



Aada Alanen

Psykologiantuntemus työkaluna moniulotteisien henkilöhahmojen luomisessa

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Medianomi

Elokuvan ja television tutkinto-ohjelma

Opinnäytetyö

16.4.2025

Tiivistelmä

Tekijä(t):	Aada Alanen
Otsikko:	Psykologiantuntemus työkaluna moniulotteisien henkilöhahmojen luomisessa
Sivumäärä:	32 sivua
Aika:	16.4.2025
Tutkinto:	Medianomi (AMK)
Tutkinto-ohjelma:	Elokuva ja televisio
Pääaine:	Käsikirjoitus ja sisällöntuotanto
Ohjaaja(t):	Lehtori Vilja Roihu

Tämä kirjallinen opinnäytetyö käsittelee psykologiantuntemuksen merkitystä henkilöhahmojen luomisessa erityisesti henkilöhahmojen moniulotteisuuden näkökulmasta. Opinnäytetyö on tutkimusotteeltaan kvalitatiivinen. Tutkimuksessa on hyödynnetty lähteenä alan kirjallisuutta ja elokuvia.

Ensin opinnäytetyössä esitellään tyypillisiä keinoja lähestyä hahmojen kirjoittamista, joihin kuuluvat arkkityypit, taustatarina, konfliktit, päämäärä, muutos, fyysiset piirteet ja hahmon nimi. Näiden työkalujen käyttöä havainnollistetaan käyttämällä esimerkkeinä elokuvien hahmoja ja hahmojen toimintaa.

Tämän jälkeen opinnäytetyössä perehdytään persoonallisuuspsykologiaan temperamenttiteorioiden muodossa. Esiteltäviä temperamenttiteorioita ovat Bussin ja Plominin temperamenttiteoria, Cloningerin psykobiologinen teoria ja Thomaasin ja Chessin lapsen temperamenttiteoria. Opinnäytetyön lopussa teorioiden käyttöä havainnollistetaan analysoimalla temperamenttiteorioiden pohjalta kolmen pitkän elokuvan päähenkilöä. Nämä hahmot ovat Arpinaama-elokuvan Tony Montana, Uhrilampaat-elokuvan Clarice Starling ja Aftersun-elokuvan Sophie Petterson.

Opinnäytetyössä todetaan, että esitellyt työkalut ovat parhaimmillaan tilannekohtaisesti sovellettuina. Perinteiset henkilöhahmojen ideoinnin metodit toimivat hyvin hahmojen yleispiirteelliseen ideointiin ja temperamenttiteoriat toimivat työkaluna tämän pohjan syventämiseen ja tuovat ideointiin uuden ulottuvuuden.

Asiasanat: Käsikirjoittaminen, henkilöhahmot, psykologia, temperamenttiteoriat

Abstract

Author(s):	Aada Alanen
Title:	Psychological understanding as a tool in creating multidimensional characters
Number of Pages:	32 pages
Date:	16 April 2025
Degree:	Bachelor of Culture and Arts
Degree Programme:	Film and Television
Major:	Screenwriting
Instructor(s):	Vilja Roihu, Senior lecturer

This thesis discusses the significance of psychological knowledge in creating characters, particularly from the perspective of their multidimensionality. The thesis takes a qualitative research approach. The research utilizes literature from the field and films as sources.

The thesis introduces common methods for approaching creating characters, which include archetypes, backstory, conflicts, goals, change, physical traits, and the character's name. The use of these tools is demonstrated with examples from film characters and their actions.

After this, the thesis delves into personality psychology through temperament theories. The temperament theories presented include Buss and Plomin's temperament theory, Cloninger's psychobiological theory, and Thomas and Chess's child temperament theory. At the end of the thesis, the use of these theories is demonstrated by analyzing the main characters of three feature films based on the temperament theories. These characters are Tony Montana from Scarface, Clarice Starling from The Silence of the Lambs, and Sophie Petterson from Aftersun.

The thesis concludes that the presented tools are best used when applied situationally. Traditional methods for the ideation of characters work well for general character traits, while the temperament theories serve as a tool to bring depth to this foundation and add a new dimension to the ideation process.

Keywords: Screenwriting, characters, psychology, temperament theories

Sisällys

1	Johdanto	1
2	Hahmojen kehittämissä hyödynnettäviä tapoja	2
2.1	Arkkityypit	2
2.1.1	Sankari	2
2.1.2	Varjo	3
2.1.3	Mentori	3
2.1.4	Portinvartija	4
2.1.5	Sanansaattaja	4
2.1.6	Muodonmuuttaja	5
2.1.7	Narri	5
2.2	Taustatarina	5
2.3	Sisäinen konflikti, päämäärä ja muutos	6
2.4	Fyysiset piirteet ja nimi	9
2.4.1	Hahmojen koodaaminen	10
2.4.2	Hahmon nimi	11
3	Temperamenttiteoriat	12
3.1	Bussin ja Plominin teoria	13
3.1.1	Emotionaalisuus	14
3.1.2	Aktiivisuus	15
3.1.3	Sosiaalisuus	16
3.2	Cloningerin psykobiologinen teoria	18
3.2.1	Elämyshakuisuus	18
3.2.2	Vaikeuksien välttäminen	18
3.2.3	Hyväksynnän hakeminen	19
3.2.4	Sinnikkyys	19
3.3	Thomasin ja Chessin lapsen temperamenttiteoria	19
3.3.1	Aktiivisuus	20
3.3.2	Rytmisyys	20
3.3.3	Suhtautuminen uuteen	20
3.3.4	Sopeutuvuus	21
3.3.5	Sensitiivisyys	21
3.3.6	Intensiivisyys	21
3.3.7	Mieliala	21

3.3.8	Huomiokyky	22
3.3.9	Sinnikkyys	22
4	Esimerkkejä temperamenttiteorioiden hyödyntämisestä hahmojen analysoinnissa	22
4.1	Esimerkki hyödyntäen Bussin ja Plominin temperamenttiteoriaa	23
4.2	Esimerkki hyödyntäen Cloningerin psykofyysistä temperamenttiteoriaa	24
4.3	Esimerkki hyödyntäen Thomasin ja Chessin temperamenttiteoriaa	26
5	Pohdinta	27
	Lähteet	30
	Elokuvat	31

1 Johdanto

Psykologia on yksi käsikirjoittamisen tärkeimmistä osaamisalueista. Ilman psykologiaa ei ole hahmoa, eikä ilman hahmoa ole tarinaa. Psykologia on aina läsnä henkilöhahmojen luonteissa, teoissa ja valinnoissa. Vaatii kuitenkin syvempää ihmistuntemusta ja ymmärtämistä, jotta henkilöhahmosta saa mahdollisimman mielenkiintoisen.

Luomamme ihmisen tulee olla ainutlaatuinen, mutta samaistuttava. Kontrastit hahmojen luonteissa puolestaan tuovat elokuvaan tai ohjelmaan vaihtelevuutta ja kiinnostavuutta. Myös taustatarinat toimivat keinona sekä ohjata hahmon käyttäytymistä että syventää hahmon luonnetta. (Aaltonen 2019, 70.)

Erilaisten psykologisten persoonallisuusteorioiden hyödyntäminen henkilöhahmoja luodessa on hyvä työkalu hahmon elävöittämiseen ja ristiriitojen luomiseen. Aion opinnäytetyössäni analysoida, miten temperamenttipiirteet ilmenevät henkilöhahmoissa. Tämän ohella esittelen työssäni yleisiä temperamenttiteorioita ja muita vakiintuneita keinoja ideoida henkilöhahmoja.

Aloitan opinnäytetyöni esittelemällä keinoja henkilöhahmojen rakentamiseen psykologisia työkaluja hyödyntämällä. Myöhemmin opinnäytetyössäni esittelen erilaisten temperamenttiteorioiden hyödyntämistä henkilöhahmojen persoonissa ja lopuksi vertailen niitä vielä myös muihin henkilöhahmojen ideoinnin työkaluihin. Perehdyn opinnäytetyössäni kolmeen temperamenttiteoriaan ja niiden piirteisiin: Bussin ja Blominin temperamenttiteoria, Cloningerin psykobiologinen teoria ja Thomasin ja Chessin lapsen temperamentin teoria. Tämän jälkeen perehdyn kolmeen elokuvaan, joiden päähenkilöitä analysoin edellä mainittujen temperamenttiteorioiden pohjalta. Nämä elokuvat ovat *Arpinaama* (Scarface, USA 1983), *Uhrilampaat* (Silence of the Lambs, USA 1991) ja *Aftersun – päivämme auringossa* (Aftersun, UK/USA 2022).

2 Hahmojen kehittämissä hyödynnettäviä tapoja

Tarinankerronnassa lähtökohtana on aina havainto. Nikkinen ja Rosenvall (2015, 232) määrittelevät havainnon tapahtumaksi, johon kirjoittajalla on suhde, ja siitä tehdyksi ainutlaatuisiksi havainnoksi. Havainnon jälkeen voidaan lähteä työstämään hahmoa. Yleisiä hahmon työstämisen ja ideoinnin välineitä ovat arkkityypit, hahmon taustatarina sekä hahmon fyysiset piirteet. Näiden ohella perehdyn myös hahmon kannalta keskeisiin tarinankerronnan termeihin, eli sisäiseen konfliktiin, päämäärään ja hahmon muutokseen.

2.1 Arkkityypit

Arkkityypit juontuvat psykoanalytikko Carl Gustav Jungin teoriasta, jonka mukaan tarinoissa esiintyy perushahmoja, jotka toistuvat tarinasta toiseen. Vacklin (2015, 70) kertoo, että arkkityypit symboloivat ihmisen persoonallisuuden eri muotoja. Myöhemmin teoriaa on kehitetty nykyiseen elokuvakerrontaan sopivammaksi. Kokeneen käsikirjoittajan Christopher Voglerin mukaan arkkityypit löytyvät jokaisesta elokuvagenrestä, ja jokaisella hahmolla on oma roolinsa ja tehtävänsä tarinassa. Arkkityypiteorian pohjalta saadaan selkeytettyä kunkin hahmon draamallinen tehtävä. Toisaalta hahmo voi myös edustaa useampaa arkkityyppiä tai hahmo voi vaihtaa arkkityyppiä tarinan aikana. (Vacklin 2015, 70.) Seuraavaksi käyn läpi seitsemän arkkityyppiä ja nimeän esimerkkejä näihin arkkityyppeihin sopivista hahmoista.

2.1.1 Sankari

Ensimmäinen arkkityyppi on *sankari*, joka on usein myös tarinan päähenkilö. Sankari toimii samastumisen kohteena katsojalle. (Aaltonen 2019, 71–72.) Matkallaan sankari oppii, kasvaa ja kehittyy, mutta sankari voi olla myös antisankari, jolloin hänellä on useita negatiivisena pidettyjä ominaisuuksia (Vacklin 2015, 71).

