, 2011-2016.) Katsoja luottaa saavansa viikosta toiseen odottamaansa.

3.1 Päämäärä

Päähenkilöllä tulee käsikirjoituksessa olla vain yksi keskeinen *päämäärä*. (Hirvonen, 2003). Päämäärä on jotain, mitä päähenkilö tahtoo ja jonka hän pyrkii saavuttamaan. Esimerkiksi rikossarjoissa, kuten Jeff Davisin luomassa Criminal Mindsissa, päähenkilöiden päämääränä on rikollisten nappaaminen. (Davis, 2005-2016). Tahdonsuunta kertoo, kuinka päämäärä näkyy henkilön toiminnassaan.

Päämäärä voi olla joko dramaattinen tai vastakohtaisesti temaattinen tavoite. Dramaattisella tavoitteella käsitetään konkreettinen tavoite, kuten taistelun voittaminen tai päähenkilön syyttömyyden osoittaminen. Temaattinen tavoite on asia, joka henkilöhahmon tulee oppia tarinan kaaren sisällä.

Päämäärän taustalta tulee olla jonkinlainen motivaatio, joka selittää päähenkilön halun saavuttaa tavoitteensa. Criminal Mindsissa sarjamurhaajan uhrien perheenjäsenten oikeus tietää, mitä heidän läheisilleen on tapahtunut, toimii motivaationa profiloititimiin selvittäessä syyllistä vaihe vaiheelta. Päämäärän motiivoinnissa käsikirjoittajan tulee hyödyntää ihmisen perusmotivaatioita. Näitä ovat muun muassa eloonjääminen, turvallisuus, rakkaus, yhteisöön kuuluminen, esteettisyys, tarve tietää ja ymmärtää, itsetunto ja –kunnioitus sekä itsensä toteuttaminen.

Henkilöhahmon kaari saattaa käsikirjoituksessa muovata motivaatiota. Vaikka hahmon päämäärä pysyykin muuttumattomana, syyt sen saavuttamiseen saattavat muuttua. Usein henkilöhahmo tavoittelee jotain itsensä takia, mutta tarinan edetessä muut ihmiset tulevat tärkeämmiksi tavoitetta saavuttaessa.

Päämäärä ei voi olla liian yleinen, vaan sen on oltava kirkas, selkeä, tietty ja tarkka. Päämäärän ollessa liian heikko on myös henkilöhahmo liian heikko kantamaan draaman konfliktia harteillaan. Katsoja menettää otteensa päähenkilöstä, jos päähenkilöltä puuttuu palo päämääräänsä.

Päämäärän on pysyttävä muuttumattomana elokuvan loppuun asti. Suunnitelma päämäärän saavuttamiseksi voi kuitenkin muuttua. Henkilöhahmo, joka menettää kartan kesken aarrejahdin, joutuu keksimään toisen tavan päästäkseen aarteiden luo. Elokuvan rakenne ja draaman kaari syntyvät siitä, miten henkilö

noudattaa suunnitelmaansa. Suunnitelman kariutuessa henkilöahmon tulee vaihtaa suunnitelmaa tai saada suunnitelma kaikesta huolimatta onnistumaan. Katsojalle on aina näytettävä päämäärän saavutus tai vastaavasti sen menetys.

3.2 Pinoaminen

Pinoamisen käsitteellä tarkoitetaan henkilöahmon kaaren rakentamista niin, että hänelle asetetaan jatkuvasti lisää esteitä matkan varrella. (Vacklin, 2007). Päähenkilön taivalta hankaloitetaan mutkistamalla asioita ja kärjistämällä ristiriitaja. Läpi vaikeiden tilanteiden kahlaava henkilöahmo on emotionaalisesti kiinnostavampi kuin tasaisen polun kulkija. Henkilöahmosta tulee pinoamisen ansiosta myös sympaattisempi ja samaistuttavampi.

Elokuvan alkumetreillä henkilöahmon tulee kohdata pienempiä haasteita tai vastoinkäymisiä säilyttääkseen mielenkiintoisuuden. Minuuttien kuluessa esteiden tulee olla kasvavassa määrin suurempia, sillä muuten katsojan mielenkiinto herpaantuu. Elokuvan lopussa henkilöahmo kohtaa suurimmat vaikeutensa. Tästä ilmiöstä käytetään nimitystä crescendo.

