

This is a self-archived version of the original publication.

The self-archived version is a publisher's pdf of the original publication.

To cite this, use the original publication:

**Halonen, P. 2020. Henkilön finaaliset ja kausaaliset motiivit. Osa 3 artikkelisarjassa Motiiviverkko – Käsikirjoituksen punonnan säikeitä. Talk-verkkolehti, Taide / Art 6.11.2020.**

Link to the original publication: [URL](#)

All material supplied via Turku UAS self-archived publications collection in Theseus repository is protected by copyright laws. Use of all or part of any of the repository collections is permitted only for personal non-commercial, research or educational purposes in digital and print form. You must obtain permission for any other use.

# Henkilön finaaliset ja kausaaliset motiivit. Osa 3 artikkelisarjassa Motiiviverkko – Käsikirjoituksen punonnan säikeitä

06.11.2020

Kirjoittajat

**Pentti Halonen** käsikirjoituksen lehtori, Turun ammattikorkeakoulu / Taideakatemia

**Tämä artikkeli on kolmas osa Pentti Halosen käsikirjoituskoulussa. Tällä kertaa huomio on tarinan henkilöiden motiiveissa. Artikkeleista koostuvan käsikirjoituskoulun lisäksi on saatavilla Pentti Halosen kirjoittama opas virtuaalitodellisuuden käsikirjoittamiseen: Virtuaalitodellisuuden käsikirjoittamisen perusteet. Se on ladattavissa ilmaiseksi Turun ammattikorkeakoulun [julkaisukauppa Lokissa](#).**

## Kuka toimii?

Draama kertoo jostakusta henkilöstä, jolla on motiivi toimia tietyllä tavalla. Tähän henkilöön katsojan on tarkoitus samastua, ja tämän henkilön kohtalosta katsojan pitäisi välittää niin paljon, että jaksaa katsoa koko teoksen ja liikuttuu loppuratkaisusta.

Käsikirjoituksen keskeisin toimija on henkilö. Henkilö on jokin samastuttava elementti, jonka toimintaa katsoja seuraa. Henkilöitä voi elokuvassa tai TV-sarjassa olla tuhansittain tai vain yksi.

***Henkilö voi olla ihminen, kivi, muovipullo, viiva, pallo tai järven asukkaat. Esine muuttuu henkilöksi silloin, kun katsoja alkaa miettiä hänen toimintansa syitä: vaikuttimia eli motivaatioita.***

Ja motivaatioita on kahta lajia: aiheutettuja eli kausaalisia ja pyrkimyksellisiä eli finaalisia. Tynnyri saa kausaalisen motivaation vierä alas, kun jokin voima työntää sitä alamäkeen. Tynnyrin työntäjällä on oma syynsä työntää tynnyri alamäkeen. Kolmion, ympyrän ja saksien välisessä kolmiodraamassa kolmiolla voi olla finaalin motiivi saada rakastetukseen ympyrä ja kausaalinen motiivi paeta saksia.

Elokuvan henkilöorkestraatio on omalta osaltaan myös kuva maailmasta. Ihminen itse on jatkuvasti maailmansa keskipiste, ja meidän ympärillämme olevat ihmiset kutovat motiiviverkon meidän ympärillemme: meiltä halutaan asioita, ja meille ei haluta antaa asioita, joita itse haluaisimme. Jokaisella tarinan henkilöllä on omat motiivinsa, ja katsojat

saavat tutustua näihin motiivikaariin silloin, kun ne tulevat tarinan tapahtumissa esille ja leikkaantuvat elokuvan keskeisen päämotiivikaaren kanssa.

Päähenkilön motivaation on oltava hyvin läheisessä suhteessa elokuvan keskeiseen päämotivaatioon, mieluusti jopa melkein täysin identiteettinen tai vastakkainen sen kanssa. Muiden henkilöiden motivaatioissa sen sijaan tulisi olla mahdollisimman paljon variaatioita, jotta motiiviverkko muodostuu ainutlaatuiseksi.

Henkilöt voidaan ryhmitellä päähenkilöön suuntautuvan motivaationsa perusteella. Henkilö voi myös vaihtaa motivaatioryhmää, varsinkin dramaattisissa, käännekohtien lähettyvillä sijaitsevilla paljastustilanteissa, tai henkilö voi häilyä rajalla kohtaus kohtaukselta. Henkilöstä voi paljastua petollisuus päähenkilöä kohtaan, henkilö on voinut salaa olla tukemassa päähenkilöä, henkilö voi olla päähenkilö itse, vaikka luulimme heidän olevan kaksi eri henkilöä, tai henkilöä ei ollutkaan olemassa, vaan hän oli päähenkilön kuvitelmaa.