Esimerkkinä sankarin roolissa toimivasta hahmosta voidaan pitää perinteisiä supersankarihahmoja, mutta termi sankari kattaa myös arkisemmat hahmot. Elokuvan *Uhrilampaat* päähenkilö Clarice Starling on elokuvassa sankarin roolissa. Antisankarina voidaan puolestaan pitää elokuvan *Taksikuski* (Taxi Driver, USA 1976) päähenkilöä Travis Bickleä.

2.1.2 Varjo

Varjo tunnetaan myös nimeltä *peili*. Varjon hahmossa heijastuu päähenkilön piirteitä, ja varjo voi olla joko negatiivinen tai positiivinen. Negatiivinen varjo kuvastaa hahmon negatiivisia piirteitä, kun positiivinen varjo puolestaan kuvastaa hahmon toteutumattomia, potentiaalisia mahdollisuuksia. (Aaltonen 2019, 76.) Varjo on usein sankarin päävastustaja, joka haastaa sankarin tarjoten tasaväki- sen vastuksen ja tuoden tarinaan jännitystä ja ahdistusta. Varjo voi olla myös sankarin sisäinen ristiriita tai vanha trauma, joka ajaa sankarin matkaan. (Vacklin 2015, 72.)

Mila Kunisin näyttelemä Lily elokuvassa *Black Swan* (Black Swan, USA 2010) on esimerkki varjona toimivasta hahmosta. Lilyn hahmo kuvastaa sitä, millainen elokuvan päähenkilö Nina Sayers haluaisi olla. Samalla hahmo toimii myös Ninan päävastuksena.

2.1.3 Mentori

Mentori tai *opas* on hahmo, joka on päähenkilön tukena ja apuna. Mentori jakaa päähenkilölle viisauttaan, kuten tietoaan ja taitojaan, jonka myötä päähenkilö voi ottaa matkan tarjoaman haasteen vastaan. (Vacklin 2015, 71.) Mentorissa ei itsessään kuitenkaan tapahdu olennaista kehitystä (Aaltonen 2019, 74). Hyvin yleinen esimerkki mentorista on kulttiklassikon *Matrix* (The Matrix, USA/Australia 1999) hahmo Morpheus.

2.1.4 Portinvartija

Portinvartija on tavallisesti vastustajan liittolainen, mutta saattaa olla myös neutraali hahmo, joka ei ole vastustajan eikä päähenkilön puolella (Aaltonen 2019, 75; Vacklin 2015, 71). Portinvartija on päähenkilön ensimmäinen vastustaja tai este, jonka hän kohtaa tarinan siirtymävaiheessa (Vacklin 2015, 71). Portinvartija voi siis olla kuka vain, jonka dramaturginen tehtävä on hankaloittaa päähenkilön etenemistä. Portinvartija testaa päähenkilöä, mutta kasvattaa samalla tämän voimia. (Aaltonen 2019, 75; Vacklin 2015, 71.) Eräs esimerkki portinvartijahahmosta on elokuvan *Alien – kahdeksas matkustaja* (Alien, USA/UK 1979) Ash, joka on ihmiseksi naamioitu tekoäly. Hän pyrkii varmistamaan, että miehistö saa otettua näytteen aluksen avaruusolennosta, vaikka se vaatisi henkiä.

2.1.5 Sanansaattaja

Sanansaattaja on tarinan liikkeellepaneva taho. Sanansaattaja ei välttämättä ole henkilö, vaan se voi olla myös jokin sisäinen tarve, joka saa päähenkilön liikkumaan. (Vacklin 2015, 71.)

Jouko Aaltonen (2015, 74) käyttää sanansaattajasta termiä ”liikkeellepaneva henkilö”, jonka hän juontaa ruotsalaisen käsikirjoittajan Ola Olssonin termistä ”drivande karaktär”. Liikkeellepaneva henkilö tekee nimensä mukaisesti jotain, joka käynnistää tapahtumat ja vie juonta eteenpäin. Hän tekee jotain, joka vetää päähenkilön mukaan tarinan matkalle. Liikkeellepanevan henkilön luonteessa ei yleensä tapahdu merkittävää kehitystä tarinan edetessä. (Aaltonen 2015, 74.)

Liikkeellepanevana henkilönä voidaan pitää esimerkiksi *Taru sormusten herrasta: Sormuksen ritarit* -elokuvan (Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring, Uusi-Seelanti/USA 2001) Gandalfia, joka mahdollistaa Frodon seikkailun. Gandalfin hahmolla on myös mentori-hahmon ominaisuuksia.

2.1.6 Muodonmuuttaja

Muodonmuuttaja tai *kameleontti* on hahmo, joka osoittautuu toiseksi. Hän voi joko paljastaa todellisen luonteensa tai ottaa kokonaan toisen hahmon muodon. Myös muut arkkityypit voivat olla muodonmuuttajia. (Aaltonen 2015, 75; Vacklin 2019, 72.) Muodonmuuttaja on tehokas tapa tehdä hahmoista moniulotteisia ja tuoda tarinaan epäilystä ja jännitystä (Aaltonen 2019, 75). Muodonmuuttajaan liittyy arvoituksellisuus, eikä päähenkilö voi olla varma, onko hahmo luotettava vai ei (Vacklin 2019, 71).

Esimerkkinä muodonmuuttajista toimivat *femme fatalet* eli kohtalokkaat naiset, jotka viettelevät päähenkilön, mutta ovat todellisuudessa jotain muuta kuin esittävät (Aaltonen 2015, 76).

2.1.7 Narri

Narri tai *kujeilija* on koominen viihdyttäjä, joka tuo taukoa ja helpotusta tarinan jännitykseen. Narri voi luoda jännitystä tarinaan käyttämällä hyväksi rooliaan ja huiputtamalla päähenkilöä. (Vacklin 2015, 72.) Narri voi olla myös esimerkiksi muodonmuuttaja, jolloin narrin hahmon takaa paljastuu täysin erilainen rooli. Hyvin selkeä esimerkki narrista on antisankari Deadpool.

2.2 Taustatarina

Perinteisesti *taustatarinalla* viitataan niihin tapahtumiin, jotka ovat tapahtuneet hahmolle ennen elokuvan alkamishetkeä. Taustatarina käsittää siis päähenkilön elämän hänen syntymästään aina tarinan ensimmäiseen tapahtumaan saakka. (Vacklin 2015, 24.) Vacklin (2015, 24) kuitenkin täsmentää, että draamallisesti toimivamman määritelmän pohjalta taustatarina on jotain menneisyydessä tapahtunutta, joka vaikuttaa nykyhetkeen.

Taustatarinan avulla kirjoittaja ymmärtää paremmin hahmoaan. Se ohjaa hahmon käytöstä, mutta toimii myös tapana valottaa ja syventää henkilöhahmoa.

(Vacklin 2015, 25.) Taustatarinaa ei tarvitse kertoa katsojalle, mutta siihen voidaan vihjata tarinan edetessä (Aaltonen 2019, 70). Toisaalta taustatarinat ovat kertomuksia, joita henkilöhahmot liittävät samalla itseensä (Vacklin 2015, 25).

Taustatarina sisältää kattavan kirjon menneisyyden kokemuksia, jotka muoavaat hahmoa olosuhteiden ohella. Olosuhteiden vaikutuksia ovat puolestaan asiat kuten perhe, varallisuus ja sosiaaliset tekijät. Näiden avulla katsoja tutustuu henkilön ajatuksiin, tunteisiin ja muistoihin. (Vacklin 2015, 26–28.)

Usein henkilöhahmojen taustatarinoiniin liittyy jokin trauma tai muu painava kokemus menneisyydestä. ”Trauma tarkoittaa henkistä tai ruumiillista haavaa. Se on yllättävä ja hallitsematon tapahtuma, jonka uhri kokee erittäin vaaralliseksi tai tuskalliseksi.” (Vacklin 2015, 26.) Traumat ovat tehokas työkalu hahmon elävöittämisessä, ja niiden avulla saadaan rakennettua konfliktia tarinaan. Hyödynämällä traumoja taustatarinan luomisessa saadaan myös rakennettua henkilöhahmolle toimintaa. Tämä vahvistaa hahmon sisäistä stressiä ja emotionaalista energiaa tehden sekä tarinasta että henkilöstä mielenkiintoisemman. (Vacklin 2015, 27.)

Elokuvassa *Chinatown* (Chinatown, USA 1974) hyödynnetään nokkelasti hahmon taustatarinaa. Päähenkilö Jake Gittesille on tapahtunut aiemmin jotain traumaattista Chinatownissa, joka vaikuttaa häneen tarinan tapahtumahetkelläkin. Vasta tarinan edetessä selviää, että hänen rakastamansa nainen on aikoinaan kuollut Chinatownissa hänen takiaan. Tämä lisää elokuvan lopun tunnepitoisuutta, kun sama kuvio toistuu jälleen ja Gittesin suojelema naishahmo kuolee vahingossa Chinatownissa jälleen hänen takiaan.

2.3 Sisäinen konflikti, päämäärä ja muutos

Tarinalla on oltava jonkinlainen konflikti, jonka kanssa päähenkilö kamppailee matkalla päämääräänsä. Erityisen mielenkiintoisia hahmoa ideoidessa ovat sisäiset konfliktit, joissa hahmo joutuu kamppailemaan itsensä kanssa. ”Sisäinen konflikti täydentää ja syventää perusjuonta, joskus se voi olla elokuvan pääasiakin.

Henkilö voi joutua taistelemaan omia sisäisiä voimiaan vastaan, jolloin vastavoimat nousevat päähenkilön tunteista, haluista ja odotuksista.” Sisäisessä konfliktissa voi henkilön taustatarina voi vaikuttaa taustalla esimerkiksi traumojen muodossa. Sisäinen konflikti voi olla myös eettinen tai vakaumuksellinen. (Aaltonen 2019, 79.)

Vuoden 1942 klassikkoelokuvassa *Casablanca* (Casablanca, USA 1942) on vahva sisäinen konflikti. Päähenkilö Rick kamppailee itsensä kanssa halutessaan säilyttää tunnekylmän neutraaliuden ja suojella itseään haavoittuvuudelta, mutta samalla hän tuntee moraalista velvollisuutta auttaa muita, erityisesti Ilsaa ja hänen miestänsä Victor Laszloa heidän taistelussaan natsseja vastaan. Rickillä ja Ilsalla on aiemmin ollut tunteita toisiaan kohtaan, ja he voisivat palata yhteen, mikäli hän priorisoisi oman rakkautensa yhteisen hyvän eteen. Hän kuitenkin päätyy priorisoimaan yhteisen hyvän ja auttaa Ilsaa ja tämän miestä pakenemaan Casablancasta ja jatkamaan taisteluaan natsseja vastaan.