Lavandierin teoksessa *Writing Drama* hän jakaa henkilöahmon kohtaamat haasteet kolmeen kategoriaan. (Lavandier, 1994). *Sisäisillä esteillä* Lavandier käsittää henkilöahmon henkiselä puolella tapahtuvat haasteet. Niitä ovat esimerkiksi pelot, heikkoudet, syyllisyys, kyvyttömyys rakastaa, moraalittomuus, sokea piste ja trauma. *Ulkoiset esteet* puolestaan käsittävät ulkoisten vaikuttajien aiheuttamat hankaluudet; toisen henkilön asettamat haasteet, sairaudet (kuten syöpä tai flunssa) sekä luonnonvoimien aiheuttamat haasteet. Näiden kahden kategorian lisäksi Lavandier huomioi *ulkoiset esteet, joiden syntyperä on sisäinen*. Hän kuvailee ruuhkaan joutunutta moottoripyöräilijää, joka kärsimät-

tömyyttään vaihtaa bussikaistalle joutuen poliisin pysäyttämäksi, esimerkkinä sisäisen esteen synnyttämästä ulkoisesta esteestä.

Pinoaminen voi näyttäytyä kronologisen etenemisen lisäksi myös takapakkina. Tällöin henkilö viedään kauemmas päämäärästään esimerkiksi antamalla hänelle jotain ja ottamalla sen pois. Tämä käännteinen pinoaminen tehoaa parhaiten silloin, kun tunne ja toiminta on yhdistetty molemminpuoliseen vaikutussuhteeseen. Esimerkiksi John Greenin menestysnovelliin perustuvassa elokuvassa *The Fault In Our Stars* syöpäsairaalle päähenkilölle Hazelille annetaan rakkautta ja toivoa, jotka kuitenkin viedään häneltä raastavasti pois. (Boone, 2014).

Vaihto lisää pinoamisen kiinnostavuutta. Tällöin katsoja olettaa tietävänsä tulevat tapahtumat, mutta yllätyksekseen saakin jotain aivan muuta. Merkit ja vihjeet tulevaan annetaan uskottavan vaikutuksen luomiseksi, muttei mitään päivänselvää kerrota liian aikaisin. Tällainen pinoaminen perustuu katsojan huijaamiseen ja harhaanjohtamiseen käyttämällä katsojan tunteita hyväksi. Useissa murhamysteereissä käytetään edellä mainittua pinoamisen keinoa; katsoja luulee olevansa syyllisen jäljillä, mutta pian häneltä vedetään matto jalkojen alta. Oleellista informaatiota välitettäessä on katsojan huomio kiinnitettävä johonkin oheistoimintaan tai informaatio on annettava visuaalisesti, sillä katsojan on vaikeampi tulkita katsomaansa kuin kuulemaansa informaatiota.

4 YHTEENVETO

”Kukaan ei tiedä mitään” –sääntö on käsikirjoittaja William Goldmanin muodostama. (Vacklin, 2007). Se tarkoittaa käsikirjoittajien luulevan pystyvänsä kirjoittamaan asiantuntijamaisesti sääntöjä rikkovan elokuvan. Käsikirjoittamisessa ei kuitenkaan ole mitään sääntöjä, mikä tekee siitä mielenkiintoisen ja haastavan taiteenalan.

Opinnäytetyöni edistyessä kartoitin erilaisia tapoja luoda kokonainen henkilöhahmo. Perehdyin erilaisiin seikkoihin, joita käsikirjoittajan tulee ottaa huomioon kirjoitusprosessin edistyessä. Katsoin kasoittain elokuvia selvittääkseni, kuinka muut käsikirjoittajat ovat ratkoneet kohtaamiaan ongelmia. Pureuduin siihen, miten pala palalta nimen alle kasaantuu kokonainen henkilöhahmo.