Henkilöllä on aina kuitenkin jonkinlainen roolifunktio tarinan kokonaisuuden kannalta, ja tämä roolifunktio perustuu henkilön motivaatioihin tarinan sisällä:

#### Protagonisti päähenkilö

- finaalin motiivi elämänsä suhteen (mahdollisesti tarinan ulkopuolella)
- kausaalinen motiivi antagonistin suunnasta tarinan sisällä pakottaa päähenkilön toimintaan
- keskeinen yhteys teoksen päämotivaatioon

#### Näkökulmahenkilö

- mahdollisesti finaalin motiivi elämänsä suhteen tai tarinan sisällä
- näkee teoksen tapahtumat katsojan kanssa samanaikaisesti (uteliaisuusmotiivi)
- kertoo teoksen tapahtumat katsojalle (paljastusmotiivi)
- keskeinen yhteys teoksen päämotivaatioon

#### Antagonisti

- finaalin motiivi tarinan sisällä: motivaation laatu ratkaisee teoksen laadun tai voi olla sama kuin päähenkilön finaalin motiivi tarinan sisällä
- aiheuttaa päähenkilössä kausaalisen motiivin
- yrittää estää päähenkilöä saavuttamasta finaalista motiiviaan
- pakottaa päähenkilön tarinaan mukaan
- keskeinen yhteys teoksen päämotivaatioon
- päähenkilön vastavoima (negatiivinen tai positiivinen)
- päähenkilön riivaaja
- juonta eteenpäin vievä henkilö
- juoniva henkilö

#### Tukevat henkilöt

- mahdollisesti omia motivaatioita elämän suhteen tai tarinan sisällä
- auttavat päähenkilöä saavuttamaan finaalin tai kausaalisen motivaationsa kohteen
- suojelevat päähenkilöä antagonistilta voimilta
- omat motivaatiot törmäävät antagonistin motivaatioiden kanssa
- kilpailevat samasta päämäärästä antagonistin kanssa
- eivät hyväksy antagonistin finaalista motivaatiota
- pyrkivät samaan päämäärään protagonistin kanssa
- auttavat päähenkilöä löytämään todellisen motivaationsa (want ja need, eli halu ja tarve)
- ajavat omia etujaan antagonistin kustannuksella
- ymmärtämättömyyttään aiheuttavat antagonistille haittaa läsnäolollaan

### Vastustavat henkilöt

- omat motivaatiot törmäävät protagonistin motivaatioihin
- antagonistin apulaiset
- eivät hyväksy protagonistin finaalista tai kausaalista motivaatiota
- pyrkivät samaan päämäärään antagonistin kanssa
- kilpailevat samasta päämäärästä protagonistin kanssa
- ajavat omia etujaan päähenkilön kustannuksella
- ymmärtämättömyyttään aiheuttavat päähenkilölle haittaa läsnäolollaan

## Protagonistinen päähenkilö

Keskeisiä valintoja käsikirjoittajalle on päättää, kuka on käsikirjoituksen päähenkilö. Päähenkilöisyyttä voi mitata ja punnita useilla eri tavoilla:

- Kenen matka sankariksi tämä tarina on?
- Kenelle katsoja toivoo onnistumista?
- Kenen finaalin halumotivaatio (want eli halu) muuttuu elokuvan puolivälin jälkeen finaalisesti tarvemotivaatioksi (need eli tarve)?
- Kuka saavuttaa kausaalisen motivaationsa ratkaisun tarinassa lopun taistelussa antagonistista voimaa vastaan?

### Kenelle tämä tarina koituu?

Kuka on tarinan tapahtumien kohteena? Käsikirjoituksessa pitäisi olla ainakin yksi henkilö, jonka elämän tärkein aika tarinan käsittelemä aika on. Tämä koitumisten, aiheutumien ja seuraamusten kohde on käsikirjoituksen päähenkilö. Käsikirjoitusta ei voisi olla, jos päähenkilön irrottaisi pois tarinasta. Vain välttämätön henkilö voi olla tarinansa päähenkilö.



Kuva 1. Renia Spiegel, holokaustin uhri ja päiväkirjansa kirjoittaja. Kuva: Wikimedia Commons CC-PD.

Päähenkilö on joko yksi henkilö tai yksi ryhmä. Katsoja kannustaa joko yksilöä tai joukkuetta. Yleensä henkilöorkestraatiassa on vain yksi päähenkilö, ja muut henkilöt suorittavat tämän henkilön motiiveja aiheuttavia, tukevia tai vastustavia toimintoja. Joihinkin tarinamaailmoihin soveltuu joukkueemalli. Tällaisia yhteisesti jaetun motivaation maailmoita voivat olla esimerkiksi joukkueurheilu, sota ja rikosoperaatiot. Mikäli tarina käsittelee montaa sukupolvea ja useita elämiä, on näiden henkilöiden muodostettava jonkinlainen yksi yhteinen kokija, jonkinlainen Jungilainen yhteinen piilotajunta, aivan kuin he olisivat yhden henkilön eri puolia, eri versioita, eri inkarnaatioita. Heidän tarinoidensa langat on solmittava yhteen symmetrisesti ja harmonisesti. He ovat samaa lajia, samaa kudelmaa. Heillä on jokin yhteinen nimittäjä, yhteinen traaginen virhe tai yhteinen vihollinen.