Päähenkilön *draamallinen tavoite* eli halu ja *temaattinen tavoite* eli tarve liittyvät henkilön päämäärään ja mahdollistavat muutoksen hahmossa. Hahmon draamallinen tavoite liittyy usein pääjuoneen ja muodostaa henkilöhahmon matkan. Se kertoo siitä, mitä henkilö haluaa konkreettisesti, ja liittyy usein pääjuoneen. Se kuvastaa hahmon tietoista motivaatiota. Temaattinen tavoite puolestaan liittyy hahmon tiedostamattomaan motivaatioon. Se muodostaa henkilöhahmon kaaren kertomalla, mitä henkilö oppii henkisesti. Temaattinen tavoite liittyy usein sivujuoneen. (Vacklin 2015, 38–39.) *Casablancassa* päähenkilön Rickin draamallinen tavoite, eli halu, on pysytellä tunnekylmänä ja neutraalina sodan ja kaaoksen keskellä. Hän on kovettanut itsensä menetettyään Ilsan ja pyrkii suojelemaan itseään tunteiltaan. Hänen teemallinen tavoitteensa, eli tarve, on kuitenkin selvittää hänen menneisyytensä tapahtumat ja oppia löytämään itsensä tunnetasolla uudelleen.

Päämäärää ja tavoitteita voidaan lähestyä *aktiivisen* tai *reaktiivisen* päähenkilön kautta. Vacklin (2015, 40) esittelee, kuinka käsikirjoittaja Sheldon Bull jakaa te-

oksessaan *Elephan Bucks* (2007) henkilöahmot aktiivisiin ja reaktiivisiin hahmoihin. Aktiivinen henkilöahmo nimensä mukaisesti tavoittelee aktiivisesti päämäärää (Vacklin 2015, 40). Reaktiivinen päähenkilö on puolestaan juonen vietävissä, eli tällaisen hahmon kohdalla juoni tapahtuu hänelle sen sijaan, että hän aiheuttaisi juonen. Reaktiivinen päähenkilö pitkälti vain reagoi ympärillään tapahtuviin asioihin. (Mäkeläinen 2022, 14.) Reaktiivisuus ei kuitenkaan tee päähenkilöstä passiivista, vaan myös reaktiivisuus on aktiivisuutta (Vacklin 2015, 40).

”Tarinan synonyymi on monesti muutos” (Vacklin 2015, 42). Muutos luo elokuvaan draamaa ja on avain hyvään kohtaukseen (McGrail 2019, viitannut Jalokinos 2020, 13.) Henkilöahmot voivat muuttua sekä henkisesti että fyysisesti. Anders Vacklin esittelee teoksessaan kolme henkilöahmon kasvua ja muutosta käsittelevää koulukuntaa. Ensimmäisen koulukunnan ideana on, että henkilöahmolla on tapana kasvaa ja muuttua. Ensimmäisen koulukunnan tarinat ovat siis muodonmuutostarinoita, joissa henkilö oppii näkemään tai tuntemaan maailman eri tavalla. Henkilön ei tarvitse muuttua päinvastaiseen suuntaan, vaan jotkin piirteet voivat myös vahvistua entisestään. Muutoksen aiheuttajana voi olla esimerkiksi se, miten muut henkilöt kohtelevat tai muokkaavat heitä. Tyhjästä hahmot eivät kuitenkaan muutu, vaan katsojan on nähtävä kehityksen eri vaiheet. (Vacklin 2015, 42.) Näin käsikirjoitukseen muodostuu kaari. Hahmossa tapahtuva muutos voi olla myös negatiivinen. Vuoden 1983 elokuvassa *Arpinaama* päähenkilö Tony Montana muuttuu hiljalleen hyvin vallanhimoiseksi ja kontrolloivaksi, kunnes hän lopulta sekoaa, kun hänen huumebisneksensä kasvaa liian isoksi.

Toisen koulukunnan mukaan hahmot ajautuvat *uudenlaisiin olosuhteisiin*, jotka pakottavat heidät käyttäytymään toisin. Maailma henkilöahmon ympärillä siis muuttuu. Usein etenkin tarinan alussa henkilöahmot joutuvat uudenlaisiin olosuhteisiin. (Vacklin 2015, 43.) Näin on esimerkiksi elokuvassa *Matrix*, jossa elokuvan päähenkilö Neo saa päättää, jatkaako hän simulaatiossa vai valitseeko hän nähdä todellisuuden. Neo valitsee nähdä todellisen maailman ja ajautuu täysin eri uuteen todellisuuteen.

Kolmannen koulukunnan *hahmot ovat puolestaan staattisia*, eli heidän peruluonteensa pysyy pitkälti samana. Staattisia hahmoja esiintyy erityisesti tilannekomedioissa, joissa hahmot ovat muuttumattomia, syntyneet väärinkäsitykset oikaistaan ja tasapaino palautuu. Tämä staattisuus ylläpitää katsojien mielenkiintoa, ja katsoja voi luottaa siihen, että hahmot eivät muutu. Jos henkilöiden luonteet yhtäkkiä muuttuisivat, koko rakennelma sortuisi ja katsojan kiinnostus lopahdaisi. (Vacklin 2015, 43–44.) Kyseessä on poliisisarjoista peräisin oleva ”kuolleen ruumiin paradigma”. Jos yhdessä jaksossa ratkaistaan murhaa, voi katsoja olla varma, että aiemmissakin jaksoissa on tapahtunut niin. Näin katsoja palaa sarjan ääreen saadakseen samoja ärsykeitä. Sama pätee myös henkilöhahmoihin. (Vacklin 2015, 44.) Vacklin korostaa: ”Kirjoittajan tehtävä on ymmärtää, hallita ja varioida tuota odotusta, täyttää se.” Päähenkilön staattisuus ei kuitenkaan tarkoita, että kaikki hahmot olisivat staattisia. Vaikka päähenkilö ei muuttuisi, hän voi auttaa muita hahmoja muuttumaan. (Vacklin 2015, 44.)

2.4 Fyysiset piirteet ja nimi

Usein ensimmäinen asia, mitä hahmosta huomaamme on tämän ulkonäkö ja fyysiset piirteet. Ulkonäköön liittyvät seikat voivat vaikuttaa hyvin herkästi katsojan tulkintoihin ja oletuksiin hahmosta. Hahmon ulkonäkö voi olla myös tarinan keskiössä, kuten tositapahtumiin pohjautuvassa elokuvassa *Elefanttimies* (The Elephant Man, UK/USA 1980). Kyseisessä elokuvassa päähenkilön Joseph Merrickin koko elämää määrittelee hänen ulkonäkönsä, sillä se vaikuttaa siihen, miten muut reagoivat häneen. Suurin osa pelkää ja järkyttyy, ja hänet on pakotettu esiintymään elefanttimiehenä sirkuksessa. Päähenkilön tarina saa kuitenkin toivoa, kun Merrick sairastuu ja häntä hoitava lääkäri huomaa, että poikkeavan ulkonäön takana on oikein älykäs nuori mies. Näin koko tarina määrittyy hahmon ulkonäön pohjalta luoden koskettavan tarinan nuoren miehen väärin kohtelusta ja ymmärretyksi tulemisesta.

Vacklin (2015, 16) kirjoittaa, että henkilöt paljastavat itsensä ulkonäöllään ja ulkoisilla piirteillään. Kirjoittaja ei hänen mukaansa arvioi, luokittele tai tuomitse

henkilöhahmoa, vaan havainnoi hahmon ulkoisia piirteitä ja olemusta. Käsikirjoituksesta pitää tulla ilmi olennainen informaatio. Henkilöiden elävyys ja uskottavuus on kiinni yksityiskohdissa, joiden myötä hahmosta tulee todentuntuinen yksilönsä Jostain ulkonäöllisestä piirteestä voi muodostua hahmoa symboloiva määre. Ihmiset saattavat esimerkiksi leimata jonkun, koska hän on ruma, laiha tai hänellä on jokin fyysinen vamma. Henkilö voi myös itse leimata itsensä, mikä voi puolestaan vaikuttaa siihen, miten muut kohtelevat häntä. (Vacklin 2015, 16.)

Fyysiset piirteet ja kyvyt ovatkin tärkeitä juuri siksi, että ne voivat määrittää ja muuttaa ihmisen koko elämää (Vacklin 2015, 16). Esimerkiksi vuoden 1931 elokuvassa *Frankenstein* (Frankenstein, USA 1931) se, miten ihmiset hänet kohtaavat, määrittyy puhtaasti sen pohjalta, miltä hän näyttää. He pitävät tätä rumaana ja pelottavana, jonka seurauksena he kohtelevat häntä kaltoin. Tämä puolestaan johtaa siihen, että myös Frankenstein rupeaa vihamieliseksi ihmisiä kohtaan. Myöhemmässä Frankensteinista tehdyssä elokuvassa *Frankensteinin morsian* (The Bride of Frankenstein, USA 1935) hän törmää sokeaan mieheen, joka ei ymmärrä pelätä Frankensteinia ja näin kohtelee häntä hyvin. Näin paljastuu, että myös Frankenstein on pohjimmiltaan hyvätahtoinen eikä hänellä ole halua satuttaa ihmisiä.

2.4.1 Hahmojen koodaaminen

Hahmon ulkoiseen olemukseen voi vaikuttaa myös *koodaamalla* eli ikään kuin merkkamalla hahmon esimerkiksi vaatteilla tai tietynlaisella käytöksellä. *Pukeutumiskoodi* eli hahmon vaatetus voi kertoa hahmosta paljon. Vaatteet ovat kuin eräänlainen rooli hahmon päällä. Pukeutumisen myötä voidaan tehdä tulkintoja hahmon tuloista, työstä tai vaikka siitä, mistä päin hän on. Pukeutumisella voidaan kertoa myös yleisemmin ympäröivästä kulttuurista ja yhteiskunnan arvoista. (Vacklin 2015, 16–17.)

Henkilöhahmon voi paikantaa elokuvaan *värikoodaamalla*. Värillä voidaan välittää yhteyttä tai henkilöiden ja esineiden samankaltaisuutta. Hyvin yksinkertainen esimerkki värikoodaamisesta on *Tähtien sota* -elokuvien (Star Wars) värijaottelu hyvän ja pahan välillä. Mustaankäytetty Darth Vader on paha ja hyvinä pidetyt Luke Skywalker ja Leia Organa on puettu valkoisiin. (Vacklin 2015, 17.)

Eräs esimerkki koodaamisesta on myös, kun elokuvassa *Chinatown* elokuvan päähenkilö Jake Gittesiä viilletään veitsellä nenään. Näin hänet koodataan ihmiseksi, joka tunkee nenänsä paikkoihin, jotka eivät hänelle kuulu. (Vacklin 2015, 27). Koodaamisesta on siis hyvin monenlaista, ja se voi olla hyvin hienovaraista.