Opin, romanttisen kirjoittamistyylini rinnalle, analyttisemmän tavan lähestyä käsikirjoitusta. Totuus kuitenkin on, että henkilöhahmo ei välttämättä itsekään tiedä täysin, kuka hän on. Kuten me ihmisetkin, joskus yllätämme itsemme tekemällä jotain täysin luonteemme vastaista, huijaamme itseämme ja myönämme vasta kovan vääntämisen jälkeen heikkoutemme. Miksi siis henkilöhahmojenkaan tulisi olla täysin kokonaisia ja jokaiselta pinnalta sileitä?

Päädyin lopputulokseen, että henkilöhahmo, ihmisyyden metafora, on liian kompleksinen hallittavaksi täysin. Henkilöhahmojen luomista ei voi opettaa, vaan siinä tärkeimpänä seikkana toimii havainnot ympäristöstä. Käsikirjoittajan tulee nähdä ihmisissä ja tilanteissa ne asiat, joihin muut eivät välttämättä kiinnitä huomiota. Henkilöhahmojen luominen ei tapahdu yhdessä yössä.

Kaiken oppimani jälkeen aion jatkaa itselleni hyväksi kokemallani tyylillä. Otan henkilöhahmoni mukaan aamukahville, annan heidän reagoida vastoinkäymisissä omalla tavallaan ja katson, kuinka he käyttäytyvät ihastuessaan. Tutustun heihin kuin parhaimpiin ystäviini, jonka jälkeen lähdän heidän kanssaan seikkailulle. Uskon tämän tavan luovan kaikista hedelmällisimmän ja aidoimman lopputuloksen.

LÄHTEET

Kirjalliset lähteet:

Hirvonen, Elina. 2003. Käsikirjoittaminen. 1. painos. Juva: WS Bookwell.

Alanen, Antti. 2012. Elokuvantekijät. 1. painos. Keuruu: Otava.

Leino, Tomi. 2003. Sanoista eläviä kuvia: käsikirjoittajan opas. 1. painos. Helsinki: Otava.

Sundstedt, Kjell. 2009. Kirjoita elokuvaksi. Helsinki: Kansanvalistusseura.

Bacon, Henry. 2000. Audiovisuaalisen kerronnan teoria. Tampere: Tammer-Paino.

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

Vorhaus, John. 1994. The Comic Toolbox: How to Be Funny Even if You Are Not. 1. painos. Los Angeles: Silman-James Press.

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

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

Dancyger, Ken & Rush, Jeff. 1995. Alternative Scriptwriting. 2. painos. Newton: Butterworth Heinemann.

Albee, Edward. 1962. Who's Afraid of Virginia Woolf? 3. painos. New York: Penguin Books.

Rowling, J. K. 1997. Harry Potter ja viisasten kivi. 1. painos. Helsinki: Tammi.

Elokuvat:

Hem Ljuva Hem. 2001. Ohjaus: Dan Ying. Tuottaja: Sonet Film. Tuotantomaa: Ruotsi.

Jumanji. 1995. Ohjaus: Joe Johnston. Tuottaja: TriStar Pictures. Tuotantomaa: Yhdysvallat.

American Sniper. 2014. Ohjaus: Clint Eastwood. Tuottaja Warner Bros., Village Roadshow Pictures. Tuotantomaa: Yhdysvallat.

The Lord Of The Rings –trilogy. 2001-2003. Ohjaus: Peter Jackson. Tuottaja: New Line Cinema. Tuotantomaa: Yhdysvallat, Uusi-Seelanti.

Musta Jää. 2007. Ohjaus: Pentti Kotwica. Tuottaja: Making Movies Oy, Schmidt Katze Filmkollektiv. Tuotantomaa: Suomi.

Kyle XY. 2006-2009. Luoijat: Eric Bress, J. Mackye Gruber. Tuottaja: ABC Studios, BenderSpink, Kyle XY Productions. Tuotantomaa: Yhdysvallat.

Kultakuume. 1925. Ohjaaja: Charles Chaplin. Tuottaja: United Artists. Tuotantomaa: Yhdysvallat.

Slumdog Millionaire. 2008. Ohjaaja: Danny Boyle. Tuottaja: Warner Bros., Fox Searchlight Pictures. Tuotantomaa: Iso-Britannia.