Aristotelisen kerronnan mallissa tarinan henkilö edustaa elävää ihmistä. Ihmiselämään kuuluu tietoisuus olemassaolosta. Ihmisellä on yleensä vain yksi tietoisuus olemassaolostaan, ja tästä syystä yhden päähenkilön malli muistuttaa eniten ihmisen olemassaolon tunnetta. Elämässä ihminen tuntee olevansa itse olemassa. Muiden ihmisten olemassaolo perustuu aistinvaraisiin havaintoihin. Vain omasta olemassaolostamme voimme olla varmoja. Toisaalta, koska elokuva on unenkaltainen mielikuvituskokemus, voi yhteisöllisyyden olemassaolo fiktion sisällä vastata hyvinkin katsojan tunnetta maailmasta hänen mielikuvituksessaan. Laumaeläimenä ihminen on jatkuvassa suhteessa yhteisöön, myös yksin ollessaan.

Koska käsikirjoittajan ja jokaisen muunkin realistisessa maailmassa syntyneen ja elävän ihmisen ainoa varmuudella tietoisuudessa asuva henkilö on oma itse, on aristotelinen yksipäähenkilöisyys luonteva tapa kertoa rakenteeltaan päätyvä korkeintaan pari tuntia kestävä tarina, esimerkiksi näytelmä tai elokuva. Jos tarinan on kestoltaan pitempi, on sopivaa käyttää useampaa päähenkilöä tai näkökulmahenkilöä.

Samalla tavoin kuin elämä usein tapahtuu meille itse kullekin sillä välin, kun puuhastelemme muita asioita, myös tarina voi tapahtua päähenkilöllemme. Yhdysvaltalainen dramaturgian tutkija **Howard Suber** näkee tässä merkittävän eron Hollywood-elokuvan ja maailman muun elokuvatuotannon välillä. Hän uskoo, että Hollywood-elokuvakerronta on lyönyt maailmalla läpi menestyksellisesti sen tähden, että Hollywood-käsikirjoitusten päähenkilöt eivät anna tarinan tapahtua heille sellaisenaan, vaan he taistelevat itselleen omanlaisensa kohtalon. Hän erottaa tässä Hollywoodilaisen kohtalon nimellä *destiny*. Henkilö vastustaa kausaalista kohtalooaan ja luo itse oman finaalisen kohtalonsa, oman päämääränsä. Suberin mielestä koko muu maailma elää tarinoissaan sellaisten päähenkilöiden mukana, joille tarina tapahtuu, joita kohtalo johtaa, joiden kausaalinen motiivi on kohtalon määräämä. Tällainen henkilö ei itse aiheuta omaa seikkailuaan, vaan hän antautuu hänen eteensä tulevalle tarinalle.

Tarinan kohteena oleva päähenkilö voi reagoida tarinaan monella eri tavalla. Hän voi pyrkiä olemaan huomaamatta koko tarinaa (eksistentiaalinen idiotismi), hän voi nauraa tarinalle (koomikon identiteetti), tai hän voi murskautua tarinan uhrina (traaginen päähenkilö).

Tarinan murskaamaksi joutuva traaginen päähenkilö tuhoutuu omasta syystään, koska hänellä on traaginen virhe (tragic flaw), joka estää häntä taistelemasta voitokkaasti antagonistia vastaan. Tarina koituu hänelle lähes tai nimenomaan kuolemaksi. Tämä klassinen ja rakastettu päähenkilötyyppi ei yleensä sovellu viihdeteollisuuden tarpeisiin, ja hänelle rakennetaankin vierelleen toinen, eloon jäävä, kasvava päähenkilö, ja traaginen päähenkilö siirretäänkin **Christopher Voglerin** *Sankarin matka* -teoksessa mainitsemaan traagisen sankarin rooliin. Tällöin hänen tehtäväkseen jää uhrautua ja huolehtia siitä, että päähenkilö selviää hengissä tarinan lopussa.

Käsikirjoittaja voi myös toivoa, että tarinan tilanteet tapahtuisivat hänelle itselleen. Näyttelijän tavoin hän kokeilee, miltä tuntuisi itse joutua tällaiseen seikkailuun. Tällä tekniikalla hän voi mitata kohtausten voiman, arvon ja moraalin omien mieltymystensä mukaan. Miten minä reagoisin? Voisiko minulle sattua tällaista? Hyväksyisinkö moista kohtelua? Miten voisin selvitä tuommoisesta?

Pisimmilleen vietyinä käsikirjoittaja voi valita tarinansa omasta elämäkerrastaan ja kertoa omista kokemuksistaan. Tällöin hän tietää, mitä hänelle itselleen tapahtui, ja näin materiaali on helposti löydettävissä. Käsikirjoittajan on kuitenkin hyvä muistaa, että kohtauksen laatu, voima, arvo, moraalitai välttämättömyys tarinalle eivät lisäänty, vaikka kohtaus perustuisikin tositahtumiin. Myös tositahtumien pitää nivoutua tarinan motiiviverkon syy- ja seuraussuhteiden kudokseen.

Jos käsikirjoittaja työskentelee työryhmässä, on välttämätöntä pystyä yhdessä luomaan henkilökohtainen suhde päähenkilöön. Tämä vaatii yleensä päähenkilön irrottamista pääkäsikirjoittajan mahdollisesti sisällään hellimästä henkilökohtaisesta tunteesta avoimesti ja kriittisesti esiin ja nähtäville, selkeäksi henkilöhahmoksi. Henkilöhahmon pitää elää tarinan sisällä, ei pääkäsikirjoittajan sisällä.