2.4.2 Hahmon nimi

Vacklin (2015, 20–21) viittaa teoksessaan Tony Bicatín ja Tony Macnabbin teokseen *Creative Screenwriting* (2002), jossa todetaan, että hahmon nimi kertoo henkilöhahmon olemassaolosta maailmassa ja kiinnittää henkilöhahmon todellisuuteen. Käsikirjoittaja voi kertoa elokuvasta jo sen perusteella, käytetäänkö hahmosta etu- vai sukunimeä. Etunimen käytöllä voidaan haluta katsojan syventyvän hahmoon, kun taas sukunimen käyttö voi kiinnittää elokuvan toiminnallisuudesta. (Vacklin 2015, 20.) Sukunimen käyttö voi johtua myös työpaikan tai kulttuurin muodollisuudesta. Sukunimi voi kertoa myös etnisyydestä, suvusta tai kulttuurista. (Vacklin 2015, 22.) Katsojalle hahmon nimi on etiketti henkilön edustamille asioille, osa henkilön persoonaa ja olemassaoloa. Nimi voi olla kompassi tarinan merkitysten äärelle ja kantaa merkityksiä, jotka eivät aina ole ilmeisiä. (Vacklin 2015, 20.)

Hahmojen nimien tulisi olla helposti muistettavia, eivätkä ne saisi olla liian tavanomaisia tai liian erikoisia, ellei kirjoita nimenomaan hyvin tavallisesta tai hyvin erikoisesta henkilöhahmosta (Vacklin 2015, 20). Draama pyrkii eheyteen ja merkityksellisuuteen, jonka takia olisi tarinankerronnallisesti toivottavaa, että

nimi viittaisi hahmon rooliin elokuvassa. Antaisi siis vihiä henkilöiden funktioista. (Vacklin 2015, 20.)

Nimien avulla saadaan kerrottua paljon hahmosta ja hänen suhteestaan muihin hahmoihin. Lempinimet toimivat tehokkaana keinona kertoa henkilöiden välisistä suhteista. Nimenvaihto voi puolestaan merkitä uutta identiteettiä, tai hahmo voi vaatia, että häntä kutsutaan toisella nimellä. Henkilöhahmot voivat myös olla nimettömiä, jolla voidaan viitata siihen, että henkilön identiteetti on kadoksissa tai ettei hän ole kiinni todellisuudessa. (Vacklin 2015, 21.)

3 Temperamenttiteoriat

Temperamentti on ihmisen olemuksen biologinen perusta, joka selittää ihmisen tavan käyttäytyä ja reagoida asioihin. Käsikirjoittaja Jouko Aaltonen kiteyttääkin temperamentin tarkoittavan ihmisen reaktiokyvyn nopeutta ja voimakkuutta. Hän jatkaa: ”Ihmisen toiminta, hänen reaktionsa, puheensa ja eleensä vaikuttavat siihen, minkälaisen kuvan tästä henkilöstä muodostamme. Myös muiden henkilöiden reaktiot ja suhtautuminen määrittävät henkilön luonnetta.” (Aaltonen 2019, 70.)

Temperamentti kertoo, miten ihminen tekee sen mitä tekee. Temperamentti ilmenee tyyliässä, jolla ihminen ilmaisee tunteitaan. Se kertoo, miten pitkään henkilö keskittää tarkkaavuutensa samaan asiaan tai miten helposti hän on häiritävissä ja miten aktiivinen hän on. Tällöin ei ole kyse siitä, millaisia tunteet ovat sisällöltään tai millaisiin asioihin tarkkaavuus kohdistuu, vaan tyylistä, jolla ihminen nämä asiat tekee. (Keltikangas-Järvinen 2015, 37.) Temperamentti auttaa-kin hahmottamaan, miksi sama asia aiheuttaa toiselle stressiä ja on toiselle kuttava haaste tai miksi rutiinit tuottavat toiselle turvallisuutta ja toiselle ikävystymistä (Keltikangas-Järvinen 2022, 140–141).

Temperamentin piirteet havaitaan jo varhaisesta iästä, ja niiden on todettu olevan perinnöllisiä (Keltikangas-Järvinen 2022, 139–140). Sanaa ”temperamentti” käytetäänkin usein väärin kuvastamaan räiskähtelevää ja impulsiivista henkilöä,

vaikka todellisuudessa temperamentti on laajempi käsite, joka käsittää monipuolisesti erilaisia synnynnäisiä persoonallisuuden piirteitä (Keltikangas-Järvinen 2015, 39).

Ne ovat myös suhteellisen pysyviä läpi elämän, vaikka jotkin piirteet vahvistuvat ja heikkenevät kasvatuksen ja ympäristön myötä (Keltikangas-Järvinen 2015, 117–118).

Jos ihminen on pienestä pitäen kasvatettu siten, että hillitty käytös tilanteessa kuin tilanteessa on ainoa mahdollinen, niin se ajaa hänen synnynnäisen temperamenttinsa ohi, kuitenkin niin, että kulttuurien välillä voi olla suuriakin keskimääräisiä eroja, mutta ihmisten väliset erot kulttuurin sisällä ovat edelleen olemassa (Keltikangas-Järvinen 2015, 38).

Yksilö ja ympäristö elävät siis temperamentin osalta vuorovaikutuksessa keskenään. Temperamentti ei itsessään kerro paljoa ihmisestä, vaan se, miten hyvin se sopii olosuhteisiin, joissa ihminen elää (Keltikangas-Järvinen 2015, 40). Riskitiedat ympäristön ja hahmon persoonallisuuden välillä voivatkin toimia hyvänä inspiraation lähteenä käsikirjoitukselle.

Lähestyn aihettani esittelemällä kolme temperamenttiteoriaa. Nämä ovat Bussin ja Plominin temperamenttiteoria, Cloningerin psykobiologinen teoria ja Thomasin ja Chessin lasten temperamenttiteoria.

3.1 Bussin ja Plominin teoria

Arnold H. Bussin ja Robert Plominin temperamenttiteoriaa pidetään sympaattisimpana ja metodologisesti parhaiten perusteltuna lapsia koskevana temperamenttiteorianana. Vaikka teoria onkin kehityspsykologinen lapsiin kohdistuva teoria, niin se on yksi harvoja temperamenttiteorioita, joka kattaa koko kehityksen vauvasta aikuisuuteen saakka. (Keltikangas-Järvinen 2015, 71–72.)

Buss ja Plomin teoria sisälsi alun perin neljä temperamenttipiirrettä: *emotionaalisuus*, *aktiivisuus*, *sosiaalisuus* ja *impulsiivisuus*. Teoriasta on kuitenkin myöhemmin poistettu impulsiivisuus, sillä sitä ei tullut riittävän systemaattisesti ja

johdonmukaisesti esiin eikä sille löytynyt riittävää perinnöllistä pohjaa. (Keltikangas-Järvinen 2015, 72.) Paneudun myöhemmin opinnäytetyössäni analysoimaan elokuvan *Arpinaama* päähenkilöä Tony Montanaa edellä mainittujen persoonallisuuden piirteiden pohjalta.

3.1.1 Emotionaalisuus

Emootio eli tunne koostuu kolmesta tekijästä: emootioiden tunteminen, emootioiden ilmaiseminen ja emootioiden herääminen. Emotionaalisuudella on temperamenttipiirteinä rajatumpi merkitys kuin emotionaalisuudella arkikielessä, sillä temperamenttipohjaiset tunteet liittyvät pitkälti biologiseen elonjäämiseen. (Keltikangas-Järvinen 2015, 73–74.) Vaikka temperamenttipiirteiden biologiset piirteet eivät olekaan henkilöhahmon luomisessa relevanteinta, on hyvä tiedostaa, mistä nämä piirteet rakentuvat. Näin käsikirjoittaja voi yhdistellä biologian ja ympäristön vaikutteita ja tuoda syvyyttä henkilöhahmoon. Emotionaalisuus tarkoittaaakin Bussin ja Plominin teoriassa taipumusta stressaantua tai kiihtyä herkästi ja voimakkaasti. Emotionaalisuutta arvioidaan siis siitä, miten herkästi ihminen stressaantuu tai kiihtyy, mutta myös siitä, miten voimakkaina nämä stressi- tai kiihtymystilat ilmenevät. (Keltikangas-Järvinen 2015, 73–74.)

Emotionaalisuus temperamenttipiirteinä tarkoittaa siis Bussin ja Plominin teorioissa stressiherkkyyttä, taipumusta joutua helposti pois tolaltaan ja kokea samalla voimakasta epämiellyttävyyden tunnetta. Emotionaalisuus on siis tässä yhteydessä negatiivista, ei ylipäätään emotionaalista herkkyyttä vaan nimenomaan taipumusta kokea herkästi disstressiä ja epämiellyttävää oloa. Yksilölliset, perinnölliset erot tässä stressaantumisherkkyudessa ovat suuret. (Keltikangas-Järvinen 2015, 74.)

Voimakas kiihtymystila syntyy kolmesta *perusemootiosta*, joita ovat *pelko*, *viha* ja *seksuaalinen viritystila* (Keltikangas-Järvinen 2015, 73). Bussin ja Plominin teoriassa emotionaalisuudella viitataan siis pitkälti negatiiviseen emotionaalisuuteen.

Aggressiivisuus ja väkivaltaisuus eivät kuitenkaan ole temperamentti-
piirteitä. Aggressiivisuus on toimintamalli ja tapa ratkaista ongelmia, kun ihminen menettää kontrollin ja muut keinot loppuvat. Jotkut ihmiset ovat toisia taipuvaisempia turvautumaan ongelmatilanteissa aggressioon, mutta aggressio viittaa aina jonkinasteiseen häiriöön. (Keltikangas-Järvinen 2015, 73–77.)

On kuitenkin huomioitava, että meidän kulttuurissamme saatetaan joskus kutsua voimakasta ja intensiivistä temperamenttia aggressiivisuudeksi. Usein mielletään, että ihminen on temperamenttinen, kun hän reagoi nopeasti, esittää mielipiteensä voimakkaasti ja protestoi herkästi. Temperamenttiltaan erilainen ihminen saattaa kuitenkin kokea tällaisen käytöksen hyökkäävänä siksi, ettei hän kykene vastaamaan siihen eikä itse kykene toimimaan samalla tempolla tai yhtä intensiivisesti. (Keltikangas-Järvinen 2015, 77–78.)

3.1.2 Aktiivisuus

Aktiivisuudella tarkoitetaan tässä teoriassa sitä energian määrää, jonka yksilö pystyy tuottamaan tai jota hän pystyy ylläpitämään. Usein aktiivisuus temperamentti-
piirteinä tarkoittaa lähinnä motorista aktiivisuutta, mutta tässä teoriassa aktiivisuus viittaa ylipäätään ihmisen yksilölliseen tyyliin ja ulottuu kaikkeen käyttäytymiseen. (Keltikangas-Järvinen 2015, 78.)