Rear Window. 1954. Ohjaaja: Alfred Hitchcock. Tuottaja: Paramount Pictures. Tuotantomaa: Yhdysvallat.

The King's Speech. 2010. Ohjaaja: Tom Hooper. Tuottaja: See-Saw Films, Bedlam Productions. Tuotantomaa: Yhdysvallat, Britannia, Australia.

Orange Is The New Black. 2013-2016. Luoja: Jenji Kohan. Tuottaja: Lionsgate. Tuotantomaa: Yhdysvallat.

How I Met Your Mother. 2005-2014. Luoijat: Carter Bays ja Craig Thomas. Tuottaja: Bays & Thomas Productions, 20th Century Fox Television. Tuotantomaa: Yhdysvallat.

The Lion King. 1994. Ohjaaja: Roger Allers, Rob Minkoff. Tuottaja: Walt Disney Pictures. Tuotantomaa: Yhdysvallat.

Star Wars. 1977. Ohjaaja: George Lucas. Tuottaja: 20th Century Fox, The Walt Disney Company. Tuotantomaa: Yhdysvallat.

Harry Potter (film series). 2001-2011. Ohjaaja: Chris Columbus, Alfonso Cuarón, Mike Newell, David Yates. Tuottaja: Warner Bros. Tuotantomaa: Yhdysvallat.

New Girl. 2011-2016. Luoja: Elizabeth Meriwether. Tuottaja: Elizabeth Meriwether Pictures, American Nitwits, Cernin Entertainment, 20th Century Fox Television. Tuotantomaa: Yhdysvallat.

Criminal Minds. 2005-2016. Luoja: Jeff Davis. Tuottaja: Touchstone Television, Paramount Network Television, Mark Gordon Company. Tuotantomaa: Yhdysvallat.

The Fault In Our Stars. 2014. Ohjaaja: Josh Boone. Tuottaja: 20th Century Fox. Tuotantomaa: Yhdysvallat.

Polkupyörävaras. 1948. Ohjaaja: Vittorio De Sica. Tuottaja: Produzioni De Sica. Tuotantomaa: Italia.

The Good, the Bad, and the Ugly. 1966. Ohjaaja: Sergio Leone. Tuottaja: United Artists. Tuotantomaa: Italia.

Grease. 1978. Ohjaaja: Randal Kleiser. Tuottaja: Paramount Pictures. Tuotantomaa: Yhdysvallat.

Agatha Christie's Poirot (televisiosarja). 1989-. Tuottaja: ITV. Tuotantomaa: Iso-Britannia.

Ihmemaan Oz. 1939. Ohjaaja: Victor Fleming. Tuottaja: Metro-Goldwyn-Mayer. Tuotantomaa: Yhdysvallat.

American History X. 1998. Ohjaaja: Tony Kaye. Tuottaja: New Line Cinema. Tuotantomaa: Yhdysvallat.

Psycho. 1960. Ohjaaja: Alfred Hitchcock. Tuottaja: Shamley Productions, Paramount Pictures. Tuorantomaa: Yhdysvallat.

Levottomat. 2000. Ohjaaja: Aku Louhimies. Tuottaja: Solar Films. Tuotantomaa: Suomi.

Huuliharppukostaja. 1968. Ohjaaja: Sergio Leone. Tuottaja: Finanzia San Marco, Rafran Cinematografica, Paramount Pictures. Tuotantomaa: Italia, Yhdysvallat.

Internet:

Imdb.com. Katsottu 16.10.2015, 22.10.2015, 06.11.2015, 24.11.2015, 4.12.2015, 9.12.2015, 20.12.2015, 28.12.2012.

<http://www.youtube.com/watch?v=p1Guy3MQeRM> Katsottu 13.10.2015.

<http://writetodone.com/how-to-create-characters/> Katsottu 13.10.2015.

Film-O-Holic1, 2015. <http://www.film-o-holic.com/haastattelut/johanna-vuoksenmaa-viikossa-aikuiseksi/> Katsottu 7.4.2016.

YLE1, 2010. <http://yle.fi/vintti/yle.fi/kohtaus/kohtaus/teosten-takaa/jaatakantaa.htm> Katsottu 03.04.2016.