Päähenkilön tekoihin, ajatuksiin ja sanomisiin on voitava suhtautua avoimen kriittisesti, ilman että koko käsikirjoittajatiimi joutuu pelkäämään tiimin esimiehen ja päähenkilön mahdollisen esikuvan loukkaantuvan henkilökohtaisesti. Jos vain osa tiimistä rakastaa päähenkilöä kaikkine vikoineen ja kokee henkilöön vahvaa omistajuutta, on tiimissä työskentely hyvin vaikeaa, eikä teoksessa pysty käsittelemään kaikkein syvimpiä kerronnan tasoja.

Käsikirjoitustyö vaatii tekijältään jopa liialliselta tuntuvaan uskallusta ja avoimuutta. Häpeän kynnyks on ylitettävä päivittäin. Ryhmätyössä onkin usein helpompaa valita elokuvan perushavainto ja siihen liittyvä päähenkilö ryhmän ulkopuolisesta maailmasta, jotta kaikki voivat katsoa henkilöä kutakuinkin samaan suuntaan. Näin päähenkilölle tapahtuva tarina ei joka käänneessään joudu mitatuksi vain yhden ryhmän jäsenen henkilökohtaisten taipumusten, mieltymysten tai kätkeytyneiden traumojen perusteella.

On myös täysin toimiva tapa rakentaa käsikirjoitustiimi niin, että yksi ihminen mittaa kaiken omalla mittapuullaan ja muut toimivat apukirjoittajina, ehdottajina, dialogikirjoittajina, taustatutkijoina ja puhtaaksikirjoittajina. Tässä toimintamallissa pääkäsikirjoittaja on ryhmänsä päähenkilö ja ainoa korvaamaton jäsen työtiimissä.

### Kuka muuttuu eniten tarinan kulkiessa?

Sitä kuka on päähenkilö, voidaan mitata muutoksen määrällä. Ruotsalaisen dramaturgin **Ola Olssonin** mielestä päähenkilön pitäisi tarinan aikana muuttua nollostakaan sataan. Mitä suurempi muutos, sitä dramaturgisempi on tämä henkilö, joka siirtyy tarinan alusta tarinan kautta loppuun. Tämä alun ja lopun välinen matka on päähenkilön kehittymisen, kuihtumisen, kasvun tai vastusten voittamisen motiiviverkko, joka muodostaa itse teoksen.

Laajimmillaan tämä matka polariteetista toiseen voi olla päähenkilön matka vastakohdakseen. Tällaisten polariteettien varaan on hyvä rakentaa motiiviverkkoja.



Kuva 2. Cairn Newton-Evans, Walesin kansalaispalkinnon saaja. Kuva: Wikimedia Commons / Welsh Government, OGL v.3.

Monomyytin tutkija Christopher Voglerin *Sankarin matka* -teoksessaan analysoima päähenkilö tekee sankarin matkan omaksi vastakohtakseen ja palaa sieltä kotiin kuoleman ja ylösnousemuksen kautta muuttuneena, eikä enää ole se sama henkilö, joka lähti matkalle, vaan nousee uudelle olemassaolon tasolle. Tällainen päähenkilö ylentyy, eikä hänellä enää ole paluuta omaksi entiseksi itsekseen. Hänen matkansa on niin iso ja vaikea, että hänestä tulee sankari. Hän on kasvanut nollostaa sataan, eikä enää voi elää samaa elämää, kuin ennen seikkailua.

Olssonin ja Voglerin ajatukset päähenkilöstä ovat mielenkiintoisella tavalla erilaiset. Olssonille päähenkilö voi olla jopa syrjästä katsova näkökulmahenkilö (mikäli hän muuttuu näkemänsä ja kokemansa tarinan kausaalisesti motivoimana). Voglerilainen päähenkilö sen sijaan motivoidaan jo tarinan alussa, ja hän alkaa toimia aktiivisesti ja kasvaa kausaalisesti motivoidusta tavallisesta arkisesta henkilöstä kahden maailman hallitsijaksi ja voi jopa uhrautua heimonsa puolesta saavutettuaan pyrkimyksensä. Olsson ei näe sankaria päähenkilönä, vaan päähenkilön ulkopuolisena, katalyyttisenä, liikkeellepanevana voimana joka vähitellen aiheuttaa kausaalisen motivaation päähenkilössä. Ola Olsson ei ole julkaissut ajatuksiaan kirjallisesti, vaan on vaikuttanut suomalaiseen käsikirjoituksen analysointiin luennoitsijana. Christopher Voglerin ajatukset on selkeästi löydettävissä hänen julkaistuista teoksistaan. Olssonilainen sankari on voglerilainen katalyyttisankari päähenkilö. Olssonilainen päähenkilö voi olla voglerilainen Varjo tai Peili.