Aktiivisuus koostuu tässä teoriassa kahdesta tekijästä: toiminnan voimakkuudesta ja temposta eli siitä, miten paljon voimaa ihminen suoritukseensa käyttää ja millä tempolla hän toimii. Yleensä aktiivisuuden voimakkuus ja tempo korreloivat keskenään, mutta näin ei kuitenkaan ole aina. Ihminen voi olla hillitty ja käyttää suorituksiinsa vähemmän voimaa, mutta hän voi olla tempoltaan nopea ja suorittaa asiat nopeasti. Hän voi myös käyttää tiettyihin asioihin energiaa ja olla niissä nopea, mutta tämä voi rajoittua vain joihinkin käyttäytymisen alueisiin. (Keltikangas-Järvinen 2015, 78–79.)

Koska jokaiseen toimeen sekä käytetään energiaa että se suoritetaan tietyssä ajassa ja koska nämä kaksi piirrettä eivät aina kulje käsi kädessä, on aktiivisuus temperamentti-
piirteinä astetta epä-

määräisempi kuin Bussin ja Plominin esittämät kaksi muuta temperamenttipiirrettä siis emotionaalisuus ja sosiaalisuus. (Keltikangas-Järvinen 2015, 80.)

Epämääräisyyden takia aktiivisuutta pidetäänkin lähinnä tyyllisenä piirteenä, eli aktiivisuus voidaan teoreettisesti selittää huonommin kuin emotionaalisuus ja sosiaalisuus (Keltikangas-Järvinen 2015, 80).

Tyylipiirre tarkoittaa myös, että piirre on helppo havaita ihmisen ulkoisessa käytöksessä. Aktiivisuus onkin arkikielessä hyvä ihmisen yksilöllisen temperamentin osoittaja. Aktiivisuuden taso on asia, mistä ihmisen helpoimmin ulospäin tunnistaa: tämän tavasta puhua, toimia ja liikkua. Esimerkiksi erityisesti puheen nopeus ja äänen voimakkuus ovat helposti tunnistettavia temperamenttipiirteitä. (Keltikangas-Järvinen 2015, 79–80.) Aktiivisuus on siten myös käsikirjoittajalle tehokas piirre, jonka pohjalta rakentaa hahmolle tunnistettavaa, erottuvaa tai mieleenpainuvaa olemusta.

Esimerkiksi vuoden 1998 elokuvassa *Truman Show* (The Truman Show, USA 1998) elokuvan päähenkilöllä Truman Burbankilla on muista hahmoista poikkeava elekieli. Hän on hyvin ilmeikäs, suurieleinen ja puhuu melko teatraalisesti. Näin hän erottuu muista hahmoista ja on mielenkiintoisempi henkilö-hahmo katsojalle. Samalla hänen olemustaan käytetään keinona tuoda hahmossa tapahtuva muutos ilmi. Trumanin hahmon elekieli muuttuu huomattavasti hillitymmäksi, kun hahmo alkaa tajuaamaan, että kaikki ei ole sitä, miltä vaikuttaa.

3.1.3 Sosiaalisuus

Sosiaalisuus temperamenttipiirteenä tarkoittaa muiden ihmisten seurasta nauttimista, heidän seuraansa hakeutumista ja muiden ihmisten seuran asettamista yksinolon edelle. Tämä temperamenttitaipumus muodostuu sisäisistä palkinnoista, jotka seuraavat yhdessäolosta muiden ihmisten kanssa. Bussin ja Plominin mukaan näistä palkintoja on kolme. Ensimmäinen on muiden ihmisten läsnäolo yleensä ja sosiaalisen vuorovaikutuksen aloittaminen. Toinen on yhteisiin

aktiviteetteihin osallistuminen ja yhteiset harrastukset. Kolmas palkinto on huomion, arvostuksen ja kiitoksen saaminen muilta ihmisiltä. Palkitsevaa on myös vastavuoroisuus sellaisissa asioissa kuin olla samaa tai eri mieltä tai olla kiinnostunut jostakin. (Keltikangas-Järvinen 2015, 82.)

Ihmiset voidaan siis asettaa ikään kuin jatkumolle, jonka ääripäät ovat ”muiden ihmisten palkintoarvo puuttuu kokonaan” ja ”sosiaalinen kanssakäyminen on erittäin palkitsevaa”. Ihminen siis sijoittuu jatkumolle sen mukaan, miten tärkeä edellä kuvattu sosiaalinen palkinto on ja miten paljon mielihyvää se hänelle tuottaa. Mikäli sosiaalisella vuorovaikutuksella on ihmiselle suuri palkintoarvo, on hän temperamentiltaan sosiaalinen. Hän on siten hyvin riippuvainen sosiaalisesta palkitsemisesta, kuten yhdessäolosta ja ihmisten antamasta kiitoksesta, arvostuksesta ja kunnioituksesta. Hyvin korkea sosiaalisuus voi myös tarkoittaa riippuvuutta muiden ihmisten arvostuksesta ja kiitoksesta. Vähemmän sosiaalinen ihminen on puolestaan mielellään yksin eikä näe muita ihmisiä ja heidän kanssaan puhumista sinänsä mitenkään erityisen kiinnostavana. Vähemmän sosiaalinen ihminen on myös itsenäisempi ja riippumattomampi yleisestä mielihyvästä kuin sosiaalisemmat ihmiset. (Keltikangas-Järvinen 2015, 83–87.)

Sosiaalisen vastakohta ei siis ole epäsosiaalinen vaan vähemmän sosiaalinen. Epäsosiaalinen tarkoittaa ihmistä, jolta puuttuu sosiaaliset taidot, kun taas vähemmän sosiaaliselta halu olla muiden kanssa. Buss ja Plomin korostavatkin, että mikä tahansa sosiaalinen kanssakäyminen voi olla palkitsevaa ja hieman hämmentävää. Jotkut kokevat palkitsevaksi hakeutua kiistoihin ja väittelyihin, joka usein viittaa siihen, että ihminen on temperamentiltaan sosiaalinen, mutta häneltä puuttuu taito olla muiden kanssa. (Keltikangas-Järvinen 2015, 83–85.) Tämän kuvauksen pohjalta voisikin hyvin rakentaa henkilöhahmon, joka on hyvin sosiaalinen ja muiden huomiosta riippuvainen, mutta ei omaa sosiaalisia taitoja. Kun hahmolle löytää sopivan ympäristön, on löytynyt ainekset mielenkiintoiseen käsikirjoitukseen.

3.2 Cloningerin psykobiologinen teoria

Claude Robert Cloningerin temperamenttiteoria pohjautuu psykobiologisiin toimintoihin ja on psykiatrisen tutkimuksen käytetyin teoria. Teorialla on laajasti dokumentoitu neurofysiologinen ja geneettinen pohja. Piirteet ovat myös selitettävissä evoluutiopsykologian pohjalta. Teoriassaan Cloninger esittää, että temperamenttipiirteet ovat sidoksissa ihmisen biologisiin toimintoihin. Hän on jakanut ihmisen temperamentin neljään pääpiirteeseen: *elämyshakuisuus*, *vaikeuksien välttäminen*, *hyväksynnän hakeminen* ja *sinnikkyys*. (Keltikangas-Järvinen 2022, 5.) Analysoin myöhemmin näiden piirteiden pohjalta myös elokuvan *Uhrilampaat* päähenkilöä Clarice Starlingia.

3.2.1 Elämyshakuisuus

Teorian ensimmäinen temperamenttipiirre on *elämyshakuisuus* (*novelty seeking*), jota säätelee dopamiini. Se säätelee käyttäytymismalleja, kuten tutkimustoimintaa, reagoitua uuteen, impulsiivisuutta ja aktiivista turhautumisen välttämistä. Henkilöt, jotka saavat korkeita pistemääriä elämyshakuisuus-asteikolla ovat yleensä impulsiivisia, vaihtelunhaluisia, tuhlaavaisia, äkkipikaisia ja ärtyviä. (Cloninger 1993, viitannut Tapola 2008, 7–8.) Esimerkiksi elokuvan *Anora* (Anora, USA 2024) nimipäähenkilössä on tunnistettavissa elämyshakuisuutta, vaikka hän ei olekaan piirteen ääritapaus.

3.2.2 Vaikeuksien välttäminen

Toisena nimetty piirre on *vaikeuksien välttäminen* (*harm avoidance*), jota säätelee serotoniini. Se johtaa käyttäytymisen estoon vastauksena uuteen, palkkion puuttumiseen tai rangaistukseen. Samalla se johtaa passiiviseen ongelmien välttämiseen, pessimistiseen ennakkointiin, ujouteen jne. Henkilöitä, jotka saavat korkeita pistemääriä vaikeuksien välttämisen asteikolla, voidaan luonnehtia ujoiksi, varautuneiksi, pelokkaiksi, pessimistisiksi ja helposti väsyviksi. He karttavat yleensä uusia ja tuntemattomia tilanteita ja ihmisiä. (Cloninger 1993, viitannut Tapola 2008, 8.)

3.2.3 Hyväksynnän hakeminen

Kolmantena piirteenä on *hyväksynnän hakeminen*, jota säätelee noradrenaliini. Tämä piirre juontuu perinnöllisestä taipumuksesta ylläpitää miellyttävää ja aiemmin palkittua toimintaa. Tällä asteikolla korkeita arvoja saavat ovat yleensä tunteellisia, sympaattisia, avoimia ja taipuvaisia miellyttämään ja auttamaan toisia. (Cloninger 1993, viitannut Tapola 2008, 9.) Elokuvan *Kuolleiden runoilijoiden seura* (Dead Poets Society USA 1989) päähenkilö John Keating on esimerkki hahmosta, jolla on hyväksynnän hakemisen piirteitä. Hän on sympaattinen, avoin ja hyväntahtoinen, vaikka elokuvassa hän itse asiassa vastustaakin hyväksynnänhakuisuutta ja normeihin muovautumista. Tämä kuitenkin johtuu siitä, että hän yrittää rikkoa perinteitä ja saada nuoret nauttimaan oppimisesta ja ajattelemaan itsenäisesti.

3.2.4 Sinnikkyys

Sinnikkyyden kohdalla ei ole todettu yhteyttä mihinkään välittäjäaineeseen. Sinnikkyydestä korkeita arvoja saavia voidaan kuvailla periksiantamattomiksi, kunnianhimoisiksi, tuotteliaiksi ja täydellisyyttä tavoitteleviksi. (Cloninger 1993, viitannut Tapola 2008, 9.) Elokuvissa erityisesti sankari- ja vakoojaelokuvien päähenkilöt ovat usein sinnikkäitä.