## Kehen kirjoittaja samastuu?

” Mutta suurin niistä on rakkaus.” (1 Kor. 13:13)

Käsikirjoittajan tehtävä on näyttelijän tavoin rakastaa henkilöään. Rakastaminen ei tarkoita pitämistä, tykkäämistä tai hyväksymistä, vaan pyyteetöntä, ehdotonta rakastamista. Henkilö ei voi koskaan rakastaa kirjoittajaansa takaisin, vaan elää omaa elämäänsä, kirjoittajastaan välittämättä. Käsikirjoituksen opettaja **Tove Idströmin** kuolematon opetus rakkaudesta on: ”Emme rakasta ihmistä hänen ominaisuuksiensa takia, vaan hänen ominaisuuksistaan huolimatta.” Tämä ohje on käsikirjoittajalle yksi keskeisimmistä.

Jotta päähenkilö on samastuttava, hänen ei ole tarkoitus tehdä ainoastaan hyviä ja jaloja asioita, pikemminkin päinvastoin, hänen on rikottava latteita sovinnaisuussääntöjä ja tehtävä virheitä. Päähenkilön tehtävä on yrittää paeta käsikirjoituksesta. Päähenkilö ei ole tietoinen käsikirjoituksesta, vaan hän yrittää rimpulla pois tarinasta ja elää omaa elämäänsä haluamallaan tavalla. Elävän ihmisen tavoin päähenkilö ajaa omaa etuaan, tekee vääriä ratkaisuja ja käyttäytyy ympäristönsä mielestä sopimattomasti. Käsikirjoittajan tehtävä on rakastaa tätä henkilöä ja ilmaista tämä rakkaus käsikirjoituksen keinoin. Ilmaisematon rakkaus ei välity katsojalle ilmaisevassa taidemuodossa. Katsoja ei samastu henkilöön, jota käsikirjoittaja ei rakasta. Ja koska käsikirjoittaja kirjoittaa kaikki tarinansa henkilöt, hänen täytyy samastua niihin kaikkiin. Puhtaimman genreparodiainkin laatu kohoaa, mikäli käsikirjoittajan samastuminen näkyy kaikissa sen pahimmissa ja mitättömimmissäkin henkilöissä.

Hyvän ja pahan taistelu koetaan voimakkaimmin silloin, kun taistelun molemmat osapuolet ovat omassa asiassaan jollakin tavalla oikeassa. Silloin katsoja aktivoituu ja myötäelää konfliktitilanteen, koska hän ymmärtää kummankin osapuolen vaikuttimet ja pyrkimykset.



Kuva: Wikimedia Commons / J. Howard Miller; Restored by Adam Cuerden, CC-PD.

Aristoteles hyväksyy päähenkilöiksi vain jalosukuiset kuninkaat, jotka tekevät vahingossa traagisen virheen. Hän ei kelpuuta päähenkilöksi naista tai orjaa, sillä heidän elämäntilanteensa ei voi hänen mukaansa olla muuta kuin viheliäinen. Aristoteleen mielestä draaman katsoja voi samastua ainoastaan henkilöön, joka on hänen yläpuolellaan, katsojaa puhtaampi, jalompi, komeampi, rikkaampi ja vaikutusvaltaisempi. Samalla pariaatteella kuin vaaleissa äänestäjä saattaa haluta äänestää ehdokasta, jonka näkee olevan itsensä yläpuolella ja jolla on voimakkaampi tahto ja suurempi motivaatio kuin äänestäjällä itsellään.

Komediassa katsoja samastuu huonompaan versioon itsestään, omiin latteisiin pyrkimyksiinsä. Komedian katsoja sijoittaa itsensä henkilöiden yläpuolelle. Komedian henkilöitä voisi luonnehtia, että he ovat kuin käsikirjoittajan lapsia. Holtittomasta käytöksestä huolimatta käsikirjoittaja rakastaa heitä ehdoitta.

***Käsikirjoittajan tehtävänä on oppia ilmaisemaan rakkautta käsikirjoituksen keinoin. Hänen on löydettävä tapoja rakkauden ilmaisuun toiminnan ja dialogin avulla.***

Tämä rakkaus henkilöä kohtaan tulisi ilmaista hyvin pian sen jälkeen, kun henkilö esiintyy tarinassa ensimmäistä kertaa. Henkilön on tehtävä jotain tai sanottava jotain, josta katsoja tuntee käsikirjoittajan perustellun myötämielisyyden henkilöä kohtaan.

Samastumisen hetkessä katsoja samastuu henkilöön ja näkee henkilössä itsensä, ja katsoja tuntee käsikirjoittajan välillisen rakkauden itseään kohtaan.

***Katsoja kokee olevansa käsikirjoittajan rakkauden, hyväksynnän ja hyvän tahdon kohteena. Tämän rakkauden tunteen vallassa katsoja samastuu henkilöön eikä luovu toiveesta, että henkilölle kävisi hyvin, riippumatta siitä, mitä henkilö tekee tai sanoo tarinan kestäessä.***

**Kenessä tapahtuva muutos vaikuttaa eniten tarinan muihin henkilöihin?**

Protagonistin ei tarvitse tarinan alussa olla maailmansa vaikutusvaltaisin henkilö, mutta muuttuessaan tarinan aikana hänestä pitäisi tulla maailmansa muutosten airut. Päähenkilö nousee tarinansa lopussa uudelle olemassaolonsa status quo -tasolle. Alussa status quo, olemassaolon tila, oli arkinen ja tavallinen. Tarinan lopussa henkilö on kokenut ja muuttunut niin paljon, että hänen olemassaolon tilansa on korkeampi, hänellä on tästä eteenpäin aivan toinen status quo -taso kuin ennen. Henkilö saattaa poistua entisestä maailmastaan tai muuttaa entisen maailmansa sopimaan uuden tasonsa vaatimuksiin. Hänen ympärillään olevat henkilöt joutuvat tahtomattaankin reagoimaan tähän muutokseen.