3.3 Thomasin ja Chessin lapsen temperamenttiteoria

Alexander Thomasin ja Stella Chessin temperamenttiteoria on 1940-luvulta lähtien kehitetty lasten temperamenttiin keskittyvä teoria (Keltikangas-Järvinen 2022, 141). Se on jaettu yhdeksään eri kategoriaan, jotka käyn seuraavaksi läpi. Vaikka kyseessä onkin lapsen temperamenttiteoria, niin sitä voidaan soveltaa myös aikuisiin, sillä temperamenttipiirteet ovat perusluonteeltaan melko pysyviä. Hyödynnän myös seuraavaksi lueteltuja temperamenttipiirteitä myöhemmin opinnäytetyössäni analysoidessani *Aftersun*-elokuvan lapsipäähenkilön Sophien persoonallisuutta.

3.3.1 Aktiivisuus

Korkea *aktiivisuus* esiintyy lapsessa energisyytenä ja vilkkautena. Matalan aktiivisuuden lapset keskittyvät pidempään tehtäviin ja nauttivat paneutumista ja tarkkuutta vaativista tehtävistä. Aktiivisuuden tasosta kertoo siis se, kuinka paljon energiaa ja aikaa lapsi käyttää asioiden tekemiseen ja kuinka paljon lapsi on liikkeessä. (Keltikangas-Järvinen 2006, viitanneet Ahola & Isokoski 2019, 13.)

3.3.2 Rytmisyys

Rytmisyydellä viitataan fysiologisten toimintojen säännöllisyyteen, kuten nukahamisajan, unen keston ja nälän ajalliseen säännöllisyyteen. Korkean rytmisyyden lapsi kaipaavaa rutiinia, ja hänen on vaikea sopeutua muutoksiin päiväjärjestyksessä. Järjestys ja rutiinit antavat korkean rytmisyyden lapselle tunteen turvallisuudesta ja elämän hallinnasta. Matalasti rytmisen lapsen on vastaavasti vaikeampi noudattaa säännöllisiä rutiineja ja on helppo sopeutua arjen aikataulujen muutoksiin. (Keltikangas-Järvinen 2006, viitanneet Ahola & Isokoski 2019, 14.)

3.3.3 Suhtautuminen uuteen

Suhtautuminen uuteen ilmenee sekä mielialana että käytöksenä. Se kuvastaa sitä, miten lapsi reagoi uuteen ja yllättävään. Suhtautuminen uuteen jaetaan usein lähestyvään ja vetäytyvään. Temperamentiltaan lähestyvä lapsi on kiinnostunut ja utelias uutta kohtaan. Tällöin lapsi on myös ulospäinsuuntautuneempi ja sosiaalisempi. Temperamentiltaan vetäytyvä lapsi puolestaan uusissa tilanteissa varautunut ja vaatii aikaa sopeutumiseen. Sopeuduttuaan tilanteeseen lapsi voi kuitenkin muuttua ulospäinsuuntautuneemmaksi. (Keltikangas-Järvinen 2015; Keltikangas-Järvinen 2006, viitanneet Ahola & Isokoski 2019, 18–19.)

3.3.4 Sopeutuvuus

Sopeutuvuus kertoo lapsen kyvystä sopeutua uusiin tilanteisiin, paikkoihin ja ihmisiin. Korkean sopeutuvuuden lapsi tottuu helposti uuteen, eikä häntä haittaa, vaikka aikataulut ja suunnitelmat muuttuvat äkillisesti. Matalan sopeutuvuuden lapset protestoivat muutoksia ja saavat turvaa kaikesta tutusta. Hyvinkin pienet muutokset arjessa voivat saada lapsen protestoimaan, jolloin lapsen käytös saatetaan virheellisesti nähdä tottelemattomuutena. (Keltikangas-Järvinen 2015; Keltikangas-Järvinen 2006, viitanneet Ahola & Isokoski 2019, 16.)

3.3.5 Sensitiivisyys

Sensitiivisyydellä tarkoitetaan herkkyyttä aistiärsykeille. Korkean sensitiivisyyden omaava lapsi on herkkä lämpötiloille, hajuille, äänille ja voi olla herkkä jopa erilaisille materiaaleille. Nämä lapset ovat myös sosiaalisesti taitavia ja empaattisia. He ovat taitavia tulkitsemaan muiden tunteita ja ovat itsekin herkkiä. Matalan sensitiivisyyden omaavat lapset eivät ole kovin herkkiä eri aistiärsykeille ja sietävät kipua paremmin. He välttämättä eivät ole yhtä sosiaalisesti taitavia, mutta eivät myöskään loukkaannu kovin helposti. (Keltikangas-Järvinen 2006, viitanneet Ahola & Isokoski 2019, 15.)

3.3.6 Intensiivisyys

Intensiivisyydellä tarkoitetaan reaktioiden voimakkuutta eli sitä, kuinka vahvasti lapsi kokee tunteensa ja ilmaisee niitä ulospäin. Korkean intensiivisyyden lapsi ilmaisee tunteensa muille näkyvästi ja äänekkäästi. Matalasti intensiivinen lapsi puolestaan tuntee harvoin äärimmäisiä tunnetiloja eikä ilmaise tunteitaan kovin näkyvästi. (Keltikangas-Järvinen 2015; Keltikangas-Järvinen 2006, viitanneet Ahola & Isokoski 2019, 18.)

3.3.7 Mieliala

Mielialalla tarkoitetaan lapsen yleistä mielialaa. Lapsen perusmieliala voi olla joko yleisesti positiivinen tai negatiivinen. Positiivisen mielialan omaava lapsi on

iloinen ja huoleton, kun taas negatiivisen mielialan omaava lapsi huolestuu ja hermostuu helpommin. Tutkijat ovat kuitenkin olleet erimielisiä mielialan erillisyydestä temperamenttipiirteinä, sillä muut temperamenttipiirteet ja ympäristön luomat olosuhteet vaikuttavat myös lapsen mielialaan. (Keltikangas Järvinen 2006, viitanneet Ahola & Isokoski 2019, 19.)

3.3.8 Huomiokyky

Huomiokyky vaikuttaa siihen, kuinka hyvin lapsi pystyy keskittymään valittuun asiaan ympäristön ärsykkeistä huolimatta. Samalla se liittyy havaintojen nopeuteen ja tarkkuuteen. Korkean huomiokyvyn lapsi kykenee paneutumaan syvemmin valittuun tehtävään ilman ulkoisten ärsykkeiden tuottamaa haittaa. Matalan huomiokyvyn lapsi puolestaan tekee nopeita ja tarkkoja havaintoja, mutta unohtelee asioita herkemmin ja asioiden tekeminen jää helpommin kesken. (Keltikangas-Järvinen 2006, viitanneet Ahola & Isokoski 2019, 17.)

3.3.9 Sinnikkyys

Sinnikkyys kuvastaa sitä, miten kauan lapsi jaksaa keskittyä ja paneutua tekemiseensä. Korkeasti sinnikäs lapsi jaksaa sinnikkäästi ja turhautumatta, vaikka tekeminen olisikin haasteellista. Nämä lapset ovat myös sinnikkäämpiä mielipiteidensä ja tahtonsa kanssa. Matalasti sinnikäs lapsi on lyhytjännitteinen ja luovuttaa herkästi, mikäli tehtävä ei ole riittävän mielenkiintoinen. Toisaalta matala sinnikkyys tekee myös lapsesta joustavamman, ja hän kykenee siirtymään helposti eteenpäin. (Keltikangas-Järvinen 2006, viitanneet Ahola & Isokoski 2019, 16–17.)

4 Esimerkkejä temperamenttiteorioiden hyödyntämisestä hahmojen analysoinnissa

Seuraavaksi analysoin henkilöahmoja edellä esitelyjen temperamenttiteorioiden avulla ja tarkastelen, miten kunkin teorian temperamenttipiirteet ilmenevät

valituissa henkilöihahmoissa. Analysoin Bussin ja Plominin teorian kohdalla elokuvan *Arpinaama* päähenkilöä Tony Montanaa. Tämän jälkeen Cloningerin psykofyysisen teorian kohdalla analysoin elokuvan *Uhrilampaat* päähenkilöä Clarice Starlingia. Viimeisimpänä analysoin Thomasin ja Chessin lapsen temperamenttiteorian kohdalla elokuvan *Aftersun* lapsipäähenkilöä Sophie Pettersonia.

4.1 Esimerkki hyödyntäen Bussin ja Plominin temperamenttiteoriaa

Analysoin Bussin ja Plominin temperamenttiteorian pohjalta Tony Montanaa, joka on vuoden 1983 mafiaelokuvan *Arpinaama* päähenkilö. Elokuvasa Montana päätyy itsevarman ja suorasanaisen olemuksensa ansiosta suuren huume-pomon palvelukseen, kunnes hänen vallanhimonsa ajaa hänet lopulta yhdeksi vaikutusvaltaisimmista huume-pomoista. Bussin ja Plominin teoriassa analysoitavina piirteinä toimivat siis negatiivinen emotionaalisuus, aktiivisuus ja sosiaalisuus.

Emotionaalisuuden kohdalla puntaroitavia tunteita ovat *viha, pelko ja seksuaalinen virittyneisyys*. Montanan emotionaalisuus painottuu vihaan. Hän suuttuu herkästi ja on kovin hyökkäävä. Hänen hahmonsa muuttuu elokuvan edetessä vain entistä räjähtävämmäksi, kunnes hän lopulta sekoaa vihan ja vainoharhaisuuden keskellä. Montana ei siis vihan ohella osoita juuri pelkoa tai muita tunteita. Elokuvan mahdollisesti ainoa hetki, kun hän osoittaa edes katumusta, on hänen siskonsa kuollessa vallanhimonsa seurauksena. Koko elokuvan hän on pyrkinyt suojelemaan siskoaan kontrolloimalla tätä, mutta epäonnistuu tavoitteessaan. Emotionaalisuuden kolmas piirre on seksuaalinen virittyneisyys. Tämäkin piirre ilmenee Tony Montanalla vain vallanhimon myötä. Elokuvan alussa häntä eivät kiinnosta naiset juuri ollenkaan, mutta saatuaan lisää valtaa, hän alkaa vikittelemään pomonsa vaimoa. Lopulta hän päätyykin tappamaan pomonsa ja saa näin myös hänen vaimonsa.

Aktiivisuudeltaan Tony Montanalla on hyvin muista hahmoista poikkeava olemus ja liikehdintä. Hän rönnöttää istuessaan, liikehtii laiskasti ja jopa ikään kuin

notkuu seisoessaan. Puhetyyliltään hän on usein kovin hyökkäävä, mutta ilmeidinnältään puolestaan lähes aina vakava. Edes aseella uhattuna hän ei tee muuta kuin tuijottaa laiskasti ilmeettömänä eteenpäin.