Muutos voi kuitenkin tapahtua vain katsojan silmissä. Muut henkilöt saattavat olla tietämättömiä päähenkilössä tapahtuneesta muutoksesta, mutta katsoja näkee nyt maailman ja muut henkilöt uudessa valossa, jolloin henkilöt ovat muuttuneet. On aina muistettava, että käsikirjoittajan luomat henkilöt elävät elokuvassa vain katsojiensa mielessä. Henkilöitähän ei ole olemassa katsojien mielikuvien ulkopuolella.

Samastumisen ja katharsiksen kautta katsoja muuttuu katsomiskokemuksen myötä. Tämä on käsikirjoittajan pyrkimys ja katsojan suurin mahdollinen elokuvasta saama nautinto.

Päähenkilössä tapahtuva muutos vaikuttaa katsojaan myös silloin, kun päähenkilössä ei tapahdu mitään varsinaista muutosta, vaan katsojan ymmärrys ja tietämys päähenkilöstä muuttuu. Tällä periaatteella toimii huoneen muotoinen tarinankerronta. Päähenkilön sisälle

mennään näkemään hänen salatuin totuutensa, eikä päähenkilön tarvitse tästä olla välttämättä lainkaan tietoinen.

## Henkilön kolme keskeisintä peruspilaria

Koska Aristoteelisen ajattelun mukaan henkilö edustaa elämää, on tarkoituksenmukaista rakentaa henkilöistä mahdollisimman paljon elämää muistuttavia. Kukin meistä tuntee vain yhden ihmisen sisältäpäin, oman elämämme päähenkilön, näkökulmahenkilön ja protagonistin. Muut ihmiset ovat suhteessa tähän omaan sisäiseen kertojanääneemme. Oman itsen analysointi on elämän mittainen tehtävä, eivätkä kaikki siihen kykene koskaan kovin tyhjentävästi. Muista ihmisistä meillä sen sijaan on hyvinkin teräviä havaintoja ja mielipiteitä. Käsikirjoittajan on mahdollista käyttää hyödyksi sosiaalisen ja sisäisen havainnoinnin lähestymistapaa henkilöitä rakentaessaan. Henkilöä voidaan lähestyä sisältä ja ulkoa.

***Käsikirjoittajalle on tarpeen kartoittaa henkilön kolme keskeistä peruspilaria: luonne, tarpeet ja arvot. Nämä muodostavat henkilön psykologisen perustan.***

Näiden elementtien risteyskohdista syntyvät käsikirjoituksen vaikuttavimmat kohtaukset, jotka sisältävät henkilön finaalisten ja kausaalisten motivaatioiden ristiriidat, päätöksenteot, valinnat, traagiset virheet ja lopulliset ratkaisut. Antagonistinen voima pakottaa henkilön toimimaan omaa luonnettaan vastaan. Antagonistinen voima pakottaa henkilön tekemään valinnan hänen arvojensa ja tarpeittensa välillä. Moraaliset arvot tulevat näkyviin valintatilanteissa, luonne näkyy luontaisessa käyttäytymisessä ja toiminnassa, tarpeet näyttäytyvät henkilön finaalisesti ja kausaalisesti motivoituneen pyrkimyksen suunnissa.

Luonteiden tunnistaminen on ikaikainen inhimillinen harrastus, ja siihen kannattaa hakea tukea kreikkalaisen filosofin Theofrastoksen kuolemattomista havainnoista hänen paikallisista kanssaihmisistään. Nämä havainnot hän on julkaissut teoksessaan *Luonteita (Kharaktēres)* 300-luvulla eaa.

Tarpeet eli motiivit ovat psykologian keskeisiä tutkimuskohteita, ja niistä on löydettävissä mielenkiintoisia hierarkioita ja luokitteluja. Moraali ja arvot ovat inhimillisten kulttuurien perustekijöitä, ja niiden vaihtelun tutkiskelu kuuluu käsikirjoittajan keskeiseen työkalupakkiin. Jokaisella henkilöllä nämä kolme peruselementtiä muodostavat erilaisen kokonaisuuden, jonka perusteella henkilö on joko kolmiulotteinen tai ei vielä ole.

Myös ulkoisten tekijöiden tarkastelu on liikkuvan kuvan taiteessa välttämätöntä. Ulkoiset tekijät ilmaisevat henkilön sisäistä maailmaa. Kun katsojan havaintoprosesseja analysoidaan, nämä prosessit ovat suhteessa niihin fyysikaalisiin ilmiöihin, jotka hän on teoksessa nähnyt tai kuullut. Ilman ulkoista ärsykettä emme voi tehdä havaintoja.

***Käsikirjoittajan ammattitaitoa on ilmaista henkilön sisäinen maailma mahdollisimman hyvillä ulkoisilla metaforilla, jotta katsoja saa aistittua ja prosessoitua juuri sen henkilön, jonka käsikirjoittaja on tarkoittanut havaittavaksi.***

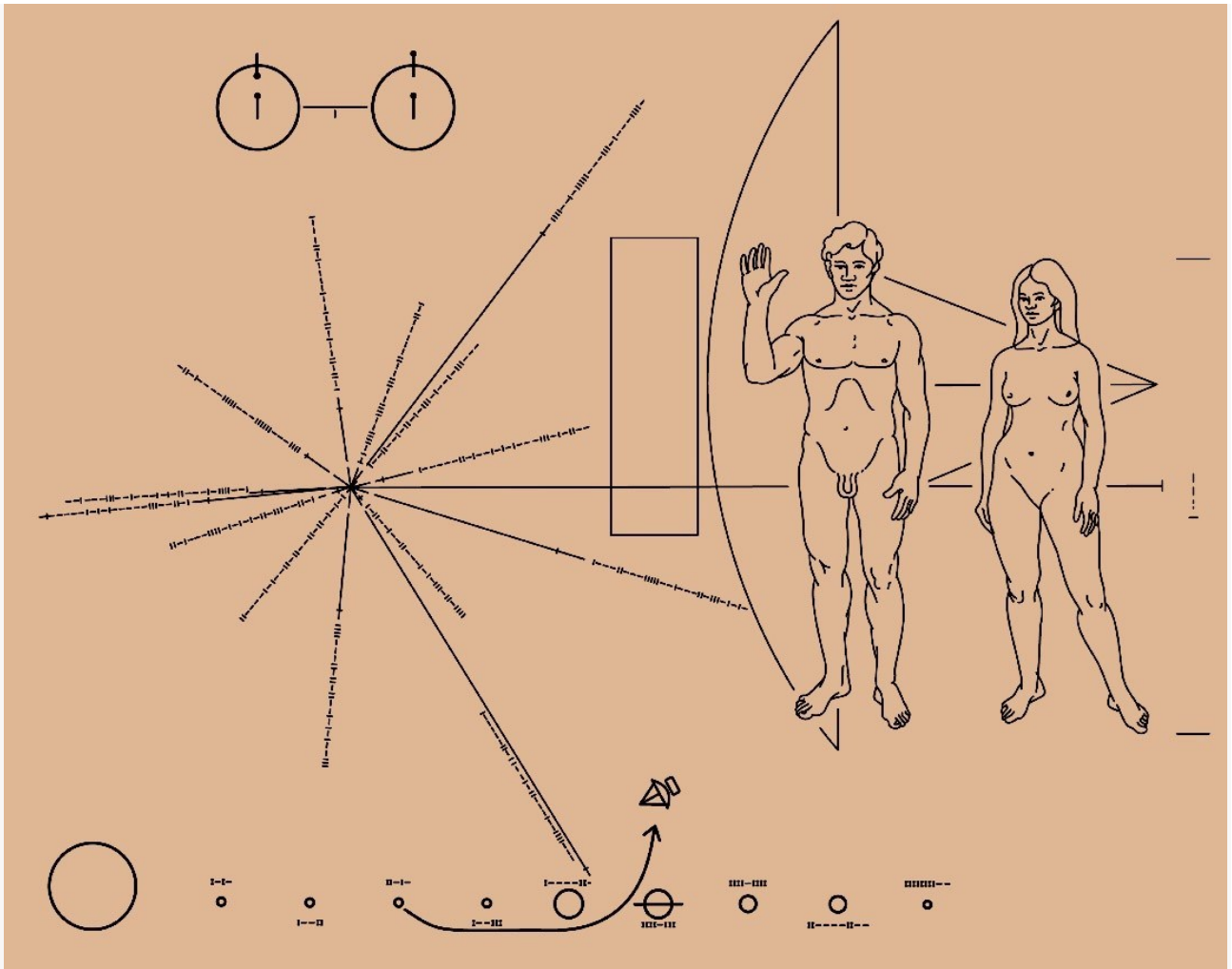
Pelkkä kuvassa näkyvä ihminen ei vielä ole henkilö. Vasta kun tämä aistien kohteena oleva henkilö tekee jotain, on mahdollista päästä perille henkilön sisäisen maailman vaikuttimista.

Elokuvan ja television henkilöiden dialogi ja muu kielellinen ilmaisu ovat ajattelun ja valehtelun välineitä. Kielellä henkilö pyrkii käsittämään tilanteita, ja dialogilla hän pyrkii kommunikoidaan muiden henkilöiden kanssa. Dialogin käytössä käsikirjoittajan on varottava unohtamasta henkilön finaalisia motiiveja ja kohtauksessa esiintyviä kausaalisia vaikuttimia. Motivoimaton dialogikohtaus kadottaa henkilön sisäisen logiikan, pysäyttää tarinan etenemisen ja katkaisee motiiviverkon säikeet.