Tony Montana on myös hyvin *sosiaalinen*. Hän puhuu jatkuvasti ja hakeutuu kontaktiin muiden ihmisten kanssa. Mikäli hänelle annetaan tilaa puhua, hän usein puhuu pitkästi ja paljon. Eräässä elokuvan kohtauksessa Tony Montana katsoo televisiota, kun häntä ympäröivät ihmiset yrittävät puhua hänelle. Montana kuitenkin vain kommentoi ääneen ajatuksiaan televisio-ohjelmasta eikä huomioi muita. Elokuvassa on muitakin vastaavia hetkiä, kun päähenkilömme puhuu itsekseen, oli hänellä muita ihmisiä seurassaan tai ei. Hän ei siis varsinaisesti hae vuorovaikutteisuutta, hänellä on vain vahva taipumus purkaa ajatuksiaan verbaalisesti.

4.2 Esimerkki hyödyntäen Cloningerin psykofyysistä temperamentiteoriaa

Cloningerin psykofyysisen temperamenttiteorian kohdalla analysoin vuoden 1991 elokuvan *Uhrilampaat* päähenkilöä Clarice Starlingia. Starling on lahjakas ja uralleen omistautunut FBI:n koulutuskeskuksen opiskelija. Elokuvan alussa hänen lahjakkuutensa ja kiinnostuksensa huomataan, jonka ansiosta hänet valitaan tutkimaan vaikeaa sarjamurhatapausta. Tutkin seuraavaksi Cloningerin teorian pohjalta, miten elämyshakuisuus, vaikeuksien välttäminen, hyväksynnän hakeminen ja sinnikkyys piirteinä ilmenevät hahmossa.

Elokuvan päähenkilön Clarice Starlingillä *elämyshakuisuus* ei ole piirteenä kovin vahva. Tyypillisesti kovin elämyshakuinen yksilö on impulsiivinen, vaihtelunhaluinen ja äkkipikainen, mutta Clarice Starling ei osoita mitään näistä piirteistä kovin vahvasti. Sen sijaan hän on kovin hillitty, harkitsevainen ja paneutuva. Hän siis sijoittuu elämyshakuisuuden matalampien pisteiden päätyyn.

Toinen teorian piirre on *vaikeuksien välttäminen*. Clarice Starlingilla tämä piirre on myös hyvin hillitty. Tyypillisesti temperamentiltaan vaikeuksia välttävä yksilö

on varautunut, ujo ja helposti väsyvä. Starlingin hahmo on miltei tämän kuvauksen vastakohta. Hän on itsevarma, määrätietoinen ja valmis sietämään hankalia ja epämiellyttäviä tilanteita tavoitteidensa saavuttamiseksi. Vaikka hän onkin vasta harjoittelija, niin hän osallistuu murhatun naisen kuolinsyytutkimukseen. Tämä selvästi tuottaa hänelle haastetta, mutta hän sietää epämiellyttävyyden ja hoitaa tutkimuksen ammattimaisesti läpi löytäen uusia johtolankoja.

Teorian kolmas piirre on *hyväksynnän hakeminen*. Tällä asteikolla korkeita pisteitä saavat yksilöt ovat taipuvaisia miellyttämään toisia, sympaattisia ja tunteellisia. Tätä arvioidessani huomasin Clarice Starlingin hahmon olevan sosiaalisissa tilanteissa valmis miellyttämään ihmisiä esimerkiksi edistääkseen asemaansa, mutta temperamentin näkökulmasta hän ei vaikuta kuitenkaan lähtökohtaisesti olevan taipuvainen miellyttämään ihmisiä ja on tarvittaessa jopa kovin jämpä. Hän ei ole arkisissa tilanteissa kovin tunteellinen, mutta erilaiset, tavalisesta rajusti poikkeavat tilanteet onnistuvat elokuvassa herättämään hänessä pelkoa, surua ja vihaa.

Tästä esimerkkinä toimii elokuvan kohtaus, jossa Starling kävelee vankilan käytävää pitkin juuri haastateltuaan ensimmäistä kertaa pahamaineista sarjamurhaajaa Hannibal Lecteriä. Tilanne on valmiiksi jännittynyt ja latautunut, kun eräs vanki heittää yllättäen sellistään Starlingin kasvoille siemennestettä. Tämä järkyttää Starlingia entisestään, ja hän poistuu paikalta pidätellen itkua. Tämän jälkeen hän kuitenkin sopeutuu hyvin takaisin arkeensa, eikä tapahtunut jää vaamaan häntä.

Viimeisenä piirteenä onkin *sinnikkyys*. Kuten edellisen kohtauksen kuvauksesta voidaan ymmärtää, Clarice Starling on temperamentiltaan hyvin sinnikäs. Hän on luokkansa huippua ja omistautunut työlleen ja tavoitteilleen. Temperamentiltaan vahvasti sinnikkäät ihmiset ovat periksi antamattomia, kunnianhimoisia ja tuotteliaita. Starling on näistä piirteistä vahvasti kaikkia. Elokuvassa käsitellään myös teemoja liittyen naisten vähättelyyn ja seksualisointiin. Clarice Starling on hyvin sinnikäs myös näiden aiheiden tiimoilla. Hän jatkaa kohti tavoitteitaan vähättelystä huolimatta eikä anna jatkuvan seksualisoinnin estää häntä urallaan.

Nämä edellä esitellyt temperamentti piirteet rakentavat Clarice Starlingille hyvän temperamenttiprofiilin FBI:n rikostutkijaksi. Hän on määrätietoinen, sinnikäs ja hillityn harkitsevainen. Hänen tunneilmaisunsa tuovat hahmoon syvyyttä ja samaistuttavuutta. Hänen määrätietoisuutensa ja itsevarmuutensa mahdollistavat hänen etenemisensä kohti rikoksen ratkaisemista, eikä hän anna vanhempien miesauktoriteettien pidätellä häntä tutkimustyönsä suhteen. Elokuva onkin oivalinen esimerkki siitä, kuinka hyvä elokuva saadaan aikaan, kun oikean persoonallisuuden omaava hahmo sijoitetaan oikeaan ympäristöön.

4.3 Esimerkki hyödyntäen Thomasin ja Chessin temperamenttiteoriaa

Olen lapsen temperamentin kohdalla tutkinut *Aftersun*-elokuvan päähenkilöä, 11-vuotiasta Sophie Pettersonia. Elokevassa eronnut isä lähtee tyttärensä Sophien kanssa vaatimattomalle lomamatkalle Turkkiin. Elokuva perustuu aikuisen Sophien muistoihin kyseisestä matkasta. Tutkin Sophien hahmoa Thomasin ja Chessin temperamenttiteorian pohjalta.

Sophie on hyvin *aktiivinen* lapsi. Hän on jatkuvasti tekemässä jotain ja tutustumassa ympäristöönsä. Sophie *suhtautuu uusiin asioihin* hyvin avoimesti ja kiinnostuneesti. Elokevassa hän näkee ihmisten riippuliitävän ja ehdottaa heti itselleen, että hänkin haluaisi kokeilla sitä. Hän myös pelaa lähes tuntemattomien nuorten kanssa biljardia. Tämän ohella Sophie on hyvin *uusiin tilanteisiin sopeutuva*. Elokevassa hän on täysin uudessa ympäristössä tuntemattomien ihmisten ympäröimänä. Hän mukautuu nopeasti eivätkä muutokset aiheuta hänelle stressiä. Tästä yhtenä esimerkkinä toimii, kun hotellihuoneessa ei olekaan kahta erillistä sänkyä, vaan yksi iso. Sophie ei ole moksiskaan eikä muutos herätä hänessä negatiivista tunnereaktiota.

Sophien hahmolla ei ole myöskään vahvaa *rytmisyyttä*. Hänen päivärytminsä vaihtelee, eikä hän osoita säännöllisyyttä päivittäisissä tekemisissään. Nukkumaanmenoajat vaihtelevat eikä Sophie näytä väsyvän säännölliseen aikaan. Tämä pätee myös ruokailuihin.

Sophie ei ole kovin *sensitiivinen*. Hän ei osoita herkkyyttä aistiärsykkeille, kuten veden lämpötilalle. Tunne-elämältään hän ei myöskään ole kovin sensitiivinen eikä esimerkiksi loukkaannu kovin helposti, vaikka hänen isänsä ei oikein kykenekään ottamaan huomioon Sophien toiveita matkan aikana.

Sophie ei ole tunne-elämältään kovin *intensiivinen*. Hän näyttää tunteitaan melko hillitysti. Hän ilmaisee hetkittäin iloa vahvasti, mutta muuten hahmon tunne-elämä on suhteellisen tukahdutettua. Hän ei itke, ei suutu eikä pelkää.

Sophien vahvat ilon osoitukset liittyvätkin todennäköisemmin tämän *mielialaan*. Hän on mielialaltaan melko positiivinen. Toki hän on hetkittäin haikea ympäristön aiheuttamista syistä, mutta suurimman ajan elokuvasta hän on tunnetasoltaan tyytyväinen. Myös haikeisiin tunteisiin hän suhtautuu ikään kuin positiivisesti. Eräässä kohtauksessa ollessaan allapäin hän sanoo: "I just feel a bit down or something. – Just tired and everything." Hän ei siis anna negatiivisten tunteiden "viedä voittoa", vaan ajattelee kielteisiä tunteita neutraalista näkökulmasta.

Sophiella on melko lyhytkestoinen *huomiokyky*. Hänen keskittymisensä harhaillee ympäristön ärsykkeisiin ja puheenaiheet "hortoilevat". Sophien *sinnikkyys* ei ole vahvasti kummassakaan ääripäässä. Hän osaa keskittyä asioihin, jotka häntä kiinnostavat. Mikäli asia ei vaikuta kiinnostavan häntä, ei hän osaa paneutua tekemiseen kovin hyvin. Elokuvassa Sophien isä yrittää opettaa hänelle itsepuolustustaitoja, mutta Sophie ei ole itse kiinnostunut harjoittelusta, eikä hän jaksa yrittää kunnolla.

5 Pohdinta

Psykologia on tarinankerronnassa hyvin keskeisessä osassa. Ilman psykologiaa ei ole tarinaa eikä hahmoja. Edellä esitellyt teoriat ja työkalut toimivat yleissivistävänä pakettina hahmon luomiseen. Vaikka kaikki edellä mainitut keinot eivät aina olisi hyödynnettävissä annetussa muodossaan, niin uskon, että niiden po-

tentiaali piilleekin niiden soveltamisessa ja ideointiprosessin ruokkimisessa. Kirjoittaja pääsee pohtimaan moniulotteisia hahmoja ja ympäristöjä, joissa hahmojen tarinat voisivat päästä täyteen potentiaaliinsa. Heidän luonteensa, ulkonäkönsä ja valintansa kaikki vaikuttavat siihen, mitä tarinassa tapahtuu ja miten katsoja nämä tulkitsee. Esittelemäni tarinankerronnan ja hahmojen kuvailun keinot ovat käsikirjoittajille hyviä työkaluja innoittamaan uusia hahmoja ja heidän tarinoitaan.

Perinteisessä tarinankerronnassa on usein hyödynnetty arkkityyppiajatteluun perustuvia hahmoja tunnelmaa keventävistä narreista perinteisiin sankarihahmoihin. Arkkityypit voivatkin toimia hyvänä inspiraation lähteenä karikatyyrisyydestään huolimatta. Myös arkkityyppejä yhdistelemällä ja muovaamalla voi inspiroitua uusia hahmoja ja heidän tarinoitaan. Samalla arkkityyppiteoria toimii tehokkaana työkaluna hahmon draamallisen tehtävän selkiyttämiseksi.

Hahmon taustatarinan pohtiminen on usein hyödyllistä sekä kirjoittajalle itselleen että tarinalle. Käsikirjoittajan ei ole välttämätöntä hyödyntää taustatarinaa olennaisesti tarinassaan, mutta se voi auttaa selkiyttämään hahmon luonnetta ja motiiveja. Taustatarinaa työkaluna hyödyntäessä on kuitenkin tärkeää muistaa, ettei katsoja aina tiedä kaikkea, mitä itse kirjoittaja tietää hahmosta. Hahmon tekojen ja tapahtumien tulee siis kuitenkin tulla perustelluksi ja taustoitetuksi jossain vaiheessa tarinaa. Taustatarinan hyödyntäminen tarinan on usein katsojalle palkitsevaa ja tarjoaa ns. älyämisen hetkiä, kun katsoja ymmärtää hahmon taustoista ja hahmosta jotain uutta. Samalla tämä auttaa katsojaa samaistumaan hahmoon enemmän ja ymmärtämään tätä syvemmin.

Tarinankerronnan välttämättömyyksiä ovat konfliktit, päähenkilön päämäärä ja muutos. Ilman näitäkään ei ole tarinaa. Konfliktit pitävät katsojan kiinnostustustalla ja näyttävät, miten päähenkilö tilanteessa toimii. Näin ne kertovat jotain myös hahmosta. Konfliktit voivat olla sisäisiä tai ulkoisia. Sisäiset konfliktit ovat usein mielenkiintoisempia ja tuovat hahmoon moniulotteisuutta. Hahmon päämäärä ajaa tarinaa eteenpäin, mutta samalla asettaa hahmolle tahtotilan. Hahmoa usein ohjaakin halu ja tarve. Halu on jotain, mitä hahmo luulee haluavansa,

mutta todellisuudessa hahmolla on syvempi tarve. Halu liittyäkin usein tarinan juoneen ja tarve puolestaan tarinan teemaan. Aktiivisuus tekee hahmosta mielenkiintoisemman ja on omiaan luomaan konflikteja ja muutosta. Aktiivinen päähenkilö tekee valintoja ja toimii sen sijaan, että hän vain ajautuisi paikasta toiseen maailman ohjaamana. Tällöin hän on vain reaktiivinen. Keskeistä tarinassa on muutos. Muutos voi liittyä hahmon olosuhteisiin tai suoraan hahmon olemukseen. Hahmon ei aina tarvitse muuttua parempaan suuntaan, vaan voi olla jopa mielenkiintoisempaa, että päähenkilössä tapahtuva muutos on huo-
noa.

Hahmon ulkonäöllä voidaan kertoa paljon esimerkiksi tämän varallisuudesta, lähtökohdista tai pinnallisuudesta. Toisaalta hahmon poikkeava ulkonäkö voi toimia tarinan innoittajana tai yksinkertaisesti tehdä hahmosta mielenkiintoisemman. Hahmon koodaamisella voidaan luoda merkityksiä ja kertoa asioita, joita emme saa pelkän juonen välityksellä kerrottua. Myös hahmon nimellä voidaan vaikuttaa hahmoon liittyviin tulkintoihin, mutta sillä voidaan myös välittää tietoa hahmosta. Nimi voi kertoa jotain hahmosta tai hänen taustastaan.

Temperamenttiteoriat ovat työkalu hahmon luonteen syventämiseen ja pohtimiseen. Olen esitellyt kolme temperamenttiteoriaa, jotka tarjoavat erilaisia lähestymistapoja hahmon luonteen kehittelyyn ja luomiseen. Teorioihin toki sisältyy tutkitun tiedon myötä faktatietoa, kuten temperamenttipiirteiden vahva periytyvyys, mutta koen, että teoriat toimivat parhaiten tarina- ja hahmokohtaisesti sovelletuna. Thomasin ja Chessin lapsen temperamenttiteoriaa voi soveltaa halutesaan aikuisiin, sillä tarinankerronnassa on kyse luovista ratkaisuista, joilla tehdään hahmo aidontuntuiseksi ja eläväksi. Edellä esittelemäni perinteisemmät hahmojen työstämisen tavat eivät tarjoa samankaltaista työkalua hahmojen persoonallisuuksien työstämiseen kuin temperamenttiteoriat. Ne lähestyvät hahmoja puhtaasti tarinankerronnallisesta näkökulmasta. Siksi temperamenttiteoriat tarjoavat niiden rinnalle työkalun hahmon persoonallisuuksien ideointiin ja tarjoaa syväluotaavamman lähestymistavan hahmoon. Psykologia on ihmisyyden ydin ja näin hahmot muuttuvat tarinoissa parhaillaan yksilöiksi eivätkä vain hahmoiksi.

Lähteet

Aaltonen, Jouko 2019. Käsikirjoittajan työkalut, audiovisuaalisen käsikirjoituksen tekijän opas. Helsinki: SKS.

Ahola, Johanna & Isokoski, Sara 2019. Me ollaan kaikki temperamenttisia! Lapsen temperamentin tunnistaminen varhaiskasvatuksessa. <https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/172458/Ahola%20ja%20Iso-koski%20Opinn%C3%A4ytety%C3%B6%20VALMIS.pdf?sequence=2> (viitattu 24.10.2024)

Keltikangas-Järvinen, Liisa 2011. Temperamentti - ihmisen yksilöllisyys. Helsinki: WSOY.

Keltikangas-Järvinen, Liisa 2014. Maailman paras koulu. Helsinki: WSOY.

Keltikangas-Järvinen, Liisa 2022. Temperamentti - mitä se on ja mihin se vaikuttaa? Duodecim 22 (2), 139–144. <https://www.duodecimlehti.fi/xmedia/duo/duo16652.pdf> (viitattu 17.1.2025)

Mäkeläinen, Jaakko 2022. Toimijuuden jäljillä. Hahmot tekemässä merkityksellisiä valintoja. Opinnäytetyö. Helsinki: Metropolia-ammattikorkeakoulu, elokuvan ja television tutkinto-ohjelma. https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/753600/Makelainen_Jaakko.pdf?sequence=2 (viitattu 20.1.2025)

Rosenvall, Janne & Vacklin, Anders 2015. Käsikirjoittamisen taito. Helsinki: Like Kustannus.

Tapola, Lauri Matias 2008. Cloningerin psykobiologisen teorian temperamentti-piirteiden yhteys alkoholinkäyttöön nuorilla aikuisilla. Pro gradu -tutkielma. Helsinki: Helsingin yliopisto, psykologian tutkinto-ohjelma. <https://helda.helsinki.fi/server/api/core/bitstreams/fec1b0b9-79f4-43cc-8579-427355ad5737/content> (viitattu 23.10.2024)

Elokuvat

Uhrilampaat (Silence of the Lambs). Yhdysvallat 1991. Käsikirjoitus Ted Tally. Ohjaus Jonathan Demme. 1 h 58 min.

Taksikuski (Taxi Driver). Yhdysvallat 1976. Käsikirjoitus Paul Schrader. Ohjaus Martin Scorsese. 1 h 54 min.

Black Swan (Black Swan). Yhdysvallat 2010. Käsikirjoitus Mark Heyman, Andres Heinz & John McLaughlin. Ohjaus Darren Aronofsky. 1 h 48 min.

Matrix (The Matrix). Yhdysvallat/Australia 1999. Käsikirjoitus ja ohjaus Lana Wachowski & Lilly Wachowski. 2 h 16 min.

Alien – kahdeksas matkustaja (Alien). Yhdysvallat/Yhdistynyt kuningaskunta 1979. Käsikirjoitus Dan O'Bannon & Ronald Shusett. Ohjaus Ridley Scott. 1 h 57 min.

Taru sormusten herrasta: Sormuksen ritarit (The Lord of the Rings: Fellowship of the Ring). Uusi-Seelanti/Yhdysvallat 2001. Käsikirjoitus Fran Walsh, Philippa Boyens & Peter Jackson. Ohjaus Peter Jackson. 2 h 58 min.

Deadpool (Deadpool). Yhdysvallat 2016. Käsikirjoitus Rhett Reese & Paul Wernick. Ohjaus Tim Miller. 1 h 48 min.

Chinatown (Chinatown). Yhdysvallat 1974. Käsikirjoitus Robert Towne. Ohjaus Roman Polanski. 2 h 11 min.

Casablanca (Casablanca). Yhdysvallat 1942. Käsikirjoitus Julius J. Epstein, Philip G. Epstein & Howard Koch. Ohjaus Michael Curtiz. 1 h 42 min.

Arpinaama (Scarface). Yhdysvallat 1983. Käsikirjoitus Oliver Stone. Ohjaus Brian De Palma. 2 h 45 min.

Elefanttimies (The Elephant Man). Yhdistynyt kuningaskunta/Yhdysvallat 1980. Käsikirjoitus Christopher De Vore, Eric Bergren & David Lynch. Ohjaus David Lynch. 2 h 4 min.

Frankenstein. (Frankenstein). Yhdysvallat 1931. Käsikirjoitus Peggy Webling & John L. Balderston. Ohjaus James Whale. 1 h 11 min.

Frankensteinin morsian (The Bride of Frankenstein). Yhdysvallat 1935. Käsikirjoitus William Hurlbut & John L. Balderston. Ohjaus James Whale. 1 h 15 min.

Tähtien sota -elokuvasarja (Star Wars). Yhdysvallat 1977 – .Alkuperäisidea George Lucas.

Truman Show (The Truman Show). Yhdysvallat 1998. Käsikirjoitus Andrew Niccol. Ohjaus Peter Weir. 1 h 43 min.

Anora (Anora). Yhdysvallat 2024. Käsikirjoitus Sean Baker. Ohjaus Sean Baker. 2 h 19 min.

Kuolleiden runoilijoiden seura (Dead Poets Society). Yhdysvallat 1989. Käsikirjoitus Tom Schulman. Ohjaus Peter Weir. 2 h 8 min.

Aftersun – päivämme auringossa (Aftersun). Yhdistynyt kuningaskunta/Yhdysvallat 2022. Käsikirjoitus Charlotte Wells. Ohjaus Charlotte Wells. 1 h 42 min.