Dialogilla on oltava oma motiivinsa, eikä käsikirjoittajan tarve tiedon tai mielipiteen välittämiseen kuulu henkilön havaittavaan motiivimaailmaan. Henkilö ilmaisee sanallisia asioita omien motiivinsa, tarpeittensa, ajatustensa, arvojensa ja luonteensa perusteella. Yleensä henkilö ei tiedä esiintyvänsä elokuvassa. Kun käsikirjoittaja haluaa rikkoa neljännen seinän ja antaa henkilön olla tietoinen katsojien olemassaolosta, tämä kommentointi tai yksinpuhelu rakennetaan osaksi henkilön luontaista ilmaisupalettia.

## **Kaupallisen elokuvan päähenkilö**

Kaupallisen tarinan päähenkilö on yleensä 28-vuotias mies, jonkinlainen ihmisen prototyyppi, jonka kuva lähetettiin ulkoavaruuteen edustamaan ihmisyyttä sivummalla kyyhöttävän ruumiinkielellään reippaasta miehestään tukea hakevan rouvansa kanssa. Tuossa on kaikkien ison budjetin elokuvien päähenkilö. Tuo mies on se, joka hollywoodilaisen ajattelun mukaan jokainen pikkupoika haluaa olla, ja pikkupojat tekevät päätöksen, mitä elokuvaa ollaan menossa katsomaan.



Kuva: Wikimedia Commons / designed by Carl Sagan & Frank Drake; artwork by Linda Salzman Sagan, CC-PD.

## Henkilömotivaatioharjoitus

*Oletetaan, että käsikirjoittaja kiintyy pandemian ja oven yhteisestä kausaalista motivaatiosta syntyneeseen elokuvaideaan nimeltä:*

***NOVUSS – lumeton talvi: Jännitysdraama 13-vuotiaasta Mikaelista, joka päättää vaikuttaa ilmastonmuutokseen tartuttamalla mahdollisimman moneen vaikuttajamieheen vaarallisen viruksen.***

*Kaupallisen elokuvan päähenkilön ominaisuuksien generiseen ajatteluun tympääntyneenä lasken nyt ajatuksissani elokuvan budjettia 90 %, ja teen päähenkilöstä jotain muuta kuin 28-vuotiaan valkoihoisen heteron cis-miehen. Voin antaa päähenkilölleni jonkin perussairauden, joka tekee hänestä haavoittuvan suhteessaan tartuttavaan Mikaeliin. Päähenkilöllä on diabetes ja astma. Hän kuuluu riskiryhmään. Ehkä hän työskentelee Terveystieteiden ja hyvinvoinnin*



*laitoksella. Se vaatii taustatutkimusta. Ehkä hän on 60-vuotias. Laskenko budjettiani nyt jo liikaakin?*

*Voisin tehdä päähenkilöstäni puutarhahihmisen. Omakotitaloasujan. Hänellä on oma suhteensa lumettomaan talveen, mutta hänen suhteensa ei ole poliittinen, toisin kuin Mikaelin. Päähenkilö vedetään mukaan poliittisen ajattelun tasolle tarinan aikana. Tavallinen ihminen siirtyy uuteen status quo -tasoon, eikä hänen oma vanha puutarhansa Pakilassa enää tunnu samalta kuin ennen seikkailua.*

*Haluaisin sijoittaa tarinan Turkuun, sillä haluan tukea Länsi-Suomen Elokuvakomission työtä. Turku on myös Suomen mittapuussa lämmin ja lumeton kaupunki. Päähenkilö ajaa Volkswagenillaan Turkuun. Jostain syystä Mikaelilla on erityiset mahdollisuudet toimia Turussa. Hän on turkulainen. Mistä hän on saanut tällaisen moraalisen ja poliittisen tahdon suunnan: surmata vallassa olevia miehiä? Nimenomaan miehiä.*

*Turusta tulee heti mieleeni Suomen ensimmäinen nykyajan onnistunut terrori-isku: Turun torin puukotukset 2017. Mikael oli siellä. Aloitan elokuvan sillä. Mikael (10 v.) oli torilla ostamassa jäätelöä, kun kaikki tapahtui. Hän näki kaiken ja traumatisoitui siitä. Hän näki kaiken ja käveli kotiin, eikä mikään ollut niin kuin ennen.*

*Päähenkilö on 60-vuotias Liisa, entiseltä nimeltään Lasse. Hän on Terveysten ja hyvinvoinnin laitoksella Terveysturvallisuuden osastolla Infektiotautien torjuntayksikössä tutkimusasiantuntijana. Hän asuu Pakilassa mukavassa vanhassa omakotitalossa ja on vahvasti puutarhahihminen. Hän on koulutukseltaan lääkäri. Hän ajaa Turkuun keväällä tutustumaan Taivassalon Pionien koti -puutarhan kevään uutuuksiin Turun puutarhamessuilla. Tämä on hänen tarinansa alun status quo. Lopussa hänen pioninsa ovat jossain kehittymisen vaiheessa, riippuen tarinan lopputuloksesta.*

*Miten messuilla näkyy tartuntavaara? Onko messut peruutettu? Pelkääkö Liisa?*

Nyt kun harjoituksen kautta olen valinnut elokuvan aiheen, päämotivaation ja päähenkilön, on aika ryhtyä keräämään tarinaan kohtauksia. Kohtauksiin keskitytään Motiiviverkko – Käsikirjoituksen punonnan säikeitä -käsikirjoituskoulun seuraavassa artikkelissa.